

**UNIVERSIDAD LIBRE**  
**SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA**  
**RESUMEN DE SYLLABUS**



<b>PROGRAMA:</b> Ingeniería Mecánica					<b>Área de formación:</b> Ciencias Básicas								
<b>Asignatura:</b> Fundamentos de Informática					<b>Código:</b> 02210				<b>Semestre:</b> II				
<b>N° de créditos:</b> 3			<b>Horas presenciales:</b> 3			<b>Horas independientes:</b> 6							
<b>Tipo de asignatura</b>		<b>T</b>		<b>TP</b>	<b>X</b>	<b>P</b>		<b>Carácter asignatura</b>	<b>O</b>	<b>x</b>	<b>E</b>		<b>OP</b>
<b>Prerrequisitos:</b> N/A													
<i>Convenciones: T-Teórica, TP-Teórica Practica, P-Practica, O-Obligatoria, E-Electiva, OP-Optativa</i>													
<b>CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA</b>													
<b>No</b>	<b>EJE TEMÁTICO</b>			<b>SUBTEMAS</b>						<b>DESEMPEÑOS</b>			
1	INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tipos de Programa</li> <li>2. Lenguajes de Programación</li> <li>3. Lenguajes de alto nivel</li> <li>4. Código fuente</li> <li>5. Interpretadores y Compiladores.</li> <li>6. Algoritmos</li> <li>7. Resolución de problemas</li> <li>8. Diagramas de Flujo y Pseudocódigo.</li> <li>9. Manejo de Datos (Variables y constantes)</li> <li>10. Tipos de datos</li> <li>11. Entrada y Salida</li> </ol>						Reconocer y manejar herramientas tecnológicas (software) aplicables a su campo de actividad.			
2	Estructuras de control			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estructuras de Control</li> <li>2. Sentencias secuenciales</li> <li>3. Sentencias Condicionales</li> <li>4. Sentencias de Repetición               <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 Contadores</li> <li>4.2 Acumuladores</li> <li>4.3 Banderas</li> </ol> </li> <li>5. Sentencias anidadas</li> </ol>						Diseñar e implementar Pseudocódigo y algoritmos utilizando estructuras de decisión y repetitivas.			
3	Funciones			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definición</li> <li>2. Implementación y Uso de Funciones</li> <li>3. Recursividad</li> </ol>						Diseñar e implementar Pseudocódigo y algoritmos utilizando subprogramas (funciones).			

**UNIVERSIDAD LIBRE  
SEDE PRINCIPAL BOGOTA  
FACULTAD DE INGENIERIA  
RESUMEN DE SYLLABUS**



4	Estructuras de control	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Concepto</li> <li>2. Manejo de Arreglos N-Dimensionales.</li> <li>3. Ordenamiento de Arreglos</li> <li>4. Búsqueda en Arreglos</li> </ol>	Diseñar e implementar PSeudocódigo y algoritmos utilizando arreglos.
5	Lenguaje de programación C	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción al Lenguaje C</li> <li>2. Estructura de un programa en C</li> <li>3. Tipos de datos</li> <li>4. variables</li> </ol>	Diseñar e implementar algoritmos utilizando El lenguaje de programación C.
6.	Estructuras de control en C	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estructuras de decisión</li> <li>2. Estructuras repetitivas</li> </ol>	Diseñar e implementar algoritmos utilizando estructuras de control con el lenguaje de programación C.
7.	Arreglos y Funciones en C	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Funciones</li> <li>2. Arreglos</li> </ol>	Diseñar e implementar algoritmos utilizando funciones y arreglos con el lenguaje de programación C.