



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 INFORMÁTICA
 Programa de la asignatura



Informática V. Programación Orientada a Objetos

Clave:	Semestre: 5°	Área o campo de conocimiento: Tecnologías de la Información		No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria		Horas		Horas al semestre
Tipo: Teórica		Teóricas:	Prácticas:	64
		4	0	
Modalidad: Curso		Duración del programa: Semestral		

Seriación: Si (X) No () Obligatoria () Indicativa (X)

Asignatura con seriación antecedente: Informática IV. Análisis y Diseño Orientado a Objetos

Asignatura con seriación subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Al finalizar el curso, el alumno aplicará el paradigma orientado a objetos implementando sistemas con un lenguaje de programación orientado a objetos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas Teóricas:	Horas Prácticas:
I	Introducción a la programación orientada a objetos	2	0
II	Clases y objetos	12	0
III	Herencia	12	0
IV	Excepciones	10	0
V	Interfaces gráficas	20	0
VI	Archivos	8	0
Total de horas:		64	0
Suma total de horas:		64	

Bibliografía básica

1. DEITEL P.J.; H.M. Deitel, *Jáva como programar*, 7ma edición, Madrid Pearson, 2008. 1152 pp.
2. DECKER, HIRSHFIELD, *Programación con Java*, 2a. edición, México, Thomson Learning, 2001. 640 pp.
3. JOYANES, Luis, *Fundamentos de programación Algoritmos Estructuras de datos y objetos*, 3ª Ed., España, Mc. Graw-Hill, 2003. 1012 pp.
4. KERNIGAN, Brian, *La práctica de la programación*, 6ª. Edición, México, Prentice Hall, 2000, 288 pp.
5. MARTÍNEZ Román y Elda Quiroga, *Estructura de datos. Referencia práctica con orientación a objetos*, México, Thomson, 2002. 566pp.
6. QUIROGA/Martínez, *Estructuras de datos*, México, Thomson Learning, 2001, 566 pp.
7. SMITH, Jo Ann, *Desarrollo de proyectos con programación orientada a objetos con C++*, México, Thomson, 2001. 207 pp.
8. SMITH, Jo Ann, *C++, Desarrollo de proyectos*, 4ª Edición, México, Thomson Learning, 2002. 240 pp.
9. SMITH, Jo Ann, *C++, Programación orientada a objetos*, México, Thomson Learning, 2002. 611 pp.
10. RODRÍGUEZ, Carlos Gregorio, *Ejercicios de programación creativos y recreativos en C++*, México, Thomson Learning, 2003 392 pp.
11. WANG, Paul S., *Java con programación orientada a objetos y aplicaciones en la WWW*, México, Thomson Learning, 2002. 269 pp.

Bibliografía complementaria

1. BRONSON, Gary J., *C++ para ingeniería y ciencias*, México, Thomson-Learning, 2007. 864 pp.
2. CEBALLOS, Francisco Javier, *Microsoft Visual C++ 6 aplicaciones para Win32*, España, Alfa omega-Rama, 2008 1278 pp.
3. CEBALLOS, Francisco Javier, *JAVA 2, curso de programación*, 2ª. Edición, México, Alfa omega-RaMa, 2004, 816 pp.
4. JOYANES Aguilar Luis, *Programación en C++, algoritmos, estructuras de datos y objetos*, México, Mc. Graw-Hill, 2000. 710 pp.
5. JAMSA, Kris, *Aprenda C++ Paso a paso*, México, Alfa omega, 2002. 366 pp.
6. JAMSA, Kris, *C++ Programación exitosa*, México, Alfa omega, 2002. 530 pp.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje de los alumnos:	
Exposición audiovisual	(X)	Exámenes parciales	(X)
Exposición oral	(X)	Exámenes finales	(X)
Ejercicios dentro de la clase	(X)	Trabajos y tareas fuera de aula	(X)
Seminarios	()	Participación en clase	(X)
Lecturas obligatorias	(X)	Asistencia a prácticas	()
Trabajos de investigación	(X)	Otras	()
Prácticas de taller o laboratorio	()		
Prácticas de campo	()		
Otras	()		

Perfil profesiográfico:

Estudios requeridos:

Licenciatura en Informática o carrera afín, preferentemente con estudios de posgrado.

Experiencia profesional deseable.

Experiencia mínima de 2 años en empresas relacionadas con el área o su equivalente.

Tener experiencia docente mínima de 2 años.