

### Misión del Centro Universitario

Somos un centro que forma parte de la Red Universitaria de la Universidad de Guadalajara. Como institución de educación superior pública asumimos el compromiso social de satisfacer necesidades de formación y generación de conocimiento en el campo de las ciencias exactas y las ingenierías. La investigación científica y tecnológica, así como la vinculación y extensión, son parte fundamental de nuestras actividades para incidir en el desarrollo de la sociedad; por lo que se realizan con vocación internacional, humanismo, calidad y pertinencia.

### 1.- Identificación de la Unidad de Aprendizaje

Nombre de la Unidad de Aprendizaje

HIPERMEDIA

Clave de la UA	Modalidad de la UA	Tipo de UA		Valor de créditos	Área de formación
i5910	Presencial	Seminario		8	Básica particular
Hora semana		Horas teoría/semestre	Horas práctica/ semestre	Total de horas:	Seriación
4		0	68	68	Antecedentes Ninguno Consecuentes I5882
Departamento			Academia		

Departamento de Ciencias Computacionales		Técnicas modernas de programación	
<b>Presentación</b>			
En este curso se estudiarán los conceptos básicos de programación, haciendo especial énfasis en comprender el proceso de producción de animaciones en 2d y 3d usando distintas tecnologías			
<b>Competencia de la Unidad de Aprendizaje (UA)</b>			
Esta asignatura estudia dichos objetos de estudio para que el aprendiz de Hypermedia implemente, por medio de un proyecto, estos elementos tengan interacción humana para crear videos y animaciones en 3d.			
<b>Tipos de saberes</b>			
Se refiere al desglose de aquellos conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se encuentran ligados a la descripción de la competencia, y al desarrollarlos deben observar la parte de los nuevos aprendizajes y capacidades que logrará el estudiante			
<b>Saber (conocimientos)</b>	<b>Saber hacer (habilidades)</b>		<b>Saber ser (actitudes y valores)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende los elementos básicos de un lenguaje de programación</li> <li>• Construye algoritmos para solucionar problemas sencillos</li> <li>• Comprende el funcionamiento de un programa a partir de su código fuente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abstracción</li> <li>• Razonamiento lógico</li> <li>• Razonamiento matemático</li> <li>• Análisis y síntesis de información</li> <li>• Destreza en el uso de la computadora</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es responsable en las fechas de entrega</li> <li>• Colabora con sus compañeros para mejorar el trabajo en equipo</li> <li>• Autogestión</li> </ul>
<b>Competencia genérica</b>		<b>Competencia profesional</b>	
<b>Pensamiento matemático</b> <b>Pensamiento crítico y reflexivo</b> <b>Aprendizaje autónomo</b>		Diseño y desarrollo de software	
<b>Competencias previas del alumno</b>			

- Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados
- Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
- Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
- Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
- Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

#### Competencia del perfil de egreso

Diseña y desarrolla software

#### Perfil deseable del docente

**Docente con licenciatura en ingeniería en computación o carrera afín, con conocimientos en programación, y conocimientos en animación y edición de video.**

## 2.- Contenidos temáticos

Contenido

1. *Processing* 15 HRS
2. *Poser* 18 HRS
3. *Premier* 10 HRS
4. *Audacity* 5 HRS
5. *Blender* 20 HRS

#### Estrategias docentes para impartir la unidad de aprendizaje

1. Método expositivo
2. Resolución de ejercicios y problemas
3. Aprendizaje orientado a proyectos
4. Realizar prácticas
5. Trabajo en equipo.

#### Bibliografía básica

Guttag, J.V., Introduction to Computation and Programming Using Python, 2013, MIT Press.

Conery, J., Explorations in Computing: An Introduction to Computer Science and Python Programming, 2014, Chapman and Hall/CRC.

Johansen, A., Python: The Ultimate Beginner's Guide!, 2016, CreateSpace Independent Publishing Platform.

Matthes, E. Python Crash Course: A Hands-On, Project-Based Introduction to Programming, 2015, No Starch Press.

#### Bibliografía complementaria

Sedgewick, R., and Wayne, K., and Dondero, R. Introduction to Programming in Python: An Interdisciplinary Approach, 2016, Addison-Wesley Professional.

### 3.-Evaluación

#### Evidencias

1. Entrega archivo electrónico con código fuente de un programa que dibuje un carro con processing
2. Entrega archivo electrónico con código fuente de un programa que mueva con las flechas de dirección a un carro realizado con processing
3. Entrega archivo electrónico con código fuente de un programa que simule un Paint en processing
4. Entrega archivo electrónico con código fuente de un programa que comunique el celular con processing y que el movimiento se vea reflejado en la pantalla de la computadora
5. Entrega archivo electrónico con código fuente de una animación de un personaje caminando en poser
6. Entrega archivo electrónico con código fuente de una animación de un personaje saludando en poser
7. Entrega archivo electrónico con código fuente de una animación de unos personajes caminado y saludando con poser
8. Entrega archivo electrónico con código fuente de una animación de unos personajes caminado en un fondo azul
9. Entrega archivo electrónico con código fuente de una edición de video, con títulos
10. Entrega archivo electrónico con código fuente de una edición de video, combinando el video del personaje de poser y uno real
11. Entrega archivo electrónico con código fuente de una edición de audio.
12. Entrega archivo electrónico con código fuente de una edición de audio cambiando la voz.
13. Entrega archivo electrónico con código fuente de una animación de unos elementos en 3d con blender
14. Entrega archivo electrónico con código fuente de una animación de una pelota rebotando con blender
15. Entrega archivos electrónicos con código fuente del proyecto final, el cual deberá ejecutarse correctamente de acuerdo a las especificaciones del profesor

Tipo de evaluación	
Evaluación continua	
Criterios de Evaluación (% por criterio)	
Entrega de tareas cada semana Entrega de proyecto final	
4.-Acreditación	
Tener por lo menos el 80% de asistencia a clases Obtener calificación aprobatoria en la unidad de aprendizaje	
Tener por lo menos 65% de asistencia a clases Obtener calificación aprobatoria en el examen extraordinario	
5.- Participantes en la elaboración	
Código 2027402	Nombre Mario Jiménez Rodríguez