



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO  
**Código:** FDI0024  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Septiembre-2018 a Febrero-2019  
**Profesor:** MALO TORRES JUAN SANTIAGO  
**Correo electrónico:** jsmalo@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**  
 Ninguno

**Nivel:** 5

**Distribución de horas.**

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

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

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.

Permite la construcción de entornos digitales en red donde los contenidos son mostrados en diversas relaciones interactivas y temporales, en proyectos de comunicación visual. Complementa las herramientas teóricas y prácticas necesarias para los talleres de interfaz y proyectos.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

<b>1</b>	<b>HTML</b>
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)
<b>2</b>	<b>Software para sitios web</b>
2.1	Adobe Fireworks - Adobe Photoshop (8 horas)
2.2	Adobe Muse (4 horas)
<b>3</b>	<b>Herramientas Open Source</b>
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	<b>Adobe Dreamweaver</b>
4.1	HTML en Dreamweaver (6 horas)
4.2	CSS en Dreamweaver (6 horas)
5	<b>Adobe Dreamweaver y Adobe Muse</b>
5.1	Creación de sitios web (8 horas)

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
<b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b>	
-Construir sitios web en línea	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>	
-Construir sitios web en línea	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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 -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<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.	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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.	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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>	

## Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

### Resultado de aprendizaje de la materia

	Evidencias
-Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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.	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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.	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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.	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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.	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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.	-Evaluación escrita -Informes -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Evaluación escrita sobre código html básico con elementos específicos básicos	HTML, Software para sitios web	APORTE 1	5	Semana: 5 (15/10/18 al 20/10/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Evaluación en donde los estudiantes deberán trabajar en código lineamientos específicos de dos pantallas web en código html	HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web	APORTE 2	10	Semana: 10 (19/11/18 al 24/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación en donde los estudiantes deberán trabajar en código lineamientos específicos de dos pantallas web en código html Photoshop Adobe Muse	HTML	APORTE 2	10	Semana: 10 (19/11/18 al 24/11/18)
Trabajos prácticos -	Los estudiantes deberán presentar individualmente	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse,	APORTE 3	15	Semana: 15 ( al )

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
productos	un proyecto personal corto en donde trabajen las opciones de un sitio web responsive en Adobe Muse	HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web			
Proyectos	Los estudiantes en grupos de trabajo deberán entregar el rediseño de un sitio web. La valoración de este trabajo sera de diez puntos, siendo esta la nota base, mientras que los otros diez puntos serán evaluados en reactivos	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse, HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web	EXAMEN	20	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Proyectos	Justificación: Los estudiantes en grupos de trabajo deberán entregar el rediseño de un sitio web. La valoración de este trabajo sera de diez puntos, siendo esta la nota base, mientras que los otros diez puntos serán evaluados en reactivos	Software para sitios web	EXAMEN	10	Semana: 19 ( al )
Reactivos	Los estudiantes suspensos rendirán el examen sobre diez puntos en un examen de reactivos sobre 10 puntos quedando de base la nota del trabajo entregado el día del examen	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse, HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web	SUPLETORIO	20	Semana: 21 ( al )
Reactivos	Los estudiantes suspensos rendirán el examen sobre diez puntos en un examen de reactivos sobre 10 puntos quedando de base la nota del trabajo entregado el día del examen	Software para sitios web	SUPLETORIO	10	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 técnicas

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.

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

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

#### 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

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 16/09/2018

Estado: Aprobado