



Nombre del Curso: Introducción a la Programación y Computación 2			
Código:	771	Créditos:	5
Escuela:	CIENCIAS Y SISTEMAS	Área a la que pertenece:	Programación
Pre requisito:	Introducción a la Programación y Computación I (770) 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)
Categoría:	Obligatorio	Semestre:	1er. Semestre 2024
Docente:	Msc Ing. Estuardo Zapeta	Auxiliar:	Mario Cesar Moran Porras
Horas por semana del curso:	4	Horas por semana del laboratorio:	2
Días que se imparte el curso:	Jueves y viernes	Días que se imparte el laboratorio:	Jueves
Horario del curso:	17:20 - 19:00	Horario del laboratorio:	19:00 - 20:40

1. Descripción del curso

Este curso se encuentra diseñado para que el estudiante entienda e implemente estructuras de datos por medio de memoria dinámica, que conceptualmente entienda el diseño de sistemas a través de la definición de una arquitectura y para finalizar la aplicación de versionamiento durante el desarrollo de software.

2. Objetivos

General	Específicos
Lograr que el estudiante expanda sus conocimientos de desarrollo de software usando elementos que le brinden una visión general de los procesos de desarrollo, así como elementos de calidad que le ayuden a robustecer los entregables.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Implementar estructuras de datos haciendo uso de memoria dinámica. 2. Entender el diseño y análisis de arquitecturas de sistemas. 3. Aplicar buenas prácticas de versionamiento 4. Entender e implementar buenas prácticas de aseguramiento de calidad del software.

3. Metodología

1. El curso se impartirá a través de clases magistrales dos días por semana, con duración de dos periodos cada día.
2. El laboratorio se impartirá **de manera virtual** una vez por semana, con duración de dos períodos cada día.
3. Durante el semestre, se asignarán tres proyectos de programación a realizarse de manera individual; así como tareas, ejercicios y pruebas cortas.

4. Competencias terminales

Al finalizar el curso el estudiante desarrolla las siguientes competencias:

- Capacidad para aplicar metodologías de programación y desarrollo de aplicaciones de software.
- Capacidad de aplicar los temas de calidad en el desarrollo de su software bajo el uso de prácticas estándares.
- Conocimiento de los aspectos claves de seguridad y calidad en el desarrollo del software.
- Dominio en el manejo de la memoria dinámica y los TDA's básicos requeridos en el curso de estructura de datos.
- Conocimiento de los ambientes necesarios para desarrollar software y garantizar su buen funcionamiento ante los usuarios finales.
- Conocimiento de la gestión de versiones del software y releases correspondientes.

5. Observaciones

1. Es obligatorio acumular el 80% de asistencia antes de cada parcial (de lo contrario no se tendrá derecho a examen).
2. El laboratorio se calificará sobre 100, y será equivalente a 30 puntos de zona.
3. Habrá 3 proyectos de programación.
4. El catedrático revisará las notas obtenidas en el curso y el laboratorio. Podrá decidir si es necesaria una segunda revisión a cada proyecto y considerar nuevamente la ponderación obtenida en cada proyecto.
5. Las notas de cada proyecto serán publicadas por el catedrático del curso en el transcurso del semestre, el estudiante tendrá 8 días como máximo para pedir revisión de proyecto.
6. El laboratorio debe aprobarse con 61 puntos sobre 100.
7. Es obligatorio ganar el laboratorio para tener derecho a evaluación final del curso.
8. No habrá proyecto de retrasada, ni reposición de nota de laboratorio.
9. El curso se aprueba con 61 puntos.



6. Contenido temático del curso

Unidad	Tema
<p>1. Estructura y manejo de la memoria</p>	<p>1. Estructura y manejo de la memoria</p> <p>1.1. Gestión de la memoria</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1.1.1. Particiones estáticas 1.1.1.2. Particiones dinámicas 1.1.1.3. Paginación 1.1.1.4. Segmentación <p>1.2. Manejo de memoria dinámica</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.2.1. Apuntadores 1.2.2. Tipos de datos abstractos (TDA's) <ul style="list-style-type: none"> 1.2.2.1. Concepto 1.2.2.2. Listas simples 1.2.2.3. Listas circulares 1.2.2.4. Listas doblemente enlazadas 1.2.2.5. Pilas 1.2.2.6. Colas
<p>2. Principios de diseño de software</p>	<p>2. Principios de diseño de software</p> <p>2.1. Modelo de análisis en un diseño de software</p> <p>2.2. Diseño orientado a objetos</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.2.1. Diagrama de clases 2.2.2. Representación de una clase 2.2.3. Relaciones entre clases 2.2.4. Visibilidad <p>2.3. Diseño orientado a la interfaz</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.3.1. Diferentes perspectivas de la interfaz 2.3.2. Principios para el diseño de interfaces de usuario <p>2.4. Diseño orientado a la arquitectura</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.4.1. Concepto 2.4.2. Componentes 2.4.3. Atributos de calidad 2.4.4. Ciclo de desarrollo de la arquitectura 2.4.5. Patrones y estilos arquitectónicos 2.4.6. Arquitectura en la nube <p>2.5. Diseño orientado a los datos</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.5.1. Modelo de datos 2.5.2. Modelo relacional <ul style="list-style-type: none"> 2.5.2.1. Atributos 2.5.2.2. Dominio 2.5.2.3. Tipos de relación 2.5.2.4. Notación



<p>3. Estrategias de desarrollo de software</p>	<p>3. Estrategias de Desarrollo de Software</p> <ul style="list-style-type: none">3.1. Proyecto de software3.2. Metodología para el desarrollo de software3.3. Ciclo de vida para el desarrollo de software3.4. Modelo cascada3.5. Metodología SCRUM<ul style="list-style-type: none">3.5.1. Pilares fundamentales3.5.2. Roles3.5.3. Conceptos importantes3.5.4. Artefactos3.5.5. Eventos3.6. Principios básicos de versionamiento<ul style="list-style-type: none">3.6.1. Concepto3.6.2. ¿Qué sucede si no hay versionamiento?3.6.3. Términos clave
<p>4. Aseguramiento de la calidad del software</p>	<p>4. Aseguramiento de la calidad del software</p> <ul style="list-style-type: none">4.1. Calidad del software4.2. ¿Cómo se asegura la calidad del software?4.3. Funciones del equipo de aseguramiento4.4. Asegurando calidad a través de las pruebas4.5. Principios de las pruebas4.6. Modelo "V" de Pruebas4.7. Clasificación de las pruebas4.8. Herramientas de medición de calidad



7. Evaluación del rendimiento académico

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.

Procedimiento de evaluación		Ponderación
Clase	Tareas y/o cortos	04 pts.
	Prácticas	03 pts.
	Primer parcial	12 pts.
	Segundo parcial	13 pts.
	Tercer parcial	13 pts.
Total de clase		45 pts.
Laboratorio	Proyecto I	10 pts.
	Proyecto II	10 pts.
	Proyecto III	10 pts.
Total de laboratorio		30 pts.
Zona		75 pts.
Examen Final		25 pts.
Nota de promoción		100 pts.



8. Cronograma de actividades

Tema principal	Contenido a desarrollar	Fecha
Presentación del curso		18-enero
Gestión de la memoria	Particiones estáticas Particiones dinámicas	19-enero
	Paginación Segmentación	25-enero
Manejo de memoria dinámica	Apuntadores	26-enero 01-febrero
	Tipos de datos abstractos (TDA's) - Concepto - Listas simples	02-febrero
	Listas circulares	08-febrero 09-febrero
		15-febrero 16-febrero
	- Pilas - Colas	22-febrero
	Primer parcial	
Principios de diseño de software	Modelo de análisis en un diseño de software Diseño orientado a objetos - Diagrama de clases	29-febrero
	- Representación de una clase - Relaciones entre clases - Visibilidad	01-marzo
	Diseño orientado a la interfaz - Diferentes perspectivas de la interfaz - Principios para el diseño de interfaces de usuario	07-marzo
	Diseño orientado a la arquitectura - Concepto - Componentes - Atributos de calidad - Ciclo de desarrollo de la arquitectura	08-marzo
	- Patrones y estilos arquitectónicos - Arquitectura en la nube	14-marzo
	Diseño orientado a los datos - Modelo de datos	15-marzo



	- Modelo relacional - Atributos - Dominio	21-marzo
	- Tipos de relación - Notación	22-marzo
Segundo parcial		04-abril
	Proyecto de software Metodología para el desarrollo de software Ciclo de vida para el desarrollo de software Modelo cascada	05-abril
Estrategias de desarrollo de software	Metodología SCRUM - Pilares fundamentales - Roles - Conceptos importantes	11-abril
	- Artefactos - Eventos	12-abril
	Principios básicos de versionamiento - Concepto - ¿Qué sucede si no hay versionamiento? - Términos clave	18-abril
	Calidad del software ¿Cómo se asegura la calidad del software? Funciones del equipo de aseguramiento	19-abril
Aseguramiento de la calidad del software	Asegurando calidad a través de las pruebas Principios de las pruebas Modelo "V" de Pruebas Clasificación de las pruebas	25-abril
	Herramientas de medición de calidad	26-abril
Tercer parcial		03-mayo

9. Bibliografía

- Python para informáticos Versión 2.7.2 Charles Severance
- Fundamentos de programación, Algoritmos, Estructuras de Datos y Objetos, Luis Joyanes Aguilar, Cuarta Edición, McGraw-Hill
- The Scrum Guide™ Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 2017
- Craig Larman; Introducción al análisis y diseño orientado a objetos. Prentice Hall
- Software Quality Assurance, From Theory to Implementation, Daniel Galin 2004.
- State of Software Development, CodingSans 2019
- El control de versiones, Guillem Borrell, 2006.
- Software Design, David Budgen, 2ª. Edición, Pearson Addison Wesley.
- OWASP Application Security Verification Standard 4.0, 2019

10. Normas para la clase semipresencial

- Todas las comunicaciones con el profesor y los auxiliares deben ser por los correos electrónicos que se indiquen en clase.
- Las comunicaciones enviadas por correo electrónico serán atendidas en un máximo de 3 días hábiles.
- Los exámenes parciales y final serán en modalidad presencial.
- Durante las clases los estudiantes pueden hacer consultas por el chat del curso o habilitando su micrófono, según lo indique el profesor, teniendo el cuidado de ser respetuoso y mantener las reglas de cortesía durante la escritura.