



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA CIVIL

ASIGNATURA:

LABORATORIO DE PROGRAMACIÓN EN COMPUTADORAS

1. INFORMACIÓN GENERAL:

Tipo de asignatura:	<i>Obligatoria:</i> <i>X</i>	<i>Selectiva:</i>
Grupo disciplinar y su objetivo:	Ciencias de la Ingeniería: Generar las condiciones para que los estudiantes identifiquen con claridad y solucionen problemas básicos de la ingeniería civil, fundamentándose en las ciencias básicas y estableciendo un puente entre éstas y la ingeniería aplicada a partir del desarrollo de habilidades creativas.	
Área académica:	Computación y Sistemas	
Objetivo general de la asignatura:	Facilitar que los estudiantes adquieran los elementos prácticos de ciencias de la computación para que sean capaces de emplear la computadora como herramienta de apoyo en sus tareas académicas a través del desarrollo de programas en un lenguaje de programación de computadoras.	
SEMESTRE:	3	
Créditos: 2	<i>Duración hora/sem/mes:</i> 2	<i>Teoría: 0</i> <i>Práctica: 15</i>
Conocimiento previo necesario:	Todas	
Proporciona bases para:	Programación en computadoras	
Fecha de última actualización:	Agosto del 2006	

2. CONTENIDOS:

Práctica	Temas	Horas
	Práctica No. 1. Visita al Laboratorio de Computación, con el fin de conocer las instalaciones, el equipo de cómputo con que se cuenta y reglamento de uso del laboratorio. Práctica No. 2. Conocer el ambiente del sistema operativo Windows Práctica No. 3. Como crear carpetas, cómo copiar archivos a diferentes dispositivos de almacenamiento. Práctica No. 4*. Conocer el ambiente de trabajo de Visual Basic. Práctica No. 5. Generar una Interfaz para utilizar la computadora como una calculadora. Uso de cajas de texto, etiquetas y Botones Práctica No. 6. Generar programas que utilicen transferencias de control IF Práctica No. 7. Generar programas que utilicen transferencias de control CASE Práctica No. 8. Generar programas que utilicen ciclos FOR - NEXT. Práctica No. 9. Generar programas que utilicen ciclos. DO WHILE – END DO Práctica No. 10. Genera programas que utilicen arreglos. Práctica No. 11. Generar programas que utilicen ciclos anidados. Práctica No. 12. Generar programas que utilicen botones de opción y de selección. Práctica No. 13*. Generar programas que utilicen funciones. * se requieren de dos sesiones de prácticas	15
	Total	15 Hrs

3. SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Presentación de problemas comentados durante (análisis y diseño) el curso por parte de los alumnos.
Presentación de los elementos del lenguaje a través de exposición en clase de la interfaz y funcionamiento del lenguaje.
Desarrollo independiente por parte del alumno de problemas planteado para la discusión en la clase. (Elaboración de un programa de computadoras)

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Presentación de las prácticas desarrolladas y de avances del desarrollo del problema planteado (Evaluación formativa)	80% (entregadas en los tiempos indicados)
Asistencia 80% como mínimo.	20%

5. FUENTES DE INFORMACIÓN BÁSICA Y COMPLEMENTARIA

Bibliografía del área de ciencias de la computación
Fundamentos de Algoritmia, G. Brassard & P. Bratley, Prentice may
Introducción a la computación, Meter Norton, 6ta edición, McGraw Hill
Análisis Estructurado Moderno, Edward Yourdon, Pearson (Prentice Hall)
Ingeniería de Software, Un enfoque Moderno, 6ta edición, McGraw Hill
Manuales del lenguaje de programación (Visual Basic)

6. RESPONSABLES DE ELABORACIÓN DEL PROGRAMA:

1
2
3
4
5
6
7
8