

DESTINATARIOS

El curso está orientado a todos aquellos alumnos, docentes y público en general que deseen aventurarse en el mundo de la programación. Por el tipo de lenguaje, puede ser también un trampolín hacia lenguajes de propósitos más específicos como Java, C++, .NET, etc.

INFORMES

Universidad Nacional de Catamarca
Facultad de Tecnología
y Ciencias Aplicadas
Secretaría de Posgrado

E-mail: secretariadeposgrado@tecno.unca.edu.ar
<http://www.tecno.unca.edu.ar>

INSCRIPCIONES

A través del formulario electrónico en la página de la Facultad www.tecno.unca.edu.ar

El pago de inscripción se debe realizar antes de inicio del curso en la cuenta: del Banco Nación

- Titular: Facultad de Tecnología
- Sucursal: San Fernando del Valle de Catamarca
- CTA. CTE. N° 46600805/71
- CBU N° 0110466420046600805719
- CUIT N° 30-64187093-1

Personalmente: en la Secretaría Económica Financiera de la Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas. Maximio Victoria N° 55. CP 4700 Catamarca. Tel/Fax: 3834-435112- Int.105

MODALIDAD:

El curso se desarrollará totalmente a distancia durante 5 (cinco) horas semanales de actividades individuales y grupales en la plataforma virtual Moodle de la Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas de la UNCa durante 6 (seis) semanas. Cada unidad estará disponible en la plataforma, donde se encontrará tanto el material propuesto para trabajar como las actividades a realizar. Cabe destacar que los alumnos estarán acompañados por un tutor y coordinador durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje por lo que la interacción entre todos los participantes (docente - alumno y alumno - alumno) se encuentra garantizada. Se utilizarán varios de los recursos pedagógicos que ofrece la plataforma Moodle.

ARANCELES:

Docentes y alumnos FT y C.A.: sin cargo
Participantes externos: \$ 300

CUPO MINIMO: 10 Participantes

CARGA HORARIA: 30 horas

**PRERREQUISITOS Y CONOCIMIENTOS
PREVIOS RECOMENDADOS:**

Tener conocimientos básicos del uso de un ordenador personal, manejo de internet.



FACULTAD DE TECNOLOGÍA Y CIENCIAS APLICADAS

SECRETARIA DE POSGRADO
AREA DE EDUCACION A
DISTANCIA

CURSO BASICO

“LENGUAJE C”

09 de Octubre al 18 de Noviembre
de 2017

Docentes Responsables:

Lic. Ana del Prado
Ing. Martin herrera

OBJETIVOS:

- Adquirir conocimientos sobre las características de un lenguaje de bajo-medio nivel.
- Comprender y expresar correctamente conceptos básicos de la resolución de problemas mediante lenguaje C.
- Comprender los principios de la programación modular y estructurada.
- Ser capaz de desarrollar programas en C para la resolución de problemas de complejidad moderada.

CONTENIDOS:

Módulo 1. Actividades Iniciales

1. Lectura: Temario.
2. Lectura: Formato y Evaluación.
3. Lectura: Guía de buenas prácticas.
4. Video: Presentación.
5. Lectura y actividad: Instalación de Borland c.
6. Actividad: Presentación del grupo de estudiantes. Herramienta Thinklink.

Módulo 2. Introducción y primeros pasos.

1. Lectura: Recursos de la Unidad 1.
2. Video: Pseudocódigo y diagrama de flujo.
3. Lectura: Comparación pseudocódigo con lenguaje C.
4. Video: Tipos de datos.
5. Video: Ejemplo operadores Aritméticos y de Asignación.
6. Video: Uso del Compilador Borland C para programar en lenguaje C.
7. Actividades prácticas: Operadores.
8. Lectura: Recursos de la Unidad 1.
9. Herramienta Pseint para diagrama de flujo.
10. Evaluación: Cuestionario Unidad 1.
11. Evaluación: Tarea 1.
12. Foro: Intercambio de experiencias sobre programación.

Módulo 3. El ordenador me dice cosas: textos sencillos.

1. Video: Funciones de entrada/salida (printf, scanf).
2. Lectura: Recursos de la Unidad 2.
3. Video: Uso del Compilador Borland C para programar en lenguaje C.
4. Evaluación: Cuestionario Unidad 2.
5. Evaluación: Tarea 2.
6. Foro: Diálogos y consultas sobre los temas de la unidad.

Módulo 4. Mis programas toman decisiones.

1. Video: ¿Qué es un algoritmo? Estructuras de selección. Secuencia.
2. Video: Decisión.
3. Actividad: Modificación de programas.
4. Lectura: Recursos de la Unidad 3.
5. Video: Control de flujo (if, else, switch).
6. Evaluación: Cuestionario Unidad 3.
7. Evaluación: Tarea 3.
8. Foro: Actividades de evaluación de ejercicios entre compañeros.

Módulo 5. Hasta el infinito y más allá: bucles.

1. Lectura: Recursos de la Unidad 4.
2. Video: Iteración controlada por cantidad.
3. Video: Iteración controlada por condición.
4. Video: Control de flujo (while, for, o..while).
5. Evaluación: Cuestionario Unidad 4.
6. Evaluación: Tarea 4.
7. Foro: Desarrollo de un mural en forma grupal, con diferentes propuestas para la resolución de un ejercicio.

Módulo 6. Divide y vencerás: funciones. .

1. Lectura: Recursos de la Unidad 5.
2. Video: Funciones con paso de parámetros por valor y referencia.

3. Actividad: Reutilizando tu código.
1. Evaluación: Cuestionario Unidad 5.
2. Evaluación: Tarea 5.
3. Foro: Actividades de desarrollo en forma colaborativa, realizando funciones en forma grupal y conformando un único programa que invoque a esas funciones.

Módulo 7. Arreglos y matrices.

1. Lectura: Recursos de la Unidad 6.
2. Video: Arreglos.
3. Video: Ejemplo Arreglos.
4. Evaluación: Cuestionario Unidad 6.
5. Evaluación: Tarea 6.
6. Foro: desarrollo de ejercicios en forma grupal para arreglos y matrices.

Módulo 8. Proyecto final integrador.

1. Evaluación: Evaluación Final
2. Foro: Diálogos y experiencia del curso
3. Encuesta: Evaluación a docentes y materiales empleados en el cursado.

EVALUACIÓN:

Las actividades de evaluación estarán centradas en la producción de cada alumno puesta de manifiesto en la elaboración de las actividades individuales y de las actividades grupales de cada unidad. Se ponderará y promediarán el conjunto de las notas de todas actividades realizadas en las cuatro unidades para poder acceder a la instancia del examen final, que consistirá en la elaboración de un programa en Lenguaje C