



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: PROGRAMACIÓN
Código: DDG306
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2023 a Febrero-2024
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico: rflandivar@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 64		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	0	32	32	96

Prerrequisitos:

Código: DYA205 Materia: LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

2. Descripción y objetivos de la materia

Recordar conocimientos vistos en lógica de programación, analizar cómo la programación está presente en la vida cotidiana. Iniciar en el mundo de la programación mediante el herramientas no-code de carácter lúdico, 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 en lenguajes de programación creativa.

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 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	Plataformas de aprendizaje de programación
1.3	Experimentación
2.1	Movimiento, apariencia y sonido
2.2	Eventos, control y sensores
2.3	Narrativa interactiva
3.1	Interfaz
3.2	Coordenadas y funciones
3.3	Colores, objetos e interactividad

3.4	Imágenes y renderizado
-----	------------------------

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

. ec. Contrasta la utilización de diferentes herramientas, modelos, protocolos y procesos, para la gestión del proyecto que permiten una mayor eficiencia e impacto.

Evidencias

-Reconoce las nociones fundamentales de la programación

-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Aprende a programar jugando, pasar mínimo de 7 niveles dependiendo la complejidad del juego, desde herramientas lúdicas	Introducción a la programación	APORTE	5	Semana: 4 (10-OCT-23 al 14-OCT-23)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolver un videojuego simple tipo laberinto	Software de programación NO-CODE	APORTE	10	Semana: 8 (06-NOV-23 al 11-NOV-23)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Presentar un proyecto a manera de síntesis del lenguaje de programación	Software de Programación Creativa	APORTE	15	Semana: 16 (02-ENE-24 al 06-ENE-24)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio en clase sobre 10 puntos relacionado con lenguaje de programación , trabajo en clase resolver un ejercicio en línea	Introducción a la programación, Software de Programación Creativa, Software de programación NO-CODE	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final que compile todos los contenidos de programación	Introducción a la programación, Software de Programación Creativa, Software de programación NO-CODE	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio en clase sobre 10 puntos relacionado con lenguaje de programación , trabajo en clase resolver un ejercicio en línea	Introducción a la programación, Software de Programación Creativa, Software de programación NO-CODE	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final que compile todos los contenidos de programación (nota se mantiene fija)	Introducción a la programación, Software de Programación Creativa, Software de programación NO-CODE	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Adicionalmente el alumno trabajar en prácticas, trabajos y proyectos donde habrán claros objetivos específicos y una rúbrica que explique que se evaluar y como. Se tendrán siempre en cuenta en el momento de evaluar conceptos de presentación, estética y calidad visual.	Autónomo
El alumno experimentará con dos lenguajes de programación sin código y con lenguaje de programación creativa. El primero le permitirá entender el código de una manera visual mientras crea un juego interactivo y en el otro caso, manipular código de programación para lograr piezas visuales e interactivas.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Las clases serán de tipo magistral, donde el docente utilizar distintos recursos con el objetivo de lograr el máximo interés por parte de los alumnos, para esto se utilizarán, recursos multimedia, as como momentos de trabajo en clase.	Autónomo
El alumno trabajará en prácticas, trabajos y proyectos donde habrán claros objetivos específicos y una rúbrica que explique qué se va a evaluar y cómo. Se tendrán siempre en cuenta en el momento de evaluar conceptos de presentación, estética y calidad visual.	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

Autor	Título	Url
Qianqian Ye, Lauren Lee McCarthy	P5.js	https://p5js.org/es/learn/

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **08/09/2023**

Estado: **Aprobado**