



RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes



Universidad
Nacional
de Quilmes

Marassi, Christian

Introducción a la programación



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Compartir Igual 2.5
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:

Marassi, C. (2021). *Introducción a la programación (Programa)*. Bernal, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/4452>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

Universidad Nacional de Quilmes Escuela
Universitaria de Artes
Programa Regular - Cursos Presenciales

CARRERA:	Licenciatura en Artes Digitales
AÑO:	2021
ASIGNATURA:	Introducción a la Programación
DOCENTE:	Christian Marassi
CARGA HORARIA:	4 horas áulicas y 1 extra-áulica
CRÉDITOS:	10 créditos
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórica- Práctica

PRESENTACION Y OBJETIVOS:

La materia buscara introducir a los estudiantes en los conceptos teóricos y prácticos que conllevan el área de la programación. Brindándoles la posibilidad de tener una visión panorámica como es el proceso de creación de una aplicación, historia de la programación y la computadora, y la necesidad de poder abstraer el problema del mundo real para poder crear una lógica que pueda manipular esos datos a necesidad de la tarea consignada. Con los conocimientos adquiridos, podrá hacer frente al mínimo manejo que envuelve al área de la programación, dándole las herramientas esenciales para poder entender los conceptos informáticos. Los objetivos de la materia son: A) Capacidad para adquirir los conceptos básicos de implementar lenguajes de programación. B) Capacidad para relacionar conceptos que permiten unir artísticos y digitales. C) Capacidad para manejar y articular de manera eficaz distintos lenguajes comunicación (usual, formal, simbólico y gráfico). D) Capacidad para lograr autonomía en el aprendizaje. E) Capacidad para identificar y abstraer los datos necesarios del mundo real para su manipulación.

CONTENIDOS MÍNIMOS:

Breve historia de la programación. Elementos generales de programación para la mayoría de los lenguajes: Variables. Función y tipos. Estructuras generales:



condiciones y ciclos iterativos. Secuencias de instrucciones. Funciones. Parámetros y resultados. Programación orientada a objetos. Clases, métodos, propiedades y eventos Herencia. Bases de datos Tablas: campos y filas. Índices. Tablas relacionadas y unión de tablas. Consultas, inserciones y modificaciones. Redes: protocolos. Servidores y clientes. Redes peer to peer. Desarrollos básicos en algún lenguaje a convenir, gratuito y multiplataforma.

CONTENIDOS TEMÁTICOS O UNIDADES:

Unidad 1:

HISTORIA DE LA PROGRAMACIÓN. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN (QUE ES UN ALGORITMO, QUE ES UN PROGRAMA, COMO SE COMPONE, DIFERENTES TIPOS DE ENTORNOS DE DESARROLLO). INTRODUCCIÓN A PROCESSING (ENTORNO GRÁFICO), PRINCIPALES FUNCIONES, VOID SETUP, VOID DRAW. PROCESSING USO DEL PROGRAMA, FIGURAS GEOMÉTRICAS, LÍNEAS, FIGURAS, RELLENOS.

Unidad 2:

ANÁLISIS Y COMPRESIÓN DE UN PROBLEMA . PSEUDOCÓDIGO , ABSTRACCIÓN EN PROGRAMACIÓN . CONCEPTO DISEÑO TOP -DOWN . PROCESSING , IMPLEMENTACIÓN PRACTICA DE VARIABLES .

Unidad 3:

VARIABLES Y TIPO DE DATOS . ESTRUCTURAS DE CONTROL , OPERADORES ARITMÉTICOS , OPERADORES LÓGICOS . PROCESSING ESTRUCTURAS Y OPERADORES

Unidad 4:

FUNCIONES Y PARÁMETROS . PROCESSING , FUNCIONES , EVENTOS MOUSE Y TECLADO

Unidad 5:

INTRODUCCIÓN A LA POO. CLASES Y HERENCIA . FUNCIONES DEL TIPO PUBLIC , PRIVATE PROCESSING , CREACIÓN DE OBJETOS Y HERENCIA .

MODALIDAD DE EVALUACIÓN:

Según el régimen de estudio vigente aprobado por la Universidad Nacional de Quilmes según Resolución (CS): 201/18.

<http://www.unq.edu.ar/advf/documentos/5bbb4416f0cdd.pdf>

La materia se aprobará cuando se cumpla con los siguientes puntos: 4 trabajos prácticos (todos con nota mayor a 6 (seis)).- 1 TP final (necesario tener los 4 trabajos prácticos aprobados y obtener nota mayor a 6).- 1 Nota conceptual del alumno y su evolución en la materia. (nota mayor a 6)

RES N° 013 / 22

BIBLIOGRAFIA OBLIGATORIA:

“Historia de la Computación”,
https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Historia_de_la_computaci%C3%B3n

“Historia de la Programación”,
<http://programandoenc.over-blog.es/articulo-28741792.html>

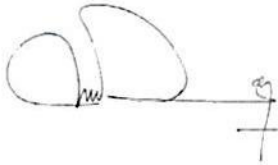
Database System Concepts, Silberschatz-Korth-Sudarshan. McGraw-Hill, 2010.

An Introduction to Object-Oriented Programming, Timothy A. Budd. Addison-Wesley, 2004.

Haga clic aquí para escribir texto.
Haga clic aquí para escribir texto.

BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:

Processing Language Reference: <https://processing.org/reference/>



Firma y Aclaración:
Director de carrera



CHRISTIAN N. MASINI
Firma y
Aclaración:
Docente