



MATERIA:	TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN AVANZADA				
CLAVE:	DCC03	CRÉDITOS:	6	TOTAL HORAS/SEMANA	6
<b>OBJETIVO:</b>	El principal objetivo de la materia es introducir al alumno, elementos necesarios para la construcción de sistemas de software de mediano y alto aporte desde una perspectiva multi-enfoque, teniendo la capacidad de aplicar diversas metodologías de otras áreas de estudio que permitan incrementar las capacidades operativas de un programa computacional.				
<b>CONTENIDO:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Matrices.</li><li>2. Grafos.</li><li>3. Árboles.</li><li>4. Técnicas de Programación.</li><li>5. Programación de Interfaces.</li></ol>				
<b>BIBLIOGRAFIA:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Burgos J. y Galve J. (2013). <i>Programación I</i>, Pearson Educación de México S.A. de C.V.</li><li>• Holly Moore (2006). <i>MATLAB para Ingenieros</i>. Pearson Prentice Hall.</li><li>• Sed Shaw (2013). <i>Learn Python the Hard Way</i>. Ed. Addison Wesley.</li></ul>				
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realización de actividades en clase.</li><li>• Trabajo en equipo para solución de tareas.</li><li>• Proyecto práctico o caso integrador.</li><li>• Examen.</li></ul>				
<b>METODOLOGÍA ENSEÑANZA APRENDIZAJE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Exposición del profesor de la teoría y conceptos básicos.</li><li>• Desarrollo de formulario.</li><li>• Desarrollo de ejercicios en clase y tareas.</li><li>• Exposición del profesor de la teoría y conceptos básicos.</li><li>• Desarrollo de formulario.</li><li>• Desarrollo de ejercicios en clase y tareas.</li></ul>				