

Programa de Asignatura



1 Identificación Asignatura

Nombre:	Fundamentos de Programación / Programación I: Introducción	Código:	IN1010 IF1001
Carrera:	Ingeniería Civil Informática / Ingeniería Civil Industrial	Unidad Académica:	Ciencias Naturales y Tecnología
Ciclo Formativo:	Ciclo Inicial	Línea formativa:	Básica
Semestre	II	Tipo de actividad:	Obligatoria
N° SCT:	6	Horas Cronológicas Semanales	
		Presenciales:	4.5
Pre-requisitos	IN1004 - Herramientas informáticas.		

2 Propósito formativo

La asignatura de *Fundamentos de Programación / Programación I* se ubica en el ciclo formativo inicial y corresponde a la línea formativa básica. Tiene como propósito que el estudiante desarrolle el razonamiento algorítmico y lógico, a través de un proceso de análisis, diseño e implementación de soluciones a problemas de ingeniería, y usando como herramienta programas computacionales escritos en un lenguaje de alto nivel y de propósito general.

Esta asignatura aporta a la formación integral del estudiante desde dos perspectivas. Por un lado, los conocimientos sobre programación y lenguajes entregados en esta asignatura le permitirán tener una noción general de las características de las tecnologías utilizadas en proyectos que involucran el desarrollo de sistemas y tecnologías de información, y los desafíos involucrados en su utilización. Por otro lado, los elementos metodológicos que se aplican en esta asignatura le permitirán al estudiante incorporar estrategias eficientes para abordar problemáticas complejas de forma sistemática, desde la perspectiva de la ingeniería, aplicando habilidades de abstracción, técnicas de descomposición y priorización sobre los problemas abordados.

Fundamentos de Programación / Programación I profundiza en los contenidos vistos previamente en Herramientas Informáticas, en lo que se refiere a la utilización de herramientas con enfoque práctico, y al mismo tiempo profundiza en el análisis, diseño e implementación de nuevas herramientas de propósito específico. A su vez, esta asignatura sienta las bases fundamentales para otras asignaturas que están asociadas a tecnologías de información, especialmente con Programación Avanzada (ICinF), Algoritmos y Estructuras de datos (ICinF), Programación II (ICI) entre otras, ya que introduce elementos de la informática y computación que dichas asignaturas requieren.

3 Contribución al perfil de egreso

Esta asignatura contribuye a los siguientes desempeños o resultados de aprendizaje globales declarados en el Perfil de Egreso de:

Ingeniería Civil Industrial

- * Demuestra un sólido dominio de las ciencias básicas y de las ciencias de la ingeniería.
- * Concibe soluciones a los problemas que surgen en las organizaciones.
- * Diseña, selecciona y adapta desarrollos tecnológicos y científicos propios de la ingeniería industrial a los desafíos de las organizaciones.

Ingeniería Civil Informática

- * Entiende problemas a través de la construcción de abstracciones conceptuales, cualitativas y cuantitativas, utilizando formalismos establecidos, que permitan formular soluciones.
- * Diseña y programa soluciones, utilizando estrategias algorítmicas, que permitan resolver problemas de forma eficaz y acorde a múltiples objetivos de diseño.

4 Resultados de aprendizaje específicos

Resultado de Aprendizaje Específico	Criterios de evaluación	Evidencia
RA1. Descompone analíticamente un problema enunciado, deduciendo los datos de entrada, de salida, o efectos esperados de un programa y derivando sus posibles ejemplos de uso, a fin de llegar a la descomposición irreductible del problema.	El/la estudiante resuelve problemas utilizando lógica algorítmica. El/la estudiante esta en la capacidad de identificar diferentes tipos de flujos en las estructuras algorítmicas.	Laboratorios, guías de ejercicio.
RA2. Diseña algoritmos de pequeña a mediana envergadura que le permitan resolver sistemáticamente problemas básicos de ciencias e ingeniería.	El/la estudiante logra elaborar de manera autónoma instrucciones tipo algoritmo. El estudiante reconoce los diferentes tipos de datos, palabras reservadas y sentencias en un lenguaje de alto nivel.	Laboratorios, guías de ejercicio.
RA3. Implementa y valida estructuras de datos de complejidad básica a mediana para su aplicación en programas de distinta naturaleza.	El/la estudiante tiene las competencias de desarrollar de forma autónoma un proyecto de programación.	Laboratorios, guías de ejercicio.

5 Unidades de Aprendizaje

1. Introducción a la programación

- 1.1. Motivación
- 1.2. Conceptos de algoritmos
- 1.3. Lenguajes de programación y paradigmas
- 1.4. El lenguaje python
- 1.5. Tipos de datos, variables y acción de asignación
- 1.6. Expresiones, sentencias y operadores
- 1.7. Acciones elementales y tipos de errores

1.8. Estructuras (Composiciones) Algorítmicas secuencial y alternativa
2. Programación básica en python 2.1. Estructuras (Composiciones) Algorítmicas Iterativas 2.2. Funciones, procedimientos y parámetros. 2.3. Funciones y recursividad
3. Estructuras Avanzadas 3.1. Tipos de datos compuestos: 3.2 Diccionarios 3.3 Listas y vectores 3.4 Matrices 3.5 Archivos

6 Recursos de Aprendizaje

<p>Bibliografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Urquía Moraleda, A. Martín Villalba, C. y Rubio González, M. Á. (2021). Lenguajes de programación. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. https://elibro.net/es/lc/uaysen/titulos/184827 • Downey, A. (2012). Think Python. " O'Reilly Media, Inc.". Versión en español gratuita y digital: http://sourceforge.net/projects/httlcseifspa • Algar Díaz, M. J. y Fernández de Sevilla Vellón, M. (2019). Introducción práctica a la programación con Python. Editorial Universidad de Alcalá. https://elibro.net/es/ereader/uaysen/124259?page=34 <p>Recursos materiales e infraestructura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio de computación. • Acceso a Ucampus. • Computadores debidamente equipados para utilizar lenguajes de alto nivel (por ej.: Python), o acceso a Google Colab.
--

7 Comportamiento y ética académica

<p>Se espera que los estudiantes actúen en sus diversas actividades académicas y estudiantiles en concordancia con los principios de comportamiento ético y honestidad académica propios de todo espacio universitario y que están estipulados en el <i>Reglamento de Estudiantes de la Universidad de Aysén</i>, especialmente aquéllos dispuestos en los artículos 23°, 24° y 26°.</p> <p>Todo acto contrario a la honestidad académica realizado durante el desarrollo, presentación o entrega de una actividad académica del curso sujeta a evaluación, será sancionado con la suspensión inmediata de la actividad y con la aplicación de la nota mínima (1.0).</p>
--

Planificación del curso

8 Responsable

Académico Responsable (s) y equipo docente	Profesor: Gabriel Núñez Vivanco		
Contacto	Correo: gabriel.nunez@uaysen.cl		
Año	2024	Periodo Académico	Segundo semestre
Horario clases	Cátedra: Vi 14:30 – 16:00 hrs. Laboratorio: Vi 16:15 – 17:45 hrs Vi 18:00 – 19:30 hrs	Horario de atención estudiantes	Lu 8.30 – 10:15 (previa confirmación)
Sala / Campus	B1		

9 Metodología de Trabajo

La asignatura contiene:			
Actividades de vinculación con el medio	No	Actividades relacionadas con proyectos de investigación	No
En el curso se contemplan cuatro tipos de actividades docentes, las cuales se asocian a requerimientos de sala y al nivel de intervención del profesor:			
Actividad docente	Descripción	Intervención del profesor/ayudante	Requerimiento de sala
Exposición conceptual	El profesor introduce conceptos de programación preliminares y necesarios a otras actividades de índole práctica, de forma expositiva. Se dispone de materiales complementarios en la plataforma Ucampus.	Alta	Sala de clases UCampus Online UCampus Offline
Programación expositiva	El profesor profundiza en la comprensión de elementos conceptuales a través de la exposición directa de la resolución de problemas de programación como ejemplos.	Alta	Sala de clases UCampus Online UCampus Offline
Programación tutorial	Funciona como la programación expositiva, pero el profesor realiza pausas para que los alumnos completen “pasos requeridos” antes de continuar. El objetivo es que todos los alumnos completen un paso definido por el profesor antes de continuar al siguiente.	Media	Laboratorio de computación Computador persona
Actividad práctica / Programación autónoma	Los estudiantes abordan y resuelven problemas de programación de forma autónoma, algunas con guía y apoyo docente y otras no.	Baja/Media	Laboratorio de computación Computador persona
<p>En cualquier semana del semestre en curso se podría realizar una evaluación menor sobre las temáticas estudiadas a la fecha. Esta evaluación menor puede ser de los siguientes tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio: Evaluación individual o grupal, que se realiza en el computador. Ocupará los bloques del día jueves. • Guía de ejercicios: Evaluación individual que se realiza en computador durante el tiempo de trabajo autónomo. • Prueba Parcial: Evaluación individual que se realiza en computador en el horario de clases. 			

10 Evaluaciones

Evaluación	Ponderaciones específicas	Ponderación nota presentación
Pruebas de cátedra	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba Unidad 1 (P1): 30% • Prueba Unidad 2 (P2): 35% • Prueba Unidad 3 (P2): 35% 	60%
Laboratorios y Guías	El promedio simple entre las notas consideradas corresponde al 100%.	40%

Calificación final:

- Nota de presentación: 70%
- Examen Final: 30 %

Condiciones de eximición:

- Nota de presentación igual o superior a nota 5,0
- Ponderación específica pruebas de cátedra $\geq 4,0$

Derecho a rendir examen:
Nota de presentación $\geq 3,5$

Requisito de Aprobación

3. Asistencia: 70%
4. Nota Final: 4,0

11 Otros aspectos asociados al funcionamiento del curso

2. Toda la coordinación del curso (comunicaciones, actualización de notas, material, etc.) será realizada a través de UCampus.
--

Es deber del estudiante mantenerse informado de las noticias, avisos y material entregado por el profesor a través de estos medios, se sugiere instalar en su dispositivo móvil la aplicación de UCampus.

12 Planificación de las actividades de enseñanza- aprendizaje y de evaluación

Semana / Sesión	Resultado(s) de Aprendizaje	Tema (Unidades de aprendizaje) y actividades	Recursos utilizados o lecturas	Actividad(es) de Trabajo Autónomo
<u>Semana 1 / 09/08</u>	RA1	<p>Presentación programa de estudio.</p> <p>Introducción a la programación</p> <p>a) Motivación</p> <p>b) Conceptos de algoritmos</p> <p>c) Lenguajes de programación</p>	B1	Laboratorio: Video/juego/capsula interactiva.
<u>Semana 2: 16/08</u>	RA1	<p>Introducción a la programación</p> <p>d) El lenguaje python</p>	B1	Guía de ejercicios y laboratorio.

		<p>e) Tipos de datos f) Variables y acción de asignación g) Expresiones y sentencias h) Operadores</p>		
<u>Semana 3: 23/08</u>	RA1	<p>Introducción a la programación</p> <p>i) Acciones elementales j) Tipos de errores k) Estructuras (Composiciones) Algorítmicas secuencial y alternativa</p>	B1	Guía de ejercicios y laboratorio.
<u>Semana 4: 30/08</u>	RA1	<p>Introducción a la programación</p> <p>k) Estructuras (Composiciones) Algorítmicas secuencial y alternativa</p>	B1	Guía de ejercicios y laboratorio.
<u>Semana 5: 05/09</u>	Prueba 1	Prueba 1	Prueba 1	Prueba 1
<u>Semana 6: 12/09</u>	RA2, RA3	<p>Programación básica en python</p> <p>a) Estructuras (Composiciones) s) Algorítmicas iterativas</p>	B2, B3	Guía de ejercicios y laboratorio.
<u>Semana 7: 19/09</u>	Receso	Receso	Receso	Receso
<u>Semana 8: 26/09</u>	RA2, RA3	<p>Programación básica en python</p> <p>b) Funciones, procedimientos y parámetros.</p>	B2, B3	Guía de ejercicios y laboratorio.
<u>Semana 9: 03/10</u>	RA2, RA3	<p>Programación básica en python</p> <p>c) Funciones y recursividad</p>	B2, B3	Guía de ejercicios y laboratorio.
<u>Semana 10: 10/10</u>	Prueba 2	Prueba 2	Prueba 2	Prueba 2
<u>Semana 11: 17/10</u>	RA2, RA3	<p>Estructuras Avanzadas</p> <p>a) Tipos de datos compuestos: Diccionarios, listas, vectores y matrices</p>	B2, B3	Guía de ejercicios y laboratorio.
<u>Semana 12: 24/10</u>	RA2, RA3	Estructuras	B2, B3	Guía de ejercicios y

		Avanzadas c) Tipos de datos compuestos: Diccionarios, listas, vectores y matrices		laboratorio.
<u>Semana 13: 01/11</u>	Feriado	Feriado	Feriado	Feriado
<u>Semana 14: 08/11</u>	RA2, RA3	Estructuras Avanzadas d) Archivos	B2, B3	Guía de ejercicios y laboratorio.
<u>Semana 15: 15/11</u>	RA2, RA3	Estructuras Avanzadas d) Archivos	B2, B3	Guía de ejercicios y laboratorio.
<u>Semana 16: 22/11</u>	Prueba 3	Prueba 3	Prueba 3	Prueba 3
<u>Semana 17: 29/11</u>	Prueba recuperativa	Prueba recuperativa	Prueba recuperativa	Prueba recuperativa
<u>Semana 18: 06/12</u>		Semana de exámenes		Examen final
<u>Semana 19: 13/12</u>		Semana de exámenes		Examen final