



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1. 1. Unidad de Aprendizaje:	DISEÑO PARA MEDIOS DIGITALES I		1. 2. Código de la materia:	IJ310
1. 3. Departamento:	Representación		1. 4. Código de Departamento:	A-2530
1. 5. Carga horaria:	Teoría: 24 horas		Práctica: 96 horas	Total: 120 horas/semestre
6 horas/semana				
1. 6 Créditos:	1. 8. Nivel de formación Profesional:		1. 7. Tipo de curso (modalidad):	
9 créditos	Licenciatura		CT CURSO/TALLER	

Observación: Se impartirá con modalidad de 4 Hrs./Sem. en Aula-Laboratorio y 2 Hrs./Sem. a distancia de modo virtual.

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Nivel: Básica Particular Obligatoria	(BPO)
CARRERA:	Lic. en Diseño para la Comunicación Gráfica	(LDCG)

MISIÓN:	VISIÓN:
<p>El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores y comprometidos en las disciplinas de las artes, la arquitectura y el diseño.</p> <p>En el ámbito de la cultura y la extensión, enfrenta retos de generación y aplicación del conocimiento, educativos y de investigación científica y tecnológica, en un marco de respeto y sustentabilidad para mejorar el entorno social.</p>	<p>El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una de las mejores opciones educativas en las artes, la arquitectura y el diseño, con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica.</p> <p>Cuenta con liderazgo académico internacional, consolidado en la calidad de sus programas educativos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales de México y su Región.</p>

PERFIL DEL EGRESADO

El profesional del diseño para la comunicación gráfica tendrá la capacidad para: manejar el proceso metodológico del diseño y de expresión gráfica de mensajes en la teoría y en la práctica. Conocer y dominar los fundamentos teóricos, científicos, tecnológicos y filosóficos de las disciplinas que le permitan crear los mensajes gráficos, que la sociedad demande. Aplicar con creatividad la técnica en la búsqueda de soluciones para resolver problemas de diseño. Conocer, manejar y dominar las especialidades del diseño gráfico como imagen corporativa, diseño de carteles, envases, diseño de campañas, gestión del diseño.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA

En esta unidad de aprendizaje el estudiante adquiere conocimientos y habilidades en los procesos gráficos y de programación informática básica, para la generación de elementos de distribución WEB, como medio de conexión entre la ideación del proyecto gráfico y su comunicación por medios digitales en diversas plataformas a través de las redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, que constituyen una red lógica única de alcance mundial.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

PRERREQUISITOS:

IJ208 REPRESENTACION Y EDICIÓN DIGITAL II

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN:

- IH506 REPRESENTACION GEOMÉTRICA TRIDIMENSIONAL
IH511 REPRESENTACION Y EDICIÓN DIGITAL I
IJ208 REPRESENTACION Y EDICIÓN DIGITAL II
IH505 FUNDAMENTOS DE DIBUJO PARA LA COMUNICACIÓN GRAFICA
IJ204 APPLICACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRESENTACION I
IJ298 APPLICACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRESENTACION II
IJ311 DISEÑO PARA MEDIOS DIGITALES II
IJ204 APPLICACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRESENTACION I
IJ298 APPLICACIÓN DE TÉCNICAS DE REPRESENTACION II
IJ300 DESARROLLO DE ILUSTRACIONES
IJ209 PROYECTOS FOTOGRÁFICOS PARA LA COMUNICACIÓN GRAFICA

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS DE LA COMUNICACIÓN:

- IH504 TALLER DE DISEÑO GRAFICO I
IJ201 TALLER DE DISEÑO GRAFICO II
IJ288 PROYECTOS DE DISEÑO GRAFICO I
IJ289 PROYECTOS DE DISEÑO GRAFICO II
IJ290 PROYECTOS DE DISEÑO GRAFICO III
IJ291 PROYECTOS DE DISEÑO GRAFICO IV
IJ292 DISEÑO ESTRATÉGICO I
IJ293 DISEÑO ESTRATÉGICO II

DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN Y DESARROLLO

- IJ309 REPRODUCCIÓN EN MEDIOS IMPRESOS
IJ308 DESARROLLO DE PROYECTOS DE IMPRESIÓN
IJ317 MARKETING DIGITAL
IJ294 INTERPRETACIÓN Y APLICACIÓN TIPOGRÁFICA

DEPARTAMENTO DE TEORÍAS E HISTORIAS:

- IJ302 DESARROLLO DE COMUNICACIÓN VISUAL

3.- COMPETENCIAS QUE EL ESTUDIANTE DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
C1. Analiza, Comprende y Conoce, las diferentes tecnologías y conceptos aplicados al diseño y desarrollo Web.	<p>Analiza antecedentes históricos de la web en el contexto de la Internet.</p> <p>Comprende diferentes tipos de páginas web.</p> <p>Identifica y conoce las generaciones web con base a las características de aplicación.</p> <p>Conoce las tecnologías empleadas en la creación de contenidos web en el contexto del modelo cliente - servidor.</p>	<p>Explica y Expresa cómo son las tecnologías involucradas en el desarrollo de aplicaciones web.</p> <p>Investiga y Adapta los estándares desarrollados por el Consorcio de 3W (W3C) para su implementación en el diseño y desarrollo de aplicaciones web.</p> <p>Determina cuales son las tecnologías y herramientas necesarias y adecuadas para el diseño web en la creación de contenidos digitales.</p>	<p>Comenta el resultado de su investigación.</p> <p>Comparte sus conocimientos con los compañeros de grupo.</p> <p>Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juega las tecnologías web en el diseño web.</p> <p>Valora el contexto actual de la utilización de las tecnologías web en el diseño web.</p>

3.- COMPETENCIAS QUE EL ESTUDIANTE DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
			<p>Maneja con honestidad y objetividad la información investigada.</p> <p>Respeta las normas acordadas en el curso.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.</p>
C2. Conoce, Comprende, Relaciona y Utiliza, los elementos propios del lenguaje HTML y CSS, dentro del ámbito del diseñador gráfico para la creación de aplicaciones Web.	<p>Conoce y Relaciona los elementos y propiedades del lenguaje HTML y CSS con los conceptos editoriales.</p> <p>Identifica y Utiliza correctamente los diferentes formatos de imagen de acuerdo a sus características en una aplicación web.</p> <p>Conoce y Aplica la tipografía de acuerdo con las necesidades de las aplicaciones web.</p> <p>Identifica y Relaciona el uso del color en las aplicaciones web.</p> <p>Entiende y Comprende el modelo de bloques y cajas para la composición de contenidos.</p>	<p>Aplica de forma efectiva la sintaxis del lenguaje HTML y CSS, en la creación de documentos web.</p> <p>Representa de forma correcta los elementos de diseño como elementos creados a través de la aplicación del lenguaje HTML y CSS.</p> <p>Aplica de manera efectiva los elementos propios un documento web utilizando lenguaje HTML y CSS.</p> <p>Resuelve y Aplica de forma correcta el uso de tipografías convencionales y no convencionales en las aplicaciones web.</p> <p>Usa las diferentes formas de representación del color en el sistema RGB y su aplicación en documentos web.</p> <p>Desarrolla y Manipula el modelo de caja para la composición de contenidos para una aplicación en un documento web.</p> <p>Representa diseños básicos como aplicaciones y documentos web.</p> <p>Construye y Manipula los diferentes formatos de imágenes, dependiendo su aplicación y necesidad en un documento web.</p>	<p>Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juega las tecnologías web en el diseño web.</p> <p>Valora el contexto actual de la utilización de las tecnologías web en el diseño web.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad la información investigada.</p> <p>Respeta las normas acordadas en el curso.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.</p> <p>Asume responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos determinados.</p>
C3. Analiza, Diferencia y Construye, aplicaciones Web enfocadas al contenido, al usuario y	<p>Identifica los diferentes tipos de esquemas (layout) que pueden tener las aplicaciones web.</p> <p>Conoce y Aplica los esquemas de web en proyectos específicos de</p>	<p>Aplica principios de diseño editorial en la creación de una aplicación web.</p> <p>Construye y Traduce una composición a un sistema de contenedores basados en un</p>	<p>Comparte sus conocimientos con los compañeros de grupo.</p> <p>Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juega el</p>

3.- COMPETENCIAS QUE EL ESTUDIANTE DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
al medio de publicación digital.	<p>acuerdo con las características funcionales y estéticas requeridas.</p> <p>Conoce y Aplica recursos para el desarrollo rápido de aplicaciones web.</p> <p>Conoce e Identifica las necesidades de interacción del usuario con las aplicaciones web.</p>	<p>sistema reticular fijo, flexible o responsive.</p> <p>Aplica y Demuestra el conocimiento de los elementos del lenguaje HTML y estilos visuales CSS para representar los componentes que conforman una aplicación web.</p> <p>Relaciona, Manipula y Aplica imágenes y gráficos que enriquecen una aplicación web.</p> <p>Aplica e Integra componentes y aplicaciones preconstruidas o de recursos externos, con el fin de enriquecer la interacción del usuario con la aplicación web.</p>	<p>diseño editorial en las aplicaciones web.</p> <p>Valora el uso de tecnologías informáticas en la creación de aplicaciones web.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad la información investigada.</p> <p>Respeto las normas acordadas en el curso.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.</p> <p>Asume responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos determinados.</p>
C4. Deduce y Desarrolla , un sitio Web con requerimientos específicos, utilizando herramientas de autoría y componentes complementarios.	<p>Entiende los requisitos necesarios para satisfacer las necesidades expuestas para la creación de un sitio web.</p> <p>Identifica y Aplica los recursos necesarios para la creación de un sitio web.</p> <p>Construye el sitio web con todos los recursos y aplicaciones que satisfacen los requisitos solicitados.</p>	<p>Aplica los sistemas de retículas apropiados a los requisitos establecidos en la aplicación web.</p> <p>Distingue y Aplica cual es la mejor solución tanto de diseño como de tecnología en las aplicaciones web.</p> <p>Entiende y Reúne de manera sistemática, los diferentes requisitos que son solicitados para construir una aplicación web.</p>	<p>Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juega el diseño editorial en las aplicaciones web.</p> <p>Valora el uso de tecnologías informáticas en la creación de aplicaciones web.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad la información obtenida como requisitos.</p> <p>Respeto las normas acordadas en el curso.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.</p> <p>Asume responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos determinados.</p>

4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ESTUDIANTE: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el formato de LA DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA, anexo.

El profesor:

- o Señalará las normas de conducta de trabajo, entregará al grupo el programa de la materia. Expondrá la información general en clase, las normas de trabajo y criterios aplicables a la Representación y Edición digital I, así como la evaluación del curso.
- o Solicitará al estudiante el material e instrumentos requeridos para el desarrollo del curso.

El estudiante:

- o Se presentará al laboratorio para trabajar.
- o Deberá desarrollar en tiempo y forma los ejercicios propuestos.
- o Manifestará en sus ejercicios las normas de orden, limpieza, legibilidad y precisión.
- o Deberá atender a las correcciones que se le indiquen sobre sus trabajos, así como su puntual entrega.
- o Al final del curso, recopiló en un solo documento con una secuencia progresiva, cada ejercicio elaborado durante el ciclo escolar.

5.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

5.A ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Criterios y mecanismos. (Asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Para ser sujeto de evaluación del curso, se requiere tener una asistencia mínima del 80% a las sesiones de cada competencia. El estudiante será evaluado de manera continua, con sus trabajos realizados durante el curso-taller. En esta Unidad de Aprendizaje **no existe el examen extraordinario**.

A) PARA LA ACREDITACIÓN:

COMPETENCIA /DESCRIPCIÓN SINTÉTICA:	VALOR:
C1: Antecedentes históricos de la Web e Internet y Conceptos Básicos de tecnologías para desarrollo web.	10%
C2: El lenguaje HTML y el uso de la tecnología CSS.	20%
C3: Tipos de esquemas y composiciones para web.	20%
C4: Desarrollo de un sitio web basado en requisitos funcionales y estéticos.	50%
	Total: 100%

B) PARA LA CALIFICACIÓN:

PARÁMETRO:	VALOR:
Conocimiento de lenguaje HTML	20%
Conocimiento de tecnología CSS	20%
Creación y aplicación de esquemas (<i>layouts</i>)	20%
Traducción de requisitos en aplicación web	20%
Coherencia entre el diseño y la aplicación web	20%
	Total: 100%

5.B CALIFICACIÓN

Competencia General:

Comprende, Utiliza y Aplica: herramientas digitales para adquirir conocimientos y habilidades en los procesos gráficos y de programación informática básica, para la generación de elementos de distribución WEB en diversas plataformas, a través de las redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, a través de software especializado.

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
C1. Analiza, Comprende y Conoce, las diferentes tecnologías y conceptos aplicados al diseño y desarrollo Web.	Comprendión acertada de los conceptos expuestos.	30%	3%
	Resolución correcta de los ejercicios solicitados.	40%	4%
	Precisión, claridad, y puntualidad a la entrega del ejercicio.	30%	3%
	SUMA DE LA COMPETENCIA C1:		100% 10 %
C2. Conoce, Comprende, Relaciona y Utiliza, los elementos propios del lenguaje HTML y CSS, dentro del ámbito del diseñador gráfico para la creación de aplicaciones Web.	Resolución correcta de los ejercicios.	50%	10%
	Uso de las diferentes herramientas estudiadas.	20%	4%
	Precisión y claridad de ejecución del ejercicio.	20%	4%
	Puntualidad de entrega.	10%	2%
	SUMA DE LA COMPETENCIA C2:		100% 20%
C3. Analiza, Diferencia y Construye, aplicaciones Web enfocadas al contenido, al usuario y al medio de publicación digital.	Resolución correcta del ejercicio integrador.	50%	10%
	Uso de las diferentes herramientas estudiadas.	20%	4%
	Resolución de los ejercicios.	20%	4%
	Puntualidad de entrega.	10%	2%
	SUMA DE LA COMPETENCIA C3:		100% 20%
C4. Deduce y Desarrolla, un sitio Web con requerimientos específicos, utilizando herramientas de autoría y componentes complementarios.	Resolución correcta del proyecto final	50%	25%
	Uso de las diferentes herramientas estudiadas.	10%	5%
	Aplicación correcta de conceptos previamente estudiados.	30%	15%
	Puntualidad de entrega	10%	5%
	SUMA DE LA COMPETENCIA C4:		100% 50%
SUMA TOTAL DE LAS COMPETENCIAS:			100%

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1^a PARCIAL 2 semanas	El alumno es capaz de identificar las diferentes tecnologías utilizadas en la creación de aplicaciones web, basados en los estándares internacionales del Consorcio W3C.	100%	10%
2^a PARCIAL 6 semanas	El alumno puede comprender y utilizar las tecnologías básicas para la creación de aplicaciones web, las cuales son HTML y CSS.	100%	20%
3^a PARCIAL 4 semanas	El alumno es capaz de analizar y crear esquemas para la construcción de interfaces web dependiendo de la necesidad del usuario final orientados a diferentes medios de aplicación.	100%	20%
4^a PARCIAL 5 semanas	El alumno es capaz de desarrollar e implementar un proyecto de diseño web responsive con el uso de herramientas y plataformas que satisfagan las necesidades planteadas en los requerimientos establecidos en dicho proyecto.	100%	50%
17 SEMANAS TOTAL	CALIFICACIÓN FINAL	100%	

6.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

- Pring, R. (2001). WWW.color. Gustavo Gili México.
 Maivald, J. (2020). Adobe Dreamweaver Classroom in a Book (2020 Release). Adobe Press.
 Wood, D. (2015). Diseño de interfaces: Introducción a la comunicación visual en el diseño de interfaces de usuario. Editorial Paidotribo.
 Robbins, J (2013). Html5 Pocket Reference: Quick, Comprehensive, Indispensable. O'Reilly.
 Meyer , E. (2017). Css: The Definitive Guide: Visual Presentation for the Web. O'Reilly.

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICÓ
MTRO. ADRIÁN ANTONIO CISNEROS HERNÁNDEZ. ING. MANUEL ENRIQUE MEDELES HERNÁNDEZ.	COLEGIO DEPARTAMENTAL DEL DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN: MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRO. CARLOS ALBERTO CAMPOS PLASCENCIA MTRO. ALBINO ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRO. GUILLERMO GERARDO MADRIGAL FIGUEROA MTRA. LAURA SABINA NAVARRO REAL MTRO. LUIS FELIPE OLIVARES ENRÍQUEZ	
FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE REVISIÓN	FECHA DE MODIFICACIÓN
MARZO 2020	AGOSTO 2020	