

SEDES UNIVERSITARIAS  
 BACHILLERATO EN INFORMÁTICA EMPRESARIAL  
 CURSO: IF-1300 INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

### DESCRIPCIÓN DEL CURSO

El objetivo de este curso es proporcionar al estudiante una adecuada introducción a la informática brindándole conocimientos básicos sobre las teorías que sustentan esta carrera (teoría de la información, computación, sistemas y administración). Se introduce al estudiante en la historia de las computadoras, su uso, hardware y software actuales. Se inicia una introducción al desarrollo de algoritmos y programación utilizando el lenguaje LOGO.

### OBJETIVOS

1. Que el estudiante desarrolle la capacidad de escribir algoritmos sencillos en respuesta a problemas específicos.
2. Introducir al estudiante al uso de paquetes especializados que son de uso común.
3. El estudiante aprenderá a resolver problemas simples con una computadora.
4. Que conozca las teorías que sustentan a la carrera.

### CONTENIDO DEL CURSO

1. ¿ Que es la informática ?
2. La computadora.
  - 2.1. Desarrollo histórico.
  - 2.2. Equipo ( Hardware ).
  - 2.3. Sistemas ( Software ).
3. Sistemas numéricos
  - 3.1. Números binarios (octal y hexadecimal)
  - 3.2. Conversiones entre bases
  - 3.3. Aritmética binaria
  - 3.4. Representación de la información (ASCII, EBCDIC)
4. Teoría de:
  - 4.1. Sistemas
  - 4.2. Computación
  - 4.3. Información
  - 4.4. Administración
5. Algoritmos y Diagramas de Flujo.
  - 5.1. Algoritmos.
  - 5.2. Diagramas de flujo.
  - 5.3. Símbolos para los diagramas.
  - 5.4. Solución de problemas con diagramas de flujo.

6. Sistema Operativo MS-DOS.
  - 6.1. Componentes.
  - 6.2. Organización de directorios.
  - 6.3. Características de configuración.
  - 6.4. Diskette y disco duro.
  - 6.5. Ambiente de Windows
7. Resolución de problemas con pseudocódigo
  - 7.1. Introducción a la programación
  - 7.2. Elementos para solucionar problemas en pseudocódigo
  - 7.3. La secuenciación
  - 7.4. La selección (If then else, )
  - 7.5. La repetición (Repeat)
  - 7.6. Diseño descendente (procedimientos)
8. Utilización del paquete Logo como lenguaje introductor a los conceptos anteriores

## METODOLOGÍA

El curso consta de 4 horas de lección teórica donde el profesor deberá introducir a los estudiantes a las diferentes teorías que sustentan la carrera, a través de exposiciones tanto del profesor como de las exposiciones derivadas de la investigación de los estudiantes respecto a las teorías e historia de la computación, componentes de la computadora, periféricos, etc. Así mismo se introduce al estudiante a la programación con la resolución de problemas sencillos pero concretos de la empresa a través de algoritmos y diagramas de flujo, que deberán resolverse en un lenguaje estructurado. Además una introducción a las computadoras y al ambiente Windows.

## BIBLIOGRAFÍA

1. Corrales Maricruz., Manual de Logo . Editorial EUNED.
2. Diagramación y programación. Letvin Lozano R. trc. Ed., Mc Graw Hill.
3. Programación Estructurada. Leobardo López.
4. Burch. Diseño de Sistemas de Información. Editorial Mc.Graw-Hill
5. Horwich. Principios de la Administración.

### Evaluación

I Parcial	15%
II Parcial	20%
III Parcial	25%
Tareas Programadas	20%
Quices y tareas	
-----	100%
Total	

I-2003