



Fundamentos de programación para el diseño

DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
DOMICIANO RINCÓN

DOMICIANO RINCÓN

Cursos a cargo: Algoritmos y programación 2, Programación en red y Aplicaciones móviles, Fundamentos de programación para DMI. Coordinador del club de programación competitiva. Coordinador del bloque de algoritmos de DMI.

Hobbies y curiosidades: Me gusta la geografía y el tema espacial. Se coser a mano, con cosedora y bordar. Me gusta dibujar y ver los diferentes estilos artísticos de los tatuajes aunque no tengo ninguno

Intereses: Me apasiona desarrollar desde hardware hasta software, desde frontend hasta backend. Me he especializado en programar aplicaciones móviles usando diversas tecnologías y lenguajes. También me gusta el tratamiento y análisis de señales y datos aplicador a la salud.

Quiero formar un grupo de estudiantes que se le midan a problemas algorítmicos retadores y salgan bien librados. Que desarrollen programas de calidad.



Composición del curso

1

UNIDAD 1

Introducción a HTML y CSS

2

UNIDAD 2

Introducción al pensamiento algorítmico y Javascript

3

UNIDAD 3

Eventos y manejo del DOM

4

UNIDAD 4

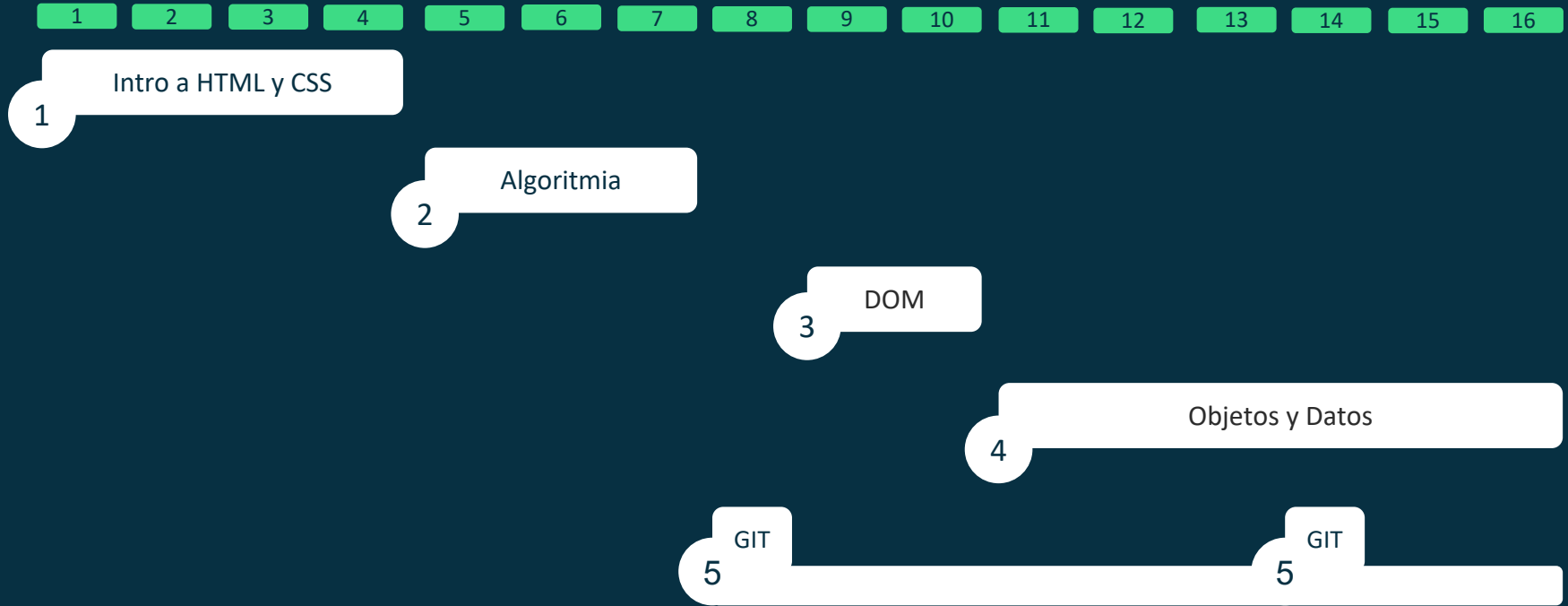
Programación orientada a objetos y modelo de datos

5

UNIDAD 5

Herramientas de control de versión

Composición del curso



Composición del curso

1

UNIDAD 1

Introducción a HTML y CSS

Con HTML y CSS podemos crear páginas web,
seleccionar colores, fuentes, posicionar elementos
sobre la pantalla



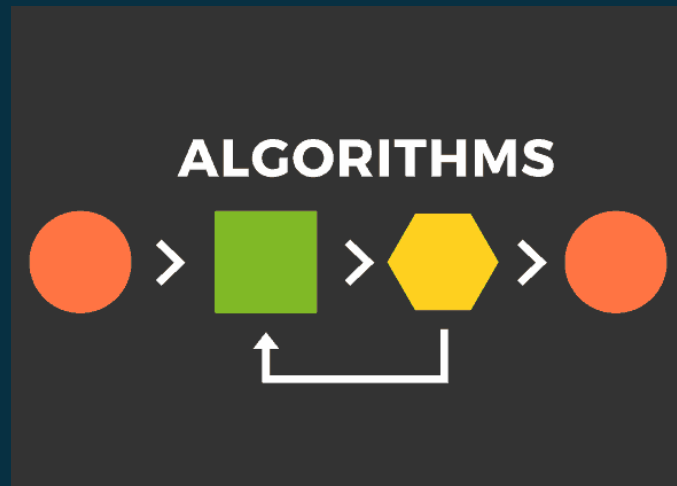
Composición del curso

2

UNIDAD 2 Algoritimia

Aprender a programar es una necesidad en el mundo de hoy.

Esto nos permitirá saber cómo “fluye” una aplicación web



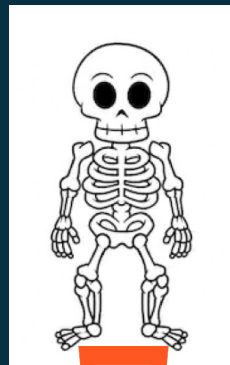
Composición del curso

3

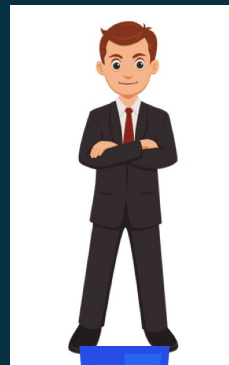
UNIDAD 3

Eventos y manejo del DOM

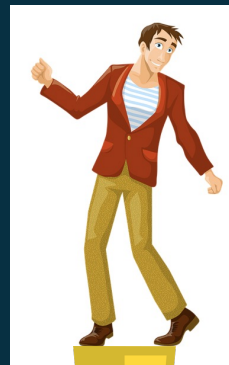
Con JS, CSS y HTML combinados podemos dominar todo el contenido para tomar control de los eventos del usuario



HTML



CSS



JS

Composición del curso

4

UNIDAD 4 Objetos y datos

Los datos de los programas se representan como “objetos”, un concepto muy importante en los sistemas de información y la web



Composición del curso

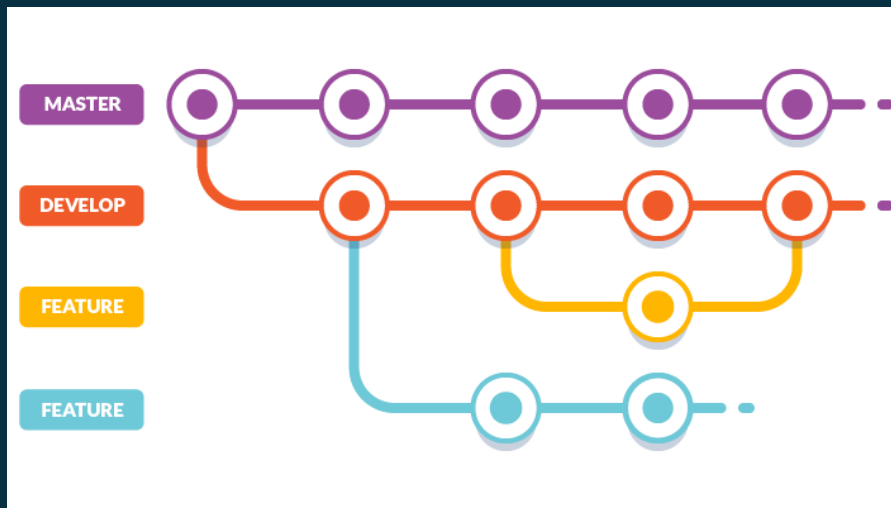
5

UNIDAD 5

Versionamiento

Finalmente y no menos importante, los sistemas de control de versión permiten almacenar un proyecto en la nube.

Permite el trabajo colaborativo de varios integrantes.



Calificación

Proyecto final entrega 1



Proyecto final entrega 2



Proyecto final entrega 3



Seguimientos



Calificación



Tarea integradora 1

Tarea integradora 2

Tarea integradora 3

LAB

LAB

LAB

LAB

LAB

LAB

Las tareas integradoras se con base en el código presentado. Sin embargo, tenga en cuenta que se debe hacer una sustentación del trabajo para comprobar la autoría del trabajo

CLASES

Teórico-prácticas

Implementación

Técnicas

Teoría

Preparación

Laboratorio

Análisis de problemas

Ejercicios en clase

Atención de dudas

Implementación

Comunicación



Whatsapp



miro