



DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

DEPARTAMENTO:	CIENCIAS COMPUTACIONALES				
ACADEMIA A LA QUE PERTENECE:	COMPUTACIÓN BÁSICA				
NOMBRE DE LA MATERIA:	TALLER DE INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN				
CLAVE DE LA MATERIA:	CC101				
CARÁCTER DEL CURSO:	BÁSICA COMÚN				
TIPO DE CURSO:	TALLER				
No. DE CRÉDITOS:	3				
No. DE HORAS TOTALES:	40	Presencial	36	No presencial	4
ANTECEDENTES:	NINGUNO				
CONSECUENTES:	TALLER DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN				
CARRERAS EN QUE SE IMPARTE:	LICENCIATURA EN INGENIERÍA TOPOGRÁFICA (TOP) LICENCIATURA EN INFORMÁTICA (INF) LICENCIATURA EN QUÍMICA (QUI) LICENCIATURA EN INGENIERÍA CIVIL (CIV) LICENCIATURA EN INGENIERÍA MECÁNICA ELÉCTRICA (MEL) LICENCIATURA EN QUÍMICO FARMACOBIOLOGO (QFB) LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN (COM) LICENCIATURA EN INGENIERÍA INDUSTRIAL (IND) LICENCIATURA EN MATEMÁTICAS (MAT) LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN COMUNICACIONES Y ELECTRÓNICA (CEL)				
FECHA DE ÚLTIMA REVISIÓN:	20 de enero de 2009				

PROPÓSITO GENERAL

El propósito de este curso se centra básicamente en 4 puntos principales, el primero de ellos consiste en que el alumno identifique los dispositivos que componen a un equipo de cómputo, así como la función que desarrolla cada uno de ellos. El segundo punto consiste en el manejo de las 2 suites ofimáticas más utilizadas, la cual le permitirá manejar la información no solo en su carrera, sino también en su vida profesional y personal. El tercer punto será la programación en el lenguaje C, en él será capaz de programar los algoritmos que resuelvan programas elementales de ciencias básicas e ingenierías. El cuarto y último punto se refiere al trabajo con páginas y sitios webs, creará un sitio y publicará información del curso.

Este curso es necesario para el Taller de Programación Estructurada

OBJETIVO TERMINAL

Al término del taller, el alumno manejará el software de sistema Microsoft Windows y Linux empleando las herramientas básicas de las suites de Microsoft Office y Open Office. Estos conocimientos le permitirán manejar correctamente la computadora para la elaboración de trabajos y el procesamiento de información. Se introducirá al estudiante a la programación estructurada y el lenguaje C.



CONOCIMIENTOS PREVIOS

Agilidad en el uso de la computadora, conocimientos básicos del sistema operativo Windows XP®

HABILIDADES Y DESTREZAS A DESARROLLAR

1. Conocer y comprender el lenguaje técnico del hardware de una computadora
2. Desarrollo de autonomía en el uso de las herramientas ofimáticas.
3. Desarrollo de habilidades el manejo de la información con el uso de herramientas computacionales.
4. Diseño y creatividad
5. Desarrollo de habilidades el manejo del lenguaje C

ACTITUDES Y VALORES A FOMENTAR

Puntualidad, honestidad, responsabilidad, comunicación, respeto, superación, lealtad

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Método	Método tradicional de exposición	Método Audiovisual	Aula Interactiva	Multimedia	Desarrollo de proyecto	Dinámicas	Estudio de casos	Otros (Especificar)
%	20		80					



CONTENIDO TEMÁTICO

CONTENIDO TEMÁTICO		
MODULO 1. HARDWARE DE UN EQUIPO DE CÓMPUTO		6 HRS
AL TERMINO DEL MÓDULO, EL ALUMNO EXAMINARÁ LAS PARTES FÍSICAS QUE COMPONEN A UN EQUIPO DE COMPUTO		
1.1	DESCRIPCIÓN FUNCIONAL DE LOS DISPOSITIVOS DE PROCESAMIENTO	4 HRS
	EL ALUMNO SERÁ CAPAZ DE IDENTIFICAR EL MODELO, TIPO Y SUS CARACTERÍSTICAS DEL PROCESADOR, TARJETA MADRE Y MEMORIA DE UN EQUIPO DE CÓMPUTO CUALQUIERA, LLENANDO UNA FICHA TÉCNICA.	
1.1.1	TARJETA MADRE	
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ LAS PARTES PRINCIPALES DE UNA TARJETA MADRE, MEDIANTE UNA PRESENTACIÓN</i>	
1.1.2	PROCESADOR	
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ LOS DIFERENTES TIPOS DE PROCESADORES Y SUS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES MEDIANTE UNA INVESTIGACIÓN</i>	
1.1.3	MEMORIA	
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ LOS DIFERENTES TIPOS DE MEMORIAS RAM QUE EXISTEN EN EL MERCADO Y SUS CARACTERÍSTICAS MEDIANTE UNA INVESTIGACIÓN</i>	
1.2	DESCRIPCIÓN FUNCIONAL DE LOS DISPOSITIVOS DE INTERFAZ	1 HRS
	SERÁ CAPAZ DE IDENTIFICAR EL MODELO, TIPO Y SUS CARACTERÍSTICAS DE LA TARJETA DE VIDEO DE UN EQUIPO DE CÓMPUTO CUALQUIERA, LLENANDO UNA FICHA TÉCNICA	
1.2.1	VIDEO	
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ LAS TARJETA DE VIDEO Y LAS CARACTERÍSTICAS SOLICITADAS EN LA FICHA TÉCNICA</i>	
1.2.2	SONIDO	
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ LAS TARJETA DE SONIDO Y LAS CARACTERÍSTICAS SOLICITADAS EN LA FICHA TÉCNICA</i>	
1.2.3	RED	
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ LA TARJETA DE RED DE SU EQUIPO DE COMPUTO Y LAS CARACTERÍSTICAS SOLICITADAS EN LA FICHA TÉCNICA</i>	
1.2.4	USB	
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ LOS CONECTORES USB CON LOS QUE CUENTA SU COMPUTADORA Y LAS CARACTERÍSTICAS SOLICITADAS EN LA FICHA TÉCNICA</i>	
1.3	DESCRIPCIÓN FUNCIONAL DE LOS DISPOSITIVOS DE ENTRADA Y SALIDA	1 HRS
	SERÁ CAPAZ DE IDENTIFICAR EL MODELO, TIPO Y SUS CARACTERÍSTICAS DE LOS DISPOSITIVOS DE ENTRADA Y SALIDA CONECTADOS EN DE UN EQUIPO DE CÓMPUTO CUALQUIERA, LLENANDO UNA FICHA TÉCNICA	
1.3.1	TECLADO	
	<i>AL ALUMNO RECONOCERÁ EL TIPO DE TECLADO Y LAS CARACTERÍSTICAS SOLICITADAS EN LA FICHA TÉCNICA</i>	
1.3.2	RATÓN	
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ EL TIPO DE RATÓN Y LAS CARACTERÍSTICAS SOLICITADAS EN LA FICHA TÉCNICA</i>	
1.3.3	MONITOR	
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ EL TIPO DE MONITOR Y LAS CARACTERÍSTICAS SOLICITADAS EN LA FICHA TÉCNICA</i>	



1.4	DESCRIPCIÓN FUNCIONAL DE LOS DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO	1 HRS
	SERÁ CAPAZ DE IDENTIFICAR EL MODELO, TIPO Y SUS CARACTERÍSTICAS DE LOS DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO CONECTADOS EN DE UN EQUIPO DE CÓMPUTO CUALQUIERA, LLENANDO UNA FICHA TÉCNICA.	
	1.4.1 DISCO DURO	
	<i>EL ALUMNO DESCRIBIRÁ LAS CARACTERÍSTICAS DEL DISCO DURO DE SU COMPUTADORA DE ACUERDO A LO SOLICITADO EN LA FICHA TÉCNICA.</i>	
	1.4.2 UNIDADES ÓPTICAS	
	<i>EL ALUMNO DESCRIBIRÁ LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS UNIDADES ÓPTICAS DE SU COMPUTADORA DE ACUERDO A LO SOLICITADO EN LA FICHA TÉCNICA.</i>	
	1.4.3 MEMORIAS FLASH	
	<i>EL ALUMNO DESCRIBIRÁ LAS CARACTERÍSTICAS DE SU MEMORIA FLASH DE SU COMPUTADORA DE ACUERDO A MOSTRADO EN LA INFORMACIÓN DEL SISTEMA.</i>	
MODULO 2. LINUX (UBUNTU 7.10)		
	AL TERMINO DE LA UNIDAD EL ALUMNO COMPARARÁ LA FACILIDAD DE USO DE LOS SISTEMAS OPERATIVOS WINDOWS Y LINUX.	4 HRS
2.1	ENTORNO DE ESCRITORIO	1.5 HRS
	<i>EL ALUMNO DESCRIBIRÁ LAS CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DEL ENTORNO DE ESCRITORIO DE LA DISTRIBUCIÓN UBUNTU Y REALIZARÁ UN COMPARATIVO CON EL ESCRITORIO DE WINDOWS</i>	
	2.1.1 EL ESCRITORIO	
	<i>EL ALUMNO CONTRASTARÁ LOS ELEMENTOS BÁSICOS QUE COMPONEN EL ESCRITORIO DE LA DISTRIBUCIÓN UBUNTU Y HARÁ UNA ANALOGÍA CON LOS EXISTENTES EN EL ESCRITORIO DE WINDOWS.</i>	
	2.1.2 BARRA DE TAREAS	
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ LOS ELEMENTOS PRINCIPALES DE LA BARRA DE TAREAS Y LOS COMPARARÁ CON LA BARRA DE TAREAS DE WINDOWS.</i>	
	2.1.3 MENÚ INICIAL	
	<i>EL ALUMNO COMPARARÁ LOS ELEMENTOS EN LOS CUALES SE AGRUPAN LOS PROGRAMAS EN EL MENÚ INICIAL DE LA DISTRIBUCIÓN UBUNTU Y LOS QUE SE ENCUENTRAN EN EL MENÚ INICIO DE WINDOWS.</i>	
2.2	CARPETAS Y ARCHIVOS	0.5 HRS
	<i>EL ALUMNO CREARÁ ARCHIVOS Y CARPETAS DENTRO DEL SISTEMA OPERATIVO UBUNTU</i>	
	2.2.1 CARPETAS	
	<i>EL ALUMNO CREARÁ CARPETAS UTILIZANDO LA BARRA DE MENÚS Y EL MENÚ CONTEXTUAL</i>	
	2.2.2 ESTRUCTURA DE CARPETAS (ÁRBOL DE DIRECTORIOS)	
	<i>EL ALUMNO CREARÁ UN ÁRBOL DE DIRECTORIOS DE ACUERDO A LO PLANTEADO EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	
	2.2.3 ARCHIVOS	
	<i>EL ALUMNO CREARÁ ARCHIVOS DE TEXTO CON EL CONTENIDO ESPECIFICADO EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	



2.3	APLICACIONES BÁSICAS		1 HRS
	<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ ALGUNAS DE LAS APLICACIONES BÁSICAS DE UBUNTU COMO SON EL OPEN OFFICE, GEDIT, KCALC Y ARK</i>		
	2.3.1	OPEN OFFICE	
		<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ OPEN OFFICE PARA GENERAR ARCHIVOS DE TEXTO, DE HOJA DE CALCULO Y DE PRESENTACIONES DE ACUERDO A SU MANUAL DE PRACTICAS.</i>	
	2.3.2	GEDIT, KCALC	
		<i>EL ALUMNO UTILIZARA LAS HERRAMIENTAS GEDIT PARA EDITAR TEXTO Y KCALC PARA REALIZAR CONVERSIONES DE ACUERDO A LO ESPECIFICADO EN SU MANUAL DE PRACTICAS.</i>	
	2.3.3	ARK	
		<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LA HERRAMIENTA ARK PARA COMPACTAR SU ÁRBOL DE DIRECTORIOS Y SUS ARCHIVOS DE ACUERDO A LAS INSTRUCCIONES MOSTRADAS EN SU MANUAL DE PRACTICAS.</i>	
MODULO 3. PROCESADORES DE PALABRAS			6 HRS
<i>AL TERMINO DEL MODULO EL ALUMNO UTILIZARÁ LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE WRITER DE OPEN OFFICE Y WORD 2007, ASÍ COMO EL TRABAJO CON FORMULARIOS, TABLAS Y EL EDITOR DE ECUACIONES.</i>			
3.1	FORMATO BÁSICO		2 HRS
	<i>EL ALUMNO APLICARÁ HERRAMIENTAS DE FORMATO DE PAGINA, ESTILOS Y GENERARÁ TABLAS DE CONTENIDO Y DE IMÁGENES EN BASE A LAS INSTRUCCIONES DADAS EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>		
	3.1.1	FORMATO DE PÁGINA	
		<i>EL ALUMNO DARÁ FORMATO A LA HOJA UTILIZANDO LA BARRA DE MENÚ DISEÑO DE PÁGINA O FORMATO DE PÁGINA DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES MARCADAS EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	
	3.1.2	ESTILOS	
		<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LOS ESTILOS PARA APLICARLOS A UN DOCUMENTO DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DE SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	
	3.1.3	TABLA DE CONTENIDO	
		<i>EL ALUMNO GENERARÁ UNA TABLA DE CONTENIDOS DE UN DOCUMENTO EN BASE A LO ESPECIFICADO EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS</i>	
	3.1.4	TABLA DE IMÁGENES	
		<i>EL ALUMNO GENERARÁ UNA TABLA DE IMÁGENES DE UN DOCUMENTO EN BASE A LO ESPECIFICADO EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS</i>	
3.2	HERRAMIENTAS AVANZADAS		4 HRS
	<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LAS HERRAMIENTAS DE TABLAS, FORMULAS, CREACIÓN DE FORMULARIOS Y EL EDITOR DE ECUACIONES EN BASE A SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>		
	3.2.1	TABLAS Y FÓRMULAS EN TABLAS	
		<i>EL ALUMNO GENERARÁ UNA TABLA Y LAS FORMULAS CORRESPONDIENTES EN ELLA DE ACUERDO A LOS ESPECIFICADO EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	
	3.2.2	FORMULARIOS	
		<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LA BARRA DEL PROGRAMADOR PARA LA GENERACIÓN DE CAMPOS EN UN FORMULARIO DE ACUERDO A LOS PLASMADO EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	



	3.2.3	EDITOR DE ECUACIONES	
		<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ EL EDITOR DE ECUACIONES PARA REALIZAR LAS ECUACIONES SOLICITADAS EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	
MODULO 4. HOJA DE CÁLCULO			6 HRS
<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE CALC DE OPEN OFFICE Y MICROSOFT EXCEL 2007</i>			
4.1	HERRAMIENTAS BÁSICAS		2 HRS
	<i>EL ALUMNO CONOCERÁ EL AMBIENTE DE TRABAJO DE LAS HOJAS DE CALCULO Y LAS FORMAS BÁSICAS DE INTRODUCIR INFORMACIÓN Y DAR FORMATO A LAS CELDAS, ASÍ COMO LOS DIFERENTES TIPOS DE REFERENCIAS DE CELDAS.</i>		
	4.1.1	ÁREA DE TRABAJO	
		<i>EL ALUMNO CONOCERÁ LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL ÁREA DE TRABAJO DE LAS HOJAS DE CALCULO CALC Y EXCEL 2007</i>	
	4.1.2	INTRODUCIR TEXTO Y NÚMEROS	
		<i>EL ALUMNO INTRODUCIRÁ TEXTO Y NÚMEROS EN LA HOJA DE CALCULO DE ACUERDO A LO MARCADO EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	
	4.1.3	FORMATO DE CELDAS	
		<i>EL ALUMNO DARÁ FORMATO A UNA HOJA DE CALCULO DE ACUERDO A LO ESPECIFICADO EN SU MANUAL DE PRACTICAS</i>	
	4.1.4	REFERENCIAS ABSOLUTAS, RELATIVAS Y MIXTAS	
		<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LAS REFERENCIAS ABSOLUTAS, RELATIVAS Y MIXTAS PARA LA SOLUCIÓN DE UN EJEMPLO DE ACUERDO A SU MANUAL DE PRACTICAS.</i>	
4.2	FUNCIONES Y GRÁFICOS		4 HRS
	<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LAS FUNCIONES MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICAS, ASÍ COMO LOS GRÁFICOS EN UNA HOJA DE CALCULO.</i>		
	4.2.1	FUNCIONES	
		<i>EL ALUMNO DEFINIRÁ EL CONCEPTO DE FUNCIÓN Y LOS TIPOS QUE EXISTEN</i>	
	4.2.2	FUNCIONES MATEMÁTICAS	
		<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LAS FUNCIONES MATEMÁTICAS DE ACUERDO A LO ESPECIFICADO EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	
	4.2.3	FUNCIONES ESTADÍSTICAS	
		<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LAS FUNCIONES ESTADÍSTICAS PARA RESOLVER UN EJERCICIO ESPECIFICADO EN SU MANUAL DE PRACTICAS.</i>	
	4.2.4	GRÁFICOS	
		<i>EL ALUMNO GENERARÁ GRÁFICOS EN LA HOJA DE CALCULO A PARTIR DE DATOS DADOS EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	
MODULO 5. PRESENTACIONES			4 HRS
<i>AL TERMINAR EL MODULO, EL ALUMNO DISEÑARÁ PRESENTACIONES, APLICANDO ANIMACIONES Y TRANSICIONES A LA MISMA.</i>			
5.1	FUNCIONES BÁSICAS		2 HRS
	<i>EL ALUMNO CREARÁ UNA PRESENTACIÓN INSERTANDO TEXTO E IMÁGENES, ASÍ COMO PERSONALIZANDO EL DISEÑO DE LA MISMA.</i>		



	5.1.1	CREACIÓN DE UNA PRESENTACIÓN <i>EL ALUMNO CREARÁ UNA PRESENTACIÓN A PARTIR DE LA INFORMACIÓN PROPORCIONADA EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	
	5.1.2	INSERTAR TEXTO <i>AL ALUMNO INSERTARÁ EL TEXTO SUGERIDO EN SU PRESENTACIÓN DE ACUERDO A SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	
	5.1.3	INSERTAR IMÁGENES <i>EL ALUMNO INSERTARÁ LAS IMÁGENES PROPORCIONADAS EN EL ARCHIVO DE LA PRACTICA.</i>	
	5.1.4	PERSONALIZAR DISEÑO <i>EL ALUMNO PERSONALIZARA SU PRESENTACIÓN UTILIZANDO UNA PLANTILLA DE DISEÑO.</i>	
5.2	EFFECTOS DE ANIMACIÓN Y TRANSICIÓN <i>EL ALUMNO APLICARÁ EFFECTOS DE ANIMACIÓN Y TRANSICIONES A UNA PRESENTACIÓN</i>		2 HRS
	5.2.1	ANIMACIONES <i>EL ALUMNO APLICARÁ ANIMACIONES A UNA PRESENTACIÓN DE ACUERDO A LO SOLICITADO EN SU MANUAL DE PRACTICAS.</i>	
	5.2.2	EFFECTOS DE TRANSICIÓN <i>EL ALUMNO APLICARÁ EFFECTOS DE TRANSICIÓN DE DIAPOSITIVAS A UNA PRESENTACIÓN DE ACUERDO A LAS INSTRUCCIONES DADAS EN SU MANUAL DE PRÁCTICAS.</i>	
MODULO 6. NOCIONES BÁSICAS E INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE C			2 HRS
<i>AL TERMINO DEL MÓDULO, EL ALUMNO CONOCERÁ EL ENTORNO DE TURBO C Y LA ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA EN LENGUAJE C</i>			
6.1	ENTORNO DE C <i>EL ALUMNO CONOCERÁ EL ENTORNO DE TURBO C</i>		1.5 HRS
	6.1.1	EDITOR <i>EL ALUMNO CONOCERÁ EL ENTORNO DEL EDITOR DE TURBO C</i>	
	6.1.2	COMPILADOR DE C <i>EL ALUMNO CONOCERÁ EL CONCEPTO DE COMPILADOR.</i>	
	6.1.3	PREPROCESADOR <i>EL ALUMNO CONOCERÁ EL CONCEPTO DE PROPROCESADOR</i>	
6.2	ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA EN C <i>EL ALUMNO CONOCERÁ LOS ELEMENTOS QUE CONFORMAN LA ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA ESCRITO EN LENGUAJE C</i>		0.5 HRS
	6.2.1	ARCHIVOS DE CABECERA <i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ LA FUNCIÓN DE LOS PRINCIPALES ARCHIVOS DE CABECERA EN LENGUAJE C</i>	
	6.2.2	LA FUNCIÓN main <i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ EL USO DE LA FUNCIÓN main EN LENGUAJE C</i>	
	6.2.3	CUERPO DEL PROGRAMA <i>EL ALUMNO CONOCERÁ LOS ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL CUERPO DE UN PROGRAMA ESCRITO EN LENGUAJE C</i>	



MODULO 7. FUNDAMENTOS DE C		8 HRS
<i>AL TERMINO DEL MODULO, EL ALUMNO DESCRIBIRÁ LOS FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE C</i>		
7.1	TIPO DE DATOS	2 HRS
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ LOS TIPOS DE DATOS Y SUS CARACTERÍSTICAS MAS IMPORTANTES EN EL LENGUAJE C</i>	
	7.1.1 ENTEROS	
	<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ EL TIPO DE DATO ENTERO EN UN PROGRAMA ESCRITO EN LENGUAJE C</i>	
	7.1.2 REALES	
	<i>EL ALUMNO EJEMPLIFICARÁ EL USO DEL TIPO DE DATO REAL EN UN PROGRAMA EN LENGUAJE C</i>	
	7.1.3 CARACTERES	
	<i>EL ALUMNO EJEMPLIFICARÁ EL USO DEL TIPO DE DATO CARÁCTER EN UN PROGRAMA EN LENGUAJE C</i>	
7.2	ELEMENTOS DEL LENGUAJE C	2 HRS
	<i>EL ALUMNO UTILIZARA LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE C PARA GENERAR PROGRAMAS</i>	
	7.2.1 IDENTIFICADORES	
	<i>EL ALUMNO DEFINIRÁ IDENTIFICADORES VALIDOS Y LOS UTILIZARÁ EN LA SOLUCION DE PROBLEMAS</i>	
	7.2.2 PALABRAS RESERVADAS	
	<i>EL ALUMNO IDENTIFICARÁ LAS PRINCIPALES PALABRAS RESERVADAS EN EL LENGUAJE C</i>	
	7.2.3 CONSTANTES	
	<i>EL ALUMNO DEFINIRÁ CONSTANTES QUE UTILIZARÁ EN UN PROGRAMA ESCRITO EN LENGUAJE C</i>	
	7.2.4 VARIABLES	
	<i>EL ALUMNO DEFINIRÁ VARIABLES QUE UTILIZARÁ EN UN PROGRAMA ESCRITO EN LENGUAJE C</i>	
	7.2.5 COMENTARIOS	
	<i>EL ALUMNO DOCUMENTARÁ SUS PROGRAMAS EN C MEDIANTE EL USO DE COMENENTARIOS.</i>	
7.3	EXPRESIONES	2 HRS
	<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LOS DIFERENTES TIPOS DE EXPRESIONES APLICANDOLAS EN DIFERENTES PROGRAMAS ESCRITOS EN LENGUAJE C</i>	
	7.3.1 OPERADORES ARITMÉTICOS	
	<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LOS DIFERENTES TIPOS DE OPERADORES ARITMÉTICOS EN PROGRAMAS ESCRITOS EN LENGUAJE C</i>	
	7.3.2 OPERADORES RELACIONALES	
	<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LOS DIFERENTES TIPOS DE OPERADORES RELACIONALES EN PROGRAMAS ESCRITOS EN LENGUAJE C</i>	
	7.3.3 OPERADORES LÓGICOS	
	<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LOS DIFERENTES TIPOS DE OPERADORES LÓGICOS EN PROGRAMAS ESCRITOS EN LENGUAJE C</i>	
	7.3.4 OPERADORES DE ASIGNACIÓN	
	<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LOS OPERADORES DE ASIGNACIÓN EN PROGRAMAS ESCRITOS EN LENGUAJE C</i>	
7.4	ESTRUCTURAS DE CONTROL Y SECUENCIACIÓN	2 HRS
	<i>EL ALUMNO UTILIZARÁ LAS ESTRUCTURAS DE CONTROL SECUENCIAL EN EL DESARROLLO DE PROGRAMAS ESCRITOS EN LENGUAJE C</i>	



	7.2.1	ASIGNACIÓN DE VARIABLES		
		<i>EL ALUMNO APRENDERÁ LA FORMA DE ALMACENAR DATOS EN UN ESPACIO DE MEMORIA</i>		
	7.2.2	ENTRADA		
		<i>EL ALUMNO APRENDERÁ LA FORMA DE ALMACENAR DATOS DESDE UN DISPOSITIVO DE ENTRADA (TECLADO)</i>		
	7.2.3	SALIDA		
		<i>EL ALUMNO APRENDERÁ A VISUALIZAR EL CONTENIDO DE UNA VARIABLE USANDO UN DISPOSITIVO DE SALIDA (MONITOR)</i>		
MODULO 8. CONSTRUCCIÓN DE UNA WEB				HRS
<i>AL TERMINO DEL MODULO, EL ALUMNO SERÁ CAPAZ DE CONSTRUIR UN SITIO WEB UTILIZANDO LA HERRAMIENTA NVU</i>				
8.1	CONSTRUCCIÓN DE UNA PÁGINA WEB			HRS
	<i>EL ALUMNO CONSTRUIRÁ UNA PAGINA WEB INSERTANDO TEXTO, IMÁGENES, LISTAS E HIPERVÍNCULOS EN ELLA</i>			
	8.1.1	INSERTAR TEXTO		
		<i>EL ALUMNO INSERTARÁ TEXTO EN UNA PÁGINA WEB</i>		
	8.1.2	FORMATO DE TEXTO		
		<i>EL ALUMNO DARÁ FORMATO AL TEXTO INSERTADO DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DADAS POR SU PROFESOR.</i>		
	8.1.3	INSERTAR IMÁGENES		
		<i>EL ALUMNO INSERTARÁ IMÁGENES EN BASE A LO INDICADO EN SU MANUAL DE PRACTICAS.</i>		
	8.1.4	INSERTAR LISTAS NUMERADAS		
		<i>EL ALUMNO GENERARÁ UNA LISTA NUMERADA DE ACUERDO A LO ESPECIFICADO EN SU MANUAL DE PRACTICAS.</i>		
	8.1.5	HIPERVÍNCULOS		
		<i>EL ALUMNO INSERTARÁ LAS MENOS 2 HIPERVÍNCULOS EN SU PAGINA WEB.</i>		
8.2	CONSTRUCCIÓN DE UN SITIO WEB			4 HRS
	<i>EL ALUMNO HARA UN BOSQUEJO DE LA ESTRUCTURA DE SU SITIO WEB, EL CUAL GENERARA CON LA AYUDA DE PLANTILLAS PARA SU POSTERIOR PUBLICACIÓN.</i>			
	8.2.1	ESTRUCTURA DEL SITIO WEB		
		<i>EL ALUMNO HARA UN ESQUEMA DE UN SITIO WEB DONDE INCLUIRÁ TODAS LAS PRACTICAS DESARROLLADAS EN EL SEMESTRE.</i>		
		<i>EL ALUMNO CREARÁ SU SITIO WEB BASADO EN SU DISEÑO</i>		
	8.2.2	PLANTILLAS		
		<i>EL ALUMNO PERSONALIZARÁ SU DISEÑO DE SITIO WEB UTILIZANDO UNA PLANTILLA SUMINIATRADA EN SU PRACTICA.</i>		
	8.2.3	PUBLICACIÓN DEL SITIO WEB		
		<i>EL ALUMNO PUBLICARÁ SU SITIO WEB LOCALMENTE Y LO GRABARA EN UN DISCO COMPACTO PARA SU ENTREGA.</i>		



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En caso de no aprobar el curso no existe examen extraordinario.

La calificación estará integrada por:

1. 80 % Desarrollo de las prácticas publicadas en la plataforma moodle (<http://proymoodle.cucei.udg.mx>)
2. 10% examen global en línea, correspondiente a los módulos 6,7 correspondientes a los temas de programación - **24 al 28 de Noviembre de 2008**
3. 10% por tareas, trabajos de investigación en clases evaluadas por el profesor

BIBLIOGRAFÍA

BÁSICA

TÍTULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO DE EDICIÓN	% DE COBERTURA DEL CURSO
Introducción a la Informática con Microsoft Office XP y 2000	Robert T. Grauer,	Pearson Educación	2004	60
Fundamentos de programación - Piensa en C –	Cairó Oswaldo	Pearson Educación	2006	38

COMPLEMENTARIA

TÍTULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO DE EDICIÓN	% DE COBERTURA DEL CURSO
Programación estructurada en C	Gottfried Byron	Pearson Educacion	2005	1
Como programar en C/C++	Deitel/Deitel	Prentice Hall.	1994	1



REVISIÓN REALIZADA POR:

NOMBRE DEL PROFESOR	FIRMA
Becerra Velázquez, Violeta del Rocío	
Buriel Ávila, Emiliano	
Campos Serrano, Eduardo	
Cedano Olvera, Marco Alfredo	
Dorado Segoviano, Ernesto	
Fonseca Chiu, Lotzy Beatriz	
Mendoza Fernández, Salvador	
Núñez Ortega, Rubén	
Osorio Ángel, Sonia	
Retamoza Vega, Patricia	
Rubio González, José Antonio	
Vega Maldonado, Sabrina Lizbeth	
Velázquez García, Gregorio	

Vo.Bo. Presidente de Academia

Ing. Luis Felipe Mariscal Lugo

Vo.Bo. Jefe del Departamento

Dr. Carlos Alberto López Franco

20 de enero de 2009