UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: PROGRAMACIÓN
Código: EGR0005
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2021 a Febrero-2022
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico: pcarrion@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: DDD0012 Materia: LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

Nivel: 3

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. 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)

5. 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.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce las nociones fundamentales de la programación.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce las variables en el ingreso de datos.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Utiliza los conceptos y técnicas básicos en la edición de módulos y plantillas.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba en base a reactivos	Introducción a la programación	APORTE	2.5	Semana: 2 (27/09/21 al 02/10/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de historia interactiva	Introducción a la programación	APORTE	2.5	Semana: 3 (04/10/21 al 09/10/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de digitalización de y representación de un personaje	Introducción a la programación, Scratch	APORTE	5	Semana: 6 (25/10/21 al 30/10/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de digitalización de y representación del personaje de un juego. Para este punto se trabajará en dos prácticas, cada una de 2.5 puntos	Introducción a la programación, Scratch	APORTE	5	Semana: 6 (25/10/21 al 30/10/21)
Trabajos prácticos - productos	Video juegos con inicio, fin, niveles y enemigos	Introducción a la programación, Scratch	APORTE	5	Semana: 8 (08/11/21 al 13/11/21)
Trabajos prácticos - productos	Sketch de un mandala en processing	Introducción a la programación, Processing, Prácticas, Scratch	APORTE	5	Semana: 12 (06/12/21 al 11/12/21)
Trabajos prácticos - productos	Graficador interactivo en processing	Introducción a la programación, Processing, Prácticas, Scratch	APORTE	5	Semana: 16 (03/01/22 al 08/01/22)
Trabajos prácticos - productos	Examen en clase	Introducción a la programación, Processing, Prácticas, Scratch	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (23-01-2022 al 29-01-2022)
Trabajos prácticos -	Trabajo final	Introducción a la programación, Processing,	EXAMEN	10	Semana: 19 (24/01/22 al 28/01/22)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
productos		Prácticas, Scratch			
Trabajos prácticos - productos	Examen supletorio en clase	Introducción a la programación, Processing, Prácticas, Scratch	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (07/02/22 al 07/02/22)
Trabajos prácticos - productos	Se mantiene la nota del trabajo final	Introducción a la programación, Processing, Prácticas, Scratch	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (07/02/22 al 07/02/22)

Metodología

Criterios de Evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 13/09/2021

Estado: Aprobado