



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: PROGRAMACIÓN

Código: EGR0005

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2022 a Febrero-2023

Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN

Correo electrónico pcarrion@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 32		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	16	0	32	80

Prerrequisitos:

Código: DDD0012 Materia: LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

2. Descripción y objetivos de la materia

Poseer habilidades de programación son necesarias para cualquier profesional, estas habilidades brindarán posibilidades al estudiante para poder comprender la lógica necesaria para poder aprender y experimentar con un módulo de programación de herramientas de diseño gráfico

Recordar conocimientos vistos en lógica de programación, analizar como la programación está presente en la vida cotidiana. Iniciar en el mundo de la programación mediante el software Scratch, donde se experimentará con distintos comandos, elementos multimedia, estructuras de control, sucesos, variables y condicionantes, mediante los cuales se programarán historias interactivas y distintos juegos. Al final del curso se introducirá al lenguaje de programación Processing

Esta materia introduce en un lenguaje de programación donde el alumno tiene la capacidad de analizar un programa, programar un algoritmo y procesar información. Creando una comprensión que permita al estudiante en un futuro poder familiarizarse con un lenguaje de programación y crear sus propias soluciones.

3. Contenidos

1	Introducción a la programación
1.1.	La programación en la vida cotidiana (3 horas)
1.2.	Algoritmos (3 horas)
1.3.	Variables, Contadores, acumuladores (3 horas)
2	Scratch
2.1.	Introducción al programa, Interfaz, Aprende Jugando (1 horas)
2.2.	Movimiento, apariencia y sonido (1 horas)
2.3.	eventos, control y sensores (1 horas)
2.4.	Narrativa interactiva (1 horas)
2.6.	Juego de Laberinto (1 horas)
2.7.	Introducción de elementos multimedia en la programación de scratch (3 horas)
2.8.	Complejización de juegos y niveles (3 horas)
3	Processing
3.1.	Interfaz (1 horas)
3.2.	Comandos y funciones (1 horas)
3.3.	coordenadas y funciones (1 horas)
3.4.	Colores, objetos e interactividad (3 horas)
3.5.	Imágenes y renderizado (6 horas)
5	Prácticas
5.1.	Título de Práctica 1 (3 horas)

5.1.	Título de Práctica 4 (6 horas)
5.2.	Título de Práctica 2 (3 horas)
5.3.	Título de Práctica 3 (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
db. Utiliza el pensamiento lógico, crítico y creativo para la comprensión, explicación, integración y comunicación de los fenómenos, sujetos y situaciones de la profesión.	
-Describe las soluciones basadas en el pensamiento lógico, llamadas algoritmos.	-Trabajos prácticos - productos
-Reconoce las nociones fundamentales de la programación.	-Trabajos prácticos - productos
-Reconoce las variables en el ingreso de datos.	-Trabajos prácticos - productos
-Utiliza los conceptos y técnicas básicos en la edición de módulos y plantillas.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Prueba de diagramas de flujo basados en la programación de la vida cotidiana		APORTE	5	Semana: 3 (03/10/22 al 08/10/22)
Trabajos prácticos - productos	Juego del laberinto: Niveles y personajes		APORTE	10	Semana: 8 (07/11/22 al 12/11/22)
Trabajos prácticos - productos	Mandalas generativos		APORTE	5	Semana: 10 (21/11/22 al 26/11/22)
Trabajos prácticos - productos	Gráfica Generativa		APORTE	10	Semana: 14 (19/12/22 al 22/12/22)
Trabajos prácticos - productos	Memoria descriptiva y video explicativo		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (22-01-2023 al 28-01-2023)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo programación gráfica generativa		EXAMEN	10	
Trabajos prácticos - productos	Trabajo programación gráfica generativa supletorio		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Examen supletorio en clase tipo esquicio		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Harvey M. Deitel	Pearson	Java: cómo programar	2016	978-6-07-323802-1

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **15/09/2022**

Estado: **Aprobado**