

# Presentación de la Asignatura

# Programación I

Ing. Carol R. Rojas Moreno



UNIVERSIDAD  
CONTINENTAL

[www.continental.edu.pe](http://www.continental.edu.pe)



# Importancia de la Asignatura

Aporta los fundamentos iniciales, además de técnicas para la programación en el computador, basándose en los conceptos de la ingeniería de software, las mismas que aplicará en las asignaturas de nivel superior relacionadas al desarrollo de programas, así como en las actividades pertinentes a su futura labor como profesional de ingeniería de sistemas e informática.



# Competencia de la Asignatura

Elaborar programas computacionales, en un lenguaje de programación, aplicando las estructuras de control y módulos de programa como propuesta de solución a un problema del entorno o de la realidad.



# Estructura de la Asignatura

La asignatura de Programación I está dividida en cuatro unidades didácticas.

Unidad I	Unidad II	Unidad III	Unidad IV
Conceptos Básicos de Programación	Estructuras de Control para la Programación: Selectivas	Estructuras de Control para la Programación: Repetitivas	Módulos para la Programación: Funciones y Procedimientos

# Unidad I: Conceptos Básicos de Programación

## Temas:

- Algoritmo: Definición, Características
- Representación del Algoritmo: Diagramas de Flujo
- Programación Estructurada.

## Actividades:

Lectura de los temas, la visualización de videos y la recopilación de información sobre los algoritmos y los tipos de datos para las variables

## Evaluación:

Lista Cotejo: Diagrama de Flujo, de un caso propuesto.



# Unidad II: Estructuras de Control para la Programación: Selectivas

## Temas:

- Estructura de control secuencial
- Estructura de control selectiva: simple, compuesta y múltiple.

## Actividades:

Lectura de los temas, la visualización de videos y la elaboración de programas en computador usando las estructuras de control secuencial y selectiva.

## Evaluación:

Lista Cotejo: un programa en computador aplicando las estructuras secuencial y selectiva.





# Unidad III: Estructuras de Control para la Programación: Repetitivas

## Temas:

- Estructura de control repetitiva: mientras, hacer-mientras y desde/por

## Actividades:

Lectura de los temas, la visualización de videos y la elaboración de programas en computador usando las estructuras de control repetitivas.

## Evaluación:

Lista Cotejo: un programa en computador aplicando las estructuras repetitivas.

```
$this->item->linkparts[ 'op  
$this->item->linkparts[ 'vi  
else·if(·document·getEleme  
> alert(·"<?php·echo·JTe
```

# Unidad IV: Módulos para la Programación: Funciones y Procedimientos

## Temas:

- Modularización de Programas: paso de Parámetros
- Función y Procedimiento
- Librerías de Programación

## Actividades:

Lectura de los temas, la visualización de videos y la elaboración de programas en computador aplicando los módulos de programación.

## Evaluación:

Lista Cotejo: un programa en computador aplicando los módulos de programa y las librerías.





# Recomendaciones Finales

Recursos Educativos Virtuales, que te ayudarán en el proceso de tu aprendizaje en la asignatura:

- Manual autoformativo,
- Videoclases,
- Foros,
- Podcast
- Biblioteca virtual.

Actividades programadas

Envío oportuno de los productos académicos solicitados.



# Programación I



A word cloud featuring the word 'welcome' in various languages and colors. The words are arranged in a roughly circular pattern. The largest word is 'bienvenidos' in dark blue. Other prominent words include 'benvenuto' in red, 'willkommen' in black, 'toivottaa' in yellow, 'bienvenue' in dark blue, 'welcome' in grey, 'aloxar' in red, 'accipere' in yellow, 'moguah' in light blue, 'darnt' in black, 'accogire' in black, 'greet' in brown, 'ikomna' in brown, 'beninguts' in light blue, 'ontvangen' in yellow, 'hozta' in black, 'accoje' in brown, and 'heten' in grey.

willkommen  
benvenuto  
heten  
accoje  
ontvangen  
hozta  
toivottaa  
bienvenidos  
beninguts  
welcome  
ikomna  
bienvenue  
greet  
aloxar  
darnt  
accogire  
moguah  
accipere