**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA**

COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA

COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN** | | | | | | | | |
| 1. Unidad Académica: **Facultad de Arquitectura y Diseño** | | | | | | | | |
| 2. Programa de estudio: **Licenciatura en Diseño Gráfico** | | | | | | | 3. Vigencia del plan: **2006-2** | |
| 4. Unidad de aprendizaje: **Diseño VII** | | | | | | | 5. Clave: **8296** | |
| 6. HC: **1** | HL: | HT: **5** | | HPC: | | HE: **1** | | CR: **7** |
| 7. Ciclo escolar: **2010-1** | | | 8. Etapa de formación a la que pertenece: **Terminal** | | | | | |
| 9. Carácter de la unidad de aprendizaje: **Obligatoria** | | | | | | | | |
| 10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: | | | | | **8289 Metodología del diseño III, 8290 Diseño VI y**  **8272 Materiales y técnicas de realización V** | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elaboró: | **LDG Paloma Rodríguez Valenzuela y**  **Lic. Fernando Enrique Silva Boté** | Vo.Bo.: **Arq. Mario Macalpin Coronado** |
| Fecha: **Julio 2014** | | Puesto: **Subdirector** |

|  |
| --- |
| II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO. |
| Esta asignatura de la etapa terminal y del área de diseño tiene como propósito proporcionar al alumno los conocimientos y herramientas para manejar el diseño de estructuras de interfaz interactivas, identificando los elementos apropiados en función de las necesidades del proyecto, tomando en cuenta las características tecnológicas que la paquetería de aplicación permite. |

|  |
| --- |
| III. COMPETENCIA DEL CURSO. |
| Conocer e implementar los fundamentos y conceptos de diseño para la creación de entornos gráficos aplicados en la distribución y organización de sitios de Internet tomando en cuenta la ergonomía y experiencia del usuario. Todo esto con una actitud responsable y objetiva. |

|  |
| --- |
| IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO. |
| A través de ejercicios aplicativos, el alumno deberá estructurar una interfaz gráfica tomando en cuenta todos los aspectos formales, requerimientos y procedimientos previos a la programación de un sitio de internet. |

|  |
| --- |
| V. DESARROLLO POR UNIDADES |
| Introducción  ENCUADRE DEL CURSO: Duración: 2 horas  El diseño web como campo de acción en la comunicación visual.  Descripción temática del contenido del curso.  Descripción del procedimiento de evaluación.  Bibliografía. |
| Unidad I Duración: 31 horas  ELEMENTOS Y ESTRUCTURAS PARA EL DISEÑO DE UN SITIO WEB Y MEDIOS ELECTRÓNICOS    **Competencia:**  Conocer e identificar los fundamentos básicos de diseño que intervienen en una interfaz gráfica para hacer un análisis efectivo y así generar propuestas visuales funcionales para entornos gráficos e interfaces de sitios Web con una actitud objetiva y responsable.  **Contenido:**  1.1 ¿Qué es un sitio Web?  1.1.1 ¿Cómo se conforma un sitio Web?  1.1.2 Función de un sitio Web  1.2 El diseño adaptado para Internet  1.2.1 Elementos de diseño y contenido web  1.2.1.1 Color  1.2.1.2 Fondo  1.2.1.3 Imágenes  1.2.1.4 Tipografía  1.3 Aspectos formales del diseño en web  1.3.1 Fundamentos de diseño aplicados al diseño web  1.3.1.1 El proceso de diseño.  1.3.1.2 Principios de un buen diseño.  1.3.1.3 Composición (Sección aurea, regla de los tercios y equilibrio)  1.4 Retículas  1.4.1 Estructuras básicas de un sitio web (layout)  1.4.1.1 Una columna  1.4.1.2 Dos columnas  1.4.1.3 Tres columnas |
| Unidad II Duración: 30 horas  DESARROLLO DE CONTENIDOS GRÁFICOS PARA WEB  **Competencia:**  Emplear las bases de diseño para la creación de una plantilla (layout) siendo persistente en la utilización de imágenes, tipografía, fondo, colores y composición para la estructura y organización de los elementos que integran las páginas de internet para generar proyectos de aplicación que respondan a diferentes necesidades de comunicación electrónica de manera creativa y responsable.  **Contenido:**  2.1 Diseño del entorno gráfico para internet  2.1.1 Paletas de color  2.1.2 esquemas de colores  2.1.2.1 Claros y limpios  2.1.2.2 Medios  2.1.2.3 Obcuros  2.1.2.4 Alto contraste  2.1.3 Menús  2.1.4 Herramientas (formularios y sus elementos)  2.1.5 Generando imágenes para web  2.1.5.1 Aprovechamiento de las imágenes  2.1.5.2 Imágenes y resolución  2.1.5.3 Formatos  2.1.5.4 Software herramienta para elaboración de layout gráfico en web  2.2Diseño de plantilla en Photoshop o ilustrador |

|  |
| --- |
| Unidad III Duración: 33 horas  DESARROLLO DE PÁGINAS WEB  **Competencia:**  Aplicar los fundamentos del diseño para generar plantillas e interfaces gráficas de Sitios Web mediante el análisis de las necesidades del proyecto y los aspectos técnicos para su óptimo funcionamiento con una actitud de compromiso y ética.  **Contenido:**  3.1 Comenzando el proyecto de diseño  3.1.1 Aspectos a tener en cuenta en la elaboración de un sitio web  3.1.2 Metodología de trabajo y manejo de archivos para web  3.1.3 Exportar a Dreamweaver una plantilla diseñada en Photoshop.  3.2 Elaborando un sitio web  3.2.1 Ergonomía  3.2.2 Los 3 clics  3.3. ¿Qué es HTML?  3.3.1 HTML y el impacto en el navegador.  3.3.2 Vinculación de imágenes para el funcionamiento de un Sitio Web |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **VI. ESTRUCTURA DE LAS PRACTICAS** | | | | |
| No. de Práctica | Competencia | Descripción | Material de Apoyo | Horas |
| 1 | Conocer e identificar los fundamentos básicos de diseño que intervienen en una interfaz gráfica para hacer un análisis efectivo y así generar propuestas visuales funcionales para entornos gráficos e interfaces de sitios Web con una actitud objetiva y responsable. | Realización de esquema de cómo se compone un sitio Web. | Internet, computadora, lápices y hojas blancas. | 3 |
| 2 | Conocer e identificar los fundamentos básicos de diseño que intervienen en una interfaz gráfica para hacer un análisis efectivo y así generar propuestas visuales funcionales para entornos gráficos e interfaces de sitios Web con una actitud objetiva y responsable. | Práctica mediante el programa Dreamweaver, utilización de tablas e introducción al HTML. | Lápiz, hojas blancas, pizarrón, plumones, proyector, computadora, Internet. | 6 |
| 3 | Emplear las bases de diseño para la creación de una plantilla (layout) siendo persistente en la utilización de imágenes, tipografía, fondo, colores y composición para la estructura y organización de los elementos que integran las páginas de internet para generar proyectos de aplicación que respondan a diferentes necesidades de comunicación electrónica de manera creativa y responsable. | Realización de un sitio Web mediante la utilización de gráficos y tablas. | Lápiz, hojas blancas, pizarrón, plumones, proyector, computadora, Internet. | 6 |
| 4 | Aplicar los fundamentos del diseño para generar plantillas e interfaces gráficas de Sitios Web mediante el análisis de las necesidades del proyecto y los aspectos técnicos para su óptimo funcionamiento con una actitud de compromiso y ética. | Realización de interactivo de usuario tomando en cuenta la opinión de un compañero y desplegando la información correspondiente. | Internet, computadora, proyector | 9 |
| 5 | Aplicar los fundamentos del diseño para generar plantillas e interfaces gráficas de Sitios Web mediante el análisis de las necesidades del proyecto y los aspectos técnicos para su óptimo funcionamiento con una actitud de compromiso y ética. | Proyecto interactivo mediante la utilización de CSS. | Internet, computadora. | 12 |

|  |
| --- |
| VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO. |
| Exposición de los temas por parte del profesor, presentación de ejemplos e investigación de la tecnología y los lenguajes de programación.  Realización de proyectos web complejos utilizando Adobe Dreamweaver.  Elaboración de reportes y prácticas.  Presentación de trabajos de aplicación. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Medios** | **Criterios de evaluación** | **Valor** |
| Asistencia y participación  Prácticas y exposiciones  Tareas  Exámenes y/o entregas de proyectos al finalizar la unidad | Responsabilidad en asistir y participar en las clases manteniendo el respeto al tiempo y las opiniones de los compañeros y el maestro.  Compromiso en llevar todos los datos y elementos necesarios para la correcta realización de las prácticas. Deberán entregarse la fecha y hora acordada. Capacidad de síntesis y análisis de los temas, claridad y dominio en el tratamiento del tema.  Entrega de los trabajos asignados para realizar extra clase. Deberán entregarse la fecha y hora acordada.  Manejo adecuado de los temas del curso evaluado por medio de un examen escrito y/o práctico. Entrega de proyecto al final de cada unidad en donde se ponen en práctica de manera general los conceptos y temas vistos en la unidad. | 10%  30%  30%  30% |

|  |  |
| --- | --- |
| IX. BIBLIOGRAFIA | |
| **Arce, Anguiano Francisco Javier**. *Programación en Flash 8*. Alfaomega. 2006.  **Beaird, Jason**. *Diseño web edición 2008*. Anaya Multimedia. 2007.  **Brown, Nicola**. *Diseño de animación en web*. Prentice-Hall Hispanoamericana. 1997.  **Carter, David E**. *The big book of designs for letterheads and websites*. HBI. 2001.  **Danielson, Richard Karl**. *Web design basics: ideas and inspiration for working with type, color and navigation on the web.* Rockport. 2002.  *Diseño de animación en web*. México, 1996. Prentice Hall.  **Donnelly, Daniel**. *WWW design: flash, the best web sites from around the world.* Rockport. 2002.  **González Romano, Mariano.** Diseño de páginas Web. McGraw-Hill. España. 2007.  **Eaton, Eric.** *Diseño web-elementos de interfaz.* Anaya Multimedia. 2003. | **Green, Thomas J.** Foundation *Flash CS4*. Friends of ED. 2009.  **Holzschalg, Molly E.** *Color para sitios web*. McGraw-Hill Interamericana. 2002.  **King Andrew B**. *Optimización de sitios web.* Anaya Multimedia. 2003.  **Lazar, Jonathan**. *Web usability: a user-centered design approach.* Pearson Adisson Wesley. 2006.  **Powell, Thomas A**. *Diseño de sitios WEB: manual de referencia.* McGraw-Hill. 2001.  **Weinman, Lynda**. *Diseño de imágenes para la Web.* Anaya. España. 2002.  **Zeldman, Jeffrey**. *Principios del diseño web: edición 2002.* Anaya Multimedia. 2002. |