

|   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| <b>PROGRAMA ACADÉMICO: Maestría en Multimedia Interactiva</b> |                                   |
| <b>ASIGNATURA: Lenguaje de Programación III</b>               | <b>SEMESTRE: 03</b>               |
| <b>NÚM. DE CLASES AL SEMESTRE: 16</b>                         | <b>GRUPO: 1</b>                   |
| <b>NÚM. DE HORAS A LA SEMANA: 4</b>                           | <b>CLAVE DE ASIGNATURA: 04051</b> |
| <b>PROFESOR / A: M.A.V. Francisco Estrada Rodríguez</b>       | <b>PERIODO ESCOLAR: 10111</b>     |

### REQUERIMIENTO DE ESPACIOS EDUCATIVOS (Marcar opción)

|      |  |        |  |             |  |                 |   |            |  |
|------|--|--------|--|-------------|--|-----------------|---|------------|--|
| Aula |  | Taller |  | Laboratorio |  | Sala de cómputo | X | Video aula |  |
|------|--|--------|--|-------------|--|-----------------|---|------------|--|

### OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

**Presentar al alumno las bases de la programación en ActionScript. Aplicar este conocimiento en el desarrollo de proyectos de interactivos para Web y aplicaciones de escritorio.**

### PLANEACIÓN

| Fecha     | Temas y subtemas                | Estrategias de enseñanza  | Estrategias de aprendizaje  |
|-----------|---------------------------------|---|---|
| Agosto 17 | Presentación del curso.         | Dinámica de conocimiento e integración.   | Participación activa en dinámica grupal.  |
| Agosto 24 | Propiedades de los Movie Clips. | Detectar y modificar la ubicación, escala, rotación y opacidad de los Movie Clip. | Elaborar un ejercicio donde se apliquen modificadores a Movie Clips.  |
| Agosto 31 | Campos de texto en Flash I.     | Tipos de campos de texto en Flash.  | Comprender la diferencia entre texto estático, de entrada y dinámico.   |
| Sep. 07   | Campos de texto en Flash II.    | Describir el uso de la orden loadVars()   | Importar texto plano y en formato, incluyendo imágenes e hipervinculos.   |
| Sep. 14   | Eventos de mouse.               | Eventos relacionados al uso del ratón y su importancia en la interacción.         | Ejercicio que incluya uso de los eventos press, release, rollOver, releaseOutside, rollOut, drag, dragOut, dragOver |
| Sep. 21   | Eventos de teclado.             | El teclado como dispositivo de entrada, para generar eventos programables.        | Usar el objeto Key() para controlar y agregar acciones a las teclas alfanuméricas y de dirección.                   |

|         |  |   |  |
|---------|--|---|--|
| Sep. 28 | Eventos de Movie Clip.                   | Conocer los eventos load, Unload, enterFrame, mouseMove, mouseDown, mouseUp, keyDown, keyUp y Data. | Elaborar un ejercicio donde se apliquen eventos para controlar Movie Clips.                                |
| Oct. 05 | Eventos y propiedades de los fotogramas. | Los fotogramas como divisiones de tiempo que pueden etiquetarse y ser controlados por eventos.      | Desarrollar un proyecto con múltiples fotogramas con el propósito de generar un sitio web basado en Flash. |
| Oct. 12 | Primera Evaluación Parcial               |   |  |
| Oct. 19 | Archivos ejecutables en Flash.           | Uso de fscommand().   |  |
| Oct. 26 | Lógica condicional.                      | La sentencia if()   | Reconocer cómo se ejecutan instrucciones sólo si una condición específica se cumple.                       |
| Nov. 09 | Uso de bucles para automatización.       | La orden for() como un medio para ejecutar tareas repetitivas.                                      | Evaluar qué valores se deben cumplir para que se repita continuamente un segmento de código ActionScript.  |
| Nov. 16 | Interacción entre Movie Clips.           | Anidado, detección de colisiones y envío de comandos a otras instancias de Movie Clips.             | Se realizarán interacciones complejas entre diferentes instancias de Movie Clips.                          |
| Nov. 23 | Videojuegos en Flash.                    | Elementos presentes en la interfaz de un videojuego. El guión, personajes y escenas.                | Se comprenderán los principios de la creación de videojuegos en el ambiente de programación de Flash.      |
| Nov. 30 | Proyecto final.                          | Asesorías en proyectos individuales.  |  |
| Dic. 07 | Evaluación Final, retroalimentación.     |   |  |

### ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA (Marcar opciones)

| Cualidades Personales |   | Habilidades Cognitivas |   | Dominio de herramientas computacionales |  | Comunicación oral y escrita          |  | Dominio Técnico   |   |
|-----------------------|---|------------------------|---|---|--|--------------------------------------|--|---|---|
| Trabajo en equipo     |   | Observación            | X | Básico<br>Uso de procesador de texto    |  | Básica<br>Comprensión de lectura     |  | Básica<br>Búsqueda y selección de libros y revistas en biblioteca | X |
| Respeto               |   | Análisis               | X | Hoja de cálculo                         |  | Ortografía y Redacción               |  | Selección de material confiable en internet                       | X |
| Responsabilidad       | X | Síntesis               | X | Presentación de diapositivas            |  | Interpretación de códigos y gráficas |  | Búsqueda y uso de bases electrónicas                              | X |

|             |   |                          |   |                                  |   |  |   |  |   |
|-------------|---|--------------------------|---|----------------------------------|---|--|---|--|---|
| Honestidad  |   | Sistematización          | X | <b>Especializado</b><br>Internet | X | <b>Especializada</b><br>Comprensión de<br>lectura en ingles  | X | Elaboración de fichas<br>documentales y de<br>trabajo                  |   |
| Autocontrol |   | Evaluación               | X | Paquetes estadísticos            |   | Redacción de<br>informes técnicos:<br>Ejemplos prácticas de<br>laboratorio<br>Ensayos<br>Argumentación de<br>proyectos<br>Reportajes<br>Etc. | X | <b>Especializado</b><br>Elaboración del marco<br>teórico               |   |
| Curiosidad  | X | Solución de<br>problemas | X | Adobe                            | X |  |   | Diseño de la metodología   |   |
| Creatividad | X | Toma de decisiones       | X | Otros (especificar)              |   |  |   | Resultados (recolección,<br>sistematización y<br>descripción de datos) | X |
|             |   |                          |   |                                  |   |  |   | Discusión (interpretación<br>de resultados)                            | X |
|             |   |                          |   |                                  |   |  |   | Elaboración de<br>Referencias  |   |

### REFERENCIAS

| Referencias básicas  | Referencias complementarias  |
|--|--|
| <p>Orihuela, José Luis y Santos, Maria Luisa. <i>Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva.</i> Anaya Multimedia, España, 1999.</p> <p>Franklin, Derek y Jobe Makar. <i>ActionScript avanzado.</i> Pearson Educación, México 2003.</p> <p>Moore, John. <i>The Flash Webisode Handbook.</i> Ed. Charles River Media, Hingham, Massachusetts, 2002.</p> <p>Saltzman, Marc (Editor). <i>Cómo diseñar videojuegos.</i> Norma Editorial, Barcelona 2001.</p> | <p>Goldschlager, Les y Andrew Lister. <i>Introducción moderna a la ciencia de la computación con un enfoque algorítmico.</i> Prentice Hall, México 1986.</p> |

### RECURSOS DIDÁCTICOS

Ejemplos  
Presentaciones electrónicas  
PC  
Software  
Lap y cañón  
Recursos de Social Media.

### CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

- El estudiante acreditará la asignatura si cuenta como mínimo con un 80% de asistencias. En caso de no cubrir por lo menos con el 60% de las asistencias, el estudiante tendrá que recurrar la materia.
- Deberá cumplir en tiempo y forma con los trabajos asignados por el profesor.
- Cada evaluación periódica comprenderá la evaluación de las actividades que se desarrollaron en cada parcial, como participación en clases, el análisis y resolución de ejercicios, el reporte de asistencia a eventos académicos, prácticas de laboratorios, talleres, Investigaciones, y cualquier otra que el profesor considere.
- La evaluación parcial corresponde al 50% de la calificación final y una evaluación final ordinaria que corresponde al otro 50% de la calificación definitiva.
- Habrá una evaluación en la 8ª semana y otra evaluación al final del semestre. El promedio de ambas será la calificación final. La calificación mínima aprobatoria será de ocho.

| TOTAL                                 | %          | Núm. de clases | Faltas |
|---------------------------------------|------------|----------------|--------|
| CLASES                                | 100        | 16             | 0      |
| ASISTENCIA DERECHO EXAMEN ORDINARIO   | 80         | 16             | 3      |
| ASISTENCIA PARA EXAMEN EXTRAORDINARIO | 60 A 79    | 16             | 4      |
| ASISTENCIA PARA RECURSAR MATERIA      | 59 ó menos | 16             | 6      |

**EVALUACIÓN**

| <b>Periodo</b>          | <b>Fecha</b>        | <b>Instrumentos o actividades de evaluación.</b> | <b>Porcentaje</b> |
|-------------------------|---------------------|--|-------------------|
| <b>1°. Parcial</b>      | <b>Octubre 12</b>   | <b>Entrega de proyecto.</b>                      | <b>50%</b>        |
| <b>Evaluación final</b> | <b>Diciembre 07</b> | <b>Entrega de proyecto.</b>                      | <b>50%</b>        |

---

**NOMBRE Y FIRMA DEL PROFESOR**

---

**NOMBRE Y FIRMA  
COORDINADOR ACADÉMICO**

---

**NOMBRE Y FIRMA DEL JEFE DE GRUPO**