



Universidad Nacional de Salta

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

SALTA, 09 de diciembre de 2014

EXP-EXA: 8755/2014

RESCD-EXA: 816/2014

VISTO

La Nota-Exa N° 1667/14 presentada por la Lic. Marcela Fabia Fernanda López, mediante la cual eleva propuesta para el dictado del Curso de Extensión "Programación de estrategias de juegos".

CONSIDERANDO

Que el Departamento de Informática avala la propuesta de dictado del curso a fs. 1.

Que la Comisión de Docencia e Investigación, en su despacho de fs. 74 aconseja autorizar el dictado del curso a desarrollarse en el marco del proyecto de investigación CIUNSa N° 2154.

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

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 03/12/14)

RESUELVE

ARTÍCULO 1º: Autorizar el dictado del Curso de Extensión "**Programación de estrategias de juegos**", bajo la dirección de la Lic. Marcela Fabia Fernanda López, 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 Lic. Marcela Fabia Fernanda López, al plantel docente, a los Departamento Docentes, al Departamento Adm. de Posgrado y a la Secretaría de Extensión Universitaria. Cumplido, resérvese.

mxs
rer

Mag. MARCELO DANIEL GEA
SECRETARIO DE EXTENSIÓN Y BIENESTAR
FACULTAD DE CS. EXACTAS - UNSa



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



ANEXO I de la RESCD-EXA: 816/2014 - EXP-EXA: 8755/2014

Curso de Extensión: Programación de estrategias de juegos.

Director responsable del Curso: Lic. Marcela Fabia Fernanda López

Co- Director del Curso: Esp. Marcia Ivonne Mac Gaul

Cuerpo Docente: Esp. Alejandra Paola Del Olmo, C.U. Eduardo Francisco Fernández, Lic. Claudia Susana Ibarra, Lic. Marcela Fabia Fernanda López, Esp. Marcia Ivonne Mac Gaul, Lic. María Laura Massé Palermo, Lic. Carina Jimena Reyes, Lic. Edgar Ariel Rivera, C.U. Claudio Ariel Vargas.

Auxiliares docente: Sr. Fernando Exequiel Orquera, Sr. Pablo Zaneck.

Fines y Objetivos: El curso se ofrece principalmente a alumnos que estén transitando el primer año de alguna de las carreras de informática. Tiene por objetivos promover el razonamiento lógico vinculado a estrategias de juegos sustentados en la potencialidad de programación de Alice y C y afianzar los conceptos asociados con Tipos Abstractos de Datos (TAD) y su vinculación con la Programación Orientada a Objetos.

Contenidos: 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. Revisión de conceptos de TAD. Introducción a conceptos básicos de POO. Vinculación de TAD y POO. POO en Alice. Programación paso a paso de un juego propuesto. Revisión de conceptos de programación estructurada y modular en C: estructuras de datos, estructuras de control, modularidad. Su vinculación con Alice.

Duración y distribución horaria: Duración total del curso sesenta horas, distribuida en treinta horas presenciales, organizado en una primer semana intensiva de 5 encuentros presenciales de dos horas cada uno, seguidas de 4 semanas con dos encuentros presenciales semanales, cada uno de 2 horas. Posteriormente un último encuentro presencial de 4 horas para la defensa del trabajo. Paralelamente se tiene previsto treinta horas de desarrollo a distancia organizadas en actividades realizadas desde el aula virtual de seis horas semanales.

Metodología: Se trabajará en modalidad de aprendizaje mixta, con grupos reducidos de estudiantes a cargo de un tutor, donde se propiciará la construcción en forma colaborativa, de un juego por grupo, desarrollado en lenguaje Alice. Los encuentros presenciales serán instancias de presentación de temas y de avances en la programación de cada juego. El juego desarrollado será luego implementado en lenguaje C, realizando una producción individual y reflexiva sobre el proceso de construcción.

Cronograma: Se tiene previsto dar inicio al curso el 15 de diciembre de 2014, finalizando el mismo el 03 de marzo de 2015.

Lugar de realización: Laboratorios de Informática. Facultad de Ciencias Exactas. UNSa.

Sistema de Evaluación: para aprobar el curso los participantes deberán asistir al menos al 60% de los encuentros presenciales, realizar al menos el 60% de las actividades virtuales y aprobar la defensa del trabajo desarrollado, con nota mínima de 60/100.

Certificaciones: Se otorgará certificado de aprobación a los participantes que cumplan con los requisitos de aprobación. Los certificados de asistencia se otorgarán a aquellos participantes que asistan al menos al 60% de los encuentros presenciales y realicen al menos el 40% de las actividades virtuales.

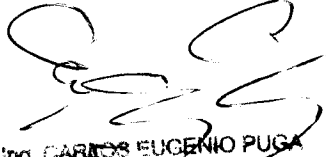
Requisitos: Haber cursado Programación de la carrera de LAS ó TUP o materia con contenidos equivalentes. Tener conocimientos de lenguaje C. Preferentemente ser alumno de primer año de la carrera de LAS ó TUP.

Cupo máximo: 50 participantes.

Arancelamiento: Sin arancel.


 Mag. MARCELO DANIEL GEA
 SECRETARIO DE EXTENSION Y BIENESTAR
 FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS - UNSa




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