



Universidad Nacional de Salta
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS
Av. Bolivia 5150 - 4400 - Salta
Tel. (0387)425-5408 - Fax (0387)425-5449
República Argentina

SALTA, 13 de marzo de 2014

EXP-EXA: 8547/2013

RESCD-EXA: 076/2014

VISTO:

La Nota-Exa N° 1820/13 presentada por la Lic. María Laura Masse, mediante la cual solicita autorización para el dictado el Curso de Extensión "*Curso Taller - ALICE: Programación orientada a objetos de juegos y animación 3D (Segunda Edición)*".

CONSIDERANDO:

Que el curso en cuestión se encuentra enmarcado en la Res. CS. N° 309/00 (Reglamento de Cursos de Extensión Universitaria).

Que la Comisión de Docencia e Investigación en fs. 122 aconseja desde el punto de vista académico autorizar el nuevo dictado, de acuerdo a la propuesta de fs. 119 y 120.

Que el Consejo Directivo aprueba el despacho de la Comisión de Docencia e Investigación.

POR ELLO:

Y en uso de las atribuciones que le son propias.

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS
(en su sesión ordinaria del día 26/02/14)

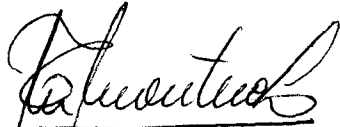
R E S U E L V E:

ARTÍCULO 1º: Autorizar el dictado del Curso de Extensión "*Curso Taller - ALICE: Programación orientada a objetos de juegos y animación 3D (Segunda Edición)*", bajo la dirección de la Esp. Marcia Ivonne Mac Gaul, con las características, requisitos y demás normas establecidas en la Resolución CS. N° 309/00, y que se explicitan en el Anexo I de la presente resolución.


ARTÍCULO 2º: Establecer que una vez finalizado el curso, la docente responsable del mismo elevará el listado de los promovidos a los efectos de la expedición de los respectivos certificados, los cuales serán emitidos por esta Unidad Académica de acuerdo a las disposiciones contenidas en la Res. CS. N° 309/00.

ARTÍCULO 3º: Hágase saber con copia a la Esp. Marcia Ivonne Mac Gaul, al plantel docente, al Departamento de Informática, al Departamento Adm. de Posgrado y a la Secretaría de Extensión Universitaria. Cumplido, RESÉRVESE.

mxs


Ing. MARIA TERESA MONTERO LAROCCA
SECRETARÍA ACADÉMICA Y DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CS. EXACTAS - UNSa




Ing. CARLOS EUGENIO PUGA
DECANO
FACULTAD DE CS. EXACTAS - UNSa



ANEXO I de la RESCD-EXA: 076/2014 - EXP-EXA: 8547/2013

Curso de Extensión: “Curso Taller - ALICE: Programación orientada a objetos de juegos y animación 3D”

Directora del curso: Esp. Marcia Ivonne Mac Gaul

Codirectora del curso: Lic. Maria Laura Massé Palermo.

Cuerpo docente: C.U. Nilsa Sarmiento, Lic. Marcela Fabia Fernanda López, Lic. Carina Jimena Reyes, C.U. Eduardo Francisco Fernández, C.U. Claudio Ariel Vargas, Lic. Edgar Ariel Rivera, C.U. Rodrigo Gabriel Zamora, Sr. Matías Alberto Novoa.

Descripción del Curso-Taller: Alice, es un entorno de programación innovadora en 3D que permite crear sencillamente una animación, un juego interactivo o un video para compartir en la Web. Es una herramienta de enseñanza de libre disposición diseñada para ser la primera exposición de un estudiante a conceptos introductorios relacionados con la Programación Orientada a Objetos (POO), tales como abstracción, encapsulamiento y ocultamiento de información. Permite aprender los conceptos fundamentales de la programación en el contexto de la creación de películas animadas y juegos simples de vídeo. En Alice, objetos 3D pueblan un mundo virtual y los estudiantes crean un programa para animar los objetos. A través de una interfaz interactiva, los estudiantes arrastran y colocan elementos gráficos para crear un programa, según las instrucciones que correspondan a las declaraciones estándar en un lenguaje de programación orientado a la producción, tales como Java, C++ y C#.

Alice permite a los estudiantes ver inmediatamente cómo sus programas de animación ejecutan, lo que les facilita comprender la relación entre las instrucciones de programación y el comportamiento de los objetos en su animación. Mediante la manipulación de los objetos en su mundo virtual, los estudiantes adquieren experiencia sobre los elementos y técnicas que típicamente se enseñan en un curso de introducción a la Programación

Objetivos: Introducir a los alumnos en los conceptos pilares que sustentan la programación orientada a objetos a través de un entorno de desarrollo lúdico, con el propósito de generar mayor interés y facilitar un abordaje más temprano a tales conceptos.

Destinatarios: estudiantes de las carreras Lic. en Análisis de Sistemas y Tecnicatura Universitaria en Programación; preferentemente, aquellos que estén cursando la asignatura Programación. Otros alumnos de segundo año en adelante de las carreras mencionadas.

Programa:

Módulo Uno:

Introducción teórica sobre Alice: surgimiento, concepto, objetivos. Descarga e instalación de Alice. Descripción del IDE Alice: menú, funcionalidad y preferencias. Montado de una escena en Alice: agregar un objeto, definir sus propiedades, efectos especiales, posicionar y modificar el tamaño marcar y cambiar la posición de la cámara, alinear objetos, cortar copiar y pegar con el Clipboard.

Módulo Dos:

Breve introducción a conceptos básicos de POO: clase, objetos, componentes de un objeto (Atributos, identidad, relaciones y métodos), mensaje, atributos, comportamiento, encapsulamiento, herencia, polimorfismo, acoplamiento, cohesión. POO en Alice. Programación paso a paso del juego propuesto: “Una merienda de locos”.



Universidad Nacional de Salta

FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS
Av. Bolivia 5150 - 4400 - Salta
Tel. (0387)425-5408 - Fax (0387)425-5449
Republica Argentina

... /// - 2 -

ANEXO I de la RESCD-EXA: 076/2014 - EXP-EXA: 8547/2013

Módulo Tres:

Presentación del Trabajo Final: pautas y herramientas para su desarrollo.

Cronograma, Distribución horaria y Cantidad de horas:

Fecha de inicio: lunes 17/03/14.

Fecha estimada de finalización: viernes 21/03/14.

La distribución horaria se divide en a) clases teórico-prácticas, b) desarrollo de la animación o juego y c) presentación y defensa del desarrollo al que refiere el punto b).

a) Clases teórico-prácticas

El curso se desarrollará de lunes 17/03 a viernes 21/03, en el horario de 18 a 20 hs. en un laboratorio de computadoras del Dpto. de Informática, a confirmar.

Cantidad de horas de la actividad a): 10 horas.

b) Desarrollo de la animación o juego 3D

Los participantes elaborarán una animación o juego. Los docentes del curso brindarán consulta presencial y/o virtual.

Cantidad de horas de la actividad b): 16 horas.

c) Presentación y defensa del desarrollo

Los participantes expondrán su producción describiendo elementos y técnicas de la POO utilizados.

Cantidad de horas de la actividad c): 4 horas.

Carga horaria total: 30 horas reloj.

Los participantes que no cumplan con la actividad b) podrán tener únicamente certificado de Asistencia. Para obtener el certificado de asistencia deberá cumplir con el 80% de la actividad a) (8 horas) y el 100% de la actividad c) (4 horas), en la que asistirán a la presentación y defensa de los desarrollos presentados por otros participantes.

Metodología: las instancias presenciales consistirán en clases expositivas con apoyo de Data Display y prácticas con computadora. Se brindarán horarios de consulta presenciales y a distancia a través de la plataforma. Las clases prácticas tendrán modalidad de taller, pudiendo desarrollar las actividades en forma grupal.

Sistema de evaluación: se evaluará la calidad de las producciones y presentaciones individuales o grupales, correspondientes a la animación o juego seleccionado por el alumno o grupo de alumnos. La producción será individual o grupal dependiendo del grado de complejidad de su desarrollo. El estudiante aprobado será acreedor del correspondiente Certificado de Aprobación, en el que se consignará su calidad de "Aprobado", acompañado de una valoración calificativa.

Lugar y fecha de realización: Las instancias presenciales se desarrollarán en la Facultad de Ciencias Exactas de la Universidad Nacional de Salta, en marzo de 2014. El trabajo virtual se desarrollará sobre la plataforma MOODLE, instalada en el servidor del Centro de Investigación y Desarrollo en Informática Aplicada (CIDIA), en <http://e-cidia.unsa.edu.ar>, perteneciente a la U.N.Sa.

///...



Universidad Nacional de Salta
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS
Av. Bolivia 5150 - 4400 - Salta
Tel. (0387)425-5408 - Fax (0387)425-5449
Republica Argentina

... /// - 3 -

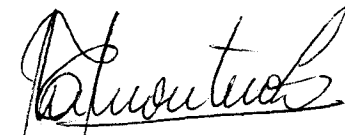
ANEXO I de la RESCD-EXA: 076/2014 - EXP-EXA: 8547/2013

Conocimientos previos: los destinatarios deben poseer conocimientos básicos de la Programación, equivalente al que poseen aquellos que están finalizando el primer año universitario de las carreras mencionadas.


Erogaciones y arancelamiento: gratuito. Las eventuales erogaciones estarán a cargo del Proyecto CIUNSa N° 1865/3.

Cupo: 30 estudiantes. El cupo puede extenderse a 40 estudiantes si disponen de notebook.

Inscripciones: Mesa de Entrada de la Facultad de Ciencias Exactas, en horario de atención al público (lunes a viernes de 10:00 a 13:00 y de 15:00 a 17:00).


ING. MARIA TERESA MONTERO LAROCCA
SECRETARIA ACADEMICA Y DE INVESTIGACION
FACULTAD DE CS. EXACTAS - UNSa




ING. CARLOS EUGENIO PUGA
DECANO
FACULTAD DE CS. EXACTAS - UNSa