



Fecha Aprobación:  
**10/10/2013**

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**FACULTAD DE DISEÑO**

**ESCUELA DE DISEÑO**

**CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**

**Sílabo**

### **1. Datos generales**

**Materia:** COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO

**Código:** FDI0024

**Créditos:** 4

**Nivel:** 5

**Paralelo:** 5B-GRA

**Eje de formación:** PROFESIONAL

**Periodo lectivo:** PERIODO SEP/2013 - FEB/2014

**Total de horas:** 64

**Profesor:** ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO

**Correo electrónico:** calvarracin@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 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**
- 2. Adobe Fireworks, Adobe Muse**
- 3. Herramientas de Google**
- 4. Adobe Dreamweaver**
- 5. Adobe Dreamweaver y creación de sitios**

#### 4. Sistema de Evaluación

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

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
<b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b> <i>- Construir sitios web en línea</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b> <i>- Construir sitios web en línea</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
<b>aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b> <i>- Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción de sitios web</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
<b>ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b> <i>- Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción de sitios web</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
<b>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</b> <i>- Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción de sitios web</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
<b>am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b> <i>- Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
<b>an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b> <i>- Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
<b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b> <i>- Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
<b>at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b> <i>- Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
<b>au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b> <i>- Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
<b>av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b> <i>- Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
<b>ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.</b> <i>- Utilizar las herramientas digitales del menú ayuda para un continuo aprendizaje del programa y los cambios en las nuevas versiones.</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>

**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. - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula

**Desglose de Evaluación**

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

**Metodología**

El curso se lleva en base a tutoriales, el profesor explica cómo se utilizan las herramientas y los estudiantes desarrollan pequeños proyectos en base a las explicaciones dadas.

**Criterios de Evaluación**

La evaluación de los proyectos se hace en base a: uso correcto del software, alcances del proyecto, creatividad en el uso de las herramientas, diseño. El examen valora lo aprendido.

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

**Software**

**BIBLIOGRAFÍA BASE**

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

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director Junta

Fecha Aprobación: **10/10/2013**

**APROBADO**