



NOMBRE DEL CURSO: Introducción a la Computación y Programación 2

CODIGO:	771	CREDITOS:	5
ESCUELA:	Ciencias y Sistemas	AREA A LA QUE PERTENECE:	Programación
PRE REQUISITO:	Intr. a la Progr. y Computación 2 (771) Matemática Intermedia (107) Lógica Matemática (795) Matemática de Computo 1 (960)	POST REQUISITO:	Organización Computacional (964) Estructura de Datos (772) Org. Lenguajes y Compiladores 1 (777)
CATEGORIA:	Obligatorio	SEMESTRE:	Primero 2018
CATEDRÁTICO (A):	Ing. William Escobar	AUXILIAR:	Marcelo Gabriel Seisdedos Javier
EDIFICIO:	T-3	SECCIÓN:	D
SALON DEL CURSO:	212	SALON DEL LABORATORIO:	T-3 Salón 111
HORAS POR SEMANA DEL CURSO:	4	HORAS POR SEMANA DEL LABORATORIO:	2
DÍAS QUE SE IMPARTE EL CURSO:	Jueves y Viernes	DIAS QUE SE IMPARTE EL LABORATORIO:	Jueves
HORARIO DEL CURSO:	7:10 – 8:50 AM	HORARIO DEL LABORATORIO:	10:50 – 12:30

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

Este curso está diseñado para que el estudiante inicie el proceso de modelaje de sistemas de software utilizando los conceptos de la programación orientada a objetos y los diagramas que el lenguaje unificado de datos proporciona.

OBJETIVOS GENERALES:

1. Preparar al estudiante para desarrollar aplicaciones de software utilizando un enfoque orientado a objetos.

Objetivos Específicos:

1. Que el estudiante modele los problemas de una forma estándar y profesional.
2. Que el estudiante logre un mayor proceso de abstracción en los problemas que resuelva.
3. Que el estudiante utilice una metodología para desarrollar aplicaciones de software.

METODOLOGIA:

1. El curso se impartirá a través de clases magistrales de 4 períodos semanales impartidos dos días por semana. Cada día 2 periodos.
2. El laboratorio se impartirá una vez por semana, con duración de 2 períodos cada día.
3. Durante el semestre, se asignarán 3 proyectos de programación, a realizarse de manera individual; así como tareas, ejercicios e investigaciones.

EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO ACADEMICO: Según el Reglamento General de Evaluación y Promoción del Estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala, la zona tiene valor de 75 puntos, la nota mínima de promoción es de 61 puntos y la zona mínima para optar a examen final es de 36 puntos.

De acuerdo con el Normativo de Evaluación y Promoción del estudiante de pregrado de la Facultad de Ingeniería, se procederá así:

Procedimiento	Instrumento de Evaluación	Ponderación
Asignación por tema	3 parciales	1ro. 08pts.
		2do. 16pts.
		<u>3ro. 16pts.</u> 40pts.
	Tareas y Exámenes Cortos de Clase	05pts.
	Laboratorio (3 proyectos y 3 prácticas)	
		1ro. 06pts.
		2do. 09pts.
		<u>3er. 15pts.</u> 30pts
<u>Evaluación Final</u>		<u>25pts.</u>
Nota de Final		100pts.
1er. Parcial –Unidad 1.		
2do. Parcial –Unidad 2 y 3 (Hasta Casos de Uso).		
3er. Parcial –Unidad 3 (desde modelo conceptual) y Unidad 4		

Observaciones:

- Es obligatorio acumular el 80% de asistencia antes de cada parcial (de lo contrario no se tendrá derecho a examen)
- El laboratorio se calificará sobre 100, y será equivalente a 30 puntos de zona.
- Las prácticas de laboratorio serán 3, cada una con un valor de 1 punto. Los 3 puntos serán parte de la nota de tareas del curso. Cada práctica se hará corresponder con uno de los proyectos.
- El laboratorio debe aprobarse con 61 puntos.
- Es obligatorio ganar el laboratorio para tener derecho a evaluación final del curso.
- No habrá proyecto de retrasada, ni reposición de nota de laboratorio.
- Las notas de cada proyecto serán publicadas por el auxiliar en el transcurso del semestre, el estudiante tendrá 8 días como máximo para pedir revisión de proyecto.
- El curso se aprueba con 61 puntos.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO Y CALENDARIZACIÓN:

Las unidades que el curso comprende, se dividen en cinco, siendo ellas:

Primera Unidad

Introducción a la Base de Datos Relacionales

1.1 Conceptos básicos

1.1.1 Base de Datos

1.1.2 Sistema de base de datos (DBMS)

1.1.3 Base de Datos Relacional

1.1.4 Usuarios y esquemas

1.1.5 Entidad – tupla – atributos

1.1.6 Diagrama Entidad Relación

1.1.7 Llaves primarias

1.1.8 Llaves foráneas

1.1.9 Relaciones básicas

1.1.9.1 De uno a uno

1.1.9.2 De uno a muchos

1.1.9.3 De muchos a muchos

1.1.10 Mapeo físico de una DB relacional

1.1.10.1 Introducción a SQL (DDL y DML)

1.1.10.2 Constraints (para PK y FK)

Segunda Unidad

Métodología para desarrollo de software

- 2.1** Conceptos generales
 - 2.1.1** Métodos de programación
- 2.2** Introducción al proceso de desarrollo de sistemas
- 2.3** Introducción al UML
 - 2.3.1** Objetivos
 - 2.3.2** Vistas
 - 2.3.3** Diagramas
- 2.4** Análisis y Diseño Orientado a Objetos
- 2.5** Proceso de Desarrollo de SW, método iterativo-incremental
 - 1.5.1** Planeación y elaboración
 - 1.5.2** Ciclos de Construcción
- 2.6** Requerimientos
- 2.7** Mejores prácticas para el desarrollo de software
- 2.8** Capas arquitectónicas para el desarrollo de aplicaciones de software
- 2.9** Relación entre UML y el ciclo de desarrollo
- 2.10** Proceso de Desarrollo de SW, método iterativo incremental

3 días de clase 19/febrero – 26/febrero

Tercera Unidad

Etapa de análisis del ciclo de construcción

- 3.1** Casos de uso
 - 3.1.1** Introducción
 - 3.1.2** Casos de Uso de alto nivel
 - 3.1.3** Casos de Uso expandidos
 - 3.1.4** Tipos de caso de uso
 - 3.1.4.1** Primarios, secundarios
 - 3.1.4.2** Esencial, Real
 - 3.1.5** Actores
 - 3.1.6** Identificación de casos de uso
 - 3.1.7** Diagrama de casos de uso
 - 3.1.8** Los sistemas y sus fronteras
 - 3.1.9** Relaciones en un diagrama de casos de uso
 - 3.1.9.1** Comunica
 - 3.1.9.2** Incluye
 - 3.1.9.3** Extiende

- 3.1.9.4 Generalización
- 3.1.10 Ejemplos

3 días de clase 27/febrero – 06/marzo

- 3.2 Modelo conceptual – diagrama de estructura estática
 - 3.2.1 Conceptos generales y notación
 - 3.2.1.1 Clase – atributos
 - 3.2.1.2 Objeto (instancia)
 - 3.2.1.3 Relaciones entre clases
 - 3.2.1.3.1 Asociaciones
 - 3.2.1.3.1.1 Nombre y dirección de la asociación
 - 3.2.1.3.1.2 Multiplicidad
 - 3.2.1.3.1.3 Roles
 - 3.2.1.3.1.4 Agregación
 - 3.2.1.3.1.5 Clases asociación
 - 3.2.1.3.1.6 Asociación N-aria
 - 3.2.1.3.1.7 Navegabilidad
 - 3.2.1.3.1.8 Herencia
 - 3.2.1.3.2 Clase paramétrica
 - 3.2.1.3.3 Paquete
 - 3.2.1.3.4 Dependencia
 - 3.2.2 Construcción de un modelo conceptual
 - 3.2.3 Modelos conceptuales
 - 3.2.4 Estrategias para identificar objetos
 - 3.2.5 Directrices para construir el modelo conceptual
 - 3.2.5.1 Especificación o descripción de conceptos
 - 3.2.5.2 Agregación de las asociaciones
 - 3.2.5.3 Identificación de asociaciones
 - 3.2.5.4 Asignación de atributos

4 días de clase 06/marzo – 20/marzo

- 3.3 Definición de glosario
 - 3.3.1 Introducción
 - 3.3.2 Reglas y restricciones del dominio
 - 3.3.3 Ejemplos
- 3.4 Comportamiento inicial del sistema
 - 3.4.1 Introducción a diagramas de secuencia
 - 3.4.1.1 Notación UML
 - 3.4.1.2 Caminos alternativos de ejecución y concurrencia
 - 3.4.1.3 Destrucción de un objeto
 - 3.4.1.4 Métodos recursivos
 - 3.4.1.5 Comportamiento del sistema
 - 3.4.1.6 Eventos y operaciones de un sistema
 - 3.4.1.7 Registro de las operaciones de un sistema

- 3.4.1.8 Elaboración de un diagrama de secuencia
- 3.4.1.9 Eventos y fronteras de un sistema
- 3.4.1.10 Asignación de nombres a los eventos y operaciones de un sistema
- 3.4.2 Introducción a diagramas de estado
 - 3.4.1.1 Conceptos elementales y notación de un diagrama de estado
 - 3.4.1.1.1 Estado
 - 3.4.1.1.2 Eventos
 - 3.4.1.1.3 Envío de mensajes
 - 3.4.1.2 Utilidad de los diagramas de estado para los casos de uso
 - 3.4.1.3 Diagramas de estado del sistema
 - 3.4.1.4 Tipos independientes y dependientes del estado
 - 3.4.1.5 Tipos y clases comunes dependientes del estado
 - 3.4.1.6 Tipos de eventos
 - 3.4.1.7 Notación complementaria de los diagramas de estado
 - 3.4.1.7.1 Acciones de transición
 - 3.4.1.7.2 Condiciones protectoras de las transiciones
 - 3.4.1.7.3 Estados anidados
- 3.5 Introducción a los diagramas de actividades
 - 3.5.1 Introducción
 - 3.5.2 Estado de actividad y estados de acción
 - 3.5.3 Transiciones
 - 3.5.4 Bifurcaciones
 - 3.5.5 División y unión
 - 3.5.6 Calles

Cuarta Unidad

Etapa de diseño del ciclo de construcción

- 4.1 Definición de reportes, interfaz de usuario y secuencia de pantallas
- 4.2 Diagrama de clases del diseño
 - 4.2.1 Introducción
 - 4.2.2 Relaciones de dependencia para representar visibilidad entre clases
 - 4.2.3 Tipos de visibilidad (parámetro, local, global)
 - 4.2.4 Clase controladora
 - 4.2.5 Elaboración de un diagrama de clases del diseño
 - 4.2.6 Navegabilidad
 - 4.2.7 Visibilidad de atributos y métodos
 - 4.2.8 Comparación entre el modelo conceptual y los diagramas de clases del diseño
- 4.3 Introducción a los diagramas de colaboración

- 4.3.1 Actividades y dependencias
- 4.3.2 Elaboración de diagramas de colaboración
- 4.3.3 Relación entre artefactos
- 4.3.4 Notación básica de los diagramas de colaboración
 - 4.3.4.1 Representación gráfica de clases e instancias
 - 4.3.4.2 Representación gráfica de los vínculos
 - 4.3.4.3 Representación gráfica de los mensajes
 - 4.3.4.4 Representación gráfica de los parámetros
 - 4.3.4.5 Representación gráfica del mensaje para devolver valor
 - 4.3.4.6 Sintaxis de los mensajes
 - 4.3.4.7 Representación gráfica de los mensajes al “emisor” o a “esto”
 - 4.3.4.8 Representación gráfica de la iteración
 - 4.3.4.9 Representación gráfica de la creación de instancias
 - 4.3.4.10 Representación gráfica de la secuencia del número de mensaje
 - 4.3.4.11 Representación gráfica de los mensajes condicionales
 - 4.3.4.12 Representación gráfica de trayectorias condicionales mutuamente excluyentes
 - 4.3.4.13 Representación gráfica de las colecciones
 - 4.3.4.14 Representación gráfica de los mensajes dirigidos a multiobjetos
 - 4.3.4.15 Representación gráfica de los mensajes dirigidos a una clase

Quinta Unidad

Modelado físico de un sistema orientado a objetos

- 5.1 Componentes
- 5.2 Interfaces
- 5.3 Tipos de componentes
- 5.4 Organización de componentes
- 5.5 Estereotipos de componentes
- 5.6 Despliegue – nodos
- 5.7 Nodos y componentes
- 5.8 Diagramas de componentes
 - 5.8.1 Introducción
 - 5.8.2 Usos comunes
 - 5.8.2.1 Modelado de código fuente
 - 5.8.2.2 Modelado de una versión ejecutable y bibliotecas
 - 5.8.2.3 Modelado de una base de datos física
- 5.9 Diagramas de despliegue
 - 5.9.1 Modelado de sistema empotrado

- 5.9.2 Modelado de sistema cliente/servidor
- 5.10 Arquitectura del sistema
 - 5.10.1 Arquitectura de tres niveles (capas)
 - 5.10.2 Arquitectura de tres niveles orientada a objetos
 - 5.10.3 Arquitectura multinivel
- 5.11 Paquetes

BIBLIOGRAFÍA:

Craig Larman, UML y Patrones, Introducción al análisis y diseño orientado a objetos. Prentice Hall.

LISTA DE CATEDRÁTICOS

Curso						L	M	MI	J	V	Catedrático
INTROD A LA PROGRAMACION Y COMP 2	A	T-3	211	7:10	8:50				X	X	WALTER E. MINCHEZ SUTUC
INTROD A LA PROGRAMACION Y COMP 2	B	T-3	215	7:10	8:50				X	X	CLAUDIA LICETH ROJAS MORALES
INTROD A LA PROGRAMACION Y COMP 2	C	T-3	213	7:10	8:50				X	X	JOSE MANUEL RUIZ JUAREZ
INTROD A LA PROGRAMACION Y COMP 2	D	T-3	212	7:10	8:50				X	X	WILLIAM ESTUARDO ESCOBAR ARGUETA
INTROD A LA PROGRAMACION Y COMP 2	E	T-3	402	7:10	8:50				X	X	EDWIN ESTUARDO ZAPETA GOMEZ