



MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

Materia	TECNOLOGÍAS DE PROGRAMACIÓN
Objetivo general	Aplicar técnicas de programación para el desarrollo de productos de software, con el propósito de hacer más eficientes los recursos de cómputo disponibles, así como medir el esfuerzo dedicado en la producción del software.
Contenido sintético	<ul style="list-style-type: none"> • Programación con patrones de diseño. • Concurrencia de hilos. • Aplicaciones de clases e interfaces internas. • Fundamentos de interfaces gráficas de usuarios. • Mapeo objeto relacional.

