



UNIDAD	CUAJIMALPA	DIVISION	CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	8
450107	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION ESTRUCTURADA		TIPO	OBL.
H.TEOR. 2.0	SERIACION		TRIM.	
H.PRAC. 4.0			II al VI	

OBJETIVO(S):

Objetivo General.

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

Comprender y aplicar los conceptos básicos de la programación estructurada para la solución de problemas.

Objetivos Específicos.

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Utilizar adecuadamente la lógica matemática aplicada a la metodología de la programación.
2. Utilizar pseudocódigos y diagramas para simplificar un problema de programación.
3. Conocer y aplicar lo imprescindible de la programación estructurada para realizar programas sencillos.
4. Adquirir las habilidades básicas en programación estructurada usando tipos de datos, estructuras de control y estructuras complejas de datos.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Introducción a la programación y su metodología.
2. Introducción a la lógica matemática.
3. Representación abstracta del código como método de programación.
4. Sintaxis del lenguaje de programación.
5. Los tipos de datos y su metodología de programación.
6. Estructuras de datos (estructuras de control, estructuras de decisión,



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

estructuras de repetición).

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposiciones temáticas por parte del profesor.
- Discusión grupal.
- Reportes de trabajos.
- Elaboración de un proyecto final.

MODALIDADES DE EVALUACION:**Evaluación Global:**

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Reportes escritos de los trabajos realizados.
- Tareas individuales.
- Evaluaciones periódicas.
- Participación tanto en las sesiones teóricas como prácticas.
- Elaboración de proyectos.
- Evaluación Terminal.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos de la unidad de enseñanza-aprendizaje.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Glassborow F., (2004), You Can Do It! A Beginners Introduction to Computer Programming, John Wiley & Sons.
2. Hawksley C. (1986), Pascal Programming: A Beginner's Guide to Computers and Programming, Cambridge University Press.
3. Joyanes L., Rodríguez L., Fernández M., (1997), Fundamentos de programación, Cuarta edición, McGraw Hill.
4. Loyo De S. J., Rodríguez de F. M. C., (1998), Programación básica en



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO

3 / 3

CLAVE 450107

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION ESTRUCTURADA

Pascal, Universidad de Carabobo, Dirección de Medios, Publicaciones y RRPP, Valencia.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO