



UNIVERSIDAD RICARDO PALMA
FACULTAD DE INGENIERIA
EAP INGENIERIA INFORMATICA

2003 - 2

I. INFORMACION GENERAL.

1.1	Asignatura	:	COMPUTACION GRAFICA
1.2	Ciclo	:	VIII ciclo
1.3	Área	:	
1.4	Código	:	
1.5	Condición	:	
1.6	Pre-requisito	:	
1.7	Horas semanales	:	
	Teoría	:	
	Práctica	:	
1.8	Créditos	:	

II. SUMILLA

El curso es teórico-práctico, el estudiante al haber casi concluido su formación en Ingeniería Informática, complementa las herramientas de programación y conceptos adquiridos, como soporte para el curso, en el cual se enseñan conceptos actualizados para la creación de documentos digitales de calidad, apoyándose en criterios ergonómicos basados en la percepción y la lógica visual, complementos eficaces para el desarrollo de documentos atractivos.

El curso permitirá que el estudiante, a través de proyectos aplicativos esté actualizados en el manejo de las herramientas multimedia y los utilitarios correspondientes.

III. OBJETIVOS

1. Lograr que el estudiante conozca las herramientas informáticas últimas para la creación de documentos digitales.
2. Lograr que el estudiante pueda producir documentos digitales ergonómicamente aceptables.
3. Utilizar las herramientas de programación como soporte para la edición de documentos digitales.
4. Canalizar las potencialidades de los estudiantes en el manejo de la programación en la aplicación de utilitarios para la Computación Gráfica.
5. Canalizar los proyectos de curso en aplicaciones reales para su uso inmediato.

IV. METODOLOGIA

1. Las clases serán esencialmente prácticas, en los laboratorios de la Escuela de Ingeniería Informática.
2. El curso se realiza en base a la ejecución de proyectos prácticos.

V. EVALUACION

La asistencia a clases es obligatoria. Se evaluará el desempeño académico en clase.

La nota final será obtenida de la siguiente manera

$$N.F. = \frac{E.P. + E.F. + 3P.C.}{5}$$

P.C. = Nota del proyecto de curso, cuya evaluación se realiza en función de los avances presentados y la exposición final del proyecto.

E.P. = Nota del examen parcial

E.F. = Nota del examen final

VI. CONTENIDO ANALÍTICO.

SEMANA 1

Introducción al curso-importancia del procesamiento de imágenes y las gráficas por computadora-Elementos involucrados en una presentación- Los documentos digitales-Diferencias tecnológicas-Presentación de temas para los proyectos del presente ciclo.

SEMANA 2

Asignación de proyectos. Uso de softwares convencionales en la elaboración de documentos digitales, características.

Nuevas tecnología-Revisión del lenguaje HTML- Los Browser- Introducción de etiquetas de encabezamiento

SEMANA 3

Creación del cuerpo de un documentos HTML- inserción de imágenes y sonido-Uso de utilitarios para asignación de colores- Creación de tablas-Enlaces internos y externos-Editores de HTML.

SEMANA 4

Imágenes Raster y Vectoriales-GIF ANIMADO-CREACIÓN- Uso de utilitarios para la creación de GIFs animados.

SEMANA 5

Inserción de programas externos- Los Applets de Java- Inserción de Applets. Creación de Frames-Formularios- Mapas.

SEMANA 6

Introducción al Diseño-Diseño Digital-Fundamentos de la Lógica Visual-Principios ergonómicos de un documento digital.

SEMANA 7

El principio de Jerarquía-La funcionalidad- Significado-Organización-Coherencia. El impacto visual del color. Ejemplos y aplicaciones.

SEMANA 8

EXAMEN PARCIAL

SEMANA 9

Introducción al manejo de software MACROMEDIA. Clasificación.

El DREAMWEAVER V,4, definición del sitio web. Paleta de objetos, título de páginas, texto.relgas, grilla, código HTML.

Avances del Proyecto 1

SEMANA 10

Imagen o color de fondo. Configuración de navegadores, inserción de imágenes, vínculos. Uso de Capas- Utilidades de las capas. Avances del proyectos 2

SEMANA 11

Tablas, anclas(puntos de fijación).Vínculos, mapeo de una imagen, plantillas Líneas de tiempo. Inserción de archivos multimedia. Rollovers.

SEMANA 12

Introducción al manejo de FLASH v.5- La zona de trabajo (STAGE)- La ventana TIME LINE- las capas (LAYERS)- Los FRAMES.
Avances del proyecto 4

SEMANA 13

Dibujo-color-trabajo con objetos- El uso de capas-Inserción de imágenes Flash en documentos HTML- Técnicas de animación-Fotogramas-Animación automática.
Avances del proyecto 5

SEMANA 14

Interpolación de movimientos-Animación del movimiento-Las propiedades de un frame-sound. La ventana Inspector-El comando Export Movie.
Creación y edición de Símbolos
Avances del proyecto 6

SEMANA 15

EXPOSICIONES DE PROYECTOS

SEMANA 16

EXAMEN FINAL

VII BIBLIOGRAFÍA

"Gráficas por Computadora"

Edit. Prentice Hall
ISBN 0-13-161530-0

Direcciones web:

- <http://wmaestro.com/webmaestro/>
- <http://www.aolpress.com>
- <http://maestrodelaWeb.com>
- <http://www.freecenter.com/homepages.html>
- <http://www.juanval.net/diseño.htm>
- <http://www.mundofree.com/joanmmas>
- <http://www.macromedia.com/downloads/>
- www.svetlian.com/Webmaster/dream_tutor1.htm
- <http://www.softonic.com/>