



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: MERHI EL AYOUBI YUCEF

Correo electrónico yucef@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

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

Desglose de evaluación

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Schmitt, C.	Madrid: Anaya Multimedia	Curso de CSS	2007	9788441527508
Christophe AUBRY	Cornellà de Llobregat	HTML5 y CSS3: Revolucione el diseño de sus sitios web.	2012	9782746073494
McCracken, S	Barcelona: Inforbooks.	HTML 5: Guía completa.	2012	9788415033554

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación:

Estado: Completar