



Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Ingeniería
Coordinación de Ingeniería en Computación

Materia Ambientes de Programación Visual **Etapa** Terminal .1

Área de conocimiento Ingeniería Aplicada **1**

Competencia:

Utilizar en forma eficiente los entornos de programación visual para desarrollar aplicaciones de software basadas en componentes visuales, aprovechando las bondades de los “frameworks” propietarios respecto a la generación automática de código, lo cual agiliza el proceso de desarrollo, pero sin perder la esencia del paradigma de orientación a objetos y teniendo bajo control el manejo de eventos.

Evidencia del Desempeño:

- Diseñar e implementar una aplicación de software utilizando un lenguaje de programación visual y un “framework” de desarrollo.
- Documentar la arquitectura de clases generada automáticamente por el “framework” propietario, así como la arquitectura de clases generada por el programador.
- Integrar una arquitectura general de un sistema de software a partir de las dos arquitecturas, y documentarla.

Clave	Carga Académica						Requisito
	HC	HL	HT	HP C	HE	CR	
	2		2		2	6	

Contenido Temático:

- 1.- Introducción a la programación visual
- 2.- Programación orientada a objetos en C# y VisualBasic.NET
- 3.- Microsoft.NET
- 4.- ASP.NET
- 5.- Introducción a Winforms

Bibliografía:

- [Robert E. Horn](#) *Visual Language: Global Communication for the 21st Century* Editorial: Macrovu Inc.; 1 edition (April 1, 1999)
- [Donis Marshall](#) *Programming Microsoft Visual C# 2005: The Language* Microsoft Press; 2005 Ed edition (January 25, 2006)
- [Michael Halvorson](#) *Microsoft Visual Basic 2005 Step by Step* Microsoft; 1 edition (Nov 2 2005)