

“UNIVERSIDAD EMILIANO ZAPATA”

OBJETIVO DE LA MATERIA	Presentar un panorama general, emocionante y estimulante en el campo de las computadoras y el procesamiento de la información, en el cual el material se puede usar con eficiencia como punto de partida para los sistemas de información y procesamiento de datos.
-------------------------------	---

INGENIERIA EN	MECATRONICA		
MATERIA	Programación I	AREA CURRICULAR	TECNOLOGIA.
TETRAESTRE	SEGUNDO	CLAVE TME-102	TME-101
HFD 3	HEI 4	THS 7	CREDITOS 6

UNIDAD TEMÁTICA	OBJETIVO DE LA UNIDAD	CONTENIDOS	RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS
UNIDAD I LA COMPUTADORA	Conocerá las partes y principios básicos de una computadora	Las computadoras: Presente y Pasado 1) Introducción a las computadoras y a los Sistemas de Información	Larry Long Introducción a la Informática y procedimiento De información Ed. Prentice Hall, 2008 Hispanoamericana, S.A.
UNIDAD II PARTES DE UNA COMPUTADORA	Identificará las partes principales y básicas de una computadora	Hardware y Tecnología de comunicación de Datos. 1) El procesador 2) Almacenamiento de datos. 3) Entradas y salidas (dispositivos).	BRIAN W. Kernighan, Denis Ritchie. El lenguaje de programación C. Prentice Hall. México. 3ª ed.2009 Programación en Pascal. Addison Wesley. Wilmington, Delaware. 2008 JOYANES Aguilar, Luis. Fundamentos de programación: Algoritmos, estructuras de datos y objetos. McGraw Hill. Madrid. España.
UNIDAD III SOFTWARE	Conocerá los lenguajes de programación más usados y algunos pa-	Software y manejo de datos 1) Lenguajes de Programación y	

<p>UNIDAD IV SISTEMAS DE INFORMACIÓN</p>	<p>quetes de Software</p> <p>Identificará en forma general las partes de un sistema de información</p>	<p>conceptos de software.</p> <p>Sistemas de información</p> <p>1) Panorama general de los sistemas de información 2) Análisis y Diseño de Sistemas de Información</p>	<p>3ª ed. 2003.</p> <p>Baleana, F. (2007). Visual Basic .net. McGraw-Hill</p> <p>Brian W. K., Denis, R. (2001). El lenguaje de programación C. Prentice Hall</p>
<p>UNIDAD V BASIC</p>	<p>Aprenderá a programar en lenguaje Basic.</p>	<p>Oportunidades, Responsabilidades y Retos</p> <p>1) Las computadoras en la sociedad: Presente y Futuro</p> <p>2) Introducción a la programación Basic</p>	<p>Hancock, L., & Krieger, M. (2008). Introducción al lenguaje C. McGraw-Hill</p> <p>Schildt, H. (2007). The Complete Referente. McGraw-Hill.</p>

MÉTODOS Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE: Exponer temas, distribuir material de estudio, trabajo en equipo, trabajos de investigación,

Control de lecturas realizar investigaciones.

- Exposición por parte del profesor
- Discusiones facilitadas por el instructor
- Trabajo individual o grupal por parte de los estudiantes.

- Análisis de casos
- Construcción de mapas conceptuales que reafirmen la importancia de los elementos teóricos básicos.
- Exposición de los temas a través de ejercicios teóricos y de aplicación seleccionados como base de aprendizaje
- Solución dirigida de ejercicios teóricos y de aplicación .
- Solución de ejercicios en forma individual y en equipo
- Solución a ejercicios asignados de tarea.
- Investigación de conceptos básicos y aplicaciones .

APOYOS Y RECURSOS: Libros de texto auxiliares, retroproyector, computadora y cañón, filminas, material impreso, rotafolio, Pintarron, infocus, Laptop, Laboratorios, Salas, CD, C.D Roms, DVDs.

EVALUACIÓN: Evaluar el aprendizaje del alumno considerando fundamentalmente tres momentos:

- La evaluación diagnóstica.
- La evaluación formativa.
- La evaluación sumativa.

El proceso de evaluación, al ser un proceso continuo, da cabida a una gama de formas para valorar la construcción del conocimiento, ajustándose a las características y necesidades de los contenidos de las unidades de aprendizaje y a las condiciones de los alumnos, de tal manera que se pueden considerar los siguientes puntos:

Dos evaluaciones (una de medio término y una final) que equivalen al 50%, cada una con calificación final integrada por (2) Practicas con valor de 30% , evaluaciones rápidas, trabajos, investigaciones de equipo 20% .