CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**SYLLABUS DEL CURSO**

OPTATIVA II- APLICACIONES WEB

1. **CÓDIGO Y NÚMERO DE CRÉDITOS**

**CÓDIGO:** DGR 406

**NÚMERO DE CRÉDITOS:** 3

1. **DESCRIPCIÓN DEL CURSO**

Aplicaciones Web es una asignatura de tipo práctica, que proporciona al estudiante información y herramientas útiles para el diseño, desarrollo e implementación de aplicaciones web en una forma estandarizada mediante la utilización de Dreamweaver, que le ayudarán en su desempeño en el ámbito de productos web y multimedia.

|  |
| --- |
|  |

1. **PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS. (Revisar Malla curricular)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pre-requisito:** | Ninguno |
| **Co-requisito:** | Ninguno |

1. **TEXTO Y OTRAS REFERENCIAS REQUERIDAS PARA EL DICTADO DEL CURSO.**

**Texto guía:**

* GALLEGO, CARLOS ANDRÉS. (2006). Cómo prepararse para construir un sitio web. Editorial Edición Kindle. México, D. F.

**Textos de referencia:**

* SCHULZ, RALPH G. (2009). Diseño Web con CSS. México: Editorial Alfaomega.

**Textos complementarios:**

|  |  |
| --- | --- |
| Sesión | Lectura complementaria |
| 1 | http://www.adobe.com/la/products/dreamweaver.html |
| 9 | http://www.mamp.info/en/ |
| 10 | https://www.apachefriends.org/es/index.html |
| 11 | http://www.joomla.org/ |

1. **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO.**
2. Programar páginas web mediante códigos html.

(Nivel Taxonómico: Aplicación)

1. Aplicar sus conocimientos en un proyecto de estructura compleja

(Nivel Taxonómico: Aplicación)

1. **TÓPICOS O TEMAS CUBIERTOS.**

|  |  |
| --- | --- |
| **PRIMER PARCIAL** | **HORAS** |
| Unidad 01. Internet y la WWW. Conceptos Generales | 2 |
| Unidad 02. Registro de dominio y hosting | 2 |
| Unidad 03. Definición de proyectos | 2 |
| Unidad 04. Dreamweaver: el entorno de trabajo y las paletas principales | 9 |
| Unidad 05. Creación y gestión de sitios web | 4 |
| Unidad 06. Operaciones básicas con Dreamweaver | 5 |
| **TOTAL** | **24** |

|  |  |
| --- | --- |
| **SEGUNDO PARCIAL** | **HORAS** |
| Unidad 07. Composición de paginas Web | 4 |
| Unidad 08. Inserción de elementos Web | 4 |
| Unidad 09. Formularios | 2 |
| Unidad 10. Creación de estilos y diseños personalizados | 9 |
| Unidad 11. Utilidades y ayudas al diseño | 5 |
| **TOTAL** | **24** |

1. **HORARIO DE CLASE/LABORATORIO.**

La acción docente estará orientada principalmente a brindar a los alumnos formación teórica, práctica aplicada a su vida profesional. Se impartirán tres horas semanales en dos sesiones, doce horas en el mes, para un total de 48 horas en el semestre, con cortes parciales de 24 horas.

1. **CONTRIBUCIÓN DEL CURSO EN LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL.**

|  |
| --- |
| Al concluir la asignatura el estudiante podrá diseñar un Sitio Web mediante el aplicativo Adobe Dreamweaver y estructurar el mapa del sitio de una forma lógica y ordenada para su mejor implementación. |

1. **RELACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE DEL CURSO CON LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE DE LA CARRERA.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **RESULTADOS DE APRENDIZAJE** | **CONTRIBUCIÓN (ALTA,MEDIA,BAJA)** | **RESULTADOS DE**  **APRENDIZAJE**  **DEL CURSO** | **EL ESTUDIANTE DEBE:** |
| 1. Aplicar conocimientos de comunicación visual acordes a las competencias profesionales de la carrera. | **MEDIA** |  |  |
| 1. Analizar problemas de comunicación visual para plantear soluciones eficientes de diseño gráfico. | **MEDIA** |  |  |
| 1. Diseñar proyectos y/o productos creativos e innovadores de comunicación visual con criterios profesionales. | **ALTA** |  | Desarrollar un Sitio Web aplicando los conocimientos adquiridos utilizando la herramienta estudiada. |
| 1. Tener la habilidad para trabajar como parte de un equipo multidisciplinario. | **BAJA** |  |  |
| 1. Comprender la responsabilidad ética y profesional. | **MEDIA** |  |  |
| 1. Tener la habilidad para comunicarse efectivamente de forma oral y escrita en español. | **BAJA** |  |  |
| 1. Tener la habilidad para comunicarse en inglés. | **MEDIA** |  |  |
| 1. Tener una educación amplia para comprender el impacto de las soluciones de su carrera profesional en el contexto global, económico, ambiental y social. | **BAJA** |  |  |
| 1. Reconocer la necesidad de continuar aprendiendo a lo largo de la vida y tener la capacidad y actitud para hacerlo. | **MEDIA** |  |  |
| 1. Conocer temas contemporáneos. | **MEDIA** |  |  |
| 1. Tener capacidad para liderar y emprender. | **BAJA** |  |  |

1. **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.**

El curso se divide en un componente teórico y práctico de 48 horas de duración, durante el cual los estudiantes realizan ejercicios en clase. Se introducen principios, métodos y normas que le permitirán desarrollar proyectos en el área multimedia.

Como estrategia se tiene planificada para este curso:

Conferencia orientadora

Actividad individual y grupal

Talleres

Trabajos investigativos

Análisis y comentarios en grupo

Lluvia de ideas

1. **EVALUACIÓN DEL CURSO.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Primer Parcial** | **Segundo Parcial** | **Recuperación** |
| **Trabajos Individuales (40%)** |  |  |  |
| Participación en clases | 20% | 20% |  |
| Trabajos prácticos en clase | 20% | 20% |  |
| **Trabajo de Investigación (20%)** |  |  |  |
| Investigación, exposiciones | 10% | 10% |  |
| Proyectos | 10% | 10% |  |
| **Examen escrito (40%)** |  |  |  |
| Examen escrito | 40% | 40% |  |
| **TOTAL** | **100%** | **100%** | **100%** |

1. **VISADO.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROFESOR** | **COORDINADOR**  **DE LA CARRERA** | **DIRECCIÓN GENERAL**  **ACADÉMICA** |
| Ing. Ángel Solórzano Z. | Ing. Mariela Coral López | d Dra. Lyla Alarcón de Andino |
| Fecha: 23/03/2015 | Fecha: | Fecha: |