



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

**Código:** DDD0012

**Paralelo:**

**Periodo :** Marzo-2022 a Agosto-2022

**Profesor:** CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN

**Correo electrónico** pcarrion@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

<b>01.</b>	<b>introduccion a la lógica</b>
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)
<b>02.</b>	<b>Algoritmos.</b>
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)
<b>03.</b>	<b>Tipos y estructuras de datos.</b>
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)
<b>4</b>	<b>Estructuras de control.</b>
04.01.	Introducción. (1 horas)
04.02.	Estructura selectivas (1 horas)
04.03.	Estructuras repetitivas (2 horas)
<b>5.</b>	<b>Lógica de programación en los procesos de diseño y resolución de problemas</b>
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 resolución de problemas (4 horas)
<b>6.</b>	<b>Prácticas</b>
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
<b>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.</b>	
-Distingue, explica y diferencia los distintos tipos de datos y estructura de datos.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
<b>db. Utiliza el pensamiento lógico, crítico y creativo para la comprensión, explicación, integración y comunicación de los fenómenos, sujetos y situaciones de la profesión.</b>	
-Examina, experimenta y completa bloques de programación.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

#### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	prueba 1		APORTE	5	Semana: 5 (18/04/22 al 23/04/22)
Trabajos prácticos - productos	Prácticas 1 y 2		APORTE	5	Semana: 8 (09/05/22 al 14/05/22)
Reactivos	Prueba		APORTE	5	Semana: 9 (16/05/22 al 21/05/22)
Resolución de ejercicios, casos y otros	prácticas 3 y 4		APORTE	5	Semana: 15 (27/06/22 al 02/07/22)
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico		APORTE	5	Semana: 15 (27/06/22 al 02/07/22)
Reactivos	reactivos		APORTE	5	Semana: 16 (04/07/22 al 09/07/22)
Trabajos prácticos - productos	trabajo final		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (10-07-2022 al 23-07-2022)
Reactivos	examen		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (10-07-2022 al 23-07-2022)
Reactivos	se repite nota del trabajo final		SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )
Trabajos prácticos - productos	examen supletorio		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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	

### Web

## Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 17/03/2022

Estado: Aprobado