

sílabo

PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA

I. Datos Informativos

Código	: 3084120
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario y Comunicación
Semestre	: 2019 - 1
Ciclo	: 9° ciclo
Categoría	: Formación Profesional Obligatorio de Mención
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Tecnologías de internet
Docente	: Diego Armando Sotelo Flores

II. Sumilla

Esta asignatura de formación profesional obligatoria de mención, tiene como objetivo dar a conocer al alumno los diversos lenguajes informáticos avanzados que le permitan tomar control sobre proyectos interactivos.

El contenido a tratar esta referido al: Conocimiento de la lógica de los lenguajes de programación, el código y la depuración. El manejo de diversos lenguajes de programación de nivel avanzado que favorecen el diseño de proyectos interactivos tales como Visual C++, visual Basic, Javascript, Actionsript. La integración entre el entorno visual y el uso de códigos informáticos. La implementación de sistemas interactivos gráficos y tecnológicos. La tecnología y su rol protagónico en la mejora de la calidad de vida de las personas. La programación como acto creativo. Las coincidencias e interdependencias entre diseño, narrativa y tecnología. Casos de estudio.

III. Competencias

- **General:**
Análisis y comprensión de la programación en el proceso estratégico de desarrollo de proyectos interactivos demostrando compromiso.
- **Específicas:**
 - Investiga las necesidades reales del cliente.
 - Evalúa el diseño y la producción de acuerdo al impacto ambiental y social.
 - Aplica principios estéticos, ergonómicos y tecnológicos.

IV. Contenidos

1ª Semana

- Principios de la programación multimedia.

2ª Semana

- Diseño de proyectos interactivos.

3ª Semana - Evaluación Continua 1

4ª Semana

- Casos de estudio de proyectos.

5ª Semana

- Análisis de ejemplos reales.

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Revisión del análisis de casos evaluados.

7ª Semana - Examen Parcial + Clase

8ª Semana

- Implementación de sistema interactivo multimedia.

9ª Semana

- Gestión de proyecto interactivo multimedia.

10ª Semana

- Producción de proyecto interactivo multimedia.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Revisión de propuestas de proyecto.

12ª Semana

- Prototipado de propuesta de proyecto.

13ª Semana

- Correcciones de propuesta de proyecto.

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- Validación de propuesta de proyecto.

15ª Semana - Examen Final

16ª Semana – Entrega de Notas

V. Metodología

- La metodología utilizada en el dictado del curso es teórico-práctica. En la teoría se verán temas relacionados al proceso y a la organización de un proyecto interactivo multimedia y las técnicas y la documentación necesarias. Se verán también aspectos funcionales y estéticos y la portabilidad.
- En la práctica se hará el desarrollo de un proyecto multimedia desde la sustentación a las pruebas y a la implementación en diferentes contextos productivos.

VI. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (30%)
- Evaluación Continua (40%)→ Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (30%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

VII. Fuentes

N°	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	005.7/R52	Ribas, J. (2011). <i>Desarrollo de aplicaciones para Android</i> . Madrid: Anaya.
2	005.26/R28	Ray, J; Johnson, S. (2010). <i>Desarrollo de aplicaciones para Iphone</i> . Madrid: Ediciones Anaya.
3	006.7/D83	Ducket, J. (2011). <i>HTML&CSS: design and build websites</i> . Estados Unidos: John Wiley & Sons.
4	EBSCO: ART SOURCE	Plumley, G. (2011). Website Design and Development : 100 Questions to Ask Before Building a Website. Vol. 1, pp 360. Recuperado desde: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzM0NjU0MI9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=10&format=EB&rid=2
5	EBSCO: ART SOURCE	Ambrose, G.; Harris, P. (2009). The Fundamentals of Graphic Design. Vol. 1, pp 192. Recuperado desde: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzI5NTcwN19fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=11&hid=115&format=EB
6	EBSCO: ART SOURCE	Ambrose, G.; Harris, P. (2011). Layout. Vol.2, pp 216. Recuperado desde: http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzM2NjU0NI9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=12&hid=115&format=EB
7	Repositorio UCAL	Deza. L. (2008). Personalidad y Creatividad. Repositorio UCAL. Recuperado de: http://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/ucal/165/LD1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fuentes complementarias

Cantone, D. (2005). *Implementación y Debugging: Manuales User Code*. España: Editorial MP Ediciones S.A.

Firtman, M. (2005). *Desarrollos Moviles con .Net: Manuales User Code*. España: Paidos.

Burns, A., y Wellings, A. (2005). *Sistemas de Tiempo Real y Lenguajes de Programación*. España: Pearson education.

Louden, K. (2004). *Lenguajes de programación*. EEUU: Editorial ITP Latin America.