



## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

### ESCUELA DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

#### 1. Datos

<b>Materia:</b>	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN
<b>Código:</b>	ICC0002
<b>Paralelo:</b>	A
<b>Periodo :</b>	Septiembre-2019 a Febrero-2020
<b>Profesor:</b>	ASTUDILLO RODRIGUEZ CATALINA VERONICA
<b>Correo electrónico:</b>	cvastudillo@uazuay.edu.ec
<b>Prerrequisitos:</b>	Ninguno

**Nivel:** 1

**Distribución de horas.**

Docencia	Práctico	Autónomo: 64		Total horas	Créditos
		Sistemas de tutorías	Autónomo		
64	32	0	64	160	6

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Fundamentos de Programación es una materia de gran importancia en la carrera de Ingeniería de Ciencias de la Computación porque constituye uno de los ejes de formación profesional del futuro Ingeniero, sienta las bases para el eje de formación de lenguajes de programación.

Su objetivo es capacitar a los estudiantes en el análisis de un problema, su solución mediante la elaboración de algoritmos representados en diagramas de flujo y pseudocódigo, y su codificación en el lenguaje de programación.

Contribuye de forma transversal con asignaturas como sistemas operativos, base de datos, inteligencia artificial, entre otras.

#### 3. Contenidos

<b>1</b>	<b>Algoritmos</b>
1.1	Introducción (2 horas)
1.2	Concepto y características. (2 horas)
1.3	Ejercicios de aplicación (4 horas)
1.4	Herramientas para representar algoritmos (0 horas)
1.4.1	Diagramas de flujo y pseudo-código (2 horas)
1.5	Constantes y variables, Tipos de datos, Operadores y Expresiones (2 horas)
1.5.1	Entero, real, caracter, cadena, booleano, definidos por el usuario. (0 horas)
1.5.2	Asignación, aritméticos, lógicos, relacionales, prioridad de operadores (0 horas)
1.5.3	Entrada y salida de datos (0 horas)
1.6	Estructuras de control (Programas estructurados) (0 horas)
1.6.1	Secuencial (2 horas)
1.6.2	Condicionales (6 horas)
1.6.3	Repetitivas (8 horas)
<b>2</b>	<b>Introducción a lenguajes de programación</b>

2.1	Software: Conceptos, Software del sistema y software de aplicaciones. Los lenguajes de programación: concepto, lenguaje de máquina, ensamblador y lenguaje de alto nivel (2 horas)
2.2	Editor de programas, compiladores, traductores y depurador de programas (0 horas)
2.3	Entornos de programación (0 horas)
2.4	Sintaxis y semántica de los lenguajes de programación. (0 horas)
2.4.1	Estructura general de un programa (1 horas)
2.5	Constantes y variables, Tipos de datos, Operadores y Expresiones (2 horas)
2.6	Estructuras de control (0 horas)
2.6.1	Secuencial (2 horas)
2.6.2	Condicionales (4 horas)
2.6.3	Repetitivas (6 horas)
<b>3</b>	<b>Funciones y procedimientos</b>
3.1	Concepto, características y definición (2 horas)
3.2	Ámbito de las variables: globales y locales (4 horas)
3.3	Paso de parámetros por valor y referencia (6 horas)
<b>4</b>	<b>Arreglos unidimensionales y multidimensionales.</b>
4.1	Concepto, características y definición (2 horas)
4.2	Arreglos unidimensionales (2 horas)
4.3	Ordenamiento y búsqueda (9 horas)
4.4	Arreglos bidimensionales (4 horas)
4.5	Arreglos multidimensionales (2 horas)
4.6	Arreglo como parámetro (2 horas)
4.7	Cadenas de caracteres (2 horas)
4.8	Punteros. (4 horas)
<b>5</b>	<b>Estructuras de datos</b>
5.1	Concepto, características y definición (4 horas)
5.2	Arreglos de estructuras (4 horas)
<b>6</b>	<b>Flujos y archivos.</b>
6.1	Concepto, características y definición (2 horas)
6.2	Operaciones sobre archivos (lectura y escritura) (2 horas)

## 4. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### ad. Resuelve problemas básicos de ingeniería mediante la aplicación de un lenguaje de consulta estructurado.

	Evidencias
-Implementa funciones que contengan estructuras de control aprendidas en este curso.	-Evaluación escrita -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Implementa proyectos que integren los conceptos aprendidos, expresados en un lenguaje de alto nivel con la ayuda de una herramienta de programación.	-Evaluación escrita -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Reconoce la importancia de las funciones como herramienta para simplificar la estructura de un programa.	-Evaluación escrita -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Resuelve problemas básicos de ingeniería aplicando el conocimiento y correcta utilización de estructuras de control.	-Evaluación escrita -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Utiliza archivos de texto para el almacenamiento de información.	-Evaluación escrita -Resolución de ejercicios, casos y otros

#### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Algoritmos	Algoritmos	APORTE	8	Semana: 6 (14/10/19 al 19/10/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicios sobre algoritmos	Algoritmos	APORTE	2	Semana: 6 (14/10/19 al 19/10/19)
Evaluación escrita	Ejercicios aplicados en Lenguaje de programación sobre temas tratados en Introducción a lenguajes de programación, Funciones y procedimientos	Introducción a lenguajes de programación, Funciones y procedimientos	APORTE	8	Semana: 11 (18/11/19 al 23/11/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicios aplicados en Lenguaje de programación sobre temas tratados en Introducción a lenguajes de programación, Funciones y procedimientos	Introducción a lenguajes de programación, Funciones y procedimientos	APORTE	2	Semana: 11 (18/11/19 al 23/11/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicios sobre Arreglos unidimensionales y multidimensionales., Estructuras de datos, Flujos y archivos	Arreglos unidimensionales y multidimensionales., Estructuras de datos, Flujos y archivos.	APORTE	2	Semana: 15 (16/12/19 al 21/12/19)
Evaluación escrita	Arreglos unidimensionales y multidimensionales., Estructuras de datos, Flujos y archivos	Arreglos unidimensionales y multidimensionales., Estructuras de datos, Flujos y archivos.	APORTE	8	Semana: 15 (16/12/19 al 21/12/19)
Evaluación escrita	Toda la materia	Introducción a lenguajes de programación, Algoritmos, Arreglos unidimensionales y multidimensionales., Estructuras de datos, Flujos y archivos., Funciones y procedimientos	EXAMEN	20	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Evaluación escrita	Toda la materia	Introducción a lenguajes de programación, Algoritmos, Arreglos unidimensionales y multidimensionales., Estructuras de datos, Flujos y archivos., Funciones y procedimientos	SUPLETORIO	20	Semana: 21 ( al )

## Metodología

## Criterios de Evaluación

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
JOYANES AGUILAR, LUIS	McGraw-Hill	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN: Algoritmos, estructura de datos y objetos	2008	978-84-481-6111-8
Dale, Nell; Weems, Chip	McGraw-Hill	Programación y resolución de problemas con C++	2007	978-970-10-6110-7
Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest, and Clifford Stein	MIT Press	Introduction to Algorithms	2009	9780262270830
JOYANES AGUILAR, LUIS	McGraw-Hill	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN: Algoritmos, estructura de datos y objetos	2008	978-84-481-6111-8

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Dale, Nell; Weems, Chip	McGraw-Hill	Programación y resolución de problemas con C++	2007	978-970-10-6110-7

#### Web

Autor	Título	Url
cplusplus	cplusplus	<a href="http://www.cplusplus.com/">http://www.cplusplus.com/</a>

#### Software

Autor	Título	Url	Versión
SourceForge	Dev-C++	<a href="https://sourceforge.net/projects/orwelldevcpp/">https://sourceforge.net/projects/orwelldevcpp/</a>	
Code::Blocks	Code::Blocks	<a href="http://www.codeblocks.org/downloads">http://www.codeblocks.org/downloads</a>	
Codeblocks	Codeblocks	<a href="http://www.codeblocks.org/downloads">http://www.codeblocks.org/downloads</a>	
Dev-C++	Dev-C++	<a href="https://sourceforge.net/projects/orwelldevcpp/">https://sourceforge.net/projects/orwelldevcpp/</a>	

#### Bibliografía de apoyo

##### Libros

##### Web

##### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **09/09/2019**

Estado: **Aprobado**