

**TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍAS COMPUTACIONALES**  
**Modalidad Escolarizada**

Programa de Estudios

Programación I

<b>NOMBRE DE LA ASIGNATURA</b> Programación I
--

<b>CLAVE DE LA ASIGNATURA</b> TTC101
---

<b>CICLO</b> PRIMER TETRAESTRE
-----------------------------------

CRÉDITOS	HORAS FRENTE A DOCENTE	HORAS INDEPENDIENTES
5	48	32

**OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA**

Al terminar la materia, el estudiante entenderá qué es la solución de problemas a través de algoritmos, ya sea computacionales o de otro tipo.

Tendrá los conocimientos suficientes para escribir programas de computadora simple en algún lenguaje de programación estructurado. El lenguaje que debe usarse es el C.

**COMPETENCIAS:**

- El alumno diseña algoritmos computacionales sencillos que resuelven algún problema específico.  
El alumno escribe programas de computadora que resuelven algún problema sencillo.

**INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA:**

Al terminar de cursar esta asignatura, el alumno podrá escribir programas de computadora sencillos, usando las técnicas de programación estructurada, además de poder hacer diseño de algoritmos simples que resuelvan algún problema específico. El énfasis de esta materia es la práctica de la programación “en lo pequeño”.

La materia es la primera de cuatro materias que preparan al estudiante para hacer programación

y diseño de algoritmos. En estas materias el alumno aprende a pensar de manera algorítmica y a aplicar este conocimiento al desarrollo de programas. Más adelante usará las mismas técnicas para el desarrollo de sistemas.

La materia cubre los principios básicos del diseño de algoritmos, da una introducción a los diferentes paradigmas de programación y sus respectivos lenguajes de programación y finalmente enseña programación a través de un lenguaje de programación estructurado.

### Unidades temáticas

Nombre de la unidad	
I.	Algoritmos y Programas
II.	Paradigmas de Programación y sus Lenguajes
III.	Programación Estructurada
IV.	

### Técnica didáctica

Aprendizaje Basado en problemas	Aprendizaje basado en proyectos	Aprendizaje Colaborativo	Aprendizaje experimental	Otra
		X		

### Estrategia de evaluación

Componente	Porcentaje
Exámenes parciales(2 )	50
Examen final	30
Tareas y actividades	20
Proyectos	
Asistencia	
Taller	
Total	100

### Bibliografía

- *Introducción a la Programación*. Mihaela Juganaru Mathieu. Grupo Editorial Patria. 2014.
- *Introducción a la Programación Estructurada en C*. Gabriela Márquez, Sonia Osorio, Noemí Olvera. Pearson.
- *Fundamentos de la Programación*. Luis Hernández Yáñez.  
<https://www.fdi.ucm.es/profesor/luis/fp/FP.pdf>