UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA DE COMUNICACIÓN

1. Datos generales

Materia: PRODUCCIÓN WEB Y APPS
Código: CMN0705
Paralelo: A
Periodo : Agosto-2024 a Diciembre-2024
Profesor: TORRES LUCERO DIANA MARCELA
Correo electrónico: dmtorres@uazuay.edu.ec

Nivel: 7

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 56		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	16	16	40	120

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Desarrolla diferentes aplicaciones multimedia para el desarrollo de proyectos audiovisuales dentro de una plataforma web.

Integra diferentes herramientas digitales para el desarrollo de proyectos de comunicación interactiva.

Aprecia y formula a nivel conceptual y estético ambientes gráficos para aplicaciones interactivas multimedia.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1	Introducción a producción web y apps
1.1	Introducción
1.2	Fundamentos de la Comunicación Digital
1.3	Presentación y análisis de empresas "no code"
1.4	Ejercicio de otras plataformas "no code" (Práctica)
1.5	Caso de éxito de empresas "no code"
1.6	Plataforma Wix
1.7	Creación de página en Wix (Práctica)
1.8	Google Sites
1.9	Google Sites (Práctica)

1.10	Google Blogs
1.11	Google Blogs (Práctica)
2	Interfaz de Usuario y Experiencia de Usuario UI/UX
2.1	Introducción
2.2	Diseño de interfaz y experiencia de usuario
2.3	Componentes de la Interfaz de usuario
2.4	Ui/ux writing
2.5	Ejemplos y ejercicios (Práctica)
3	Sistemas de gestión de contenidos
3.1	WordPress
3.2	SEO, SEM
3.3	Design thinking

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
br. Aprecia y formula a nivel conceptual y estético ambientes gráficos para aplicaciones interactivas multimedia	
-Integra diferentes herramientas digitales para el desarrollo de proyectos de comunicación interactiva.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	En este capítulo introductorio, en los aportes se evaluará el entendimiento de los conceptos fundamentales sobre la producción de sitios web y aplicaciones móviles.	Introducción a producción web y apps	APORTE	10	Semana: 5 (23/09/2024 al 28/09/2024)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Los estudiantes deberán mostrar su habilidad para diseñar interfaces que sean tanto visualmente atractivas como funcionales	Interfaz de Usuario y Experiencia de Usuario UI/UX	APORTE	10	Semana: 10 (28/10/2024 al 31/10/2024)
Trabajos prácticos - productos	En este capítulo se evaluará el entendimiento general de sistemas de gestión de contenidos.	Sistemas de gestión de contenidos	APORTE	10	Semana: 14 (25/11/2024 al 30/11/2024)
Trabajos prácticos - productos	El examen final es un producto	Interfaz de Usuario y Experiencia de Usuario UI/UX, Introducción a producción web y apps	EXAMEN	20	Semana: 15 (02/12/2024 al 03/12/2024)
Trabajos prácticos - productos	El supletorio es un producto.	Interfaz de Usuario y Experiencia de Usuario UI/UX, Introducción a producción web y apps	SUPLETORIO	20	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Los estudiantes desarrollarán propuestas para diversas aplicaciones y sitios web.	Autónomo
La metodología de las clases será expositiva, integrando la teoría con la práctica, de modo que los estudiantes puedan comprender los conceptos presentados y aplicarlos de manera efectiva.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
El estudiante evidenciará su competencia en el desarrollo de propuestas a través de ejercicios prácticos que permitan evaluar la implementación precisa de funcionalidades específicas, el uso adecuado de tecnologías, y la correcta ejecución de procesos de desarrollo.	Autónomo
La evaluación busca equilibrar la teoría con la práctica, fomentando el desarrollo de habilidades técnicas y analíticas esenciales para el desarrollo web.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Javier Cuello y José Vittone		Diseñando apps para móviles	2013	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Joel Marsh	O'Reilly	UX FOR BEGINNERS	2016	978-1-491-91268-3

Web

Autor	Título	Url
Kinneret Yifrah	THE UX WRITING LIBRARY	https://www.uxwritinglibrary.com/

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 16/08/2024

Estado: Aprobado