1. DATOS GENERALES DEL CURSO	
Nombre del curso	**Programación estructurada**
Programa al que pertenece	Licenciatura en Tecnologías e Información
Créditos	10
Horas totales del curso	105

2. COMPETENCIA

El estudiante diseña sistemas de software a partir de la resolución de problemas de aplicación real, utilizando diferentes herramientas para la metodología de programación estructurada, haciendo uso del pensamiento lógico-matemático.

3. PRODUCTO INTEGRADOR	
Descripción	Integrar los principios básicos y avanzados de la programación estructurada para modelar la solución de una situación real a través del análisis, diseño e implementación mediante un lenguaje de programación, de una problemática computable.

4. RECORTE DE CONTENIDO

	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3
Título	Conceptos fundamentales de programación estructurada, estructura de control secuencial	Bases de la programación: Estructuras de control	Matrices y Modularidad
Objetivo	Soluciona problemas básicos computables mediante su modelación algorítmica y los principios de la programación estructurada con el fin de desarrollar o formalizar el pensamiento lógico-matemático y sistemático, desarrolla soluciones de algoritmos utilizando la estructura de control secuencial.	Implementa la solución de problemas básicos computables transformando su modelación algorítmica y los principios básicos de la programación estructurada a través de las estructuras de control selectivas y de iteración llegando a la composición de programas tomando como herramienta un lenguaje de programación.	Implementa la solución de problemas básicos computables transformando su modelación algorítmica y los principios avanzados de la programación estructurada a través de la modularidad y matrices llegando a la composición de programas tomando como herramienta un lenguaje de programación.
Contenido	1.1 Conceptos fundamentales de programación estructurada 1.2 Algoritmia 1.3 Uso de compiladores 1.4 Diseño de un algoritmo mediante el diagrama de flujo (estructura de control secuencial) 1.5 Diseño de un algoritmo mediante el pseudocódigo (estructura de control secuencial)	2.1 Estructura de control selectiva 2.1.1 Selectiva simple 2.1.2 Selectiva doble 2.1.3 Selectiva múltiple 2.2 Estructura de control iterativa 2.2.1 Iterativa “mientras” 2.2.2 Iterativa “hacer – mientras” 2.2.3 Iterativa “para”	3.1 Arreglos 3.1.1Unidimensionales 3.1.2 Bidimensionales 3.2 Modularidad 3.2.1 Funciones 3.2.2 Parámetros