

TECNOLOGÍAS DE INTERNET

I. Datos Informativos:

Código	: 3084120
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario
Semestre	: 2020 2
Ciclo	: 8° ciclo
Categoría	: Formación Profesional Obligatorio de Mención
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Taller digital III - DGP
Docente	: Cesar Augusto Oshiro Gushiken.

II. Sumilla

Esta asignatura de formación profesional obligatoria de mención, tiene como objetivo dar a conocer al alumno la importancia del uso de lenguajes de programación informática básicos en proyectos de diseño y comunicación en Internet. Se buscará también hacer que el alumno comprenda la importancia del conocimiento de las diversas tecnologías de generación de data dinámica en Internet.

El contenido a tratar está referido a: Una visión y entendimiento del poder y la lógica del uso de múltiples lenguajes de programación, sus variantes, requerimientos, posibilidades e implementación en proyectos de diseño en conexión con bases de datos, usabilidad y herramientas de generación de data dinámica en internet y su presencia en la vida cotidiana de las personas. Conocimiento de nuevas tecnologías de compresión y su uso en material multimedia, la implementación de proyectos de negocio en Internet y una visión del futuro en el desarrollo de dispositivos conectados a Internet. El diseño aplicado a la función y uso de herramientas de comunicación en internet. El mundo de la web como un universo de múltiples posibilidades de expresión multimedia que incrementen la fácil recordación y por consiguiente la fidelidad a la marca. Negocios y tecnología en internet. Diseño y creación de espacios virtuales que permitan generar actividades comunicacionales de diversa índole. El presente y el futuro del medio y la integración de dispositivos múltiples enlazados a internet.

III. Competencias

- **General:**
El alumno se familiariza con las herramientas del medio audiovisual para la creación de sentido aplicándolas al diseño a través de diversos productos.
- **Específicas:**
 - Evalúa el diseño y la producción de acuerdo a las necesidades del cliente.
 - Aplica principios estéticos, ergonómicos y tecnológicos
 - Comprende cómo gestionar un proyecto multimedia de acuerdo a los requisitos funcionales y las restricciones del contexto
 - Conoce procesos y técnicas de programación y diseño para aplicaciones interactivas.

IV. Contenidos

1ª Semana

- Introducción a los diferentes lenguajes de programación.
- Compiladores y uso de variables.

2ª Semana

- Introducción a ActionScript: creando y destruyendo objetos.

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- Tipos de variables y funciones.
- Movieclips.

4ª Semana

- Timer, eventos y propiedades.

5ª Semana

- Algoritmos simples.

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Optimización de Assets.
- Eventos de Teclado y Mouse.

7ª Semana - Examen Parcial + Clase

- Enterframe.

8ª Semana

- Interfaces.

9ª Semana

- Greensock.

10ª Semana

- Greensock.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Carga dinámica de assets.

12ª Semana

- Revisión de carga dinámica de assets.
- Introducción a createJS.

13ª Semana

- Revisión de propuesta de proyecto final.

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- Revisión de avances.

15ª Semana - Examen Final

16ª Semana – Entrega de Notas

V. Metodología

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje. Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, lectura reflexiva, trabajos en equipos pequeños, producción de ensayos en forma individual y de temas particulares, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados

para reforzamiento, etc. Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Mentimeter, Facebook entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

VI. Evaluación

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

Todo trabajo desarrollado debe ser sustentado.

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/bmxIYmtfXzM0NjU0MI9fQU41?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/bmxIYmtfXzI5NTcwN19fQU41?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/bmxIYmtfXzM2NjU0NI9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&vid=12&hid=115&format=EB
7	Repositorio	Deza. L. (2008). Personalidad y Creatividad. Repositorio UCAL. Recuperado de: http://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/ucal/165/LD1.pdf?seq

	UCAL	uence=1&isAllowed=y
--	------	---------------------

Fuentes complementarias

Drault, J. (2005). *Actionscript: manuales user. code*. España: MP ediciones S.A.

Borrero, L. (2003). *Tecnologías de la información en internet*. Colombia: Norma S.A.

Rodriguez, O. (2006). *La Biblia de Internet 2006*. España: Ed. Anaya.