 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 1 de 4
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

NOMBRE DEL DOCENTE: Edwin Insuasty Portilla	IDENTIFICACIÓN No. 12973322
Correo Electrónico: edwinsuasty@gmail.com	

NOMBRE DE LA ASIGNATURA O CURSO: PROGRAMACION III
--

Código de Asignatura: 5850					
Semestre(s) a los cuales se ofrece: 4					
Intensidad Horaria Semanal: 4	Número de Créditos (Solo si aplica):	Teórica: 0	Práctica: 4	Adicionales: 8	Horas Totales: 72

METODOLOGÍA DE CLASE: (Marque con una X la Opción u Opciones que Usted emplea principalmente en la Metodología)						
Clase Magistral: x	Taller: x	Seminario:	Práctica: x	Investigación:	Laboratorio: x	Proyectos:

Fecha Última Actualización del programa temático 02-02-2016	Revisión realizada por: PROGRAMA Saulo Mosquera López	NOMBRE DEL DIRECTOR DE
---	--	------------------------

2. JUSTIFICACIÓN : La programación forma parte importante de los sistemas, especialmente en el desarrollo de soluciones computacionales adecuadas a las necesidades de cada usuario las cuales deben diseñarse previamente para lo cual se tiene el lenguaje unificado de modelamiento UML. Para el desarrollo de una aplicación se tiene el paradigma orientado a objetos. Existen numerosos lenguajes que manejan estos principios que con su potencia y facilidad de manejo es el ideal para el desarrollo de esta asignatura.

La programación, parte fundamental de los sistemas permitirá diseñar y construir aplicaciones robustas que permitan solucionar diferentes problemas y contribuir en un mejor desempeño y manejo de la información a los usuarios.


3 OBJETIVOS:

3.1 Objetivo General: • Aplicar conceptos de UML para el diseño y desarrollo de aplicaciones mediante programación orientada a objetos

3.2 Objetivos Específicos:

- Adquirir conceptos fundamentales de UML
- Diseñar aplicaciones mediante UML.
- Implementar en las aplicaciones funcionalidades de grabación e impresión.
- Desarrollar aplicaciones con capacidades gráficas.

--

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 2 de 4
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de:2011-01-18

4. METODOLOGÍA: Modelo eminentemente constructivista donde el estudiante pone de manifiesto su creatividad en el desarrollo de aplicaciones específicas.

Las actividades complementarias y de refuerzo son:

- Reafirmación de conceptos al comienzo de cada clase.
- Determinar que estudiantes poseen mayor grado de dificultad en el proceso de aprendizaje con el objeto de corregirlo.

Dentro de las estrategias de seguimiento podemos plantear las siguientes:

- ✓ Realización de talleres en clase y fuera de ella.
- ✓ Realización de exámenes con el objeto de determinar el grado de conocimiento por parte de los estudiantes.
- ✓ Realización de proyectos que permitan profundizar los conceptos aprendidos en clase.
- ✓ Consultas

En la investigación será fundamental el desarrollo por parte del estudiante de programas aplicativos que conlleven a solucionar una problemática real que se esté viviendo en nuestro medio educativo o administrativo.


5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- | | |
|-----------------------|-----|
| • Parcial 1 | 20% |
| • Parcial 2 | 25% |
| • Parcial 3 | 30% |
| • Talleres (en clase) | 25% |

100%

6. CONTENIDO DE LA ASIGNATURA

Horas	Tema o capítulo	Forma de evaluación
30	Diseño de aplicaciones mediante UML <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a los Diagramas UML • Diagramas de casos de uso. • Diagramas de actividades. • Diagramas de clases. 	Talleres prácticos Consultas Evaluaciones


 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 3 de 4
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de:2011-01-18

	<ul style="list-style-type: none"> • Diagramas de Interacción. • Diagramas de estado. • Diagramas de componentes. 	
25	Ejemplo de diseño y desarrollo de una aplicación completa <ul style="list-style-type: none"> • Análisis y diseño de una aplicación mediante UML. • Elaboración de los diagramas UML • Repaso de la POO • Clases derivadas y manejo de excepciones • Implementación de los diagramas con un lenguaje de programación orientado a objetos • Enriquecimiento de la aplicación mediante funcionalidades de grabación y recuperación de datos • Opciones de impresión 	Talleres prácticos Consultas Evaluaciones
17	Técnicas de programación de gráficos <ul style="list-style-type: none"> • Creación de lápices y pinceles en tiempo de ejecución • Dibujo de figuras geométricas elementales • Dibujo de formas con o sin contorno • Técnicas de dibujo de texto • Creación de mapas de bits • Opciones de impresión 	Talleres prácticos Consultas Evaluaciones

7. PUNTO ADICIONAL Y OPCIONAL QUE APLICA A AQUELLOS PROGRAMAS QUE UTILIZAN OTROS FACTORES EN LA PROGRAMACIÓN TEMÁTICA POR ASIGNATURA, Ej. Competencias, habilidades, etc.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- LARMAN. C. (2003) UML y Patrones, Una Introducción al Análisis y Diseño Orientado a Objetos y al Proceso Unificado. Madrid. Pearson Educación S.A.
- ARCHER, T. (2001) A fondo C#. Madrid. McGraw-Hill
- FERGUSON, J. (2003) La biblia de C#. Madrid. Anaya.
- TURTSCHI, A. (2002) C# .NET Web Developer's Guide. Rockland MA. Syngress Publishing, Inc.
- NORMARK, K (2010) Object-oriented Programming in C# for C and Java programmers. Department of Computer Science Alborg University. Denmark
- SCHILDT, H. (2003) C# Manual de Referencia. McGraw-Hill Interamericana.
- JONES, A. (2003) C# para desarrolladores de Java. Mc. Graw-Hill
- DEITEL, H. (2007) Cómo Programar C#. Pearson Alhambra.
- JONES, A. (2003) C# para desarrolladores de Java. Mc. Graw-Hill.

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Código: FOA-FR-07
		Página: 4 de 4
		Versión: 4
		Vigente a partir de:2011-01-18

- DEITEL, H. (2007) Cómo Programar C#. Pearson Alhambra.

9. OTRAS FUENTES DE CONSULTA

MSDN (Learn to Develop with Microsoft Developer Network) por Internet.
 Base de datos EBSCO.

FIRMA DEL DOCENTE