

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE INGENIERÍA



PROGRAMA DE ESTUDIO

COMPUTACIÓN PARA INGENIEROS

1112

2°

08

Asignatura

Clave

Semestre

Créditos

Ingeniería Eléctrica

Ingeniería en Computación

Ingeniería en Telecomunicaciones

División

Departamento

Carrera en que se imparte

**Asignatura:**

Obligatoria

Optativa

**Horas:**

Teóricas

Prácticas

**Total (horas):**

Semana

16 Semanas

Aprobado:  
Consejo Técnico de la Facultad

Consejo Académico del Área de las Ciencias  
Físico Matemáticas y de las Ingenierías

Fecha:  
25 de febrero, 17 de marzo y 16 de junio de 2005

11 de agosto de 2005

**Modalidad:** Curso, laboratorio.

**Seriación obligatoria antecedente:** Ninguna

**Seriación obligatoria consecuente:** Programación Avanzada y Métodos Numéricos.

**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</i> <i>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</i> <i>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



<p>LEVINE, Guillermo  <i>Computación y programación moderna.          Perspectiva integral de la informática.</i>          México          Pearson Educación, 2001</p>	<p><b>1, 3 y 4</b></p>
<p>OLGUÍN, Heriberto  <i>Inducción a la Cultura Informática</i>          2a. edición          México          Facultad de Ingeniería UNAM, 2001</p>	<p><b>2</b></p>
<p>PRESSMAN, Roger S.  <i>Ingeniería del Software. Un enfoque práctico</i>          5a. edición          México          McGraw-Hill, 2002</p>	<p><b>7</b></p>
<p>SOLÓRZANO, J. Fernando  <i>Introducción a la Programación estructurada y al lenguaje C</i>          México          Facultad de Ingeniería - UNAM, 2003          Tomo II</p>	<p><b>1, 3, 4, 5 y 6</b></p>
<p>SOLÓRZANO, J. Fernando, VILLAVICENCIO, C. J.  <i>Panorama Histórico de la Computación</i>          México          Facultad de Ingeniería - UNAM, 2003          Tomo I</p>	<p><b>1</b></p>
<p>FUENTES, Vicente, QUEZADA, Cintia, VARGAS, Alejandra  <i>Prácticas de Laboratorio de la Asignatura</i>          México          Facultad de Ingeniería - UNAM, 2005</p>	<p><b>Todos</b></p>
<p><b>Bibliografía complementaria:</b></p>	
<p>KERNIGHAN, B. W., RITCHIE, D., RITCHIE, D. M.  <i>C Programming Language</i>          2a. edición          Prentice Hall, 1988</p>	<p><b>6</b></p>
<p>CORTÉS, J. Jesús, GONZÁLEZ, M. Eduardo, PINILLA, Víctor D.  <i>Algoritmos Numéricos</i>          México          Facultad de Ingeniería - UNAM, 2002</p>	<p><b>5</b></p>



**Sugerencias didácticas:**

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

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

**Forma de evaluar:**

Exámenes parciales	X
Exámenes finales	X
Trabajos y tareas fuera del aula	X

Participación en clase	X
Asistencias a prácticas	X
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.