



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: PROGRAMACIÓN
Código: EGR0005
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2020 a Febrero-2021
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico: pcarrion@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

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

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

1.1.	La programación en la vida cotidiana
1.2.	Algoritmos
1.3.	Variables, Contadores, acumuladores
2.1.	Introducción al programa, Interfaz, Aprende Jugando
2.2.	Movimiento, apariencia y sonido
2.3.	eventos, control y sensores
2.4.	Narrativa interactiva
2.6.	Juego de Laberinto
2.7.	Introducción de elementos multimedia en la programación de scratch
2.8.	Complejización de juegos y niveles

3.1.	Interfaz
3.2.	Comandos y funciones
3.3.	coordenadas y funciones
3.4.	Colores, objetos e interactividad
3.5.	Imágenes y renderizado
5.1.	Título de Práctica 1
5.1.	Título de Práctica 4
5.2.	Título de Práctica 2
5.3.	Título de Práctica 3

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	Introducción a la programación	Introducción a la programación	APOORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo con Scratch	Introducción a la programación, Scratch	APOORTE DESEMPEÑO	3	Semana: 14 (21-DIC-20 al 23-DIC-20)
Trabajos prácticos - productos	Juego por Niveles	Scratch	APOORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 16 (04-ENE-21 al 09-ENE-21)
Trabajos prácticos - productos	Programación Creativa	Processing	APOORTE DESEMPEÑO	3	Semana: 17-18 (11-01-2021 al 24-01-2021)
	APOORTE CUMPLIMIENTO		APOORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
	APOORTE ASISTENCIA		APOORTE ASISTENCIA	10	Semana: 13 (14-DIC-20 al 19-DIC-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo Práctico narrativa interactiva	Introducción a la programación, Processing, Prácticas, Scratch	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Trabajos prácticos - productos	Examen Sincrónico, processing	Introducción a la programación, Processing, Prácticas, Scratch	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo Práctico narrativa interactiva	Introducción a la programación, Processing, Prácticas, Scratch	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)
Trabajos prácticos - productos	Examen Sincrónico, processing	Introducción a la programación, Processing, Prácticas, Scratch	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19 (25-ENE-21 al 30-ENE-21)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Luego de la clase correspondiente, el alumno trabajará de manera autónoma desarrollando ejercicios y trabajos sobre los temas vistos en clase, para esto tendrá además de sus apuntes en clase, diapositivas y material audiovisual. Posteriormente se hará una revisión de los trabajos realizados	Autónomo
En general las clases serán forma online, a través de la plataforma zoom, adicionalmente se prepararán presentaciones para los contenidos correspondientes así como material audiovisual.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Los alumnos luego de recibir los contenidos de las clases, trabajarán en el desarrollo de trabajos prácticos, guiados por rúbricas y objetivos de aprendizaje.	Autónomo
La evaluación se sustentará en las rúbricas, las cuales considerarán el razonamiento y proceso seguido en la resolución de los problemas, la calidad visual de los trabajos y el análisis de los resultados obtenidos	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

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

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **17/09/2020**

Estado: **Aprobado**