

ASIGNATURA
CODIGO
HORAS/SEMANA

DISEÑO GRAFICO POR COMPUTADOR
20002
4

ADSCRITA A: UNIDAD ACADEMICA: INGENIERIA ELECTRONICA
DIVISION/SECCION/DEPARTAMENTO: SISTEMAS

I. OBJETIVOS :

1. Aprender una metodología para el Análisis, diseño y Construcción de software.
2. Conocer el paradigma de la Programación estructurada.
3. Conocer el paradigma de la Programación Orientada a Eventos.

II. PROGRAMA SINTETICO (SYLLABUS):

1. Metodología de construcción de software
2. Programación estructurada
3. Control de Flujo del lenguaje C
4. Programación Orientada a eventos
5. Interfaces de programación
6. Funciones de Programación
7. Aplicaciones sobre programas