

## SINÓPTICO DE SABERES

### I. PRESENTACIÓN:

<b>INSTITUTO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA PARA LA INFORMÁTICA</b>		
<b>ESCUELA: ANÁLISIS DE SISTEMAS</b>		
ÁREA DE CONOCIMIENTO/SABER:  <b>WEB</b>	UNIDAD CURRICULAR:  <b>ELECTIVA I WEB</b>	SEMESTRE:  <b>TERCER</b>
Elaborado por: <b>Dra. Eytza Corredores</b> <b>Ing. Rosa Ortega</b> <b>Lcdo. Gustavo Jiménez</b> <b>Ing. Herminia Zambrano</b> <b>Licda. Alicia Zapata</b>	Validado Por:  <b>Dr. Wilfredo Illas</b>	Fecha de elaboración:  <b>Marzo 2023</b>
Código: <b>ASE322</b> Prelación: <b>AS223</b>	Horas de Formación Docente (HF)	Total Horas: <b>48</b>
Categorización: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teórica</li> <li>• Teórica – Práctica X</li> <li>• Práctica</li> <li>• Campo-Laboratorio</li> </ul>	Presenciales: <b>3 Horas Semanales</b>  Virtuales:  <b>BIMODALIDAD</b>	Créditos Académicos: <b>2 UC</b>

### II. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

<p>Formula y organiza estrategias de comunicación visual a través de herramientas tecnológicas de diseño gráfico.</p>
---

### III. SABERES NECESARIOS QUE DEBEN EVIDENCIARSE: (*conocer, hacer y ser*)

UNIDAD COMPETENCIA INTEGRADA	CONTENIDO CONCEPTUAL CONOCER	CONTENIDO PROCEDIMENTAL HACER	CONTENIDO ACTITUDINAL SER	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SUGERIDAS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN SUGERIDAS
<b>DISEÑO GRÁFICO</b>	<p>Introducción al diseño gráfico digital y desarrollo web</p> <p>Principios de diseño gráfico: tipografía, color, composición, jerarquía visual</p>	<p>Investiga la relación entre diseño gráfico y desarrollo web</p> <p>Aplica las ventajas de un enfoque centrado en el usuario</p> <p>Expresa casos de estudio de sitios web exitosos en términos de diseño y funcionalidad</p>	<p>Valora el diseño gráfico como una herramienta esencial en el proceso creativo y productivo de una empresa</p>	<p>Trabajo en grupos pequeños</p> <p>Participación activa en los debates</p> <p>Prácticas en el laboratorio</p> <p>Explicación / demostración docente</p> <p>Investigación y aplicación dirigida</p> <p>Elabora mapas conceptuales</p>	<p>Participación en clases y discusiones</p> <p>Mapas conceptuales</p> <p>Evaluación práctica de elementos de diseño</p> <p>Prácticas de laboratorio para la elaboración de páginas Web</p>

UNIDAD COMPETENCIA INTEGRADA	CONTENIDO CONCEPTUAL CONOCER	CONTENIDO PROCEDIMENTAL HACER	CONTENIDO ACTITUDINAL SER	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SUGERIDAS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN SUGERIDAS
<b>HERRAMIENTAS DEL DISEÑO GRAFICO</b>	<p>Adobe Fireworks Concepto, Aplicación</p> <p>Photoshop Concepto Aplicación</p> <p>Illustrator Concepto Aplicación</p> <p>Sketch Concepto Aplicación</p>	<p>Maneja las herramientas y software de diseño gráfico</p> <p>Crea una composición básica utilizando capas, formas y texto</p> <p>Ejecuta manipulación de imágenes y ajustes de color</p>	<p>Muestra interés en utilizar las herramientas necesarias en el diseño gráfico para la expresión de mensajes visuales</p>		

UNIDAD COMPETENCIA INTEGRADA	CONTENIDO CONCEPTUAL CONOCER	CONTENIDO PROCEDIMENTAL HACER	CONTENIDO ACTITUDINAL SER	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SUGERIDAS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN SUGERIDAS
<b>APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DEL DISEÑO GRÁFICO</b>	<p>Integración del diseño gráfico en el código HTML y CSS</p> <p>Diseño centrado en Visual Studio Code, Sublime Text, Dreamweaver</p> <p>Integración de la Herramienta XAMPP como servicio de alojamiento WEB Local</p>	<p>Maneja información de cómo integrar diseños gráficos en el código HTML y CSS</p> <p>Trabaja con suite de desarrollo de código para lograr una implementación efectiva del diseño gráfico y web</p> <p>Aplica todos los conceptos aprendidos en la creación de un sitio web completo</p> <p>Diseña la interfaz gráfica, integrada y optimizada para el desarrollo web</p>	<p>Valora las herramientas de diseño gráfico en las agencias de publicidad, prensa, publicidad exterior y litografías, como formato digital para el desarrollo organizacional</p>	<p>Trabajo en grupos pequeños</p> <p>Prácticas en el laboratorio</p> <p>Explicación / demostración docente</p> <p>Elabora mapas conceptuales</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Investigación y aplicación dirigida</p>	<p>Participación en clases y discusiones</p> <p>Debates</p> <p>Mapas conceptuales</p> <p>Entrega y Evaluación del proyecto final enfocado en el diseño gráfico como herramienta en la elaboración de Páginas Web y su integración en el HTML</p>

UNIDAD COMPETENCIA INTEGRADA	CONTENIDO CONCEPTUAL CONOCER	CONTENIDO PROCEDIMENTAL HACER	CONTENIDO ACTITUDINAL SER	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SUGERIDAS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN SUGERIDAS
<b>CONCEPTOS BÁSICOS DE REDES</b>	Definición y conceptos básicos de redes  Tipos de redes (LAN, WAN, WLAN, MAN)  Introducción a los protocolos de red (TCP/IP, HTTP, DNS)	Identifica los diferentes tipos de redes  Aplica las reglas y formalidades implicadas en la comunican de las computadoras y las páginas Web  Maneja el modelo cliente-servidor en el contexto del desarrollo web	Muestra interés por la utilización correcta del lenguaje informático en el desarrollo web	Trabajo en grupos pequeños  Participar activamente en los debates  Prácticas en el laboratorio  Explicación / demostración docente  Elabora mapas conceptuales  Lluvia de ideas	Participación en clases y discusiones  Debates  Mapas conceptuales  Infogramas

#### **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

1. *Berenger, F. Diseño y Desarrollo Web. (2014). Valencia, España.*
2. *Fernández C, Pablo E. Construcción y Diseño de Páginas Web. (2023). Editorial RA-MA. España.*
3. *Técnicas Avanzadas de Diseño Web. (2010). España. Editorial Vértice.*