



**Asignatura:**

Obligatoria

Optativa

**Horas:**

Teóricas

Prácticas

**Total (horas):**

Semana

16 Semanas

**Modalidad:** Curso, laboratorio

**Seriación obligatoria antecedente:** ninguna

**Seriación obligatoria consecuente:** ninguna

**Objetivo(s) del curso:**

El alumno conocerá la importancia de la computación e informática como herramienta para su desempeño académico y profesional de ingeniería. Empleará el software básico que le permita generar productos que resuelvan problemas matemáticos y de ingeniería.

**Temario**

NÚM.	NOMBRE	HORAS
1.	La computación en el profesional de ingeniería	3.0
2.	Introducción a las tecnologías de la información	3.0
3.	Software operativo y de desarrollo	3.0
4.	Manejo interno de datos	6.0
5.	Fundamentos de algoritmos	12.0
6.	Diseño de programas para la resolución de problemas de ingeniería	15.0
7.	Metodología de desarrollo de proyectos básicos de software	6.0
		48.0
	Prácticas de laboratorio	32.0
	Total	80.0



**1 La computación en el profesional de ingeniería**

**Objetivo:** El alumno describirá el desarrollo de la computación y de los beneficios que esto conlleva, para poderla emplear en sus quehaceres académicos y como futuro profesional de ingeniería.

**Contenido:**

- 1.1 El desarrollo computacional en la sociedad
- 1.2 Aplicaciones en el campo de la ingeniería
- 1.3 Impacto de la Computación en la Ecología y el Medio Ambiente
- 1.4 Modelo de operación de los equipos de cómputo
- 1.5 Estructura física y lógica de las computadoras

**2 Introducción a las tecnologías de la información**

**Objetivo:** El alumno entenderá y usará las tecnologías de información que le permitan acceder a información que le será útil en su desempeño académico y profesional.

**Contenido:**

- 2.1 Concepto de las tecnologías de información
- 2.2 Medios y entornos de comunicación
  - 2.2.1 Redes de Datos: conexiones locales y remotas, transferencia de archivos.
  - 2.2.2 La Internet: correo electrónico, listas de correo, foros de discusión, audioconferencia y videoconferencia.
- 2.3 Los medios de información
  - 2.3.1 Web: navegadores, sitios y portales educativos, buscadores y metabuscadores
  - 2.3.2 Acceso a datos: bases de datos, biblioteca digital y virtual, libros y revistas electrónicas, boletines y periódicos

**3 Software operativo y de desarrollo**

**Objetivo:** El alumno conocerá y entenderá la evolución del software y la situación actual que éste presenta. Asimismo distinguirá los diferentes tipos de programas (software) necesarios tanto para operar la máquina como para realizar desarrollos y aunado a esto tendrá las bases para seleccionar aquel software que le permita resolver un problema.

**Contenido:**

- 3.1 Evolución del software y su situación actual
- 3.2 Software de base: sistemas operativos, lenguajes y traductores
- 3.3 Software aplicativo: a la medida y de propósito general



#### 4 Manejo interno de datos

**Objetivo:** El alumno describirá cómo se almacenan los datos en los diferentes medios de un sistema de cómputo; asimismo manipulará los datos para minimizar los diferentes errores que pueden suscitarse en su almacenamiento.

**Contenido:**

- 4.1 Unidades de medida de almacenamiento: bit, byte y palabra.
- 4.2 Representación de datos tipo texto (códigos ASCII y EBCDIC)
- 4.3 Representación numérica: magnitud y signo, complemento a dos
- 4.4 Tipos de errores en la manipulación de cantidades
- 4.5 Formatos de manejo de imágenes, video, voz, etc.

#### 5 Fundamentos de algoritmos

**Objetivo:** El alumno explicará la importancia de llevar un método formal para resolver problemas en la computadora; asimismo aplicará dicho método en la resolución de problemas matemáticos sencillos.

**Contenido:**

- 5.1 La Computabilidad y Concepto de algoritmo: Máquina de Turing
- 5.2 Elementos de los algoritmos y Tipos de datos
- 5.3 Representación de los algoritmos (diagrama de flujo y pseudocódigo)
- 5.4 Estructuras básicas (secuencia, condicional e iteración)
- 5.5 Resolución de problemas básicos de ingeniería

#### 6 Diseño de programas para la resolución de problemas de ingeniería

**Objetivo:** El alumno aplicará el método de Diseño de Programas en la elaboración de programas que resuelvan problemas básicos de ingeniería.

**Contenido:**

- 6.1 Teoría del diseño de programas.
- 6.2 Vinculación del diseño de programas al conocimiento algorítmico
- 6.3 Características básicas de un programa en lenguaje C
- 6.4 Elementos y estructuras del lenguaje C en el diseño de programas
- 6.5 Elaboración de programas básicos de ingeniería.

#### 7 Metodología de desarrollo de proyectos básicos de software

**Objetivo:** El alumno elaborará un proyecto básico de software aplicando la teoría del diseño de programas y herramientas de desarrollo.



**Contenido:**

- 7.1 Fases en el desarrollo de proyectos de software.
- 7.2 Herramientas de desarrollo en entornos visuales.
- 7.3 Elaboración de un proyecto básico de software.

**Bibliografía básica:**

**Temas para los que se recomienda:**

CAIRÓ, Osvaldo <i>Metodología de la Programación</i> <i>Algoritmos, Diagramas de Flujo y Programas</i> 2a. edición México Alfaomega, 2003 Tomos I y II	5
FELLEISEN, M., FINDLET, R.B., FLATT, M., KRISHNAMURTHI, S. <i>How to Design Programs. An Introduction to Programming and computing.</i> Cambridge, USA MIT Press, 2001	6
GARCÍA, Alonso <i>HTML 4.1. Guía Práctica</i> México Anaya Multimedia, 2003	2
GIL RIVERA, Ma. Carmen, ROQUET GARCÍA, Guillermo <i>Taller: Servicios y fuentes de información y comunicación de la Internet para la educación abierta y a distancia</i> México Facultad de Filosofía y Letras - UNAM, 2003	2
GOTTFRIED, Byron <i>Programación en C</i> 2a. edición McGraw-Hill, 1998	6
WHELAN, Jonathan <i>E-Mail En el Trabajo. Evite los inconvenientes</i> Prentice Hall, 2000	2
LEDERKREMER, M. <i>La Biblia de Internet</i> 2a. edición México MP Ediciones, 1999	2

COMPUTACIÓN PARA INGENIEROS

(5 / 6)



LEVINE, Guillermo **1, 3 y 4**  
*Computación y programación moderna. Perspectiva integral de la informática.*  
 México  
 Pearson Educación, 2001

OLGUÍN, Heriberto **2**  
*Inducción a la Cultura Informática*  
 2a. edición  
 México  
 Facultad de Ingeniería UNAM, 2001

PRESSMAN, Roger S. **7**  
*Ingeniería del Software. Un enfoque práctico*  
 5a. edición  
 México  
 McGraw-Hill, 2002

SOLÓRZANO, J. Fernando **1, 3, 4, 5 y 6**  
*Introducción a la Programación estructurada y al lenguaje C*  
 México  
 Facultad de Ingeniería - UNAM, 2003  
 Tomo II

SOLÓRZANO, J. Fernando, VILLAVICENCIO, C. J. **1**  
*Panorama Histórico de la Computación*  
 México  
 Facultad de Ingeniería - UNAM, 2003  
 Tomo I

FUENTES, Vicente, QUEZADA, Cintia, VARGAS, Alejandra **Todos**  
*Prácticas de Laboratorio de la Asignatura*  
 México  
 Facultad de Ingeniería - UNAM, 2005

**Bibliografía complementaria:**

KERNIGHAN, B.W., RITCHIE, D., RITCHIE, D.M. **6**  
*C Programming Language*  
 2a. edición  
 Prentice Hall, 1988

CORTÉS, J. Jesús, GONZÁLEZ, M. Eduardo, PINILLA, Víctor D. **5**  
*Algoritmos Numéricos*  
 México  
 Facultad de Ingeniería - UNAM, 2002

COMPUTACIÓN PARA INGENIEROS

(6 / 6)



**Sugerencias didácticas:**

Exposición oral   
 Exposición audiovisual   
 Ejercicios dentro de clase   
 Ejercicios fuera del aula   
 Seminarios

Lecturas obligatorias   
 Trabajos de investigación   
 Prácticas de taller o laboratorio   
 Prácticas de campo   
 Otras

**Forma de evaluar:**

Exámenes parciales   
 Exámenes finales   
 Trabajos y tareas fuera del aula

Participación en clase   
 Asistencias a prácticas   
 Otras

**Perfil profesiográfico de quienes pueden impartir la asignatura**

Egresado de la carrera de Ingeniero en Computación o afín. Conocimientos y experiencia en el diseño de algoritmos y programas, así como en el desarrollo de proyectos de software.