Fecha Aprobación:
10/09/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISENO

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO
Código: FDI0024
Créditos: 4
Nivel: 5
Paralelo: 5A-GRA
Eje de formación: PROFESIONAL
Periodo lectivo: PERIODO SEP/2014 - FEB/2015
Total de horas: 64
Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS
Correo electrónico: jlazo@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:
NO TIENE

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 distribuídos 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* *- Trabajos prácticos - productos*
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
- Construir sitios web en línea	*- 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	*- Trabajos prácticos - productos* *- Evaluación escrita*
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	*- 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 distribuídos 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 distribuídos 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 distribuídos 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*

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Evaluación escrita	Resolver el código de un sitio web sin el uso del computador	Capítulo 1	APORTE I	5,00	2da. semana de octubre
Trabajos prácticos - productos	Crear Banners utilizando el software gráfico	Capítulo 2 tema 1	APORTE II	5,00	1ra. semana de noviembre
Trabajos prácticos - productos	Creación de un sitio web de tipo parallax utilizando Muse	Capítulo 2 tema 2	APORTE II	5,00	4ta. semana de noviembre
Trabajos prácticos - productos	Creación de documentos compartidos utilizando herramientas de Google	Capítulo 3 temas 3.1 y 3.2	APORTE III	7,00	3ra. semana de diciembre
Trabajos prácticos - productos	Creación de sitios web utilizando CMSs	Capítulo 3 tema 3.3	APORTE III	8,00	2da. semana de enero
Trabajos prácticos - productos	Avances en la construcción de sitio web utilizando dreamweaver y muse	Capítulo 4	EXAMEN FINAL	10,00	4ta. semana de enero
Trabajos prácticos - productos	Sitio web terminado utilizando software Dreamweaver y Muse	Capítulo 5	EXAMEN FINAL	10,00	2da. semana de febrero

Metodología

En esta materia se espera que los estudiantes lleguen a manejar correctamente el diseño digital implementado en la red así como el lenguaje utilizado en él.
Para esto se parte de conocer HTML5, con el cual se desarrollarán aplicaciones utilizando únicamente código para luego pasar a utilizar software wysiwyg, con el que se desarrollarán aplicaciones cada vez más complejas para terminar con un sitio web totalmente funcional al final del semestre.
Las clases se dan en el laboratorio y se van probando diversas formas de utilizar los lenguajes de la web tanto para computadores como para dispositivos móviles, se analizan también entornos colaborativos como Google Drive así como CMSs de uso sencillo como Wordpress.
La mayor parte de clases funcionan como tutoriales pero los estudiantes van aplicando sus conocimientos a un tema elegido por ellos desde el inicio del ciclo, con lo que van construyendo los contenidos que irán en la web final.

Criterios de Evaluación

Hay dos tipos de evaluaciones:
Una evaluación escrita al inicio del ciclo que valora el conocimiento del estudiante en relación al lenguaje HTML.
Varios productos que van evolucionando a lo largo del semestre, en estos productos se evaluará la calidad en cuanto a: estética, funcionalidad, concepto y comprensión de la tecnología utilizada.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- McCRACKEN, Scott.(2013). HTML 5 Guía Completa . España: 69111.
- RULL, Luis; VALDIVIA Rocío.(2013). Wordpress para Dummies . España: 69087.
- Varios Autores.(2013). HTML5 y CSS3 - Revolucione el diseño de sus sitios web . España: 69106.
- Varios autores.(2012). Adobe Muse . España: Anaya. 69092.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Obtenido de W3 Schools: http://www.w3schools.com/ .
- Obtenido de Blog de Enrique Dans: http://www.enriquedans.com/ .
- Obtenido de Codecademy: http://www.codecademy.com/ .
- Obtenido de Fayer Wayer: http://www.fayerwayer.com/ .

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe. Dreamweaver. CS6. UDA.
- Adobe. Fireworks. CS6. UDA.
- Adobe. Muse. Software de prueba (beta).

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **10/09/2014**

APROBADO