



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO  
**Código:** FDI0024  
**Paralelo:**  
**Periodo :** Septiembre-2019 a Febrero-2020  
**Profesor:** LAZO GALAN JUAN CARLOS  
**Correo electrónico** jlazo@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

|     |                                                          |
|-----|----------------------------------------------------------|
| 1   | HTML                                                     |
| 1.1 | Introducción a Internet y la World Wide Web. (2 horas)   |
| 1.2 | HTML, etiquetas y construcción de páginas web (6 horas)  |
| 1.3 | HTML, embeber código fuente (4 horas)                    |
| 2   | Software para sitios web                                 |
| 2.1 | Adobe Fireworks - Adobe Photoshop (8 horas)              |
| 2.2 | Adobe Muse (4 horas)                                     |
| 3   | Herramientas Open Source                                 |
| 3.1 | Google: Docs, Presentaciones, Hoja Electrónica (6 horas) |
| 3.2 | Google: Formularios, Maps, Calendario (4 horas)          |
| 3.3 | CMS: Wordpress y Weebly (10 horas)                       |
| 4   | Adobe Dreamweaver                                        |
| 4.1 | HTML en Dreamweaver (6 horas)                            |
| 4.2 | CSS en Dreamweaver (6 horas)                             |
| 5   | Adobe Dreamweaver y Adobe Muse                           |
| 5.1 | 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

-Trabajos prácticos - productos

**ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial**

| Resultado de aprendizaje de la materia                                                                                                                         |                                                                                                                                      | Evidencias                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
|                                                                                                                                                                | -Construir sitios web en línea                                                                                                       | -Trabajos prácticos - productos |
| <b>aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>                                  |                                                                                                                                      |                                 |
|                                                                                                                                                                | -Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción de sitios web                                     | -Trabajos prácticos - productos |
| <b>ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b> |                                                                                                                                      |                                 |
|                                                                                                                                                                | -Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción de sitios web                                     | -Trabajos prácticos - productos |
| <b>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>                                                        |                                                                                                                                      |                                 |
|                                                                                                                                                                | -Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción de sitios web                                     | -Evaluación escrita             |
| <b>am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>                              |                                                                                                                                      |                                 |
|                                                                                                                                                                | -Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.                   | -Trabajos prácticos - productos |
| <b>an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>                             |                                                                                                                                      |                                 |
|                                                                                                                                                                | -Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.                   | -Trabajos prácticos - productos |
| <b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>                            |                                                                                                                                      |                                 |
|                                                                                                                                                                | -Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.                   | -Trabajos prácticos - productos |
| <b>at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>                                     |                                                                                                                                      |                                 |
|                                                                                                                                                                | -Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.     | -Trabajos prácticos - productos |
| <b>au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>                                    |                                                                                                                                      |                                 |
|                                                                                                                                                                | -Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.     | -Trabajos prácticos - productos |
| <b>av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>                                      |                                                                                                                                      |                                 |
|                                                                                                                                                                | -Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.     | -Trabajos prácticos - productos |
| <b>ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.</b>                                                                      |                                                                                                                                      |                                 |
|                                                                                                                                                                | -Utilizar las herramientas digitales del menú ayuda para un continuo aprendizaje del programa y los cambios en las nuevas versiones. | -Trabajos prácticos - productos |
| <b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>                                                                                   |                                                                                                                                      |                                 |
|                                                                                                                                                                | -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             | Resolver el código de un sitio web sin el uso del computador          |                             | APORTE     | 5            | Semana: 4 (30/09/19 al 05/10/19)  |
| Trabajos prácticos - productos | Crear Banners utilizando el software gráfico                          |                             | APORTE     | 5            | Semana: 6 (14/10/19 al 19/10/19)  |
| Trabajos prácticos - productos | Creación de un sitio web de tipo parallax                             |                             | APORTE     | 5            | Semana: 7 (21/10/19 al 26/10/19)  |
| Trabajos prácticos - productos | Creación de documentos compartidos (Google)                           |                             | APORTE     | 7            | Semana: 9 (05/11/19 al 09/11/19)  |
| Trabajos prácticos - productos | Creación de sitios web utilizando CMSs                                |                             | APORTE     | 8            | Semana: 14 (09/12/19 al 14/12/19) |
| Trabajos prácticos - productos | Avances en la construcción de sitio web utilizando dreamweaver y muse |                             | EXAMEN     | 10           | Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20) |
| Trabajos prácticos - productos | Sitio web terminado                                                   |                             | EXAMEN     | 10           | Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20) |
| Evaluación escrita             | Examen supletorio                                                     |                             | SUPLETORIO | 20           | Semana: 21 ( al )                 |

## 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      |
|----------------------------|-----------|--------------------------------------------------------|------|-----------|
| 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 |
| MCCRACKEN, SCOTT           | NO INDICA | HTML 5 GUÍA COMPLETA                                   | 2013 | NO INDICA |
| VARIOS AUTORES             | Anaya     | ADOBE MUSE                                             | 2012 | NO INDICA |

#### Web

| Autor     | Título               | URL                                                                   |
|-----------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| No Indica | Fayer Wayer          | <a href="http://www.fayerwayer.com/">http://www.fayerwayer.com/</a>   |
| No Indica | W3 Schools           | <a href="http://www.w3schools.com/">http://www.w3schools.com/</a>     |
| No Indica | Blog De Enrique Dans | <a href="http://www.enriquedans.com/">http://www.enriquedans.com/</a> |
| No Indica | Codecademy           | <a href="http://www.codecademy.com/">http://www.codecademy.com/</a>   |

#### Software

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

#### Bibliografía de apoyo

##### Libros

#### Web

#### Software

| Autor      | Título | URL | Versión |
|------------|--------|-----|---------|
| Adobe Inc. | XD     |     | CC      |

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 11/09/2019

Estado: Aprobado