



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN**



		<b>UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO</b>			
<b>Facultad de Contaduría y Administración</b>					
<b>Plan de estudios de la Licenciatura en Informática</b>					
<b>Programa</b> <b>Informática V (Programación Orientada a Objetos)</b>					
<b>Clave</b> 1568	<b>Semestre</b> 5°	<b>Créditos</b> 8	<b>Área de conocimiento</b> Tecnologías de la información	<b>Ciclo</b> Conocimientos de profesionalización	
<b>Modalidad</b>	<b>Curso ( X )</b>	<b>Taller ( )</b>	<b>Lab ( )</b>	<b>Sem ( )</b>	<b>Tipo</b>
<b>Carácter</b>	<b>Obligatorio ( X )</b>			<b>Horas 64</b>	
	<b>Optativo de Elección ( )</b>	<b>Complementario ( )</b>		<b>Semana</b>	<b>Semestre</b>
		<b>Profesionalizante ( )</b>		Teóricas	Teóricas
				Prácticas	Prácticas
				<b>Total</b>	<b>Total</b>
<b>Seriación</b>					
<b>Ninguna ( )</b>					
<b>Obligatoria ( )</b>					
<b>Asignatura antecedente</b>	Ninguna				
<b>Asignatura subsecuente</b>	Ninguna				
<b>Indicativa ( X )</b>					
<b>Asignatura antecedente</b>	Informática IV (Análisis y diseño Orientado a Objetos)				

<b>Asignatura subsecuente</b>	Ninguna
-------------------------------	---------

**Objetivo general:** El alumno conocerá la filosofía de la orientación a objetos, así como su implementación en un lenguaje de programación orientado a objetos.

- Objetivos específicos:** El alumno:
1. Aplicará los principios y conceptos que sustentan el paradigma orientado a objetos para la construcción de sistemas.
  2. Aplicará las instrucciones requeridas para crear clases e instancias objetos.
  3. Aplicará las instrucciones para implementar la herencia en las clases.
  4. Aplicará las instrucciones para manejar y dar respuesta a errores en tiempo de ejecución.
  5. Aplicará las instrucciones para crear interfaces gráficas.
  6. Aplicará las instrucciones para manipular archivos de texto.

<b>Índice temático</b>			
	<b>Tema</b>	<b>Horas</b>	
		<b>Semestre / Año</b>	
		<b>Teóricas</b>	<b>Prácticas</b>
<b>1</b>	Introducción a la programación orientada a objetos	2	0
<b>2</b>	Clases y objetos	12	0
<b>3</b>	Herencia	12	0
<b>4</b>	Excepciones	10	0
<b>5</b>	Interfaces gráficas	20	0
<b>6</b>	Archivos	8	0
<b>Total</b>		64	0
<b>Suma total de horas</b>		64	

<b>Estrategias didácticas</b>		<b>Evaluación del aprendizaje</b>	
Exposición	(X)	Exámenes parciales	(X)
Trabajo en equipo	( )	Examen final	(X)
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas	(X)
Trabajo de investigación	(X)	Presentación de tema	( )
Prácticas (taller o laboratorio)	(X)	Participación en clase	(X)
Prácticas de campo	( )	Asistencia	( )
Aprendizaje por proyectos	( )	Rúbricas	( )
Aprendizaje basado en problemas	( )	Portafolios	( )
Casos de enseñanza	(X)	Listas de cotejo	( )
Uso de TIC	(X)	Otras (especificar)	

Otras (especificar)	
<b>Perfil profesiográfico</b>	
Título o grado	Licenciatura en Informática o equivalente. Es deseable que cuente con estudios de posgrado.
Experiencia docente	Mínima de dos años. Para profesores de nuevo ingreso es requisito concluir satisfactoriamente el "Curso Fundamental para profesores de Nuevo Ingreso (Didáctica Básica)" que imparte la Facultad de Contaduría y Administración.
Otra característica	Experiencia profesional mínima de tres años en el área de conocimiento. Compartir, respetar y fomentar los valores fundamentales que orientan a la Universidad Nacional Autónoma de México.
<b>Bibliografía básica:</b>	
<p>Casanova, A., Prieto, N., Marqués, F., Llorens, M., Galiano, I., Gómez, J. A., &amp; Piris, J. (2013). <i>Empezar a programar usando JAVA</i>. España: Editorial Universidad Politécnica de Valencia.</p> <p>Deitel, H. M., &amp; Deitel, P. J. (2012). <i>Como programar en Java</i>. México: Pearson</p> <p>García, L. F. (2010). <i>Todo lo básico que debería saber sobre programación orientada a objetos en Java</i>. Colombia: Universidad del Norte/ Ediciones de la U.</p> <p>Joyanes, L., &amp; Zahonero, I. (2011). <i>Programación en Java 6: algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario</i>. México: McGraw Hill</p> <p>Joyanes, L., &amp; Zahonero, I. (2014). <i>Programación en C: C++, Java y UML</i>. México: McGraw-Hill</p> <p>López, L. (2013). <i>Metodología de la programación orientada a objetos</i>. México: Alfaomega</p> <p>Moreno, J. C. (2015). <i>Programación orientada a objetos</i>. España: Ra-Ma.</p>	
<b>Bibliografía complementaria:</b>	
<p>Barnes, D. (2013). <i>Programación orientada a objetos con java usando bluej</i>. España: Prentice Hall.</p> <p>López, J. (2014). <i>Programación orientada a objetos con C++ y JAVA un acercamiento interdisciplinario</i>. España: Pearson Educación.</p> <p>Oviedo, E. Oviedo R. (2015). <i>Lógica de programación orientada a objetos</i>. Colombia: Ecoe Ediciones.</p> <p>Vélez, J. Peña, A. Gortazar, F. Sánchez, A. (2011). <i>Diseñar y programar, todo es empezar: introducción a la programación orientada a objetos usando UML y JAVA</i>. España: Dykinson.</p>	