

Año	2019	Período	Otoño
Licenciatura	Diseño Interactivo	Coordinación	Diseño Interactivo
Materia	Diseño de Comportamientos Interactivos III		
Grupos	A – Lunes – Miércoles - Viernes 09h00 – 11h00		
Profesores	Juan Fernando Donoso Araujo	juan.donoso@ibero.mx	
	Macarena Poo García	macarenapoo@gmail.com	

Competencias genéricas
COE: Expresa ideas y sentimientos de forma oral y escrita, para interactuar de manera clara y veraz, de acuerdo con el contexto profesional. LI: Formula propuestas socialmente reconocidas de aplicación del saber profesional, para resolver problemáticas diversas, con base en juicios fundados en la evidencia de la realidad comprendida intelectualmente. TE: Colabora con un conjunto de personas para lograr un propósito común, considerando los diferentes puntos de vista del grupo y asumiendo la responsabilidad compartida. CI: Genera estrategias novedosas y originales, para resolver problemas de la realidad profesional y social, en función de la transformación y mejora del entorno. CIH: Propone alternativas de acción para promover condiciones de vida más justas, especialmente en los sectores más desfavorecidos, a partir de una experiencia reflexionada. DR: Pondera posibles soluciones a los retos profesionales, sociales y personales, para elegir la mejor alternativa, con la libertad y aceptación de las consecuencias.

Competencias específicas
- Diseña productos interactivos para medios electrónicos, individualmente o en equipos de trabajo, con base en un proceso iterativo de análisis, síntesis y evaluación, que promuevan el acceso, manejo y distribución de la información. - Elabora un plan de implementación para materializar soluciones de diseño con base en la satisfacción de necesidades y requerimientos del proyecto.

Objetivos generales del curso
- Crear sitios web con contenido dinámico e interactivo - Diseñar y desarrollar una base de datos que contenga la información de un determinado sitio - Crear administradores de contenidos para web

Objetivos específicos del curso
- Usar el lenguaje Javascript para validar información ingresada a una página web a través de un formulario. - Diseñar algoritmos en Javascript para manipular hojas d estilo de una página web.

Objetivos específicos del curso	
3.	Utilizar la programación orientada a objetos en javascript para añadir interactividad a una página web creando menús de navegación interactivos, slide shows y movimiento de elementos de la página.
4.	Diseñar bases de datos en MySQL para almacenar y administrar la información de un sitio web.
5.	Utilizar el lenguaje SQL para manejar la información almacenada en una base de datos.
6.	Recurrir a la programación del lado del servidor en el lenguaje PHP para enlazar una página web a la base de datos.
7.	Utilizar el lenguaje PHP para crear páginas web dinámicas con información extraída de la base de datos MySQL.
8.	Diseñar un sistema de administración de contenidos de la información de un sitio web a través de la programación en PHP.

Contenidos del curso

Sem	Fecha	Temas o Contenidos a Dictar	Actividades del Docente / estudiante	Instrumentos de evaluación y Porcentaje Asignado
1	Ago. 12, 14, 16	Presentación del curso Introducción a Javascript Validación de formularios	Presentación de los temas a tratar de acuerdo al cronograma. Estudiantes realizan tarea sobre el tema tratado	Tarea
2, 3, 4	Ago. 19 – sep. 6	Introducción a PHP. Uso del servidor. Introducción a MySQL Uso de PHPMyAdmin Creación de tablas Conexión a la base de datos. Queries y recordset. Construcción de un prototipo simple de altas, bajas, cambios y consultas (construcción de queries con SELECT, INSERT, UPDATE y DELETE).	Presentación de los temas a tratar de acuerdo al cronograma. Estudiantes realizan tarea sobre el tema tratado	Tarea
5	Sep. 9, 11, 13	Septiembre 9: Examen No. 1 Tablas relacionadas. Queries con join	Presentación de los temas a tratar de acuerdo al cronograma. Estudiantes realizan tarea sobre el tema tratado	Examen No. 1
6, 7	Sep. 18 - 27	Javascript: funciones avanzadas. Manipulación de CSS.	Presentación de los temas a tratar de acuerdo al cronograma. Estudiantes realizan tarea sobre el tema tratado	Tarea
8, 9	Sep. 30 – oct. 11	Septiembre 30: Examen No. 2 ASE: Diseño de la base de datos PHP Desarrollo de login PHP Sesiones	Presentación de los temas a tratar de acuerdo al cronograma. Estudiantes realizan tarea sobre el tema tratado	Examen No. 2

Sem	Fecha	Temas o Contenidos a Dictar	Actividades del Docente / estudiante	Instrumentos de evaluación y Porcentaje Asignado
10-16	Oct. 14 – nov. 29	Trabajo en el Proyecto ASE Octubre 14: examen No. 3 Trabajo en el Proyecto ASE Noviembre 25: examen No. 4	Presentación de los temas a tratar de acuerdo al cronograma. Estudiantes realizan tarea sobre el tema tratado	Examen No. 3 Avances proyecto ASE Examen No. 4

Evaluación
- Tareas: 60% (incluyen desarrollo del proyecto para ASE) - Exámenes: 40%

Algunas políticas/condiciones particulares para la entrega
Además de las políticas generales para los cursos establecidas por la Universidad Iberoamericana, las políticas específicas para este curso serán las siguientes: - No se admiten deberes atrasados. Si un/una estudiante no puede llegar a clases el día de la entrega de un deber o un proyecto, deberá comprimir el proyecto en un archivo .zip y mandármelo a mi dirección de email hasta el día de la entrega. Por cada día de retraso en la entrega de un proyecto a deber se sancionará con 2 puntos menos de la nota obtenida en el mismo. Es decir, si un/una estudiante saca 8/10 en la nota de un deber y lo entrega dos días tarde, su nota final será de 4/10. - La calificación de cualquier tarea o proyecto que cumpla con todo lo requerido y que se entregue en la fecha prevista tendrá una nota de 8. Para obtener 9 o 10 como calificación el/la estudiante deberá ir, exitosamente, más allá de lo solicitado demostrando dominio de los temas tratados e involucrados en el proyecto o tarea. - La aproximación a la nota superior se la hace desde el 76% y no desde el 50% del puntaje. Esto es, si alguna nota alcanza un puntaje de xx.5, no se aproxima al inmediato superior. Necesita alcanzar un puntaje de xx.76 para pasar al inmediato superior. Ej. 7.5 sigue en 7. 7.75 sigue en 7. 7.76 ya es 8. - No se tomarán exámenes atrasados. El/la estudiante que falte a un examen tendrá 0 automáticamente en el mismo. - La asistencia a clases es OBLIGATORIA. El porcentaje de inasistencias a clase durante el semestre será reducido automáticamente de la nota final obtenida en la clase. Se considerará falta a una clase si un/una estudiante llega con 15 o más minutos de retraso a la hora establecida como el inicio de la misma. - Cualquier intento de copia o plagio en un deber, proyecto o examen será remitido al Consejo Técnico de Diseño Interactivo quién decidirá la sanción que se imponga de acuerdo con lo estipulado en el Reglamento de Estudios de Licenciatura de la Universidad Iberoamericana. Si se utilizan imágenes o información bajada del internet para la realización de un trabajo o proyecto, deberá estar correctamente referenciada o documentada. <i>De acuerdo con el artículo 92 del Reglamento de Estudios de Licenciatura de la Universidad Iberoamericana, se considera plagio a “la apropiación total o parcial de una creación artística, literaria o intelectual que no sea de la propia autoría y se haga pasar como tal”.</i>

Bibliografía sugerida
- Nixon, Robin. <i>Learning PHP, MySQL and Javascript</i>. Sebastopol, CA. O`Reilly Media Inc. 2009 - Orós, Juan Carlos. <i>Diseño de páginas Web con XHTML, Javascript y CSS</i>. 2da. Edición. Mexico. Alfaomega. 2008 - Welling, Luke. <i>Desarrollo Web con PHP y MySQL</i>. Madrid. Anaya Multimedia. 2009 www.php.net

Bibliografía sugerida

- www.mysql.com
- www.w3schools.com
- www.css3maker.com/

Profesores

Macarena Poo García

Estudió Diseño Interactivo en la Universidad Iberoamericana

Estudió el Diplomado de Digital Design en Vancouver Film School en Canadá

Es parte del consejo técnico de Diseño interactivo desde Julio de 2018

Trabajó como Diseñadora de UX y Desarrolladora de Front End para Unbounce en Vancouver, Canadá de julio de 2014 a junio de 2019

Desde julio de 2019 trabaja como Desarrolladora de Front End para Retail Zipline, empresa basada en San Francisco, USA.

Website: <https://www.linkedin.com/in/macarenapoo/>

Juan Fernando Donoso Araujo

Estudió ingeniería en Electrónica y Control en la Escuela Politécnica Nacional de Quito-Ecuador, y luego una maestría en Multimedia Technology en Dusquesne University en Pittsburgh, USA.

Es académico de tiempo de la Universidad Iberoamericana desde noviembre de 2008 y fue coordinador de la licenciatura en Diseño Interactivo entre febrero 2010 hasta julio 2017.

En Ecuador, fue académico de tiempo de la Universidad San Francisco de Quito entre agosto 1995 hasta julio de 2008. Fue webmaster de la Universidad San Francisco de Quito entre 1995 y 2002 y creador y coordinador de la licenciatura en Interactividad y Multimedia desde 1997 hasta 2008.

Sus intereses están en el desarrollo de sistemas para web, aplicaciones para dispositivos móviles, el internet de las cosas y la astrofísica

Es miembro fundador de la Sociedad Ecuatoriana de Astronomía y Astrofísica.

Website: www.dis.ibero.mx/profesores/juanfdonoso