



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO
Código: FDI0024
Paralelo: A, B
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico dlarriva@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Permite la construcción de entornos digitales en red donde los contenidos son mostrados en diversas relaciones interactivas y temporales, en proyectos de comunicación visual.

Esta asignatura comprende el aprendizaje de herramientas digitales (HTML, CSS, Adobe Dreamweaver, Google) para la generación de contenidos mediales interactivos a ser distribuidos en red y el conocimiento conceptual de éstos.

Complementa las herramientas teóricas y prácticas necesarias para los talleres de interfaz y proyectos.

3. Contenidos

01.	HTML
01.01.	Introducción a Internet y la World Wide Web. (2 horas)
01.02.	HTML, etiquetas y construcción de páginas web (6 horas)
01.03.	HTML, embeber código fuente (4 horas)
02.	Software para sitios web
02.01.	Adobe Fireworks - Adobe Photoshop (8 horas)
02.02.	Adobe Muse (4 horas)
03.	Herramientas Open Source
03.01.	Google: Docs, Presentaciones, Hoja Electrónica (6 horas)
03.02.	Google: Formularios, Maps, Calendario (4 horas)
03.03.	CMS: Wordpress y Weebly (10 horas)
04.	Adobe Dreamweaver
04.01.	HTML en Dreamweaver (6 horas)
04.02.	CSS en Dreamweaver (6 horas)
05.	Adobe Dreamweaver y Adobe Muse
05.01.	Creación de sitios web (8 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

-Construir sitios web en línea

-Evaluación escrita
 -Reactivos
 -Trabajos prácticos -
 productos

ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

Resultado de aprendizaje de la materia		Evidencias
-Construir sitios web en línea		-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.		
-Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción de sitios web		-Investigaciones -Trabajos prácticos - productos
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.		
-Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción de sitios web		-Trabajos prácticos - productos
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.		
-Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción de sitios web		-Proyectos -Trabajos prácticos - productos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.		
-Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.		-Trabajos prácticos - productos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.		
-Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.		-Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.		
-Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.		-Trabajos prácticos - productos
at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.		
-Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.		-Trabajos prácticos - productos
au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.		
-Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.		-Trabajos prácticos - productos
av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.		
-Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.		-Trabajos prácticos - productos
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.		
-Utilizar las herramientas digitales del menú ayuda para un continuo aprendizaje del programa y los cambios en las nuevas versiones.		-Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.		
-Utilizar los nuevos canales digitales de comunicación como videos y blogs para un óptimo adiestramiento en el programa.		-Trabajos prácticos - productos

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Capítulo 1 (1.2)		APORTE 1	5	
Reactivos	Capítulo 1 (3)		APORTE 2	3	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 4		APORTE 2	7	
Proyectos	Capítulo 3		APORTE 3	10	
Investigaciones	Capítulo 3		APORTE 3	5	
Proyectos	Capítulo 4		EXAMEN	10	
Investigaciones	Capítulo 4		EXAMEN	10	
Proyectos	concreción del la Investigación desarrollada para el examen final	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse, HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Investigaciones	Investigación desarrollada para el examen final	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Los proyectos se centran en problemas o temas vinculados a los conceptos y principios básicos de una o varias materias.

Los proyectos abordan problemas o temas reales, no simulados, quedando abiertas las soluciones.

Generan un nuevo conocimiento.

Suele utilizarse en los últimos cursos y con duración de un semestre o curso completo.

Su estructura podemos determinarla en 4 fases:

1. Información: Los estudiantes recopilan, por diferentes fuentes, informaciones necesarias para la resolución de la tarea planeada.
2. Planificación: Elaboración del plan de trabajo, la estructuración del procedimiento metodológico, la planificación de los instrumentos y medios de trabajo, y elección entre las posibles variables o estrategias de solución a seguir.
3. Realización: Supone la acción experimental e investigadora, ejercitándose y analizándose la acción creativa, autónoma y responsable.
4. Evaluación: Los estudiantes sustentan los resultados y productos conseguidos.

Criterios de Evaluación

1. Conocimientos técnicos

1.1. Generales para el aprendizaje: Análisis. Síntesis. Conceptualización

1.2. Académicos vinculados a una materia. Desarrollo y profundización de conocimientos, destrezas y habilidades

1.3. Vinculados al mundo profesional. Investigación e innovación de soluciones técnicas. Tránsito de conocimientos y procedimientos generales y específicos a situaciones prácticas.

2. Habilidades y destrezas

2.1. Intelectuales: Pensamiento sistémico. Pensamiento crítico.

2.2. De comunicación: Manejo de información. Expresión oral y escrita.

2.3. Interpersonales: Trabajo en equipo. Respeto a los demás. Responsabilidad individual y grupal.

2.4. Organización/gestión personal: Planificación, organización y del trabajo. Diseño de investigación. Toma de decisiones.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
-------	-----------	--------	-----	------

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
MCCRACKEN, SCOTT	NO INDICA	HTML 5 GUÍA COMPLETA	2013	NO INDICA
RULL, LUIS; VALDIVIA ROCÍO	NO INDICA	WORDPRESS PARA DUMMIES	2013	NO INDICA
VARIOS AUTORES	NO INDICA	HTML5 Y CSS3 - REVOLUCIONE EL DISEÑO DE SUS SITIOS WEB	2013	NO INDICA
VARIOS AUTORES	Anaya	ADOBE MUSE	2012	NO INDICA
VARIOS AUTORES	Anaya	ADOBE MUSE	2012	NO INDICA

Web

Autor	Título	URL
No Indica	Fayer Wayer	http://www.fayerwayer.com/
No Indica	Fayer Wayer	http://www.fayerwayer.com/
No Indica	Fayer Wayer	http://www.fayerwayer.com/
No Indica	W3 Schools	http://www.w3schools.com/
No Indica	Blog De Enrique Dans	http://www.enriquedans.com/
No Indica	Codecademy	http://www.codecademy.com/

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	Dreamweaver	UDA	CS6
Adobe	Fireworks	UDA	CS6
Adobe	Muse	Software de prueba (beta)	NO INDICA

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **05/09/2016**

Estado: **Aprobado**