



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 INFORMÁTICA



Programa de la asignatura

Introducción a la Programación

Clave:	Semestre: 2°	Área o campo de conocimiento: Desarrollo de sistemas		No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria		Horas		Horas al semestre
Tipo: Teórica		Teóricas:	Prácticas:	64
		4	0	
Modalidad: Curso		Duración del programa: Semestral		

Seriación: Si (X) No () Obligatoria () Indicativa (X)
 Asignatura con seriación antecedente: Ninguna
 Asignatura con seriación subsecuente: Programación (Estructuras de datos).

Objetivo General:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de implementar algoritmos en un lenguaje de programación.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas Teóricas:	Horas Prácticas:
I	Introducción a la programación	4	0
II	Tipos de datos elementales (Variables, Constantes, declaraciones y Expresiones y estructura de un programa.)	6	0
III	Control de flujo	14	0
IV	Funciones	18	0
V	Tipos de datos Compuestos (Estructuras)	14	0
VI	Manejo de apuntadores	8	0
Total de horas:		64	0
Suma total de horas:		64	

Bibliografía básica

1. BATALLER, Jordi y Rafael Magdalena, *Programación en C*, España, coedición Alfa omega-Universidad Politécnica de Valencia, 2004, 432 pp.
2. CEBALLOS, Francisco Javier, *JAVA 2, curso de programación*, México, Alfa omega-RaMa, 2ª Edición, 2004, 816 pp.
3. CEBALLOS, Francisco Javier, *El lenguaje de programación C#*, México, Alfa omega-RaMa, 2004, 320 pp.
4. FARRET, *Introducción a la programación. Lógica y diseño*, 4ª. Ed., México, Alfa omega, 2001. 256 pp.
5. HERNÁNDEZ, Roberto, *Estructuras de datos y algoritmos*, México, Prentice Hall, 2000, 296 pp.
6. JOYANES Aguilar Luis, *Programación en C++, algoritmos, estructuras de datos y objetos*, México, Mc. Graw-Hill, 2000 888 pp.
7. LEVINE Gutiérrez, Guillermo, *Computación y programación moderna, perspectiva integral de la informática*, México, Addison Wesley, 2001, 552 pp.
8. PEÑALOSA, Ernesto, *Fundamentos de programación C/C++, 4ª. Ed.*, México, coedición Alfa omega-RaMa, 2004, 572 pp.
9. RODRÍGUEZ, Carlos Gregorio, *Ejercicios de programación creativos y recreativos en C++*, México, Thomson, 2003. 392 pp.

Bibliografía complementaria

1. GARCÍA, Luis, Juan Cuadrado, Antonio De Amescua y Manuel Velasco, *Construcción lógica de programas, Teoría y problemas resueltos*, México, coedición Alfa omega-RaMa, 2004, 316 pp.
2. LÓPEZ, Leobardo, *Programación estructurada en turbo pascal 7*, México, Alfa omega, 2004, 912 pp.
3. LÓPEZ, Leobardo, *Programación estructurada, un enfoque algorítmico*, 2ª. Ed., México, Alfa omega, 2004, 664 pp.
4. WEISS, Mark Allen, *Estructuras de datos en JAVA*, México, Addison Wesley, 2000, 740 pp.

Sugerencias didácticas		Mecanismos de evaluación del aprendizaje de los alumnos:	
Exposición audiovisual	()	Exámenes parciales	(X)
Exposición oral	()	Exámenes finales	(X)
Ejercicios dentro de la clase	(X)	Trabajos y tareas fuera de aula	(X)
Seminarios	()	Participación en clase	(X)
Lecturas obligatorias	()	Asistencia a prácticas	()
Trabajos de investigación	(X)	Otras	()
Prácticas de taller o laboratorio	()		
Prácticas de campo	()		
Otras	()		

Perfil profesiográfico:

Estudios requeridos:

Licenciatura en Informática o carrera afín, preferentemente con estudios de postgrado.

Experiencia profesional deseable

Experiencia mínima de 2 años en empresas relacionadas con el área o su equivalente.

Tener experiencia docente mínima de 2 años.