



## 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

#### Prerrequisitos:

Ninguno

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

#### 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