



# Universidad Autónoma de Nayarit

## Área Económico-Administrativas

### Unidad Académica de Economía

#### Licenciatura en Sistemas Computacionales

#### A) DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- **NOMBRE Y CLAVE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** Programación Básica.
- **T.U.D.C.:** Curso-Taller.
- **ÁREA DE FORMACIÓN:** Disciplinar.
- **LÍNEA DE FORMACIÓN:** Programación.
- **HORAS TEORÍA:** 24 hrs.
- **HORAS PRÁCTICA:** 36 hrs.
- **HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE:** 36 hrs.
- **HORAS TOTALES:** 96 hrs.
- **CRÉDITOS:** 6.
- **PERIODO:** Segundo.

#### B) UNIDAD DE COMPETENCIA

La unidad de aprendizaje de Programación Básica, utiliza un lenguaje de programación para desarrollar programas utilizando las diferentes estructuras de programación.

#### C) CONTENIDO TEMÁTICO MÍNIMO

##### Temas y subtemas

1. Fundamentos generales del lenguaje.
2. Sintaxis básica.
3. Tipos de datos, identificadores y palabras reservadas.
4. Variables, literales y constantes.
5. Operadores y operandos.
6. Expresiones y evaluación de operaciones.
7. Estructura de un programa.
8. Proceso de creación y ejecución de un programa.
9. Estructuras repetitivas.
10. Estructuras selectivas.
11. Arreglos y estructuras fundamentales de datos.

#### **D) ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

- Presentación de los saberes teóricos y ejemplos por parte del facilitador.
- Discusión de trabajos y contenidos con participación del moderador/orientador.
- Exposición de temas por parte del alumno por medios audiovisuales.
- Elaboración de ejercicios (modificar y depurar ejemplos).
- Desarrollar proyectos independientes.

#### **E) CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 20% Actividades individuales
- 20% Actividades grupales
- 30% Examen de conocimientos teórico-prácticos
- 30% Caso integrador

#### **F) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y ACREDITACIÓN**

La calificación mínima aprobatoria es 60 y deberá asistir al 80% de las clases para acreditar la unidad de aprendizaje.

#### **G) ACERVOS MÍNIMOS BÁSICOS**

- Joyanes Luis, Programación en Java 2, McGraw-Hill
- Martin, Programador Certificado Java 2, Alfaomega
- Deitel, Cómo Programar en Java, Pearson