



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS BASICAS E INGENIERIA	1 / 2
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN INGENIERIA EN COMPUTACION				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	7
1151038	PROGRAMACION ESTRUCTURADA		TIPO	OBL.
H. TEOR.	2.5	SERIACION		
H. PRAC.	2.0	1112013 Y 1112027		

**OBJETIVO(S) :**

Generales:

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

- Describir los conceptos de algoritmo y de programa.
- Explicar el paradigma de programación estructurada.
- Explicar, elaborar y representar algoritmos.
- Implementar programas escritos en lenguaje C, usando el paradigma de programación estructurada.
- Desarrollar los programas usando el ambiente Unix.

**CONTENIDO SINTETICO:**

1. Algoritmos y programas.
2. Diseño de programas estructurados.
3. Ambiente de desarrollo Unix.
4. Programación modular.
5. Elementos básicos de un programa en lenguaje C.
6. Estructuras de decisión.
7. Estructuras de repetición.
8. Arreglos y estructuras.
9. Cadenas de caracteres.
10. Archivos.

**MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

Clase teórico-práctica a cargo del profesor con participación activa del alumno con al menos seis sesiones prácticas utilizando computadoras.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 355

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN INGENIERIA EN COMPUTACION	2 / 2
CLAVE	1151038	PROGRAMACION ESTRUCTURADA

Alternativamente modalidad SAI ó SAC.

**MODALIDADES DE EVALUACION:**

Evaluación Global:

Al menos dos evaluaciones periódicas de resolución de problemas, ejercicios o preguntas conceptuales.

Elaboración y presentación de trabajos y programas.

No hay evaluación terminal.

Las reglas de evaluación serán presentadas en forma escrita por el profesor al inicio del curso.


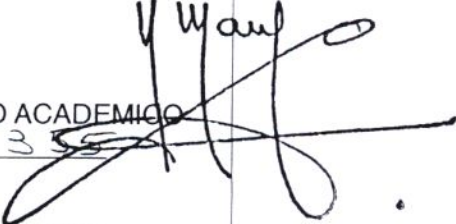
Evaluación de Recuperación:

Admite evaluación de recuperación, consistente en elaboración de programas, resolución de problemas, ejercicios o preguntas conceptuales.

No requiere inscripción previa.

**BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:**

1. Kernighan B.W. y Ritchie D.M., "El lenguaje de programación C" Prentice-Hall Hispanoamericana, 2da ed., México, 1995.
2. Kernighan B.W. y Pike R., "El entorno de programación UNIX", Prentice-Hall Hispanoamericana, México, 1987.
3. Rodríguez C.G. et al., "Ejercicios de programación creativos y recreativos en C++", Prentice-Hall, España, 2002.
4. Zaragoza F.J., "64 ejercicios de programación", México: UAM Azcapotzalco, 2011.
5. Bronson G.J., "C++ para ingeniería y ciencias", International Thomson, México, 2000.
6. Oram y Loukides M., "Programming With GNU software", O'Really Media, EUA, 1996.
7. Cevallos F.J., "C/C++ Curso de Programación", RA-MA, 3ra ed., México, 2007.

	<b>UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA</b>
	APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO EN SU SESION NUM. <u>33</u>
	
<b>EL SECRETARIO DEL COLEGIO</b>	