



1. DATOS GENERALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE (UA) O ASIGNATURA			
Nombre de la Unidad de Aprendizaje (UA) o Asignatura			Clave de la UA
Programación.			15882
Modalidad de la UA	Tipo de UA	Área de formación	Valor en créditos
Escolarizada	Curso	Básica común	8
UA de pre-requisito	UA simultaneo	UA posteriores	
Sin prerequisites.	Preferentemente debe cursarse junto con Seminario de Solución de Problemas de Programación.	INNI - Estructuras de Datos I (15886) INCO - Estructuras de Datos I (15886) Para las carreras de INBI y INCE no tiene seriación.	
Horas totales de teoría	Horas totales de práctica	Horas totales del curso	
51	17	68	
Licenciatura(s) en que se imparte	Módulo al que pertenece		
Ingeniería en Computación Ingeniería en Informática Ingeniería en Comunicaciones y Electrónica Ingeniería Biomédica	Arquitectura y Programación de Sistemas Sistemas de Información Electrónica Digital Instrumentación Médica		
Departamento	Academia a la que pertenece		
Ciencias Computacionales	Programación		
Elaboró	Fecha de elaboración o revisión		
Dra. Sonia Osorio Angel Dra. Irene Gómez Jiménez	22 de junio 2023.		



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

M. en C. Luis Alberto Muñoz Gómez
Dra. Patricia Sánchez Rosario

2. DESCRIPCIÓN DE LA UA O ASIGNATURA

Presentación

Este curso aporta al perfil de los Ingenieros en Informática, Ingenieros en Computación, Ingenieros Biomédicos e Ingenieros en Comunicaciones y Electrónica los conocimientos, habilidades, metodología, así como capacidades de análisis y síntesis, para plantear la solución de problemas susceptibles de ser computarizados, utilizando las estructuras del lenguaje de programación C como herramienta complementaria por ser un lenguaje para programación estructurada.

Relación con el perfil

Modular

Esta UA pertenece a los módulos de Arquitectura y Programación de Sistemas, Sistemas de Información, Electrónica Digital, e Instrumentación Médica, cuyo propósito es la aplicación de elementos de programación estructurada para dar solución a problemas fundamentales de un sistema de cómputo. Esta UA ayuda a la consecución de dicho propósito al codificar algoritmos de solución a problemas sencillos, utilizando un lenguaje de programación estructurado.

De egreso

La UA aporta al perfil de egreso de:

Ingeniería en Computación: Las bases para el diseño y desarrollo de sistemas de software.

Ingeniería Informática: Las habilidades para desarrollar algoritmos y su codificación.

Ingeniería en Comunicaciones y Electrónica: Las bases para planificar, diseñar, implementar y verificar proyectos que incluyan sistemas digitales mediante el uso de lenguajes de descripción de hardware de alto nivel.

Ingeniería Biomédica: desarrollar y mejorar herramientas o técnicas de detección, diagnóstico, tratamiento, pronóstico.

Competencias a desarrollar en la UA o Asignatura

Transversales

Genéricas

Profesionales



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<ul style="list-style-type: none">● Capacidad de abstracción, análisis y síntesis● Identificar y resolver problemas● Comprensión y construcción de procesos● Capacidad de crítica y autocrítica● Análisis de la realidad● Toma de decisiones● Capacidad de comunicación oral y escrita● Motivar y conducir hacia metas comunes● Trabajo en equipo y colaborativo● Capacidad de aplicar conocimientos en la práctica● Capacidad de organizar el tiempo● Capacidad de actuar en nuevas situaciones● Capacidad de aprender y actualizarse● Trabajo autónomo● Capacidad creativa● Solidaridad● Habilidades interpersonales	<ul style="list-style-type: none">● Representa la solución de un problema dado mediante el uso de diagramas de flujo y pseudocódigo● Identifica de un problema dado los elementos necesarios para su solución utilizando un lenguaje de programación estructurado.● Estructura la solución del problema en módulos individuales programables.● Codifica, revisa, y ejecuta la solución del problema y subproblemas utilizando buenas prácticas de programación.● Aplica los conocimientos teóricos en la práctica.● Utiliza internet como medio de comunicación y como fuente de información.	<p>Analiza, diseña, desarrolla e implementa soluciones relacionadas con software.</p>
Saberes involucrados en la UA o Asignatura		
Saber (conocimientos)	Saber hacer (habilidades)	Saber ser (actitudes y valores)

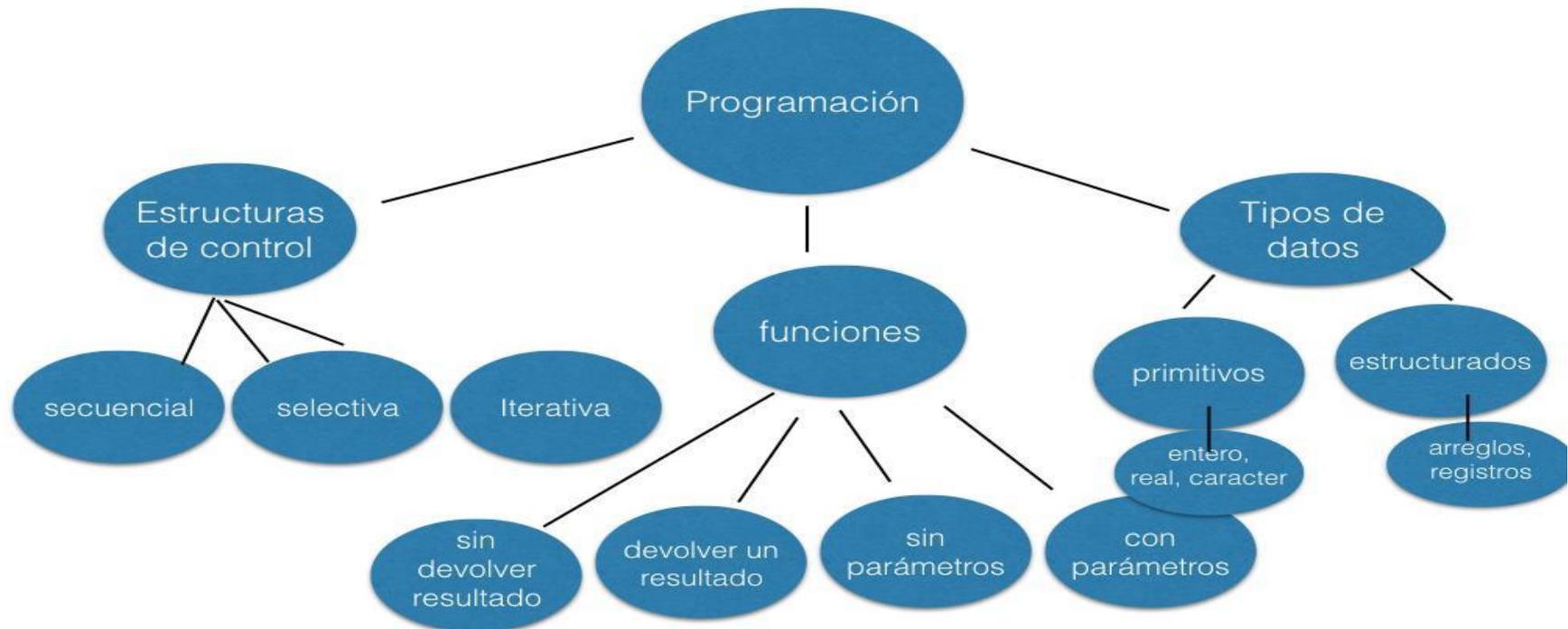


UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<ul style="list-style-type: none">● Herramientas para representación de algoritmos como: Diagramas de flujo Pseudocódigos● Elementos del paradigma de programación estructurada.● Características de un IDE para Lenguaje Estructurado como herramienta en la codificación de la solución del problema● Lenguaje de programación Estructurado	<ul style="list-style-type: none">● Soluciona problemas utilizando la abstracción.● Selecciona herramientas para representar algoritmos● Usa un lenguaje de programación estructurado y un respectivo IDE.● Usa equipos de cómputo.● Integra los conceptos básicos de la Programación Estructurada en la solución de problemas	<ul style="list-style-type: none">● Respeto a la agenda propuesta para la materia: puntualidad y asistencia.● Entrega de trabajos originales.● Sentido crítico y análisis grupal a las soluciones individuales del grupo.● Fomento a la iniciativa entre los alumnos del grupo.
Producto Integrador Final de la UA o Asignatura		
<p>Título del Producto: Portafolio de evidencias.</p> <p>Objetivo: Recopilar la solución a los ejercicios y actividades que el alumno realiza durante el semestre.</p> <p>Descripción: Repositorio en plataformas educativas como Moodle o Classroom, donde se almacenarán los archivos correspondientes a diagramas y/o programas en lenguaje C con las características que indique el profesor.</p>		



3. ORGANIZADOR GRÁFICO DE LOS CONTENIDOS DE LA UA O ASIGNATURA





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

4. SECUENCIA DEL CURSO POR UNIDADES TEMÁTICAS



Unidad temática 1: Programación estructurada

Objetivo de la unidad temática: Aplicará los conceptos básicos de la programación estructurada en la solución de los problemas planteados.

Introducción: En esta unidad se describirán los elementos básicos de un programa, las herramientas para la representación de algoritmos y las estructuras de control que permitan implementar la solución de un problema mediante el paradigma de Programación Estructurada.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
<p>1.1 Conceptos básicos de programación estructurada</p> <ul style="list-style-type: none">1.1.1 Definición y características de programación estructurada1.1.2 Elementos básicos de un programa estructurado <p>1.2 Algoritmo</p> <ul style="list-style-type: none">1.2.1 Definición de algoritmo1.2.2 Técnicas para la formulación de algoritmos<ul style="list-style-type: none">1.2.2.1 Diagramas de flujo1.2.2.2 Pseudocódigo <p>1.3 Estructuras de control</p> <ul style="list-style-type: none">1.3.1 Definición1.3.2 Secuencial1.3.3. Selectiva<ul style="list-style-type: none">1.3.3.1 Si y si-sino1.3.3.2 Según sea1.3.4 Estructuras de control repetitivas<ul style="list-style-type: none">1.3.4.1 Contadores, acumuladores y banderas1.3.4.2 Mientras	<p>Identifica y utiliza elementos básicos de programación estructurada como variables, constantes y operadores en procesos de entrada-salida, así como en expresiones para resolver problemas.</p> <p>Utiliza un lenguaje de programación para codificar las soluciones de los problemas.</p> <p>Elabora y evalúa expresiones matemáticas simples, aplicando la correcta prioridad de los operadores.</p> <p>Clasifica y aplica las diferentes estructuras de control en los problemas a resolver.</p> <p>Usa de manera correcta contadores, acumuladores y banderas.</p> <p>Usa de manera correcta los operadores lógicos y relacionales en las expresiones (condiciones).</p>	<p>Reportes que contengan la solución de los problemas que le serán planteados a través de la unidad temática, los cuales deberán incluir:</p> <ul style="list-style-type: none">Descripción del problema.Diagrama de flujo.Pseudocódigo.Corrida de escritorio de la solución propuesta.Código fuente



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>1.3.4.3 Hacer - mientras 1.3.4.4 Desde</p> <p>1.4 Estructuras anidadas 1.4.1 Definición 1.4.2 Implementación</p>	<p>Fortalece la abstracción en la solución de problemas.</p> <p>Mejora sus habilidades de comunicación oral y escrita.</p> <p>Presenta sus productos en tiempo y forma, de tal manera que demuestra interés y cuidado en su trabajo.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo y en equipo.</p> <p>Fortalece la gestión de la información.</p>		
Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y Tiempo destinado
<p>Solicita a los estudiantes lecturas previas acerca de los conceptos básicos de la programación estructurada.</p>	<p>Realiza el reporte sobre conceptos básicos.</p>	<p>Reporte escrito que contenga las definiciones de los conceptos básicos indicando la Fuente de información utilizada.</p>	<p>Internet Bibliografía</p> <p>1</p>
<p>Organiza en grupos a los alumnos y plantea ejercicios donde se apliquen los conceptos básicos.</p>	<p>Resuelven en equipo los problemas que les fueron planteados, utilizando los conceptos aprendidos.</p>	<p>Reportes que contengan la solución de los problemas que les fueron planteados y éstos deberán incluir:</p>	<p>Ejercicios planteados</p> <p>3</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

		Descripción del problema. Diagrama de flujo. Pseudocódigo. Corrida de escritorio de la solución propuesta. Código fuente		
Solicita a los estudiantes lecturas previas acerca de las Estructuras de control selectivas.	Realiza el reporte sobre estructuras selectivas.	Reporte escrito que contenga las definiciones de las estructuras selectivas. indicando la fuente de información utilizada.	Internet Bibliografía	2
Plantea una serie de ejercicios donde se apliquen las estructuras de control selectivas	Resuelven los problemas que les fueron planteados, utilizando los conceptos aprendidos.	Reportes que contengan la solución de los problemas que les fueron planteados y éstos deberán incluir: <ul style="list-style-type: none">• Descripción del problema.• Diagrama de flujo.• Pseudocódigo.• Corrida de escritorio de la solución propuesta.• Código fuente	Ejercicios planteados	4



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Solicita a los estudiantes lecturas previas acerca de las Estructuras de control repetitivas.	Realiza el reporte sobre estructuras repetitivas.	Reporte escrito que contenga las definiciones de las estructuras repetitivas. indicando la fuente de información utilizada.	Internet Bibliografía	6
Plantea una serie de ejercicios donde se apliquen las estructuras de control repetitivas	Resuelve los problemas que les fueron planteados, utilizando los conceptos aprendidos.	Reportes que contengan la solución de los problemas que les fueron planteados y éstos deberán incluir: <ul style="list-style-type: none">• Descripción del problema.• Diagrama de flujo.• Pseudocódigo• Corrida de escritorio de la solución propuesta.• Código fuente	Ejercicios planteados	12

Unidad temática 2: Arreglos

Objetivo de la unidad temática: Aprenderá el concepto de arreglo, los diferentes tipos que existen, así como el uso apropiado de los mismos en la solución de problemas.



Introducción: En esta unidad se describirán los diferentes tipos de arreglos que se pueden implementar en la solución de un problema. Esta información servirá como base para unidades posteriores.

Contenido temático		Saberes involucrados	Producto de la unidad temática	
2.1 Definición 2.2 Tipos de arreglos 2.2.1 Unidimensionales (vectores) 2.2.2 Bidimensionales (matrices)		<p>Reconoce los diferentes tipos de arreglos que se pueden utilizar para un mejor manejo de la información en la resolución de un problema.</p> <p>Utiliza los arreglos de manera adecuada en el almacenamiento y manipulación de un conjunto de datos del mismo tipo.</p> <p>Selecciona entre los arreglos el más conveniente para la solución de los problemas planteados.</p> <p>Presenta sus productos en tiempo y forma, de tal manera que demuestra interés y cuidado en su trabajo</p> <p>Refuerza la práctica del uso de las estructuras selectivas y repetitivas.</p> <p>Toma decisiones</p>	<p>Reportes que contengan la solución de los problemas que le serán planteados a través de la unidad temática, los cuales deberán incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> Descripción del problema. Diagrama de flujo. Pseudocódigo. Corrida de escritorio de la solución propuesta. Código fuente 	
Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Solicita a los estudiantes lecturas previas acerca de los diferentes tipos de arreglos	Realiza el reporte sobre arreglos.	Reporte escrito que contenga las definiciones de los diferentes tipos de arreglos, indicando la fuente de información utilizada.	Internet Bibliografía	4
Plantea una serie de ejercicios donde se apliquen arreglos	Resuelve los problemas que les fueron planteados, utilizando los conceptos aprendidos.	Reportes que contengan la solución de los problemas que les fueron planteados y éstos deberán incluir: <ul style="list-style-type: none">• Descripción del problema.• Diagrama de flujo.• Pseudocódigo.• Corrida de escritorio de la solución propuesta.• Código fuente	Ejercicios planteados	12

Unidad temática 3: Manejo de funciones



Objetivo de la unidad temática: Resolverá problemas complejos descomponiéndolos en partes más manejables, utilizando el concepto de función así como el uso de los diferentes tipos de parámetros.

Introducción: En esta unidad se describirán las características esenciales de las funciones, los diferentes tipos de parámetros utilizados en ellas y cómo se implementan en la solución de un problema. Esta información servirá como base para unidades posteriores.

Contenido temático		Saberes involucrados	Producto de la unidad temática	
3.1 Definición 3.2 Variables locales y variables globales 3.3 Funciones sin paso de parámetros 3.4 Funciones con parámetros por valor 3.4.1 Funciones con parámetros usando datos de tipo primitivo 3.4.2 Funciones con parámetros usando datos de tipo arreglo		Reconoce las características de la programación modular Divide un problema en partes más pequeñas (funciones) para facilitar su solución. Utiliza las funciones como una forma eficiente de organizar el código de un programa, para su posterior mantenimiento y depuración. Reutiliza las funciones en la solución de distintos problemas. Distingue cuándo declarar una variable local de una global. Identifica los diferentes tipos de parámetros y los utiliza de manera adecuada en la implementación de las funciones en la resolución de un problema.	Reportes que contengan la solución de los problemas que le serán planteados a través de la unidad temática, los cuales deberán incluir: Descripción del problema. Diagrama de flujo. Pseudocódigo. Corrida de escritorio de la solución propuesta. Código fuente	
Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia o de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Solicita a los estudiantes lecturas previas acerca de Programación Modular (funciones)	Realiza el reporte sobre Programación Modular.	Reporte escrito que contenga las características de los diferentes tipos de funciones, indicando la fuente de información utilizada.	Internet Bibliografía	4
Plantea una serie de ejercicios donde se apliquen funciones	Resuelve los problemas que les fueron planteados, utilizando los conceptos aprendidos.	Reportes que contengan la solución de los problemas que les fueron planteados y éstos deberán incluir: <ul style="list-style-type: none">• Descripción del problema.• Diagrama de flujo.• Pseudocódigo.• Corrida de escritorio de la solución propuesta.• Código fuente	Ejercicios planteados	8

Unidad temática 4: Registros



Objetivo de la unidad temática: Crear programas que incluyan el diseño y manipulación de datos estructurados utilizando registros.

Introducción: En esta unidad se describirán los registros, la forma en que se diseñan y cómo se implementan en la solución de un problema. Esta información servirá como base para unidades posteriores.

Contenido temático		Saberes involucrados	Producto de la unidad temática	
4.1 Definición 4.2 Operaciones con registros 4.2.1 Asignación a los datos de un registro 4.2.2 Salida de datos de un registro 4.3 Arreglos con elementos de tipo registro 4.3.1 Definición 4.3.2 Operaciones con arreglos de registros 4.3.2.1 Entrada de datos de los elementos de un arreglo de registros 4.3.2.2 Salida de datos de un arreglo de registros		Identifica qué es un registro y cómo se implementa para un manejo más eficiente de la información. Abstrae el problema organizando la información en tipos de datos complejos, diseñados por el usuario. Diseña los registros de manera adecuada para organizar de forma eficiente la información. Implementa las operaciones necesarias sobre los registros en la resolución de un problema. Presenta sus productos en tiempo y forma, de tal manera que demuestra interés y cuidado en su trabajo Toma decisiones Mejora sus habilidades de comunicación oral y escrita. Utiliza internet como medio de información.	Reportes que contengan la solución de los problemas que le serán planteados a través de la unidad temática, los cuales deberán incluir: Descripción del problema. Diagrama de flujo. Pseudocódigo. Corrida de escritorio de la solución propuesta. Código fuente	
Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Solicita a los estudiantes lecturas previas acerca de los registros	Realiza el reporte sobre registros.	Reporte escrito que contenga las características de los registros, indicando la fuente de información utilizada.	Internet Bibliografía	2
Plantea una serie de ejercicios donde el alumno diseñe los registros adecuados para la solución del problema.	Resuelve los problemas que les fueron planteados, utilizando los conceptos aprendidos.	Reportes que contengan la solución de los problemas que les fueron planteados y éstos deberán incluir: <ul style="list-style-type: none">• Descripción del problema.• Diagrama de flujo.• Pseudocódigo.• Corrida de escritorio de la solución propuesta.• Código fuente	Ejercicios planteados	10



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA



5. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Requerimientos de acreditación:

De acuerdo al “REGLAMENTO GENERAL DE EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN DE ALUMNOS DE LA UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA”:

Artículo 5. “El resultado final de las evaluaciones será expresado conforme a la escala de calificaciones centesimal de 0 a 100, en números enteros, considerando como mínima aprobatoria la calificación de 60.”

Artículo 20. “Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en el periodo ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el H. Consejo General Universitario, se requiere:

I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y

Tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades registradas durante el curso.”

De acuerdo al “REGLAMENTO GENERAL DE EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN DE ALUMNOS DE LA UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA”:

Artículo 27. “Para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, se requiere:

I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente.

II. Haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente.

III. Tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades registradas durante el curso.”

Criterios generales de evaluación:

Esta UA requiere de la presentación de reportes, además de los respectivos programas en Lenguaje C, los cuales deben cumplir con lo siguiente:

- Entrega en tiempo
- Los reportes con la solución de los problemas deberán incluir lo establecido para cada evidencia.



- Queda estrictamente prohibido el plagio.
- Los programas deben ser funcionales.

Evidencias o Productos

Evidencia o producto	Competencias y saberes involucrados	Contenidos temáticos	Ponderación
<p>Reporte escrito que contenga las definiciones de los conceptos básicos indicando la fuente de información utilizada.</p>	<p>Identifica elementos básicos de programación tales como variables, constantes y operadores en procesos de entrada-salida, así como en expresiones para resolver problemas.</p> <p>Mejora sus habilidades de comunicación oral y escrita.</p> <p>Utiliza internet como medio de información.</p>	<p>Definición y características de programación estructurada</p> <p>Elementos básicos de un programa estructurado</p> <p>Definición de algoritmo Técnicas para la formulación de algoritmos Diagramas de flujo Pseudocódigo</p>	<p>3%</p>
<p>Reportes que contengan la solución de los problemas que les fueron planteados y éstos deberán incluir: Descripción del problema. Diagrama de flujo. Pseudocódigo. Corrida de escritorio de la solución propuesta. Código fuente</p>	<p>Identifica y organiza los elementos que se requieren para resolver un problema.</p> <p>Plantea la solución utilizando pseudocódigo o diagramas de flujo.</p> <p>Utiliza adecuadamente elementos básicos de programación tales como variables, constantes y operadores en procesos de entrada-salida, así como en expresiones para resolver problemas.</p>	<p>Estructura de control Secuencial</p>	<p>7%</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

	<p>Utiliza un lenguaje de programación para codificar las soluciones de los problemas.</p> <p>Elabora y evalúa expresiones matemáticas simples, aplicando la correcta prioridad de los operadores.</p> <p>Presenta sus productos en tiempo y forma, de tal manera que demuestra interés y cuidado en su trabajo.</p> <p>Fortalece el trabajo colaborativo y en equipo.</p>		
<p>Reporte escrito que contenga las definiciones de las estructuras selectivas. indicando la fuente de información utilizada.</p>	<p>Identifica y describe las distintas estructuras de control selectivas.</p> <p>Relaciona la estructura con su correspondiente palabra reservada en lenguaje C.</p> <p>Mejora sus habilidades de comunicación oral y escrita.</p> <p>Utiliza internet como medio de información.</p>	<p>Estructuras de control selectivas</p> <p>Si y si-sino Según sea</p>	<p>3%</p>
<p>Reportes que contengan la solución de los problemas que les fueron planteados y éstos deberán incluir:</p> <ul style="list-style-type: none">• Descripción del problema.	<p>Clasifica y aplica adecuadamente las diferentes estructuras de control selectivas en los problemas a que va resolver.</p>	<p>Estructuras de control selectivas</p> <p>Si y si-sino Según sea</p>	<p>7%</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<ul style="list-style-type: none"> ● Diagrama de flujo. ● Pseudocódigo. ● Corrida de escritorio de la solución propuesta. ● Código fuente 	<p>Usa de manera correcta los operadores lógicos y relacionales en las expresiones (condiciones).</p> <p>Fortalece la abstracción en la solución de problemas.</p>		
<p>Reporte escrito que contenga las definiciones de las estructuras repetitivas. indicando la fuente de información utilizada.</p>	<p>Identifica y describe las distintas estructuras de control repetitivas.</p> <p>Relaciona las estructuras repetitivas con su correspondiente palabra reservada y sintaxis en lenguaje C.</p> <p>Mejora sus habilidades de comunicación oral y escrita.</p> <p>Utiliza internet como medio de información.</p>	<p>Estructuras de control repetitivas</p> <p style="padding-left: 20px;">Contadores, acumuladores y banderas</p> <p style="padding-left: 20px;">Mientras</p> <p style="padding-left: 20px;">Hacer - mientras</p> <p style="padding-left: 20px;">Desde</p> <p>Estructuras anidadas</p> <p style="padding-left: 20px;">Definición</p> <p style="padding-left: 20px;">Implementación</p>	<p>3%</p>
<p>Reportes que contengan la solución de los problemas que les fueron planteados y éstos deberán incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Descripción del problema. ● Diagrama de flujo. ● Pseudocódigo. ● Corrida de escritorio de la solución propuesta. ● Código fuente 	<p>Clasifica y aplica adecuadamente las diferentes estructuras de control repetitivas en los problemas a que va resolver.</p> <p>Utiliza de manera adecuada variables de tipo contador, acumulador y bandera.</p> <p>Usa de manera correcta los operadores lógicos y relacionales en las expresiones (condiciones).</p>	<p>Estructuras de control repetitivas</p> <p style="padding-left: 20px;">Contadores, acumuladores y banderas</p> <p style="padding-left: 20px;">Mientras</p> <p style="padding-left: 20px;">Hacer - mientras</p> <p style="padding-left: 20px;">Desde</p> <p>Estructuras anidadas</p> <p style="padding-left: 20px;">Definición</p> <p style="padding-left: 20px;">Implementación</p>	<p>7%</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

	<p>Fortalece la abstracción en la solución de problemas.</p> <p>Diseña códigos mediante buenas prácticas de programación.</p>		
<p>Reporte escrito que contenga las definiciones de los diferentes tipos de arreglos, indicando la fuente de información utilizada.</p>	<p>Reconoce los diferentes tipos de arreglos que se pueden utilizar para un mejor manejo de la información en la resolución de un problema.</p> <p>Mejora sus habilidades de comunicación oral y escrita.</p> <p>Utiliza internet como medio de información.</p>	<p>Definición y tipos de arreglos</p>	<p>3%</p>
<p>Reportes que contengan la solución de los problemas que les fueron planteados y éstos deberán incluir:</p> <ul style="list-style-type: none">• Descripción del problema.• Diagrama de flujo.• Pseudocódigo.• Corrida de escritorio de la solución propuesta.• Código fuente	<p>Utiliza los arreglos de manera adecuada en el almacenamiento y manipulación de un conjunto de datos del mismo tipo.</p> <p>Selecciona entre los arreglos el más conveniente para la solución.</p> <p>Presenta sus productos en tiempo y forma, de tal manera que demuestra interés y cuidado en su trabajo</p> <p>Refuerza la práctica del uso de las estructuras selectivas y repetitivas.</p> <p>Toma decisiones</p>	<p>Arreglos unidimensionales (vectores)</p> <p>Arreglos bidimensionales (matrices)</p>	<p>7%</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Examen parcial		Unidades temáticas 1 y 2	20 %
Solicita a los estudiantes lecturas previas acerca de Programación Modular (funciones)	Reconoce las características de la programación modular Mejora sus habilidades de comunicación oral y escrita. Utiliza internet como medio de información.	Definición de funciones	3%
Plantea una serie de ejercicios donde se apliquen funciones	Divide un problema en partes más pequeñas (funciones) para facilitar su solución. Utiliza las funciones como una forma eficiente de organizar el código de un programa, para su posterior mantenimiento y depuración. Reutiliza las funciones en la solución de distintos problemas. Identifica los diferentes tipos de parámetros y los utiliza de manera adecuada en la implementación de las funciones en la resolución de un problema. Presenta sus productos en tiempo y forma, de tal manera que demuestra interés y cuidado en su trabajo Refuerza la práctica del uso de las estructuras selectivas y repetitivas.	Funciones sin paso de parámetros Funciones con parámetros por valor Funciones con parámetros usando datos de tipo primitivo Funciones con parámetros usando datos de tipo arreglo	7%



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

	Toma decisiones		
Reporte escrito que contenga las características de los registros, indicando la fuente de información utilizada.	<p>Identifica qué es un registro y cómo se implementa para un manejo más eficiente de la información.</p> <p>Mejora sus habilidades de comunicación oral y escrita.</p> <p>Utiliza internet como medio de información.</p>	<p>Definición de registros</p> <p>Operaciones con registros</p> <p>Definición Arreglos con elementos de tipo registro</p> <p>Operaciones con arreglos de registros</p>	3%
<p>Reportes que contengan la solución de los problemas que les fueron planteados y éstos deberán incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descripción del problema. • Diagrama de flujo. • Pseudocódigo. • Corrida de escritorio de la solución propuesta. • Código fuente 	<p>Abstrae el problema organizando la información en tipos de datos complejos, diseñados por el usuario.</p> <p>Diseña los registros de manera adecuada para organizar de forma eficiente la información.</p> <p>Implementa las operaciones necesarias sobre los registros en la resolución de un problema.</p> <p>Presenta sus productos en tiempo y forma, de tal manera que demuestra interés y cuidado en su trabajo</p>	<p>Asignación de datos a un registro</p> <p>Salida de datos de un registro</p> <p>Entrada de datos en un arreglo de registros</p> <p>Salida de datos de un arreglo de registros</p>	7%



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

	Refuerza la práctica del uso de las estructuras selectivas y repetitivas. Toma decisiones		
Examen Parcial		Unidades temáticas 3 y 4	20%
Producto final			
Descripción		Evaluación	
Título: Portafolio de evidencias		Criterios de fondo: Que cada solución (programa o diagrama) funcione apropiadamente de acuerdo con los requerimientos establecidos. Criterios de forma: Presenta en tiempo y forma cada programa o diagrama, aplicando buenas prácticas de programación.	Ponderación
Objetivo: Recopilar la solución a los ejercicios y actividades que el alumno realiza durante el semestre.			60% (corresponde a la sumatoria de las evidencias de cada una de las unidades temáticas)
Caracterización Repositorio en plataformas educativas como Moodle, donde se almacenarán los archivos correspondientes a diagramas y/o programas en lenguaje C con las características que indique el profesor.			

6. REFERENCIAS Y APOYOS				
Referencias bibliográficas				
Referencias básicas				
Autor (Apellido, Nombre)	Año	Título	Editorial	Enlace o biblioteca virtual donde esté disponible (en su caso)
Joyanes Aguilar, L	2020	Fundamentos de Programación	McGraw Hill. 5a. Edición	
Referencias complementarias				



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Márquez G., Osorio S., Olvera N	2011	Introducción a la Programación Estructurada en C	Pearson	
Juganaru Mathieu, M	2014	Introducción a la Programación	Grupo Editorial Patria	https://www.academia.edu/31289773/Introducci%C3%B3n_a_la_programaci%C3%B3n