

Curso de Programación Básica I

Curso de Programación Básica I

Presentación

Este taller está pensado para introducir al estudiante en el mundo de la programación, fomentando el concepto principal de resolución de problemas como clave para entender el proceso de implementación de un programa informático. **Lenguaje Gobstones Jr.**

Carga horaria: 3 hs. Semanales presencial. 3 horas en virtualidad

Requisitos

Contar con manejo básico de PC. **No es necesario tener conocimientos de programación, el taller comienza desde cero.**

***Secundario completo o cursando el último año.

Destinatarios

Cualquiera interesad@ en aprender a programar. Curios@s que ansíen saber cómo funcionan las aplicaciones (y cómo crear las suyas), todas aquellas personas que deseen aprender las bases de la programación en general.

Objetivo general

- Dotar a l@s estudiantes de las herramientas básicas para programar en Gobstones Jr. y construir las bases conceptuales de la programación, y las buenas prácticas del ámbito profesional.
- Programar un robot móvil en Robobloq

Objetivos específicos

Que el estudiante:

- Maneje conceptos básicos de programación.
- Se familiaricen con la terminología específica de la industria del software.
- Aprendan a plantear soluciones racionales y lógicas a problemas de resolución programática.
- Obtengan las bases necesarias para continuar con el aprendizaje de distintos lenguajes de programación.
- Pueda pensar, implementar y depurar un programa que resuelva problemas sencillos dentro del lenguaje Gobstones Jr.

Metodología de enseñanza-aprendizaje

Todos los talleres se realizarán en esta primera instancia, combinando la virtualidad con la presencialidad, con grupos reducidos y rotativos respetando el protocolo fijado por la Universidad y adaptado a cada taller según su necesidad.

En cada unidad contarás con:

- Foros de interacción y comunicación propuestos por el/la docente para la presentación de dudas, consultas y opiniones, la discusión y la retroalimentación (feedback) entre profesores/tutores y estudiantes entre sí.
- Otras vías de consulta al docente, foro de dudas, salas de chat, mensajería interna del campus.
- Material de lectura obligatoria y complementaria.
- Actividades y trabajos integradores de aplicación de los conocimientos adquiridos, individuales y/o grupales.
- Clases presenciales (Nº) y encuentros virtuales (Nº)

Modalidad de evaluación y acreditación

Para la aprobación del taller es necesario un 70% de asistencia a las clases prácticas presenciales. Acceso al campus virtual al menos 1 vez por semana. Aprobar las actividades y trabajos prácticos obligatorios.