



PROGRAMA DEL CURSO

NOMBRE DEL CURSO: Introducción a la Programación y Computación 1

CODIGO:	0770	CREDITOS:	4
ESCUELA:	Ciencias y Sistemas	AREA A LA QUE PERTENECE:	Desarrollo de Software
PRE REQUISITO:	33 créditos y 0103 Matemática Básica 2	POST REQUISITO:	0771 Introducción a la Programación y Computación 2 0796 Lenguajes Formales y de Programación.
CATEGORIA:	Obligatorio	VIGENCIA:	Primer Semestre 2020
CATEDRÁTICO (A):	Ver anexo	AUXILIAR:	Staff
EDIFICIO:	T-3 y T-7	SECCIÓN:	A, B, C, D y E
SALÓN DEL CURSO:	Ver anexo	SALON DEL LABORATORIO:	Pendiente
HORAS POR SEMANA DEL CURSO:	4	HORAS POR SEMANA DEL LABORATORIO:	2
DÍAS QUE SE IMPARTE EL CURSO:	Martes y Jueves	DIAS QUE SE IMPARTE EL LABORATORIO:	Pendiente
HORARIO DEL CURSO:	7:10 – 8:50	HORARIO DEL LABORATORIO:	Pendiente

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

El curso es el acercamiento inicial del estudiante de la carrera de sistemas, a la programación mediante el uso de disciplinas y metodologías especializadas. El curso se fundamenta en el concepto de algoritmo para la resolución de problemas de programación, enfatizando el uso del paradigma orientado a objetos. Se introducen conceptos básicos de UML como guía para el diseño de sistemas orientados a objetos. Se acerca al estudiante al conocimiento de los principales algoritmos de búsquedas y ordenamientos. Se cubre una parte importante de las estructuras de datos, los tipos de datos abstractos. Asimismo, el estudiante conocerá el lenguaje Java como el lenguaje oficial de programación del curso.

OBJETIVOS:

General

- Lograr que el estudiante adquiera la habilidad de programar independientemente de la plataforma y los conocimientos básicos de la programación utilizando el paradigma orientado a objetos.

Específico

1. Integrar al estudiante a la tecnología de la computación.
2. Conocer las diferentes metodologías de programación.
3. Adquirir la habilidad de hacer algoritmos.
4. Analizar los problemas con metodología orientada a objetos.
5. Aprender a elaborar diseños de clases preliminares en UML.
6. Organizar soluciones utilizando un lenguaje de programación.
7. Conocer el lenguaje Java como el primer lenguaje de programación para computadoras para una arquitectura stand-alone.

METODOLOGÍA:

- Clases diarias.
- Elaboración de investigaciones y tareas.
- Práctica de exámenes cortos y parciales.
- Laboratorio taller.

Elaboración de proyectos de programación.

EVALUACION DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO:

Clase teórica (70 puntos)		Clase práctica (30 puntos)	
Descripción	Pts.	Descripción	Pts.
Tareas, Cortos y Asistencia	5	Tareas	10
Primer parcial	13	Prácticas	20
Segundo parcial	13	Proyectos	40
Tercer parcial	14	Exámenes cortos	20
Laboratorio	30		
Zona total	75	Zona total	90
Examen Final	25	Examen Final	10
Total	100	Total	100

El curso se gana con 61 pts. de 100. Y el laboratorio de gana con 61 pts. de 100.

CONTENIDO:

1. Introducción
 - 1.1. Conceptos computacionales
 - 1.1.1. Computadora
 - 1.1.2. Hardware
 - 1.1.3. Firmware
 - 1.1.4. Software
 - 1.2. Organización
 - 1.2.1. CPU
 - 1.2.2. Memoria principal
 - 1.2.3. Memoria secundaria
 - 1.2.4. Dispositivos E/S
 - 1.2.5. Periféricos
 - 1.3. Lenguajes de programación
 - 1.3.1. Lenguaje de máquina
 - 1.3.2. Lenguajes de bajo nivel
 - 1.3.3. Lenguajes de alto nivel
 - 1.4. Resolución de problemas computacionales
 - 1.4.1. Análisis del problema
 - 1.4.2. Diseño del algoritmo
 - 1.4.3. Codificación
 - 1.4.4. Compilación y ejecución
 - 1.4.5. Verificación y depuración
 - 1.4.6. Documentación
2. Programación modular y estructuras básicas
 - 2.1. Secuencial y procedural: metodología Top-Down.
 - 2.2. Variables: concepto, manipulación y asignación.
 - 2.3. Tipos de datos (primitivos y construidos por el usuario)
 - 2.4. Operadores aritméticos
 - 2.5. Operadores relacionales y lógicos
 - 2.6. Estructuras de control condicionales
 - 2.6.1. Si – Sino (if – else)

- 2.6.2. En caso (switch / case)
- 2.7. Estructuras cíclicas (bucles, loops)
 - 2.7.1. Para (for)
 - 2.7.2. Mientras (while)
 - 2.7.3. Repetir - Hasta (Repeat – Until / do-while)
- 2.8. Las rutinas
 - 2.8.1. Procedimiento y función
 - 2.8.2. Entorno de las variables (alcance o ámbito)
 - 2.8.3. Los parámetros
 - 3.8.3.1 Por referencia
 - 3.8.3.2 Por valor
 - 2.8.4. El valor de retorno
- 2.9. Modularidad
 - 2.9.1. Segmentos por rutina
 - 2.9.2. Uso adecuado de prefijos
 - 2.9.3. Documentación interna
 - 2.9.4. Legibilidad y entendimiento
- 2.10. Recursividad

- 3. Metodología Orientada a Objetos
 - 3.1. Concepto de abstracción y clasificación
 - 3.2. Clases y objetos
 - 3.3. Mensajes y métodos
 - 3.4. El principio el encapsulamiento
 - 3.5. Los miembros de una clase
 - 3.5.1. Atributos
 - 3.5.2. Métodos (operaciones)
 - 3.5.3. Constructores y destructores
 - 3.6. Modificadores de visibilidad
 - 3.6.1. Privado
 - 3.6.2. Público
 - 3.6.3. Protegido
 - 3.7. Relaciones entre clases y objetos
 - 3.7.1. Asociación
 - 3.7.2. Agregación y composición
 - 3.7.3. Herencia (simple y múltiple)
 - 3.8. Polimorfismo
 - 3.8.1. Sobrecarga de métodos
 - 3.8.2. Virtualización
 - 3.9. Construcciones abstractas
 - 3.9.1. Clase abstracta
 - 3.9.2. Interface
 - 3.10. Conceptos avanzados
 - 3.10.1. Miembros estáticos (static) y miembros de instancia
 - 3.10.2. Referencia “this”
 - 3.10.3. Clases paramétricas (plantilla de clases).
 - 3.11. Principios básicos de UML (diagrama de clases)
 - 3.11.1. Definición de clases y sus relaciones
 - 3.11.2. Ámbito de las propiedades, Métodos
 - 3.11.3. Diseño de programas
 - 3.11.4. Asociaciones y restricciones, clases de asociaciones, Multiplicidad, Dependencia
 - 3.11.5. Relaciones múltiples (asociativas) y reflexivas

- 4. Estructuras algorítmicas
 - 4.1. Arreglos vectoriales de datos
 - 4.1.1. Conceptos: elementos, longitud, indexación, representación en memoria.
 - 4.1.2. Arreglos bidimensionales (matrices): representación en memoria.

<ul style="list-style-type: none">4.1.3. Arreglos n-dimensionales (multidimensionales).4.2. Las cadenas de caracteres<ul style="list-style-type: none">4.2.1. Concepto: diferencia con arreglos de caracteres.4.2.2. Cadenas estáticas (ej: String) y dinámicas (ej: StringBuffer).4.2.3. Operaciones y métodos.4.3. Búsqueda de datos en arreglos<ul style="list-style-type: none">4.3.1. Secuencial4.3.2. Binaria4.4. Ordenamiento de datos en arreglos<ul style="list-style-type: none">4.4.1. Burbuja4.4.2. Por inserción4.4.3. Por selección4.4.4. Quick Sort4.5. La pila (Stack)<ul style="list-style-type: none">4.5.1. Política de acceso a datos (LIFO) y operaciones.4.6. La cola (Queue)<ul style="list-style-type: none">4.6.1. Política de acceso a datos (FIFO) y operaciones.4.6.2. Representaciones: simple y circular.4.7. El uso de Heap<ul style="list-style-type: none">4.7.1. Asociación a la pila4.7.2. Tomar y devolver al heap4.7.3. Usos con las pilas y las colas
<ul style="list-style-type: none">5. Colecciones de Datos y tipos de Datos Abstractos<ul style="list-style-type: none">5.1. Los índices y el apuntador simple5.2. El apuntador subíndice5.3. Almacenamiento5.4. Ordenamiento5.5. Los registros5.6. Concepto y definición por campos5.7. Tipos de apuntadores (estáticos y dinámicos)5.8. Listas simples5.9. Listas doblemente encadenadas5.10. Pilas usando listas5.11. Colas usando listas5.12. Listas ortogonales5.13. Listas n-encadenadas
<ul style="list-style-type: none">6. Flujos de bytes y manipulación de archivos<ul style="list-style-type: none">6.1. Concepto: modelo productor-consumidor y flujo (stream).6.2. Tipos de archivos6.3. Archivos de texto6.4. Operaciones básicas<ul style="list-style-type: none">6.4.1. Abrir y cerrar6.4.2. Lectura, escritura y posicionamiento6.4.3. Localización del final del archivo
<ul style="list-style-type: none">7. Cloud Computing (Investigación requisito para examen final)<ul style="list-style-type: none">7.1. Antecedentes e Historia7.2. Definición7.3. Funcionamiento7.4. Tipos de nube7.5. Beneficios de la nube7.6. Servicios de la nube<ul style="list-style-type: none">7.6.1. Modelo SaaS7.6.2. Modelo PaaS7.6.3. Modelo IaaS7.7. Aplicaciones prácticas7.8. Empresas relacionadas

CLÁUSULAS RESTRICTIVAS:

El perfil del estudiante de la facultad de Ingeniería de la Universidad de San Carlos de Guatemala exige una alta calidad en la excelencia académica y ética profesional. Se establecen en este curso los siguientes lineamientos que regulan el comportamiento del estudiante:

- Copias en exámenes, cortos, proyectos, tareas e investigaciones tienen cero de nota.
- Exámenes parciales y examen final NO tienen reposición.
- No hay prorrogas.
- No hay reposición de proyectos.
- Cualquier proyecto, tarea o investigación que se entregue después de la fecha calendarizada tiene 30 puntos menos, cada día de atraso.
- Los exámenes resueltos a lápiz no tienen derecho a revisión.
- Es obligatorio ganar el laboratorio para tener derecho a evaluación total del curso.
- Para poder optar a la revisión de la zona final es obligatorio haber asistido a los exámenes parciales y al examen final.

BIBLIOGRAFÍA:

- JOYANES, L. y ZAHONERO, I. “**Programación en Java 2 (algoritmos, estructura de datos y programación orientada a objetos)**”. España, McGraw-Hill / Interamericana de España, S. A. 2002, PP 725
- JOYANES, L. “**Programación en Turbo Pascal Versiones 5.5, 6.0, y 7.0**”, (2da Edición), México, McGraw-Hill / Interamericana de España, S. A. 1995, PP. 914
- Deitel & Deitel. “**Cómo Programar en Java**” (7ma Edición), México, Prentice Hall 2008, PP. 1280
- McLaughlin, B.; Pollice, G. y West, D. “**Head First Object-Oriented Analysis & Design**”, EUA, O’Reilly Media 2006, PP. 636
- Freeman, E.; Robson, E.; Bates, B. y Sierra, K. “**Head First Design Patterns**”, EUA, O’Reilly Media 2004, PP. 694
- Manuales de Referencia de Java, <<http://www.sun.com/java>>.
- Cualquier otro material (escrito o digital) entregado en clase.

LISTA DE CATEDRÁTICOS

CURSO	SEC	EDIFICIO	SALON	CATEDRATICOS
Introducción a la Programación y Computación 1	A	T-7	201	Marlon Francisco Orellana Lopez
Introducción a la Programación y Computación 1	B	T-3	210	Byron Rodolfo Zepeda Arévalo
Introducción a la Programación y Computación 1	C	T-3	114	Moisés Eduardo Velásquez Oliva
Introducción a la Programación y Computación 1	D	T-3	413	Herman Igor Veliz Linares
Introducción a la Programación y Computación 1	E	T-7	101	Neftali De Jesús Calderón Mendez

Enero				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
20	21	22	23	24
	<ul style="list-style-type: none"> • Generación de listados de estudiantes y balanceo de secciones 		<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos computacionales • Organización • Lenguajes de programación • Resolución de problemas computacionales 	
27	28	29	30	31
	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas computacionales 		<ul style="list-style-type: none"> • Secuencial y procedural: metodología Top-Down. • Variables: concepto, manipulación y asignación. • Tipos de datos (primitivos y construidos por el usuario) • Operadores aritméticos 	

Febrero				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
3	4	5	6	7
	<ul style="list-style-type: none"> • Operadores relacionales y lógicos • Estructuras de control condicionales • Estructuras cíclicas (bucles, loops) 		<ul style="list-style-type: none"> • Las rutinas • Modularidad • Recursividad 	
10	11	12	13	14
	<ul style="list-style-type: none"> • Recursividad 		<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de abstracción y clasificación • Clases y objetos • Mensajes y métodos • El principio el encapsulamiento 	
17	19	20	21	21
	<ul style="list-style-type: none"> • Los miembros de una clase • Modificadores de visibilidad • Relaciones entre clases y objetos • Polimorfismo 		<ul style="list-style-type: none"> • 1er. parcial 	
24	25	26	27	28
	<ul style="list-style-type: none"> • Construcciones abstractas • Conceptos avanzados • Principios básicos de UML (diagrama de clases) 		<ul style="list-style-type: none"> • Diagrama de clases 	

Marzo				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
2	3 •Diagrama de clases	4	5 •Arreglos vectoriales de datos •Las cadenas de caracteres •Búsqueda de datos en arreglos	6
9	10 •Búsqueda de datos en arreglos	11	12 •Ordenamiento de datos en arreglos	13
16	17 •Ordenamiento de datos en arreglos	18	19 •La pila (Stack) •La cola (Queue) •El uso de Heap	20
23	24 •Aplicación de pilas y colas	25	26 •2do. parcial	27
30 •Receso estudiantil	31 •Receso estudiantil			

Abril				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
		1 •Receso estudiantil	2 •Receso estudiantil	3 •Receso estudiantil
6 •Semana Mayor	7 •Semana Mayor	8 •Semana Mayor	9 •Semana Mayor	10 •Semana Mayor
13	14 •Aplicación de pilas y colas	15	16 •Colecciones de Datos y tipos de Datos Abstractos	17
20	21 •Colecciones de Datos y tipos de Datos Abstractos	22	23 •Colecciones de Datos y tipos de Datos Abstractos	24
27	28 •Aplicación de memoria dinámica	29	30 •3er. parcial	

Mayo									
Lunes		Martes		Miércoles		Jueves		Viernes	
									1
	4		5		6		7		8
		•Aplicación de memoria dinámica				•Flujos de bytes y manipulación de archivos			
	11		12		13		14		15
	18		19		20		21		22
						•Examen Final (Sujeta a calendario)			