UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

Código: FDI8021

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018

Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN

Correo electrónico pcarrion@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Encamina al estudiante en el entendimiento y compresión de las bases de la lógica de programación y su uso en la resolución de problemas de automatización de actividades

Introducción a la lógica de programación, estructuras básicas de la programación, uso de scratch

Introduce al estudiante de diseño gráfico en el mundo de la programación y el desarrollo de aplicaciones informáticas, estos conocimientos complementan su visión al entender como podría funcionar una página web o una aplicación móvil en su totalidad

3. Contenidos

1.	**Bienvenida e introducción al curso**
1.01.	introducción al curso (2 horas)
1.02.	Introducción a la lógica de programación (2 horas)
1.03.	Estructuras básicas de la programación (2 horas)
2.	**Diagramas de flujo**
2.01.	¿Qué son los Diagramas de flujo? (2 horas)
2.02.	Ejercicios de resolución de diagramas de flujo (2 horas)
3.	**Introducción al software Scratch**
3.01.	Introducción a Scratch (2 horas)
3.02.	Las estructuras de programación en scratch (2 horas)
3.03.	Como crear gráficas en scratch (2 horas)
3.04.	Interacción en Scratch (4 horas)
3.05.	Creación de un laberinto en scratch (4 horas)
3.06.	Gamificación, niveles, enemigos, puntaje, tiempo (4 horas)
3.07.	Otras formas de interacción con scratch, sonido, camara web. (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-1. Comprender la lógica de programación mediante el entendimiento de diagramas de flujo y el uso del software de programación scratch para la creación de un videojuego.	-Evaluación escrita -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Evalución en base a reactivos	Bienvenida e introducción al curso	APORTE 1	5	Semana: 4 (16/10/17 al 21/10/17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo en base a resolución de problemas usando diagramas de flujo	Bienvenida e introducción al curso , Diagramas de flujo	APORTE 2	5	Semana: 7 (06/11/17 al 11/11/17)
Trabajos prácticos - productos	Introducción a scratch, desarrollo de un juego básico	Bienvenida e introducción al curso , Diagramas de flujo , Introducción al software Scratch	APORTE 3	5	Semana: 12 (11/12/17 al 16/12/17)
Evaluación escrita	Desarrollo de un juego avanzado en scratch usando formas adicionales de interactividad como la cámara web	Bienvenida e introducción al curso , Diagramas de flujo , Introducción al software Scratch	APORTE 3	15	Semana: 16 (08/01/18 al 13/01/18)
Trabajos prácticos - productos	Juego avanzado en scratch	Bienvenida e introducción al curso , Diagramas de flujo , Introducción al software Scratch	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	Diseño de la gráfica para el juego	Bienvenida e introducción al curso , Diagramas de flujo , Introducción al software Scratch	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Evaluación escrita	Evaluación en base a reactivos	Bienvenida e introducción al curso , Diagramas de flujo , Introducción al software Scratch	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Esquicio en clase	Bienvenida e introducción al curso , Diagramas de flujo , Introducción al software Scratch	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Mediante clases magistrales se encaminará al alumno en el la compresión de la lógica de programación describiendo analogías de casos reales en el procesamiento de la información. Se implementará el uso del software de programación SCRATCH y la creación de juegos. Progresivamente se incrementará la complejidad de los juegos al mismo tiempo que se profundizará en estructuras y variables, siempre teniendo en cuenta la gráfica y la multimedia.

Criterios de Evaluación

El profesor guiará a los estudiantes mediante módulos asistidos para la enseñanza, creación y autoevaluación. A lo largo del curso se realizarán diverso proyectos de programación e integración de diseño, trabajos prácticos y evaluaciones.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Luis Joyanes Aguilar	Madrid : McGraw Hill	Fundamentos de programación : algoritmos, estructura de datos y objetos	2008	978-84-481-6111-8

Web

Autor	Título	URL
MIT EDU	Scratch	https://scratch.mit.edu/

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 14/05/2018

Estado: Aprobado