



UNIVERSIDAD FERMIN TORO
VICE RECTORADO ACADEMICO
UNIVERSIDAD FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE MANTENIMIENTO MECÁNICO
ESCUELA DE TELECOMUNICACIONES
ESCUELA DE ELÉCTRICA
ESCUELA DE COMPUTACIÓN

PROGRAMA INSTRUCCIONAL

INTRODUCCIÓN A LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

CÓDIGO ASIGNADO	SEMESTRE	U.C	DENSIDAD HORARIA					THS/SEM	PRE - REQUISITO
			PRESENCIAL			SEMIPRESENCIAL			
			H.T	H.P/H.L	H.A	H.V	H.P		
ILP-421	IV	2	2	0	0	19	13	2/32	COI-332

Elaborado por	ING. NIDIA LUCENA ING. LUZNEIDA MATUTE		AUTORIZADO POR VICE RECTORADO ACADÉMICO (FIRMA Y SELLO)
Fecha de vigencia	AGOSTO, 2005		
Revisado por	UNIDAD CURRICULAR..	DECANATO	

FUNDAMENTACION

Los programas cubre los fundamentos teóricos de los lenguajes de programación de Alto Nivel. Se revisan antecedentes de los lenguajes de programación, se dan definiciones básicas necesarias para la comprensión del funcionamiento de los lenguajes de programación. Presenta una serie de unidades correspondientes a la asignatura Introducción a los Lenguajes de Programación de la carrera Ingeniería en Telecomunicaciones, en el cual se pretende que el estudiante vislumbre las ventajas de diferentes Lenguajes de Programación, como: Visual Basic, Visual FoxPro, Visual C, HTML, Java, ASP, NET y algunos manejadores de base de datos como: Access, SQL, Oracle e Informix.

El programa incluye 3 unidades:

Unidad I : Introducción a los lenguajes de programación.
Unidad II: Estructura de los lenguajes de programación.
Unidad III: Sintaxis de las instrucciones entre los lenguajes Visual Basic, Visual FoxPro, Visual C, HTML, Java, ASP, NET y algunos manejadores de base de datos como: Access, SQL, Oracle e Informix.

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA

Adquirir conocimientos generales de los lenguajes de programación y el desarrollo de habilidades para la selección en forma apropiada del lenguaje más práctico y su uso en la aplicación requerida.

UNIDAD I		OBJETIVO TERMINAL	
INTRODUCCIÓN A LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN		DIFERENCIAR EL CONCEPTO DE LENGUAJES NATURALES Y ARTIFICIALES, IDENTIFICANDO LOS DIFERENTES TIPOS DE TRADUCTORES	
DURACION			
2 SEMANAS			
EVALUACION			
25 %			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Exponer la evolución de los lenguajes de programación. 2. Indicar claramente qué son los lenguajes de programación. 3. Identificar los tipos de traductores y sus características. 4. Discriminar entre lenguajes naturales y artificiales.	• Historia de los lenguajes de programación. • Definición de lenguajes de programación. • Definición de traductores, diferencias entre ensambladores, interpretadores y compiladores. • Definición y propósito de los lenguajes naturales y artificiales. • Diferencias entre lenguajes naturales y artificiales.	PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL
		• Revisión de literatura. • Explicación teórica – práctico. • Dinámica de grupo.	•Ejercicios de Desempeño. Ejemplos de aplicación. •Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACION:			
PRESENCIAL		SEMIPRESENCIAL	
• Taller. • Evaluación corta.		• Cuestionario en línea • Foros de discusión • Asignación de tareas • Videos, Blogs, Chat, Glosario, Wikis, juegos • Proyecto con Defensa Evaluación Presencial	

UNIDAD II		OBJETIVO TERMINAL	
ESTRUCTURA DE LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN		DEMOSTRAR HABILIDAD EN LA IDENTIFICACIÓN DE ESTRUCTURAS BÁSICAS DEL LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN	
DURACION			
3 SEMANAS			
EVALUACION			
35 %			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Ilustrar una serie de ejemplos de programas en Lenguajes C, Visual Basic, entre otros. 2. Identificar elementos básicos del lenguajes de programación. 3. Mostrar una serie de ejemplos de programas, reconociendo e identificando proposiciones y procedimientos.	• Conceptos básicos de programación. • Símbolos básicos: juego de caracteres, palabras reservadas, entre otros. • Elementos básicos: valores, identificadores, etiquetas, cadenas, entre otros. • Justificación y manipulación de expresiones. • Justificación, definición y activación de procedimientos.	PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL
		• Revisión de literatura. • Explicación teórica. • Taller teórico – práctico. • Dinámica de grupo.	•Ejercicios de Desempeño. Ejemplos de aplicación. •Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACION:			
PRESENCIAL		SEMIPRESENCIAL	
• Taller. • Evaluación corta.		Cuestionario en línea • Foros de discusión • Asignación de tareas • Videos, Blogs, Chat, Glosario, Wikis, juegos • Proyecto con Defensa Evaluación Presencial	

UNIDAD III		OBJETIVO TERMINAL	
SINTAXIS DE LAS INSTRUCCIONES ENTRE LOS LENGUAJES VISUAL BASIC, VISUAL FOXPRO, VISUAL C, HTML, JAVA, ASP, NET Y ALGUNOS MANEJADORES DE BASE DE DATOS COMO: ACCESS, SQL, ORACLE E INFORMIX		SELECCIONAR UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ACTUALIZADO Y APROPIADO DE ACUERDO A LA APLICACIÓN, IDENTIFICANDO LAS ESTRUCTURAS SINTÁCTICAS Y SUS REPRESENTACIONES.	
DURACION			
11 SEMANAS			
EVALUACION			
40 %			
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCION	
1. Establecer comparaciones de las estructuras sintácticas de cada uno de los lenguajes (Visual Basic, Visual Foxpro, Visual C, Html, Java, Asp, net y algunos manejadores de base de datos como: Access, Sql, Oracle e Informix). 2. Identificar estructuras lógicas de las instrucciones. 3. Distinguir estructuras lógicas y bloques de lenguajes.	• Estructura de los lenguajes (Visual Basic, Visual Foxpro, Visual C, Html, Java, Asp, net y algunos manejadores de base de datos como: Access, Sql, Oracle e Informix. • Elementos de datos, variables y declaraciones. • Estructura de datos y memoria. • Expresiones simples y complejas. • Expresiones condicionales. • Estructuras de control Goto, Case... • Procedimientos: activación e invocación.	PRESENCIAL • Revisión de literatura. • Explicación teórica. • Taller teórico – práctico. • Dinámica de grupo.	SEMPRESENCIAL •Ejercicios de Desempeño. Ejemplos de aplicación. •Interacción en el aula virtual •Exposiciones modalidad video. •Materiales didácticos multimedia
ESTRATEGIAS DE EVALUACION:			
PRESENCIAL		SEMPRESENCIAL	
• Taller. • Evaluación corta. • Exposiciones.		• Cuestionario en línea • Foros de discusión • Asignación de tareas • Videos, Blogs, Chat, Glosario, Wikis, juegos • Proyecto con Defensa • Evaluación Presencial	

BIBLIOGRAFIA

Aho Alfred. **Compiladores, Principios, Técnicas y Herramientas.** 1ra edición. Editorial Addison Wesley Iberoamericana S.A. U.S.A. 1994.

Doris Appleby J. Vandekopple. **Lenguajes de Programación.** 2da edición. Editorial McGraw Hill. 1997.

Pratt Terence. **Lenguajes de Programación.** 3ra edición. Editorial Prentice Hall Hispanoamérica S.A. México. 1998.

Teufel Bernard. **Compiladores, Conceptos Fundamentales.** 1ra edición. Editorial Addison Weley Iberoamericana S.A. U.S.A. 1995.