ESPACIO CURRICULAR: ESPACIO DE DEFINICIÓN INSTITUCIONAL
PROFESOR: GONZALO REYNOZO

EXPECTATIVAS DE LOGRO

- a. Ser capaces de resolver problemas mediante problemas mediante la programación lógica.
- b. Conocer los distintos tipos de variables y estructuras lógicas comunes a cualquier lenguaje de programación.
- c. Ser capaces de resolver los problemas que puedan presentarse, mediante la puesta en común y la práctica áulica.
- d. Ser capaces de aplicar las soluciones obtenidas en cualquier lenguaje que pueda presentarse.
- e. Desarrollen capacidades de investigación sobre los temas aprendidos.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

- Unidad 1: Desarrollo de aplicaciones. Ámbito de aplicación del desarrollo de software y que hay detrás de las aplicaciones informáticas.
- Unidad 2: Inicio de un desarrollo. Introducción a las metodologías de desarrollo y al ciclo de vida del software.
- Unidad 3: Ingreso al mundo de la programación. ¿Qué es un algoritmo? Pseudocódigo (lenguaje humano).
- Unidad 4: Tipos de datos.
- Unidad 5: Identificadores, variables y constantes.
- Unidad 6: Tipos de datos definidos por el programador.
- Unidad 7: Operadores y expresiones.
- Unidad 8: Expresiones primitivas.
- Unidad 9: Estructura de un algoritmo en pseudocódigo.

- Unidad 10: Ordinogramas.
- Unidad 11: Instrucciones de control alternativas, repetitivas y de salto.
- Unidad 12: Llamadas a subalgoritmos.

Bibliografía:

- Casale, J. (2012). Introducción a la informática. (Distribución gratuita en sitio del autor).
- Duque, D., Saint-Priest Velásquez, Y., Segovia, P., Loaiza, D. (2017). Algoritmos y Programación en Pseudocódigo. (Distribución gratuita en sitio del autor).
- Pes C. (2017). Diseño de Algoritmos en Pseudocódigo y Ordinogramas. (Distribución gratuita en sitio del autor).

Bibliografía Complementaria:

- Apuntes de la cátedra.