



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA**



PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE:					
Programación IV. Programación de Interfaces					
IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA					
MODALIDAD: Curso - Taller			ÁREA: Informática y computación		
TIPO DE ASIGNATURA: Teórico - Práctica					
SEMESTRE EN QUE SE IMPARTE: Cuarto Semestre					
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria					
NÚMERO DE CRÉDITOS: 12			CLAVE: 403		
HORAS DE CLASE A LA SEMANA:	7	Teóricas:	5	Prácticas:	2
				Semanas de clase:	16
					TOTAL DE HORAS: 112
SERIACIÓN OBLIGATORIA ANTECEDENTE: Ninguna					
SERIACIÓN OBLIGATORIA SUBSECUENTE: Ninguna					

OBJETIVO GENERAL
El alumno desarrollará programas de alta capacidad interactiva utilizando herramientas visuales y las integrará en aplicaciones cliente/servidor.

ÍNDICE TEMÁTICO			
UNIDAD	TEMAS	Horas Teóricas	Horas prácticas
1	Software especializado para el desarrollo de interfaces	10	4
2	Interfaces visuales en Linux con Java - Swing	20	8
3	Interfaces cliente/servidor	20	8
4	Interfaces Web	10	4
5	Caso práctico de un sistema integrado	20	8
	Total de Horas Teóricas	80	0
	Total de Horas Prácticas	0	32
	Total de Horas	112	

CONTENIDO TEMÁTICO

1. SOFTWARE ESPECIALIZADO PARA EL DESARROLLO DE INTERFACES

- 1.1. Características Generales
- 1.2. Gráficas en computadora

2. INTERFACES VISUALES EN JAVA CON SWING

- 2.1. Introducción al JFC
- 2.2. Introducción a IDEs para programación en java
- 2.3. Creación de interfaces simples
- 2.4. Menús y cajas de diálogo

3. INTERFACES CLIENTE/SERVIDOR

- 3.1. Introducción a la arquitectura cliente/servidor
- 3.2. Capa del cliente y su interfaz gráfica

4. INTERFACES WEB

- 4.1. Introducción al diseño de interfaces en ambientes web
- 4.2. Herramientas de diseño web

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Henick, Ben, *HTML & CSS : the good parts*, Impr. Sebastopol, O'Reilly Media, 2010.
- Kathy Walrath [et al], *The JFC Swing tutorial : a guide to constructing GUIs*, 2da. Edición Boston : Addison-Wesley, 2004.
- Luján Mora, S., *Programación en Internet: cliente web*, Impr. Editorial Club Universitario, 2001.
- Scott B, Neil Theresa, *Designing Web Interfaces*, Impr. O'Reilly Media, Inc. 2009.
- Zukowski, John, *The definitive guide to Java Swing*, 3ra. Edición Impr. Berkeley, California : Apress, 2005.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Boeck, H., *The Definitive Guide to NetBeans Platform (Books for Professionals by Professionals)*, Impr. Apress, 2009.
- D'Anjou, J. [et al], *The Java developer's guide to Eclipse*, 2da. Edición Impr. Addison-Wesley Professional, 2005.
- Shneiderman, B., *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*, Reading, MA: Addison-Wesley, 1993.

SITIOS WEB RECOMENDADOS:

- Trail: Creating a GUI With JFC/Swing
<http://download.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/>
- Dürsteler, Juan Carlos. Visualización de información. Gestion 2000.com, 2002.
- <http://linux.udec.cl/docs/pygtk.pdf>
- Programación de Interfaces gráficas en Java -
<http://profesores.elo.utfsm.cl/~agv/elo329/1s10/lectures/JavaGraphicsProgramming.pdf>
- Diseño de interfaces gráficas -
<http://maxkalavera.blogspot.com/2011/05/disenio-de-interfaces-graficas-clase.html>

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS RECOMENDADAS PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exposición oral	✓
Exposición audiovisual	✓
Actividades prácticas dentro de clase	✓
Ejercicios fuera del aula	✓
Seminarios	
Lecturas obligatorias	✓
Trabajo de investigación	✓
Prácticas de taller	✓
Otras	

MECANISMOS DE EVALUACIÓN

ELEMENTOS UTILIZADOS PARA EVALUAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exámenes parciales	✓
Examen final	✓
Trabajos y tareas fuera del aula	✓
Exposición de seminarios por los alumnos	✓
Participación en clase	✓
Asistencia	

PERFIL PROFESIOGRÁFICO REQUERIDO PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA			
LICENCIATURA	POSGRADO	ÁREA INDISPENSABLE	ÁREA DESEABLE
Ingeniería en computación; Ingeniería en sistemas; en Ciencias de la computación; en Informática	Ingeniería de la computación ciencias de la computación	Computación	