UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: LÓGICA DE PROGRAMACIÓN
Código: DDD0012
Paralelo:
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
Profesor: FAJARDO SEMINARIO JOSÉ LUIS
Correo electrónico jfajardo@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 32		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	16		32	80

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Es indudable la relación de la lógica programacional con el resto de asignaturas, al ser un curso con mucho razonamiento lógico y manejo del orden del pensamiento, permite presentar los procesos del diseño de una manera esquematizada, ordenada y fácilmente entendible.

Se pretende cubrir el uso del algoritmo como elemento organizador del pensamiento lógico, de la imaginación y de la creatividad. Además el estudiante conocerá las principales estructuras de control y usará los diagramas de flujo como herramienta de organización y de planificación.

La Lógica de Programación es importante porque permite al estudiante y futuro profesional del diseño abrir su pensamiento lógico, haciendo su razonamiento mas sistemático y ordenado, colaborando en el análisis y en la toma de decisiones y brindando la capacidad de resolver problemas con más fluidez.

3. Contenidos

01.	**introduccion a la lógica**
01.01.	Lógica, concepto uso y principios (3 horas)
01.02.	Causalidad y silogismo (1 horas)
01.03.	Conectores lógicos y tablas de verdad (1 horas)
01.04.	Razonamiento y demostraciones (1 horas)
02.	**Algoritmos.**
02.01.	Generalidades y definición. (1 horas)
02.02.	Representación de algoritmos. (1 horas)
02.03.	El algoritmo como elemento organizativo de imaginación y creatividad. (2 horas)
02.04.	Algoritmos conocidos y ejemplos. (2 horas)
03.	**Tipos y estructuras de datos.**
03.01.	Clasificación de tipos de datos. (1 horas)
03.02.	Constantes y variables. Operadores básicos. (1 horas)
03.03.	Operadores aritméticos y lógicos (1 horas)
03.04.	Diagramas de Flujo, definición,simbología y aplicación (5 horas)
4	**Estructuras de control.**
04.01.	Introducción. (1 horas)
04.02.	Estructura selectivas (1 horas)
04.03.	Estructuras repetitivas (2 horas)
5.	**Lógica de programación en los procesos de diseño y resolucion de problemas**
05.01.	La abstracción e información (1 horas)

05.02.	El pensamiento crítico (1 horas)
05.03.	El pensamiento computacional en el proceso de diseño (2 horas)
05.04.	El pensamiento computacional en la resolucion de problemas (4 horas)
6.	**Prácticas**
6.01	Práctica 1 (5 horas)
6.02	Práctica 2 (3 horas)
6.03	Práctica 3 (3 horas)
6.04	Práctica 4 (2 horas)
6.05	Práctica 5 (3 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
cc. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos que apoyan a la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.	
-Distingue, explica y diferencia los distintos tipos de datos y estructura de datos.	-Evaluación escrita
db. Utiliza el pensamiento lógico, crítico y creativo para la comprensión, explicación, integración y comunicación de los fenómenos, sujetos y situaciones de la profesión.	
-Examina, experimenta y completa bloques de programación.	-Informes -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 1		APORTE	1.125	Semana: 3 (15/04/20 al 20/04/20)
Evaluación escrita	Prueba Escrita		APORTE	3.875	Semana: 4 (22/04/20 al 27/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Practica 2		APORTE	1.125	Semana: 6 (06/05/20 al 11/05/20)
Evaluación escrita	Prueba Escrita		APORTE	3	Semana: 7 (13/05/20 al 18/05/20)
Evaluación escrita	Prueba Escrita		APORTE	3.625	Semana: 10 (03/06/20 al 08/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Practica 3		APORTE	2.25	Semana: 10 (03/06/20 al 08/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Practica 4		APORTE	2.25	Semana: 12 (17/06/20 al 22/06/20)
Evaluación escrita	Evaluación Escrita		APORTE	5	Semana: 13 (24/06/20 al 29/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Practica 5		APORTE	2.25	Semana: 15 (08/07/20 al 13/07/20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo		APORTE	5.5	Semana: 16 (15/07/20 al 20/07/20)
Evaluación escrita	Examen en Clases		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo Práctico		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Evaluación escrita	Examen escrito Supletorio		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo Practico		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Ñacato, José	NASABOOKS	Como diseñar algoritmos para computadoras.	2003	9978-40-689-1
Cairó Battistutti, Osvaldo	Ebook	Las bases conceptuales de la Programación.	2013	978-987-33-4081-9
Cairó Battistutti, Osvaldo	Ebook	Las bases conceptuales de la Programación.	2013	978-987-33-4081-9
Cairó Battistutti, Osvaldo	ALFAOMEGA GRUPO EDITOR.	Metodología de la programación. Algoritmos, diagramas de flujo y programas.	2005	970-15-1100-X
Schiffman, Daniel	Morgan Kaufmann	Learning Processing. A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction.	2008	978-0-12-373602-4
Cairó Battistutti, Osvaldo	ALFAOMEGA GRUPO EDITOR.	Metodología de la programación. Algoritmos, diagramas de flujo y programas.	2005	970-15-1100-X
Schiffman, Daniel	Morgan Kaufmann	Learning Processing. A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction.	2008	978-0-12-373602-4
Ñacato, José	NASABOOKS	Como diseñar algoritmos para computadoras.	2003	9978-40-689-1

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **19/03/2020**

Estado: **Aprobado**