



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

INGENIERIA EN COMPUTACIÓN (INCO)

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

2021A

Nombre de la Academia: Lenguajes Informáticos		
Nombre de la Unidad de Aprendizaje: Seminario de solución de problemas de algoritmia	Tipo: <input checked="" type="checkbox"/> Curso <input type="checkbox"/> Taller <input type="checkbox"/> Curso – Taller	Nivel: Licenciatura
Área de formación: <input type="checkbox"/> Básica Común <input checked="" type="checkbox"/> Básica Particular <input type="checkbox"/> Especializante Obligatoria <input type="checkbox"/> Especializante Selectiva <input type="checkbox"/> Optativa Abierta	Modalidad: <input checked="" type="checkbox"/> Presencial <input type="checkbox"/> Mixta <input type="checkbox"/> Distancia (en línea)	Claves de los Prerrequisitos: Estructura de datos I. Seminario de solución de problemas de estructura de datos I.
Horas: 0_ Teoría 68_ Práctica 68_ Total	Créditos: 5	Clave: I5885 CNR:
Elaboró: M.C.C. Reinaga Camacho José Francisco	Fecha de elaboración: Dic 2019	
Actualizó: M.C.C. Reinaga Camacho José Francisco	Fecha de actualización: Enero 2021	
Revisó: Catalina Luna Ortega	Fecha de revisión: Febrero 2021 (2021A)	

2. RELACIÓN CON EL PERFIL EGRESO

Esta unidad de aprendizaje se relaciona con el perfil de egreso con respecto a lo siguiente formar profesionales en la construcción de software, para contribuir al desarrollo económico del país, proporcionado al estudiante una cultura científica, tecnológica y humanística, a través, de una formación metodológica, que lo prepare para adaptar e incorporar los avances científicos y tecnológicos a su campo profesional.

3. RELACIÓN CON EL PLAN DE ESTUDIOS

Esta unidad de aprendizaje se relaciona con el plan de estudios y el módulo de: "SEMINARIO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ALGORITMIA", "ESTRUCTURAS DE DATOS I", "ESTRUCTURAS DE DATOS II", "SEMINARIO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE BASES DE DATOS", "INTELIGENCIA ARTIFICIAL I", "INTELIGENCIA ARTIFICIAL II" y "COMPUTACIÓN TOLERANTE A FALLAS".

4. PROPÓSITO

Avenida Universidad 203 Delegación Ixtapa C.P. 48280
Puerto Vallarta, Jalisco. México. Tels. (52) (322) 22 6 22 30, Ext. 66230
www.cuc.udg.mx

hccu





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

El curso de Algoritmia tiene como objetivo introducir al alumno en el diseño y análisis de los algoritmos. También adquirirá la habilidad para resolver problemas y como escribir las soluciones (algoritmos), expresado en pseudocódigo o en un diagrama de flujo.

5. COMPETENCIAS a las que contribuye la unidad de aprendizaje.

COMPETENCIAS GENÉRICAS
<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para la comunicación oral y escrita
<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para la resolución de problemas
<input type="checkbox"/> Capacidad para comunicarse en un segundo idioma
<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad de trabajo colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad para trabajar con responsabilidad social y ética profesional
<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad de autogestión
<input type="checkbox"/> Capacidad de crear, innovar y emprender
<input checked="" type="checkbox"/> Capacidad por la investigación y desarrollo tecnológico
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1. Identifica y explica a través de organizadores de información las principales ideas que dan origen a la computación reconociendo su importancia en el ámbito de esta Ingeniería.
2. Identifica y explica a través de organizadores de información el pensamiento científico y pensamiento computacional, así como su aprovechamiento en la ingeniería en computación.
3. Identifica y explica a través de organizadores de información los paradigmas de programación reconociendo su importancia en el ámbito de esta Ingeniería.
COMPETENCIAS ESPECIALIZANTES
ARQUITECTURA Y PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS
<input type="checkbox"/> Interpreta los datos para lograr la abstracción y síntesis de información. Conoce la estructura operacional y fundonal de un sistema de computadoras.
<input type="checkbox"/> Maneja volúmenes de datos organizados en estructuras para minimizar los costos de acceso a la información.
<input type="checkbox"/> Maneja el almacenamiento secundario y realiza una clasifica datos que le permite generar consultas. Abstracción y síntesis de información.
<input type="checkbox"/> Comprende el funcionamiento interno del procesador, y utilizar las directivas a bajo nivel.
<input type="checkbox"/> Conoce las técnicas de organización, utilización y optimización de los sistemas y traductores.
SISTEMAS INTELIGENTES
<input type="checkbox"/> Emplea el razonamiento lógico-matemático para la resolución de problemas.
<input type="checkbox"/> Emplea sus conocimientos matemáticos en el cálculo del tiempo de ejecución de un algoritmo y el análisis del orden de complejidad.
<input type="checkbox"/> Aplica modelos matemáticos y de control para garantizar un comportamiento inteligente.
<input type="checkbox"/> Resuelve problemas utilizando algoritmos de aprendizaje automático.
SISTEMAS DISTRIBUIDOS
<input type="checkbox"/> Identifica los protocolos de comunicación de redes de computadoras y verificar capacidad de respuesta de un sistema.
<input type="checkbox"/> Relaciona los sistemas informáticos con su fiabilidad, seguridad y calidad.
<input type="checkbox"/> Interpreta las funciones básicas de un sistema operativo distribuido en una red de computadoras.
<input type="checkbox"/> Desarrollo de sistemas Web en un entorno distribuido.

Puerto Vallarta, Jalisco. México. Tels [52] (322) 22 6 22 30, Ext. 66230

www.cuc.udg.mx

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

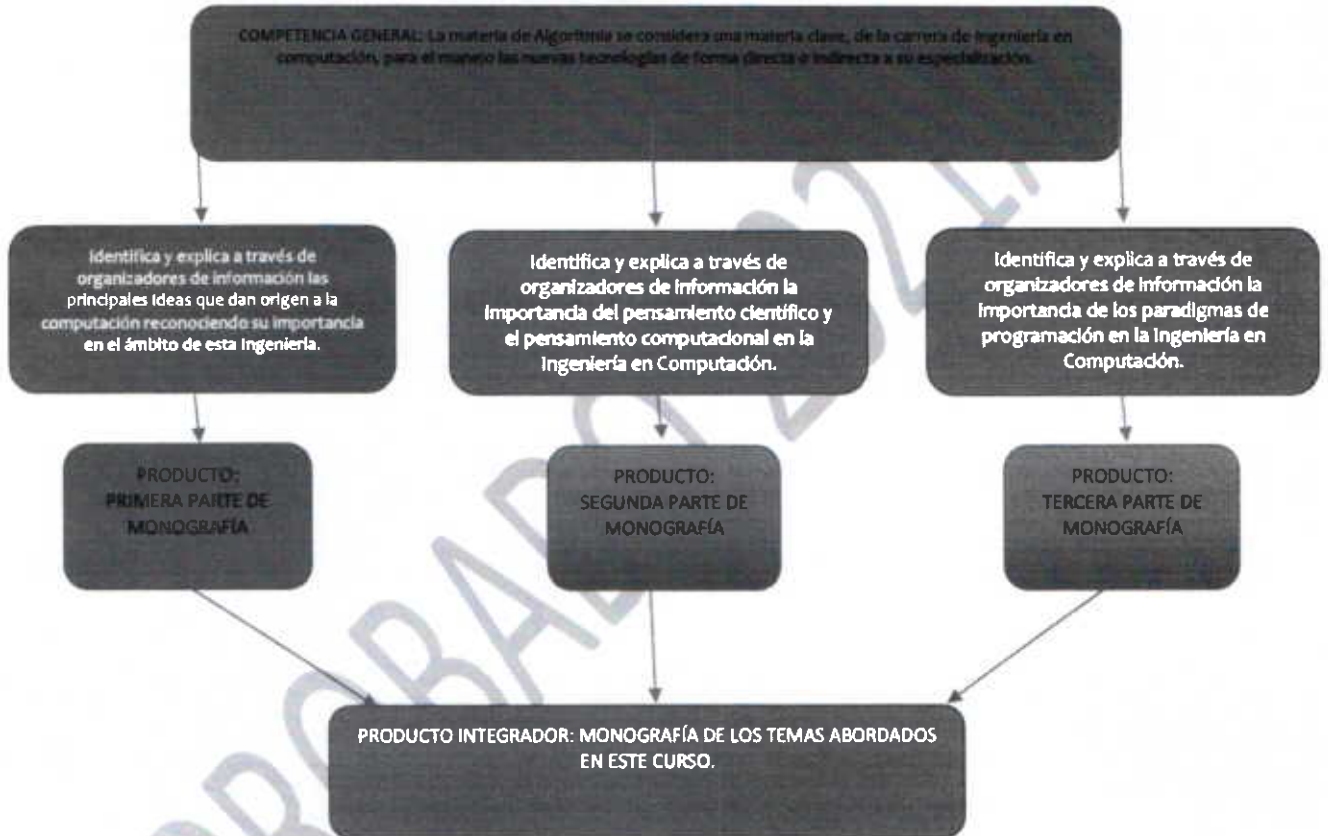


COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Heav



REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



6. ESTRUCTURACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE por temas (unidades temáticas), mencionando las competencias.

COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: Que el estudiante sea capaz de resolver problemas mediante técnicas de diseño de algoritmos. Para cumplir con lo anterior, el estudiante deberá comprender el la importancia de los algoritmos en la resolución de problemas mediante una computadora.

1.

Competencia específica: Diseña soluciones algorítmicas para la solución de problemas básicos	
Conocimientos (contenidos)	1.1 DEFINICIÓN DE ALGORITMOS, LENGUAJE Y APLICACIONES 1.2 DEFINICIÓN Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Puerto Vallarta, Jalisco, México. Tels. (52) (322) 22 6 22 30, Ext. 66230

www.cuc.udg.mx

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

MCCV



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

	1.3 ALGORITMOS COTIDIANOS 1.4 LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN 1.4.1 Clasificación de los lenguajes de programación 1.4.2 Componentes de los lenguajes de programación 1.4.3 Diseño top Down 1.5 INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE C++
Habilidades	Identifica conceptos básicos de programación.
Actitudes	Capacidad para la comunicación oral y escrita Capacidad para trabajar con responsabilidad social y ética profesional Capacidad de autogestión Capacidad de trabajo colaborativo Capacidad por la investigación y desarrollo tecnológico

Competencia específica: analiza y propone soluciones a problemas básicos

Conocimientos (contenidos)	2 EL ALGORITMO COMO ESTRATEGIA Y/O HERRAMIENTA PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS. 2.1 ANÁLISIS PARA LA SOLUCIÓN DE UN PROBLEMA 2.2 TIPOS DE DATOS 2.2.1 Tipos de datos en C++ 2.3 DISEÑO DE UN ALGORITMO. 2.4 TIPOS DE PROGRAMACIÓN
Habilidades	Capacidad de análisis
Actitudes	Capacidad para trabajar con responsabilidad social y ética profesional Capacidad de autogestión Capacidad de trabajo colaborativo Capacidad de crear, innovar y emprender

Competencia específica: Identifica y explica a través de ejemplos las estructuras secuenciales e iterativas.

Conocimientos (contenidos)	UNIDAD 3. ESTRUCTURAS BÁSICAS DE UN ALGORITMO. 3.1 ESTRUCTURAS SECUENCIALES 3.2 ESTRUCTURAS CONDICIONALES 3.3 CONTADORES 3.4 ACUMULADORES 3.5 CICLOS 3.5.1 While 3.5.2 Do... while 3.5.3 For 3.6 ARREGLOS Y MATRICES
Habilidades	Reconoce los distintos tipos de estructuras de control
Actitudes	Capacidad para trabajar con responsabilidad social y ética profesional Capacidad de autogestión Capacidad para comunicarse en un segundo idioma Capacidad de trabajo colaborativo Capacidad de crear, innovar y emprender

Competencia específica: Identifica y explica a través de organizadores de información las

Avenida Universidad 205 Delegación Eximia C.P. 48260
 Puerto Vallarta, Jalisco, México. Tels. [52] (322) 22 6 22 30, Ext. 66230
www.cuc.udg.mx

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
 Centro Universitario de la Costa



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
 CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
 INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Maev



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

principales ideas que dan origen a la computación reconociendo su importancia en el ámbito de esta Ingeniería.	
Conocimientos (contenidos)	UNIDAD 4. MODULARIDAD. 4.1 CONCEPTO 4.2 CARACTERÍSTICAS 4.3 COMPONENTES 4.4 COMUNICACIÓN 4.5 TIPOS
Habilidades	Identifica los conceptos de funciones en el ámbito computacional
Actitudes	Capacidad para la comunicación oral y escrita Capacidad para trabajar con responsabilidad social y ética profesional Capacidad de autogestión Capacidad de trabajo colaborativo Capacidad por la investigación y desarrollo tecnológico

Competencia específica: Identifica y explica a través de organizadores de información las principales ideas que dan origen a la computación reconociendo su importancia en el ámbito de esta Ingeniería.	
Conocimientos (contenidos)	5. Funciones 5.1 parámetros 5.2 sobrecarga 6.3
Habilidades	Implementación de funciones en soluciones computacionales
Actitudes	Capacidad para la comunicación oral y escrita Capacidad para trabajar con responsabilidad social y ética profesional Capacidad de autogestión Capacidad de trabajo colaborativo Capacidad por la investigación y desarrollo tecnológico

8. MODALIDAD DE EVALUACIÓN

	Evidencias o productos	Instrumentos de evaluación	Factor de ponderación
1	Investigación individual	Rúbrica	5 %
2	Portafolio de diagramas	Portafolio	35 %
3	Proyecto Final Menú en el lenguaje c, java o c++	Rúbrica	30 %
4	Ejercicios hechos en clase		30 %
5	Trabajo colaborativo (en equipo), respeto, disposición.	+ Extra	+ 5 %
6	Asistencia a sesiones de tutorías	+ Extra	+ 5 %
	Total		100%

Avenida Universidad 203 Delegación Ixtapa C.P. 48280
Puerto Vallarta, Jalisco México. Tels [52] (322) 22 6 22 30, Ext. 66230
www.cuc.udg.mx

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Ucuv



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

9. FUENTES DE APOYO Y DE CONSULTA (BIBLIOGRAFÍA, HEMEROGRAFÍA, FUENTES ELECTRÓNICAS)

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autor(es)	Título	Editorial	Año	URL o biblioteca digital donde está disponible (en su caso)
J. Glenn Brookshear	Introducción a la Computación	Pearson	2012	https://www.biblionline.pearson.com/Pages/BookRead.aspx
G. Bassard, P. Bratley, tr. Rafael García - Bermejo.	Fundamentos de algoritmia	Prentice Hall		

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autor(es)	Título	Editorial	Año	URL o biblioteca digital donde está disponible (en su caso)
Thomas C. Wu	Introducción a la programación orientada a objetos con Java	Mc Graw Hill		
Behrouz A. Forouzan	Introducción a la ciencia de la computación: de la manipulación de datos a la teoría de la computación	Ediciones Paraninfo	2003	https://es.scribd.com/document/361421253/Introduccion-a-la-Ciencia-de-la-Computacion-por-Forouzan-pdf

10. PERFIL DEL PROFESOR

El profesor deberá contar como mínimo con una licenciatura afín al área de la Computación. Es importante tenga experiencia en la docencia, como impartición de cursos, talleres o diplomados.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Avenida Universidad 203 Delegación Ixtapa C.P. 48280
Puerto Vallarta, Jalisco, México. Tels. [52] (322) 22 6 22 30, Ext. 66230
www.cuc.udg.mx

[Handwritten signature]

Mccv

[Handwritten signature]



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
 DIVISIÓN DE INGENIERÍAS
 DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
 Centro Universitario de la Costa
 DC TIC

Vo. Bo.



ACADEMIA DE LENGUAJES
 INFORMÁTICOS

Mtra. Catalina Luna Ortega
 Presidente de la Academia de Lenguajes
 Informáticos

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
 Centro Universitario de la Costa



Dr. María del Consuelo Cortés Velázquez
 Jefe del Departamento de Ciencias y Tecnologías
 de la Información y Comunicación

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
 Centro Universitario de la Costa
 Campus Puerto Vallarta



Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
 Director de la División de Ingenierías

DIVISIÓN INGENIERÍAS
 DIRECCION

APROBADO 2020