

FACULTAD: CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
ESCUELA: ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE DISEÑO

UNIDAD CURRICULAR: DISEÑO X (DISEÑO MULTIMEDIA Y PORTAFOLIO)

Código de la Escuela	Código	Período	Elaborado por	Fecha Elaboración		Plan de Estudios
15	15-0260	X	Prof. Mónica Reina	Octubre 2012		2012
Eje de Formación			Prelación	HAD	HTIE	Unidades de Crédito
Profesional y Práctica			Computación VII	2	4	2

HAD: Horas de Acompañamiento Docente Semanales
HTIE: Horas de Trabajo Independiente del Estudiante Semanales

FUNDAMENTACIÓN

Diseño X, es una unidad curricular que busca integrar la tecnología con la comunicación, para el servicio de la sociedad. Esta cátedra de estudio consiste en presentarle al estudiante, las diferentes estrategias visuales que utilizan los medios de comunicación dentro del campo digital. El propósito de Diseño X, dentro del perfil del Administrador de Empresas de Diseño, es una continuidad relevante en los diferentes géneros comunicacionales de los medios impresos y audiovisuales; por ello, el estudiante, al conocer los diferentes géneros periodísticos en las publicaciones impresas y las variadas técnicas del lenguaje audiovisual, logra engranar tales conocimientos a la comunicación interactiva y digital que hoy se manejan constantemente en la sociedad.

Esta unidad curricular fortalece competencias tales como:

Habilidades en el uso de las TIC
Desempeño con compromiso ético, cultural y social.
Habilidades para buscar, procesar y analizar información.

COMPETENCIAS DEL PERFIL PROFESIONAL VINCULADAS CON LA UNIDAD CURRICULAR

El perfil del diseñador gráfico, dentro de la comunicación digital, busca que logre enfocar los diferentes géneros y estrategias visuales por medio de los recursos interactivos y animados, aplicados en los medios de comunicación, con la finalidad de llevar un impacto al lector, en aprendizajes, información y formación.

Por ello, se plantean las siguientes competencias:

Utiliza las nuevas tecnologías de producción y de información (TIC) y los medios de

expresión en el ámbito visual e introduce cambios según los avances de las tecnologías.

Identifica y optimiza procesos de negocio de las organizaciones de producción gráfica.

COMPETENCIAS DE LA UNIDAD CURRICULAR

Representa, en el plano y en el espacio en forma creativa e innovadora los proyectos de producción gráfica, artística y visual.

MÓDULOS

MÓDULO I. INTERNET COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN MASIVO

Contenidos:

Historia del Internet. Cifras Estadísticas del uso de Internet a nivel mundial y nacional. Influencia del Internet en las comunicaciones. Nombre de Dominio. Hospedaje Web. File Transfer Protocol. Hyper Text Transfer Protocol. Conceptos básicos y herramientas que ofrece Internet.

Desempeños:

- Analiza la evolución del internet como medio de comunicación.
- Identifica los diferentes elementos esenciales para la creación de páginas web.
- Maneja las herramientas utilizadas en internet.

MÓDULO II. SITIOS WEB

Contenidos: Estructura de un Sitio Web. Formato de Imágenes. Fuentes Tipográficas. Paleta de Colores Web. Elementos Animados. El Sonido. Programas o Aplicaciones de Diseño Web. Lenguajes de Programación. Optimización de Recursos Web. Impacto en el lector y/o espectador frente al sitio web.

Desempeños:

- Identifica el esquema gráfico del diseño de un sitio web.
- Reconoce los colores, imágenes, fuentes y aplicaciones utilizadas en el sitio web.
- Selecciona elementos gráficos adecuados al proyecto y tipo de lector y/o espectador.

MÓDULO III. PUBLICACIONES INFORMATIVAS, APLICADAS A LA TECNOLOGÍA

Contenidos:

Infografía Interactiva, Galería Fotográfica Digital, Suplementos, folletos y boletines electrónicos, Videos Multimedia, Audiogalerías.

Desempeños:

- Identifica los diferentes recursos visuales informativos utilizados en la web.
- Elabora publicaciones informativas, por medio de los recursos informativos utilizados

MÓDULO IV. MARKETING EN INTERNET

Contenidos:

Publicidad Interactiva adaptada a las necesidades del lector. Banner, Rascacielos, Avisos Fijos POP-UP, Disolvencias, Mailing.

Desempeños:

- Identifica los diferentes tipos de publicidad utilizados en internet.
- Diseña publicidad para un sitio web, considerando las necesidades y perfil del lector y/o espectador

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Entre las estrategias didácticas, se sugiere:

- Debate Dirigido
- Estudios de casos
- Prácticas Grupales
- Exposición Dirigida
- Mapas conceptuales y mentales

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

- Elaboración de Proyecto Digital
- Pruebas (escritas, orales o prácticas),
- Listas de cotejo.

REFERENCIAS

Acera, Miguel (2012). Analítica Web. España: Editorial Anaya Multimedia.

Pardo, Miguel (2012). Creación y Diseño Web. España: Editorial Anaya Multimedia.

Eccher, Clint (2011). Diseño Web Profesional. España: Editorial Anaya Multimedia.

Macdonald, Matthew. (2012). Creación y Diseño Web. Edición 2012. España: Editorial Anaya Multimedia.

Miller, Michael (2011). Marketing con Youtube. España: Editorial Anaya Multimedia.

Vander Veer, E. (2011). Facebook para Todos. España: Editorial Anaya Multimedia.