



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 5 GRÁFICO  
**Código:** FDI0024  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Septiembre-2017 a Febrero-2018  
**Profesor:** MALO TORRES JUAN SANTIAGO  
**Correo electrónico:** jsmalo@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

1.1	Introducción a Internet y la World Wide Web.
1.2	HTML, etiquetas y construcción de páginas web
1.3	HTML, embeber código fuente
2.1	Adobe Fireworks - Adobe Photoshop
2.2	Adobe Muse
3.1	Google: Docs, Presentaciones, Hoja Electrónica
3.2	Google: Formularios, Maps, Calendario
3.3	CMS: Wordpress y Weebly
4.1	HTML en Dreamweaver
4.2	CSS en Dreamweaver
5.1	Creación de sitios web

#### 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 -Informes -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>	
-Construir sitios web en línea	-Evaluación escrita -Informes -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 -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 -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 -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 -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 -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>	
-Conocer, seleccionar y utilizar HTML y CSS y programas de desarrollo para el diseño y construcción de sitios web.	-Evaluación escrita -Informes -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 -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

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

- Proyectos
- Reactivos
- 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 distribuidos por la red.

- Evaluación escrita
- Informes
- Proyectos
- Reactivos
- 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.

- Evaluación escrita
- Informes
- Proyectos
- Reactivos
- 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.

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

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Evaluación práctica, mediante el uso de código html y referencia de una pantalla de un sitio web, estructurar la misma siguiendo las mismas características del ejemplo	HTML	APORTE 1	5	Semana: 5 (23-OCT-17 al 28-OCT-17)
Trabajos prácticos - productos	Mediante el uso de software para sitios web realizar un trabajo de maquetación de un sitio estático con 4 links activos	HTML, Software para sitios web	APORTE 2	10	Semana: 9 (20-NOV-17 al 25-NOV-17)
Reactivos	Evaluación de opción múltiple con preguntas relacionadas a los temas revisados en clase	Adobe Dreamweaver, HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web	APORTE 3	5	Semana: 12 (11-DIC-17 al 16-DIC-17)
Proyectos	Trabajo práctico, los estudiantes desarrollan un sitio web con criterios de conocimiento intermedios, en donde aplicarán diferentes técnicas aprendidas y/o investigadas	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse, HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web	APORTE 3	10	Semana: 16 (08-ENE-18 al 13-ENE-18)
Informes	Prototipo funcionando en línea 10 puntos en base a lineamientos indicados en clase	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse, HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Reactivos	Prueba de opción múltiple	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse, HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Reactivos	Prueba de opción múltiple	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse, HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes realizarán un proyecto web en base a lineamientos dados por el profesor	Adobe Dreamweaver, Adobe Dreamweaver y Adobe Muse, HTML, Herramientas Open Source, Software para sitios web	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

## 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
VIARIOS AUTORES	NO INDICA	HTML5 Y CSS3 - REVOLUCIONE EL DISEÑO DE SUS SITIOS WEB	2013	NO INDICA
VIARIOS 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

## Revista

## Bibliografía de apoyo

### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Jon Duckett	John Wiley & Sons, Inc	HTML&CSS design and build websites	2011	978-1-118-00818-8
noble desktop	noble desktop	WEB DEVELOPMENT LEVEL 1 Step by step training	2015	

## Web

## Software

## Revista

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **13/09/2017**

Estado: **Aprobado**