



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE

ASIGNATURA:

Graficación con laboratorio

CONTENIDOS:

Unidad	Temas
I	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccionando elementos visuales adecuados.<ol style="list-style-type: none">1.1. La mejor forma de mostrar los datos.1.2. Tipos de elementos gráficos más usados para comunicar.1.3. Selección del método adecuado de graficación y/o representación de datos dependiendo de la audiencia.
II	<ol style="list-style-type: none">2. Evaluando modelos visuales<ol style="list-style-type: none">2.1. Conociendo como es que las personas ven y cómo podemos tomar ventaja de eso.2.2. Importancia de atributos como color, tamaño y posición.2.3. La graficación como medio para comunicar datos
III	<ol style="list-style-type: none">3. Explorando herramientas de graficación<ol style="list-style-type: none">3.1. Adquiriendo datos de forma interactiva.3.2. Validando los datos.3.3. Análisis estadístico en el lado del cliente.3.4. HTML5 Canvas.3.5. Google Charts.
IV	<ol style="list-style-type: none">4. Análisis interactivo<ol style="list-style-type: none">4.1. Introducción a D3.4.2. Incorporando símbolos a D3.4.3. Usando mapas para mostrar información global, regional o local.4.4. Graficación de datos en tiempo real.4.5. Graficación con datos masivos.
V	<ol style="list-style-type: none">5. Explorando herramientas de análisis y visualización de datos<ol style="list-style-type: none">5.1. Construyendo un Dashboard interconectado.5.2. Conectando los componentes con backbone.5.3. Mejorando la apariencia de la representación gráfica de los datos.5.4. Integrando SVG.
Bibliografía Graficación, José Ricardo Hernández Jiménez Manuales de Lenguajes de Programación	