

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	Universidad de Sonora
DIVISIÓN ACADÉMICA	División Ciencias Exactas y Naturales
DEPARTAMENTO QUE IMPARTE LA MATERIA	Departamento de Matemáticas
LICENCIATURAS USUARIAS	Ciencias de la Computación
NOMBRE DE LA MATERIA	Programación de Interfaces Gráficas de Usuario
CLAVE	9477
EJE FORMATIVO	Especializante
REQUISITOS	Programación de Computadoras, Bases de Datos I
CARÁCTER	Optativo
VALOR EN CRÉDITOS	8 (3 teoría/ 2 laboratorio)

Introducción

Uno de los aspectos más importantes de un Sistema de Computo es su diseño gráfico. Para esto existen varios principios que es necesario que los estudiantes de Ciencias de la Computación conozcan. En este curso se formará al estudiante en el diseño y desarrollo de interfaces amigables y eficientes de los Sistemas de Computo.

Objetivo General del Curso

El alumno adquirirá los conocimientos básicos para desarrollar aplicaciones amigables de cómputo avanzado.

Objetivos Específicos del Curso:

El alumno adquirirá los conocimientos básicos para desarrollar aplicaciones amigables de cómputo avanzado.

Contenido:

El temario se precisará de acuerdo al lenguaje y al desarrollador de interfaces gráficas de usuario elegido por el maestro.

1. Aspectos básicos del entorno funcional (Windows, X Windows, etc.)
2. Aspectos básicos del lenguaje.
3. Descripción de clases y librerías del desarrollador de interfaces gráficas de usuario.
4. Conocimiento del manejo del desarrollador de interfaces gráficas de usuario.
5. Aspectos específicos del desarrollador de interfaces gráficas de usuario, respecto a manejo de bases de datos y graficación.

Estrategias Didácticas

- Se establecerán de acuerdo al temario propuesto por el maestro.

Estrategias de Evaluación

Para la evaluación de los estudiantes, el profesor tomará en cuenta:

- Diseñar y Desarrollar un Sistema de Computo Avanzado que cumpla con las reglas establecidas para el diseño de interfaces de usuario.
- Los demás criterios de evaluación se establecerán de acuerdo al temario propuesto por el maestro

Los criterios de aprobación del curso deberán de ser presentados al inicio del semestre.

Bibliografía

Se establecerá de acuerdo al lenguaje y al desarrollador elegido.

Perfil Académico Deseable del Maestro

Se recomienda que el profesor tenga las siguientes características:

1. Formación sólida en el área de Ciencias de la Computación, o área afín, de preferencia con experiencia en el desarrollo de Sistemas de Cómputo.