



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

1. Datos generales

Materia: LÓGICA DE PROGRAMACIÓN
Código: DDD0012
Paralelo: F
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
Profesor: SARA VIA VARGAS ARIOLFO DANILO
Correo electrónico: dsaravia@uazuay.edu.ec

Nivel: 2

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 32		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	16		32	80

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Se pretende cubrir el uso del algoritmo como elemento organizador del pensamiento lógico, de la imaginación y de la creatividad. Además el estudiante conocerá las principales estructuras de control y usará los diagramas de flujo como herramienta de organización y de planificación.

Es indudable la relación de la lógica programacional con el resto de asignaturas, al ser un curso con mucho razonamiento lógico y manejo del orden del pensamiento, permite presentar los procesos del diseño de una manera esquematizada, ordenada y fácilmente entendible.

La Lógica de Programación es importante porque permite al estudiante y futuro profesional del diseño abrir su pensamiento lógico, haciendo su razonamiento mas sistemático y ordenado, colaborando en el análisis y en la toma de decisiones y brindando la capacidad de resolver problemas con más fluidez.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.01.	Lógica, concepto uso y principios
01.02.	Causalidad y silogismo
01.03.	Conectores lógicos y tablas de verdad
01.04.	Razonamiento y demostraciones
02.01.	Generalidades y definición.
02.02.	Representación de algoritmos.
02.03.	El algoritmo como elemento organizativo de imaginación y creatividad.
02.04.	Algoritmos conocidos y ejemplos.
03.01.	Clasificación de tipos de datos.
03.02.	Constantes y variables. Operadores básicos.
03.03.	Operadores aritméticos y lógicos

03.04.	Diagramas de Flujo, definición, simbología y aplicación
04.01.	Introducción.
04.02.	Estructura selectivas
04.03.	Estructuras repetitivas
05.01.	La abstracción e información
05.02.	El pensamiento crítico
05.03.	El pensamiento computacional en el proceso de diseño
05.04.	El pensamiento computacional en la resolución de problemas
6.01	Práctica 1
6.02	Práctica 2
6.03	Práctica 3
6.04	Práctica 4

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

cc. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos que apoyan a la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Distingue, explica y diferencia los distintos tipos de datos y estructura de datos.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

db. Utiliza el pensamiento lógico, crítico y creativo para la comprensión, explicación, integración y comunicación de los fenómenos, sujetos y situaciones de la profesión.

-Examina, experimenta y completa bloques de programación.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Prácticas	Prácticas	APORTE	1.125	Semana: 3 (15-ABR-20 al 20-ABR-20)
Reactivos	Evaluación.	introduccion a la lógica	APORTE	3.875	Semana: 4 (22-ABR-20 al 27-ABR-20)
Trabajos prácticos - productos	Prácticas	Prácticas	APORTE	1.125	Semana: 6 (06-MAY-20 al 11-MAY-20)
Reactivos	Evaluación.	Algoritmos.	APORTE	3	Semana: 7 (13-MAY-20 al 18-MAY-20)
Reactivos	Evaluación.	Tipos y estructuras de datos.	APORTE	3.625	Semana: 10 (03-JUN-20 al 08-JUN-20)
Trabajos prácticos - productos	Prácticas	Prácticas	APORTE	2.25	Semana: 10 (03-JUN-20 al 08-JUN-20)
Trabajos prácticos - productos	Prácticas	Prácticas	APORTE	2.25	Semana: 12 (17-JUN-20 al 22-JUN-20)
Reactivos	Evaluación.	Estructuras de control.	APORTE	5	Semana: 13 (24-JUN-20 al 29-JUN-20)
Trabajos prácticos - productos	Prácticas	Prácticas	APORTE	2.25	Semana: 15 (08-JUL-20 al 13-JUL-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico.	Lógica de programación en los procesos de diseño y resolucion de problemas	APORTE	5.5	Semana: 16 (15-JUL-20 al 20-JUL-20)
Reactivos	Examen.	Algoritmos., Estructuras de control., Lógica de programación en los procesos de diseño y resolucion de problemas, Prácticas, Tipos y estructuras de datos., introduccion a la lógica	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Reactivos	Supletorio.	Algoritmos., Estructuras de control., Lógica de programación en los procesos de diseño y resolucion de problemas, Prácticas, Tipos y estructuras de datos., introduccion a la lógica	SUPLETORIO	20	Semana: 19 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
	Autónomo

Se aborda cada tema con una clase magistral en la que se explica la importancia de los temas, evidenciando ejercicios y problemas de la vida real. Luego se realizan prácticas en clase usando la pizarra inicialmente y luego usando un software de diagramación. El trabajo autónomo es un elemento integral en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para el espacio de aprendizaje con prácticas se establecerán guías y formatos/protocolos para las mismas.

Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
	Autónomo

Para la calificación de los evaluaciones escritas y los informes de prácticas, serán criterios de evaluación el cumplimiento de la tarea asignada, la lógica utilizada, el orden, la calidad de la información, la forma de presentación y la consecución de resultados. La honestidad y la solidaridad son criterios fundamentales de la evaluación.

Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Ñacato, José	NASABOOKS	Como diseñar algoritmos para computadoras.	2003	9978-40-689-1
Cairó Battistutti, Osvaldo	Ebook	Las bases conceptuales de la Programación.	2013	978-987-33-4081-9
Cairó Battistutti, Osvaldo	Ebook	Las bases conceptuales de la Programación.	2013	978-987-33-4081-9
Cairó Battistutti, Osvaldo	ALFAOMEGA GRUPO EDITOR.	Metodología de la programación. Algoritmos, diagramas de flujo y programas.	2005	970-15-1100-X
Schiffman, Daniel	Morgan Kaufmann	Learning Processing. A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction.	2008	978-0-12-373602-4
Cairó Battistutti, Osvaldo	ALFAOMEGA GRUPO EDITOR.	Metodología de la programación. Algoritmos, diagramas de flujo y programas.	2005	970-15-1100-X
Schiffman, Daniel	Morgan Kaufmann	Learning Processing. A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction.	2008	978-0-12-373602-4
Ñacato, José	NASABOOKS	Como diseñar algoritmos para computadoras.	2003	9978-40-689-1

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/03/2020**

Estado: **Aprobado**