

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LOS VALLES



PROGRAMA DE ESTUDIO

DISEÑO INTERACTIVO I

I.- DATOS GENERALES DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS

1. – Nombre de la Asignatura:	Diseño Interactivo I		
2. – Clave de la asignatura:	IO206		
3. - División:	Estudios Científicos y Tecnológicos		
4. - Departamento:	Ciencias Computacionales e Ingenierías		
5. - Academia:	Ciencias Computacionales		
6. – Programa Educativo al que está adscrita:	Ingeniería en Electrónica y Computación		
7. - Créditos:	7 créditos		
8. – Carga Horaria total:	64 horas		
9. – Carga Horaria teórica:	48	10. – Carga Horaria Práctica:	16
11. – Hora / Semana:	3 hrs. / semana		
12. – Tipo de curso:	CL (Curso – Lab)	13. – Prerrequisitos:	
14. – Área de formación:	Especializante Selectiva (Orientación en Diseño Interactivo y de Entretenimiento)		
15. – Fecha de Elaboración:	Agosto del 2012		
16. - Participantes:	Vega Tapia Abraham		
17. – Fecha de la ultima revisión y/o modificación:	31 de Enero del 2013		
18. - Participantes:	Vega Tapia Abraham		

II.- PRESENTACION

Hoy en día, la comunicación a través de medios electrónicos está tomando cada vez una mayor importancia ya que es un medio de difusión y transmisión de información muy eficaz, y que mejor si el mensaje que se transmite es a través de los distintos medios como el audio, el video, el texto y hasta la animación.

La red mundial en la actualidad es muy medio de difusión muy grande y en el cual podemos aprovechar para publicar nuestros mensajes desarrollados con la conjugación de los multimedia.

El presente curso pretende instruir a los estudiantes en el desarrollo de habilidades técnicas para la elaboración de productos interactivo con comunicación multimedia que se puedan difundir o presentar tanto en Discos Compactos, la Internet o dispositivos móviles como Smartphone o tablets; Desarrollar su capacidad creativa y de imaginación.

La materia de Diseño Interactivo I pretende generar en los estudiantes de la Ingeniería en Electrónica y Computación las técnicas y habilidades en el uso y manejo de Adobe Flash la cual es una herramienta que permite conjuntar los elementos de la multimedia como las imágenes, el sonido, el texto, el video y la animación para desarrollar proyectos multimedia que se distribuirán tanto en la Internet , Discos Compactos así como para dispositivos móviles.

Se parte de los elementos básicos y generales de esta herramienta como lo es su interfaz y funcionamiento, se continua con la elaboración de objetos simples como textos y figuras a manera de imágenes vectoriales, identificación de ventanas o paneles de ayuda de la herramienta, elaboración de animaciones básicas, programación de códigos en ActionScript para generar interactividad usuario – proyecto, adición y manejo de sonidos y videos dentro de la Interfaz de Flash, elaboración de animaciones avanzadas y se termina con la publicación del proyecto para poder ser visualizado en la web ,en Disco Compacto Multimedia de autoarranque o en dispositivos móviles.

La materia es 100% práctica en Laboratorio de Cómputo pero se apoya en recursos didácticos como lecturas en formato PDF, videos en línea bajo youtube o vimeo y tareas prácticas que permiten al estudiante aplicar las habilidades que va adquiriendo.

III.- OBJETIVO (General y Específicos)

OBJETIVO GENERAL : Al termino del curso, el estudiante desarrollará habilidades para planificar, diseñar y elaborar un producto multimedia interactivo en el que utilice recursos como audio, animación, video y texto que permita interactuar con el usuario; generará habilidades y mostrará desempeño en el uso de la herramienta de desarrollo multimedia Adobe Flash aplicando sus conocimientos en el desarrollo de una APP para sistemas Android o en su caso un sitio web completo elaborado al 100% en Adobe Flash o Adobe AIR.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Objetivo Específico: El estudiante identificará y comprenderá los conceptos y la metodología relacionados con el desarrollo de animación en el software Adobe Flash así como reconocerá la interfaz de esta herramienta de animaciones vectoriales, su composición y estructura; El estudiante reconocerá los conceptos de Diseño Interactivo así como su relación con la Multimedia.

Objetivo Específico: Al término de la unidad 2, el estudiante reconocerá e identificará las herramientas de diseño, creación y color de formas y figuras ubicadas en la Paleta de Herramientas de Adobe Flash para la elaboración y diseño de objetos sencillos del tipo vector en el área de trabajo de este programa. Elaborará figuras básicas vectoriales y les aplicará diferentes rellenos como colores sólidos, lineales, degradados y sombras. Además identificará como importar mapas de bits al área de trabajo de Adobe Flash.

Objetivo Específico: Al término de la unidad 3, el estudiante identificará las ventanas más importantes de la interfaz de Adobe Flash como lo son la Línea de Tiempo, los recuadros en sus diferente modalidades, la función de la cabeza reproductora así como la administración y configuración de las propiedades del proyecto; generará habilidades en el desarrollo de animaciones sencillas del tipo cuadro a cuadro, de interpolación y de forma a través del uso de la línea del tiempo y herramientas básicas de dibujo de Adobe Flash.

Objetivo Específico: Al término de la unidad 4 el estudiante identificará los principales símbolos de Adobe Flash; Creará y elaborará símbolos gráficos, desarrollará habilidades técnicas para crear y manipular símbolos del tipo botón y clips de película así como su administración en la librería o biblioteca de objetos. Identificará el procedimiento de cómo generar instancias de un símbolo de la librería y desarrollará botones de diferentes tipos como botones con texto, animados y con sonidos.

Objetivo Específico: Al término de la unidad 5 el estudiante reconocerá y utilizará el lenguaje de programación de comportamientos usado dentro de Flash llamado ActionScript en la elaboración de scripts básicos que permitan interactividad animación – usuario en animaciones básicas de clips de película; elaborará animaciones que le permitirán moverse entre diferentes partes de una misma escena del proyecto o entre distintas escenas; identificará como abrir páginas de la web desde Flash así como cargar elementos externos al área de trabajo en tiempo de ejecución como mapas de bits u otras animaciones de Flash.

Objetivo Específico: Al término de la unidad 6 el estudiante identificará la manera de importar e insertar sonidos a los proyectos desarrollados en Flash tanto en la etapa de desarrollo como en ejecución; desarrollará habilidades para controlar los sonidos en la Línea del Tiempo y para incorporar sonidos digitales dentro de proyectos de animaciones hechas en Adobe Flash.

Objetivo Específico: Al término de la unidad 7 el estudiante identificará y practicará la manera de importar y editar videos con las herramientas que proporciona Adobe Flash para el trabajo con Videos Digitales; desarrollará habilidades para incorporar videos dentro de proyectos de animaciones hechas en Adobe Flash.

Objetivo Específico: En el transcurso de la unidad 8 el estudiante diseñará y desarrollará pequeñas aplicaciones de Adobe Flash y animaciones de nivel intermedio a través del uso de objetos avanzados de diseño y programación en Flash con apoyo de material didáctico como son videos educativos y lecturas; demostrará sus habilidades técnicas en el uso de Flash adquiridas a lo largo del curso a través del desarrollo de animaciones interactivas como lo son las máscaras, galería fotográficas, selector de archivos MP3 y apertura de aplicaciones ejecutables (.exe)

Objetivo Específico: Al término de la unidad 9 el estudiante identificará la manera de publicar los desarrollos en Flash y reconocerá los diferentes tipos de publicaciones que nos ofrece esta aplicación; Distinguirá el procedimiento para elaborar una app para instalarse y funcionar en sistemas móviles con Android exportando el proyecto a un archivo del tipo APK.

IV.- INDICE DE UNIDADES

Unidades Programáticas	Carga Horaria
Módulo 1. Introducción al diseño interactivo y al desarrollo de animaciones en la computación	3
Módulo 2. Creación y Modificación de Objetos Simples	3
Módulo 3. Animación Básica	6
Módulo 4. La Librería y los Símbolos	12
Módulo 5. Comportamientos Básicos con ActionScript versión 3	9
Módulo 6. Los Sonidos en Flash	6
Módulo 7. El Video en Flash	6
Módulo 8. Desarrollo de animaciones avanzadas	16
Módulo 9. Publicación y Exportación del Proyecto	3
TOTAL	64 horas

V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES PROGRAMATICAS

MODULO 1

Nombre de la Unidad: Introducción al diseño interactivo y al desarrollo de animaciones en la computación

Objetivo Específico: El estudiante identificará y comprenderá los conceptos y la metodología relacionados con el desarrollo de animación en el software Adobe Flash así como reconocerá la interfaz de esta herramienta de animaciones vectoriales, su composición y estructura; El estudiante reconocerá los conceptos de Diseño Interactivo así como su relación con la Multimedia.

Carga Horaria teórica: 3

Carga Horaria práctica: 0

Contenido programático desarrollado:

- 1.1 La multimedia y los métodos de navegación
- 1.2 El diseño interactivo
 - 1.2.1 Fundamentos del diseño interactivo
- 1.3 Los 8 principios del diseño de interfaces gráficas según Microsoft
- 1.4 Adobe Flash como software de desarrollo de aplicaciones interactivas
- 1.5. El reproductor de Animaciones Flash Player
- 1.6 El streaming
- 1.7 Vectores frente a mapas de Bits
- 1.8 Cómo realiza Flash la animación
- 1.9 Interfaz de Adobe Flash
 - 1.9.1 Barra de herramientas
 - 1.9.2 Línea de Tiempo
 - 1.9.3 Los Paneles
 - 1.9.4. El Inspector de propiedades
 - 1.9.5 Ventana de programación de ActionScript
 - 1.9.6 El Escenario
 - 1.9.7 La Barra de Edición

MODULO 2

Nombre de la Unidad: Creación y Modificación de Objetos Simples

Objetivo Específico: Al término de la unidad 2, el estudiante reconocerá e identificará las herramientas de diseño, creación y color de formas y figuras ubicadas en la Paleta de Herramientas de Adobe Flash para la elaboración y diseño de objetos sencillos del tipo vector en el área de trabajo de este programa.

Elaborará figuras básicas vectoriales y les aplicará diferentes rellenos como colores sólidos, lineales, degradados y sombras. Además identificará como importar mapas de bits al área de trabajo de Adobe Flash.

Carga Horaria teórica: 1

Carga Horaria práctica: 2

Contenido programático desarrollado:

- 2.1. Diferencia entre línea, relleno y contorno
- 2.2. Uso de la herramienta lápiz
- 2.3. Uso de la herramienta línea
- 2.4. Uso de la herramienta ovalo
- 2.5. Uso de la herramienta rectángulo
- 2.6. Uso de la herramienta brocha
- 2.7. Uso de la herramienta texto
- 2.8. Uso de la herramienta lapicera
- 2.9. Uso de la herramienta bote de pintura
- 2.10. Uso de la herramienta bote de tinta
- 2.11. Uso de la herramienta borrador
- 2.12. Uso de la herramienta degradado de color
- 2.13. Uso de la herramienta Deco
- 2.14. Uso de la herramienta Hueso

MODULO 3

Nombre de la Unidad: Animación Básica

Objetivo Específico: Al término de la unidad 3, el estudiante identificará las ventanas más importantes de la interfaz de Adobe Flash como lo son la Línea de Tiempo, los recuadros en sus diferentes modalidades, la función de la cabeza reproductora así como la administración y configuración de las propiedades del proyecto; generará habilidades en el desarrollo de animaciones sencillas del tipo cuadro a cuadro, de interpolación y de forma a través del uso de la línea del tiempo y herramientas básicas de dibujo de Adobe Flash.

Carga Horaria teórica: 2

Carga Horaria práctica: 4

Contenido programático desarrollado:

- 3.1. Especificaciones de la Línea de Tiempo
(Capa, Recuadro, Velocidad de Recuadro, Recuadro Clave, Recuadro Clave Vacío, Cabeza de Reproducción)
- 3.2. Propiedades del Documento o Proyecto
- 3.3. Animación cuadro a cuadro
- 3.4. Manejo de fotogramas en la línea del tiempo
- 3.5. Papel Cebolla
- 3.6. Visualizando la animación
- 3.7. Animación de Interpolación clásica
- 3.8. Creación de interpolación moderna
- 3.9. Animación de Forma

MODULO 4

Nombre de la Unidad: La Librería y los Símbolos

Objetivo Específico: Al término de la unidad 4 el estudiante identificará los principales símbolos de Adobe Flash; Creará y elaborará símbolos gráficos, desarrollará habilidades técnicas para crear y manipular símbolos del tipo botón y clips de película así como su administración en la librería o biblioteca de objetos. Identificará el procedimiento de cómo generar instancias de un símbolo de la librería y desarrollará botones de diferentes tipos como botones con texto, animados y con sonidos.

Carga Horaria teórica: 2

Carga Horaria práctica: 10

Contenido programático desarrollado:

- 4.1. La biblioteca de Adobe Flash
- 4.2. Tipos de Símbolos
- 4.3. Creando un Símbolo del tipo Gráfico
- 4.4. Instancia de Símbolo gráfico
- 4.5. Edición de Símbolo gráfico
- 4.6. Animación de Símbolos Gráficos
- 4.7. Creando un Símbolo del tipo Botón
- 4.8. Estados del botón
- 4.9. Creando un Botón
- 4.10. Creando un botón con texto
- 4.11. Creando un botón con sonido
- 4.12. Creando un Símbolo del tipo Clip de película
- 4.13. Instancias del Símbolo del tipo Clip de película
- 4.14. Creando un botón animado (Botón con Clip de película)

MODULO 5

Nombre de la Unidad: Comportamientos Básicos con ActionScript (versión 3)

Objetivo Específico: Al término de la unidad 5 el estudiante reconocerá y utilizará el lenguaje de programación de comportamientos usado dentro de Flash llamado ActionScript en la elaboración de scripts básicos que permitan interactividad animación – usuario en animaciones básicas de clips de película; elaborará animaciones que le permitirán moverse entre diferentes partes de una misma escena del proyecto o entre distintas escenas; identificará como abrir páginas de la web desde Flash así como cargar elementos externos al área de trabajo en tiempo de ejecución como mapas de bits u otras animaciones de Flash.

Carga Horaria teórica: 2

Carga Horaria práctica: 7

Contenido programático desarrollado:

- 5.1. El panel de código de ActionScript en Adobe Flash
- 5.2. Controlando la línea de tiempo (`this.play` & `this.stop`)

- 5.3. Controlando Clips de Película mediante botones con scripts
- 5.4. Programación con Eventos en Adobe Flash
- 5.5. Abriendo una dirección de Internet (URL)
- 5.6. Las Escenas en Adobe Flash
- 5.7. Navegación entre escenas
- 5.8. Etiquetado de Recuadros en la línea del tiempo
- 5.9 Navegación entre recuadros etiquetados en la línea del tiempo
- 5.10. Llamando películas externas a la línea de tiempo

MODULO 6

Nombre de la Unidad: Los Sonidos en Flash

Objetivo Específico: Al término de la unidad 6 el estudiante identificará la manera de importar e insertar sonidos a los proyectos desarrollados en Flash tanto en la etapa de desarrollo como en ejecución; desarrollará habilidades para controlar los sonidos en la Línea del Tiempo y para incorporar sonidos digitales dentro de proyectos de animaciones hechas en Adobe Flash.

Carga Horaria teórica: 1

Carga Horaria práctica: 4

Contenido programático desarrollado:

- 6.1 Reglas básicas para trabajar adecuadamente con audio
- 6.2 Formatos para llevar audio a Flash
 - 6.2.1 Audio en formato MP3
- 6.3 Incluir sonido en un proyecto
- 6.4 Importar un audio a la Biblioteca
- 6.5 Colocar el audio en la película
- 6.6 Controlar el audio con ActionScript
- 6.7 Preparar el audio para trabajar con código
- 6.8 Utilizar un comportamiento para reproducir un audio MP3
- 6.9 Controlar la reproducción con el objeto Sound (AS 3)
 - 6.9.1. Objeto Loader de Adobe Flash para cargar sonidos con AS3

MODULO 7

Nombre de la Unidad: El Video en Flash

Objetivo Específico: Al término de la unidad 7 el estudiante identificará y practicará la manera de importar y editar videos con las herramientas que proporciona Adobe Flash para el trabajo con Videos Digitales; desarrollará habilidades para incorporar videos dentro de proyectos de animaciones hechas en Adobe Flash.

Carga Horaria teórica: 2
Carga Horaria práctica: 4

Contenido programático desarrollado:

- 7.1 El concepto Flash Video
- 7.2 Ventajas de utilizar Flash Video
- 7.3 El formato FLV
- 7.4 Video Encoder de la suite de Adobe
- 7.5 Codificar clips de vídeo
- 7.6 Codificación avanzada
- 7.7 Compresión de vídeo
- 7.8 Puntos de referencia
- 7.9 Recortar y ajustar el clip de vídeo
- 7.10 Incorporar vídeo a un proyecto
- 7.11 Incrustar vídeo para reproducir en un SWF
- 7.12 Configurar el componente FLVPlayback

MODULO 8

Nombre de la Unidad: Desarrollo de animaciones avanzadas

Objetivo Específico: En el transcurso de la unidad 8 el estudiante diseñará y desarrollará pequeñas aplicaciones de Adobe Flash y animaciones de nivel intermedio a través del uso de objetos avanzados de diseño y programación en Flash con apoyo de material didáctico como son videos educativos y lecturas; demostrará sus habilidades técnicas en el uso de Flash adquiridas a lo largo del curso a través del desarrollo de animaciones interactivas como lo son las máscaras, galería fotográficas, selector de archivos MP3 y apertura de aplicaciones ejecutables (.exe)

Carga Horaria teórica: 2
Carga Horaria práctica: 14

Contenido programático desarrollado:

- 8.1. Diseñando y desarrollando una máscara (animación enmascarada)
- 8.2. Diseñando y programando un Texto con Scroll desde AS3
- 8.3. Diseñando y desarrollando una galería fotográfica con AS3
- 8.4. Abriendo archivos o programas desde Flash
- 8.5. Diseño de animaciones avanzadas con ayuda de Action Script 3

MODULO 9

Nombre de la Unidad: Publicación y Exportación del Proyecto

Objetivo Específico: Al término de la unidad 9 el estudiante identificará la manera de publicar los desarrollos en Flash y reconocerá los diferentes tipos de publicaciones que nos ofrece esta aplicación; Distinguirá el procedimiento para elaborar una app para instalarse y funcionar en sistemas móviles con Android exportando el proyecto a un archivo del tipo APK.

Carga Horaria teórica: 1

Carga Horaria práctica: 2

Contenido programático desarrollado:

- 9.1. Tipos de publicaciones
- 9.2. Configuración de las publicaciones
- 9.3. Creando un Proyector para el sistema operativo Windows
- 9.4. Creando una aplicación (app) para el sistema operativo Android
- 9.5. Fundamentos de Adobe AIR

VI. – EVIDENCIAS PARA LA EVALUACION DE APRENDIZAJES POR UNIDAD:

EVIDENCIAS

MÓDULO 1

Los estudiantes identifican y reconocen la interfaz gráfica del paquete Flash, identifican los paneles principales como lo son la paleta de herramientas gráficas, la línea de tiempo, el inspector de propiedades, las capas, el escenario, la herramienta zoom y demás paneles que integran el área de diseño de esta herramienta.

Además, diferencian los gráficos vectoriales de los mapas de bits, identifican el concepto de streaming en Internet.

Identifican las reglas básicas del diseño de interfaces gráficas que permitan interactuar con el usuario.

MÓDULO 2

Los estudiantes adquieren habilidades en el manejo de las herramientas de edición de gráficos vectoriales propios de la aplicación Flash, tienen destreza en el manejo de la herramienta lápiz, línea, ovalo, rectángulo, brocha, textos, lapicera, bote de pintura, bote de tinta, borrador, degradado de color, deco y hueso.

Además, diferencia los objetos línea, contorno y relleno al momento de aplicar color a los diferentes vectores que dibuja en la interfaz de Flash.

MÓDULO 3

Los estudiantes generan habilidades en la creación de animaciones básicas en la interfaz de Flash, desarrollan animaciones cuadro a cuadro, interpoladas y de forma mediante ejercicios en el laboratorio de cómputo; identifica el procedimiento para generar el exportable de SWF de la animación y reconoce los elementos propios de la línea de tiempo que le permiten editar sus animaciones como los son los fotogramas, el papel cebolla, y el cabezal de reproducción.

MÓDULO 4

Los estudiantes crean y elaboran los tres tipos de símbolos que se usan dentro de la

interfaz de Flash como lo son el gráfico, el botón y el clip de película. Adquieren habilidades en la administración de los símbolos en los proyectos Flash gracias al uso de la Librería o Biblioteca, generar instancias de clips de película y desarrollan botones complejos como lo son botones con sonido, textos y animaciones.

MÓDULO 5

Los estudiantes reconocen el lenguaje de programación llamado ActionScript como el lenguaje de scripts y orientado a objetos que permiten generar interactividad entre la animación y el usuario. Los estudiantes programan pequeños códigos en ActionScript que les permiten navegar a sus usuarios entre las distintas partes o escenas que se conforma el proyecto, programan códigos que abren páginas web desde los botones elaborados en Flash e incorporan elementos externos a la película principal como otras películas o imágenes en tiempo de ejecución gracias a la programación con ActionScript.

MÓDULO 6

Los estudiantes tienen habilidades técnicas para agregar archivos de sonido a sus películas de Flash, añaden audio mediante código de actionscript o desde llamadas a los objetos de sonido ubicados en la librería del proyecto. Adquieren habilidades en la programación del objeto Sound() de ActionScript y editan de manera básica sonidos dentro del mismo Flash. Generan un proyecto conocido como Selector de Música.

MÓDULO 7

Los estudiantes usan y configuran el componente multimedia que permite reproducir tanto audios de MP3 como videos FLV dentro del proyecto principal Flash. Identifican y reconocen el formato de video FLV como un video que permite mostrar videos de alta calidad en la web sin usar mucho ancho de banda. Generan habilidades en la codificación de videos digitales como MPG, AVI o MOV hacia el formato FLV gracias al uso del programa Video Encoder del propio Flash.

MÓDULO 8

Los estudiantes elaboran prácticas o animaciones avanzadas aplicando lo realizado a lo largo del semestre, desarrollan máscaras (técnica de animación de Flash), galerías fotográficas y abren programas (.ejecutables) o archivos externos a la aplicación principal como archivos de Word, de Excel o PDF mediante botones y códigos de ActionScript. Desarrolló habilidades en la auto capacitación pues una de estas prácticas es mediante la visualización de un video tutorial en línea.

MÓDULO 9

Los estudiantes identifican las distintas opciones que Flash permite exportar los proyectos para su uso en CDs Multimedia, en sitios web o en dispositivos móviles, genera habilidades en la conformación y desarrollo de sitios web desarrollados 100% en Flash, configura y elabora CDs multimedia elaborados de igual forma 100% en Flash, Genera un instalador APK para generar una app para el sistema Android, Incorpora e Integra todas las prácticas realizadas a lo largo del semestre en un proyecto final que es una app para usarse en sistemas Android

VII.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Y COMPLEMENTARIA

Nombre del autor	Título de la obra	Editorial	Año y Edición
Antonio Paniagua Navarro	Flash Professional CS5 MANUALES IMPRESINDIBLES	Anaya Multimedia	Noviembre de 2010
Ariel Calderone	ActionScript 3.0 para Flash Professional CS5 MANUALES IMPRESINDIBLES	Anaya Multimedia	Marzo de 2011
Adobe PRESS	Flash Professional CS5 DISEÑO Y CREATIVIDAD	Anaya Multimedia	Noviembre de 2010
Adobe PRESS	ActionScript 3.0 para Flash Professional CS5 DISEÑO Y CREATIVIDAD	Anaya Multimedia	Noviembre de 2010
Antonio Paniagua Navarro	Diseño interactivo y multimedia con Flash DISEÑO Y CREATIVIDAD	Anaya Multimedia	Mayo de 2011
Joey Lott, Darron Schall y Keith Peters	ActionScript 3.0 para desarrolladores Flash ANAYA MULTIMEDIA/O'REILLY	Anaya Multimedia	Marzo de 2007
Richard Wagner	Desarrollo Flash para dispositivos móviles ANAYA MULTIMEDIA/WROX	Anaya Multimedia	Julio de 2011
CHUVIECO, José	Realización Multimedia	Thomson Editores España	2002, 1ª. Ed.

VIII.- DIRECCIONES WEB RELACIONADAS CON EL CURSO

<http://es-la.facebook.com/pages/Fundamentos-del-Dise%C3%B1o-Interactivo/252027328209763>

http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_de_interacci%C3%B3n

http://www.slideshare.net/marco_ferruzca/diseo-interactivo-5313195

<http://www.webpagesthatsuck.com/>

<http://www.webpagesthatsuck.com/worst-websites-of-2011.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=Tq1T6QHCUkg>

https://sites.google.com/site/ajuncorey/cursos/FDI/material_FDI (Recursos para la clase)

<http://helpx.adobe.com/es/flash/using/publishing-adobe-air-desktop.html>

<http://www.adobe.com/devnet/flash/samples.html>

<http://www.adobe.com/devnet/actionscript/samples.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=88Sk9RH1zOo&feature=relmfu>

<http://www.youtube.com/watch?v=e96pKjDO0AI&list=UU8J7dk7RL1-va4-Zcw6XFhA&index=10&feature=plcp>

<http://www.liminar.com.ar/ubp/>

<http://www.youtube.com/watch?v=xb4UnOpFYUY>

<http://desarrolloparaweb.blogspot.mx/2010/05/reproducir-sonidos-en-actionscript-30.html#!/2010/05/reproducir-sonidos-en-actionscript-30.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=e96pKjDO0AI>

<http://www.youtube.com/watch?v=88Sk9RH1zOo>

IX.- EVALUACIÓN

A) DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS

El programa de estudios deberá ser evaluado antes del calendario **2013 A** y al término del mismo para ver su pertinencia de acuerdo con los requerimientos del profesional que se está formando, por lo que deberían evaluarse aspectos como:

- a) Objetivos (generales y particulares).
- b) Contenidos.
- c) Metodología.
- d) Sistema de evaluación.
- e) Bibliografía.

Esto se llevará a cabo mediante un cuestionario con preguntas sobre los puntos

mencionados arriba. Se envía el cuestionario al estudiante vía correo electrónico para que lo descargue, lo conteste y lo regrese impreso al instructor. Se pueden realizar preguntas como:

¿Qué sugerencias agregarías a la materia?

¿Cómo justificarías esas sugerencias?

De la misma manera se deberá evaluar por parte de la **Academia de Ciencias Computacionales** del Departamento de Ciencias Computacionales e Ingenierías.

B) DE LA LABOR DEL PROFESOR

La labor del profesor será evaluada de conformidad con el instrumento institucional que al respeto se utiliza en el Centro Universitario de los Valles. (Autoevaluación del profesor que entrega el Departamento); así como con la encuesta que contesta el estudiante en el sistema SIIAU en línea.

De la misma manera y en el mismo cuestionario para la evaluación del programa de estudios se incluirán también preguntas relacionadas hacia la manera de impartir clase del profesor, su metodología y la manera de tratar a los estudiantes.

C) DE LA METODOLOGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA)

El curso se trabaja en laboratorio de cómputo con el software Adobe Flash, el profesor expone las prácticas haciendo demostraciones técnicas y ejecutando paso a paso lo que se tiene que elaborar en clase, posteriormente los estudiantes practican lo que el profesor acaba de exponerles y si hay dudas el profesor atiende de manera particular al estudiante que tiene problemas o dudas técnicas sobre la practica presencial. Al final de la clase se pide investigar sobre lo que se va a ver en la siguiente clase y se les pide a los estudiantes que vuelvan a practicar lo realizado en clase pero ahora en sus casas, prácticas extractases.

D) DEL TRABAJO REALIZADO POR EL ESTUDIANTE

Conocimientos: Prácticas, Ejercicios, Investigaciones en Internet, Computación básica, manejo de Sistema Operativo Windows, creación de carpetas y administración de archivos.

Habilidades, destrezas: actividades prácticas para el desarrollo de habilidades del técnicas, de desarrollo y producción; búsqueda de información en Internet, Descarga de Imágenes de Internet

Actitud: interés, participación, trabajo en equipo, apoyo a los compañeros, auto aprendizaje, gusto por la lectura e investigación por compartir conocimiento

Valores: puntualidad, responsabilidad, trato y tolerancia, reflexión y disposición.

NOTA IMPORTANTE: Se sugiere que el profesor elabore un instrumento para que el estudiante se autoevalúe con las mismas categorías.

X.- ACREDITACION DEL CURSO

Requisitos

Administrativo: Contar con un numero asistencias mínimas para acreditar en periodo ordinario o en extraordinario (Reglamento General de Promoción Y Evaluación de Estudiantes de la Universidad de Guadalajara)

Art. 20. Para que el estudiante tenga derecho al registro del resultado de la evaluación en el período ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el H. Consejo General Universitario, se requiere:

- I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y
- II. Tener un mínimo de **asistencia del 80 % a clases y actividades registradas** durante el curso.

Académicos: Evidencias de aprendizaje

Se evalúa durante el periodo escolar mediante:

- Tareas, trabajos, participación en clase, y el desarrollo de un proyecto terminal.
Haber obtenido un promedio global mínimo de 60 puntos de un máximo de 100 puntos posibles.

Todos los estudiantes deberán presentar en tiempo y forma todos los trabajos señalados en el presente programa, participado tanto en las clases presénciales como en el curso en línea, así como elaborar las practicas demostradas por el profesor en el laboratorio de cómputo y por último desarrollar un producto Terminal en el que se integre y utilice todo lo visto a lo largo de este curso.

XI. CALIFICACION DEL CURSO

<i>Evidencias de Aprendizaje</i>	%
Conocimientos: (Ensayos, casos, resolución de problemas, exámenes, etc.)	90
Habilidades y Destrezas: (actividades practicas para el desarrollo de habilidades del pensamiento, de las capacidades motrices, etc.) Nota: estos puntos se contabilizarán siempre que la suma de las otras evidencias de aprendizaje sea mayor o igual que 60.	0
Actitud: (interés, participación, asistencia a asesorías , trabajo en equipo, etc.)	5
Valores: (puntualidad, responsabilidad, trato, tolerancia, etc.)	0
Autoevaluación (Nota: se sugieren que el estudiante se autoevalúa con los criterios de Conocimientos, Habilidades y destrezas, Actitud y Valores. Así también se recomienda sugiere que la autoevaluación del estudiante no rebase el 20%)	5
<ul style="list-style-type: none"> - La calificación estará integrada por: <li style="padding-left: 20px;">30 % - Tareas, investigaciones y lecturas <li style="padding-left: 20px;">05% - Auto evaluación <li style="padding-left: 20px;">30 % - Exámenes <li style="padding-left: 20px;">05 % - Asesorias <li style="padding-left: 20px;">30 % - Proyecto Final 	100

XII.- CALIFICACION EN PERIODO EXTRAORDINARIO

Características del examen que se aplicará en periodo extraordinario, en correspondencia con lo señalado en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Estudiantes de la Universidad de Guadalajara. (Capítulo V)

La calificación en período extraordinario se otorgará de conformidad con lo establecido el Capítulo V del citado reglamento en sus artículos 23, 24, 25 Fracciones I, II y III.

Se aplicará un examen teórico el cual estará basado en los contenidos teóricos del contenido programático de esta asignatura.

Se le solicitará al estudiante desarrolle una aplicación interactiva para visualizarse en un sistema Android en la que demuestre habilidades y conocimientos técnicos en el uso y manejo del paquete Adobe Flash que se utilizó durante el transcurso del periodo ordinario de la materia.

Esta aplicación para ANDROID deberá tener todos los elementos vistos a lo largo de la materia y además volverá a contestar el examen teórico en línea.

De la calificación obtenida de la evaluación extraordinaria, solamente **se tomará en cuenta el 80% del total.**

De la calificación obtenida de la evaluación ordinaria, solamente **se tomará en cuenta el 40 % del total.**

La calificación final resulta de los puntos mencionados anteriormente.

REQUERIMIENTOS (Recursos Necesarios)

Hardware:

(n) Equipos de cómputo **con por lo menos** las siguientes características:

(n) = No. de estudiantes inscritos en la materia

- Procesador Intel o AMD con al menos DOS núcleos a 2.0 GHz
- Espacio Libre en disco duro de 40 Gigas
- 2 Giga de de Memoria RAM (Recomendable 4 Gb)
- Monitor a 15" a color SVGA
- Resolución en video de 1024 x 768 (Mínimo)
- Mouse con 2 o 3 botones (scroll)
- Teclado en español para Windows XP o Windows 7
- Tarjeta de Audio
- Tarjeta de Video

Accesorios para el Profesor:

- Bocinas Estereofónicas
- Cañón Proyector 2000 ansi lúmenes res. 1024 x 768

Software:

- Microsoft Windows XP Professional Service 3 o Microsoft Windows 7
- **Adobe Flash CS5 o de preferencia CS6**
- Adobe Acrobat Reader X
- Reproductor Quick Time 7
- Reproductor de Windows Media 11 o 12
- WinZip
- WinRAR
- Internet Explorer 8 o 9
- Mozilla Firefox 18 o superior
- Usuario con derechos de Administrador

HORARIO DE USO DE EQUIPO DE CÓMPUTO

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
8:00 – 9:00					
9:00 – 10:00					
10:00 – 11:00	Asesorías	Asesorías	Clases	Asesorías	Asesorías
11:00 – 12:00	Asesorías	Asesorías	Clases	Asesorías	Asesorías
12:00 – 13:00	Asesorías	Asesorías	Asesorías	Asesorías	Asesorías
13:00 – 14:00	Asesorías	Asesorías	Asesorías	Asesorías	Asesorías
14:00 – 15:00	Prácticas	Prácticas		Prácticas	Prácticas
15:00 – 16:00	Prácticas	Prácticas		Prácticas	Prácticas
16:00 – 17:00	Prácticas	Prácticas	Prácticas	Prácticas	Prácticas
17:00 – 18:00	Prácticas	Prácticas	Prácticas	Prácticas	Prácticas

Horario de Clases	Clases
Horario de Prácticas	Prácticas
Horario de Asesorías	Asesorías

Total de horas a la semana: 3 horas.