



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO  
**Código:** FDI0024  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Septiembre-2016 a Febrero-2017  
**Profesor:** LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE  
**Correo electrónico:** dlarriva@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 5

#### Distribución de horas.

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

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 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

#### 5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

Evidencias

-Construir sitios web en línea

-Evaluación escrita  
 -Investigaciones  
 -Proyectos  
 -Reactivos  
 -Trabajos prácticos - productos

ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

-Construir sitios web en línea

-Evaluación escrita  
 -Investigaciones  
 -Proyectos  
 -Reactivos  
 -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

-Evaluación escrita  
 -Investigaciones

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

**Resultado de aprendizaje de la materia**

**Evidencias**

<p>ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</p>	<p>-Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>-Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción de sitios web</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>-Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción de sitios web</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>-Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>-Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>-Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>-Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>-Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>-Reconocer y utilizar los estándares y procedimientos correctos para optimizar objetos multimedia a ser distribuidos por la red.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>
<p>-Utilizar las herramientas digitales del menú ayuda para un continuo aprendizaje del programa y los cambios en las nuevas versiones.</p>	<p>-Evaluación escrita -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos</p>

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

### Resultado de aprendizaje de la materia

### Evidencias

#### 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.

-Evaluación escrita  
-Investigaciones  
-Proyectos  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Capítulo 1 (1.2)		APORTE 1	5	
Reactivos	Capítulo 1 (3)		APORTE 2	3	
Trabajos prácticos - productos	Capítulo 4		APORTE 2	7	
Investigaciones	Capítulo 3		APORTE 3	5	
Proyectos	Capítulo 3		APORTE 3	10	
Investigaciones	Capítulo 4		EXAMEN	10	
Proyectos	Capítulo 4		EXAMEN	10	
Investigaciones	Investigación desarrollada para el examen final	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Proyectos	concreción del la Investigación desarrollada para el examen final	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse, HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

### Metodología

### Criterios de evaluación

## 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
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	Fayer Wayer	<a href="http://www.fayerwayer.com/">http://www.fayerwayer.com/</a>
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	Dreamweaver	UDA	CS6
Adobe	Fireworks	UDA	CS6
Adobe	Muse	Software de prueba (beta)	NO INDICA

Revista

---

Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **05/09/2016**

Estado: **Aprobado**