



A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DICW321					
4. Ubicación en la malla	6° semestre, 3° año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	1	Teóricos	1	Prácticos	1	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			34	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Representación de la información. Programación					

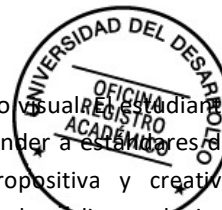
B. Competencias de la Asignatura

	Competencias Genéricas		Competencias de Innovación		Competencias de Investigación		Competencias Tecnológicas
	Ética		Creatividad		Observación y Conceptualización		Representación y Visualización
	Emprendimiento y Liderazgo		Empatía	x	Dominio de Herramientas Metodológicas	x	Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
	Responsabilidad Pública		Trabajo en Equipo	x	Jerarquización de la Información		Dominio y Uso de Materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio Crítico		
	Eficiencia		Pensamiento Estratégico				
x	Visión Global						
	Visión Analítica						
	Comunicación						

C. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso teórico-práctico, entrega al estudiante herramientas vinculadas al proceso de diseño de interfaces web como etapa fundamental en todo desarrollo interactivo, desde las necesidades del usuario,

especificaciones funcionales, diseño de la interacción, diseño de interfaz hasta el diseño visual. El estudiante desarrolla proyectos de baja y mediana complejidad, buscando equilibradamente responder a estándares de usabilidad y accesibilidad a través de heurísticas y user-testing, con una mirada propositiva y creativa sobre este soporte explorando nuevas experiencias de interacción. El curso busca que el estudiante adquiera conocimientos teórico-prácticos y herramientas metodológicas del proceso de diseño de interacción en ámbito web.



La asignatura es dictada en el ciclo de Licenciatura, pertenece a la Conocimientos Específicos, aporta en el desarrollo de la competencia genérica de Eficiencia, así como las específicas de Dominio de Herramientas Metodológicas, Jerarquización de la Información y Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción.

D. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Eficiencia	Selecciona procedimientos y herramientas de forma intencionada, proactiva, autorregulada y autónoma permitiendo la exploración de las oportunidades y asumiendo las consecuencias que derivan de estas decisiones, mediante el desarrollo de proyectos. Utiliza de forma racional los recursos y tiempos disponibles, logrando su optimización en el desarrollo de proyectos de diseño web de baja y mediana complejidad. Clasifica información y contenidos que permitan el diseño web de acuerdo a los objetivos planteados para los diversos soportes. Valora la importancia de mantener una permanente actualización en el ámbito tecnológico mediante la experiencia práctica.
Competencias específicas	
Dominio de Herramientas Metodológicas	
Jerarquización de la información	
Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción	

E. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
UNIDAD 1: fundamentos del diseño web 1.1 diseño de páginas en HTML. ☐ HTML: codificación con etiquetas ☐ Uso del espacio fijo y variable ☐ El color hexadecimal ☐ Uso de tipografías de sistema ☐ Uso de las opciones de color Web y paleta Web safe 1.2 técnicas del diseño y desarrollo Web ☐ Conceptos básicos de navegabilidad y usabilidad. ☐ Planificación y creación de sitios y documentos. ☐ Conceptos básicos sobre arquitectura de la información ☐ Conceptos básicos de diseño de interfaces adaptativas. 1.3 software Dreamweaver ☐ interfaz de trabajo de Dreamweaver ☐ Documento, paneles, ventanas ☐ Definición de sitios	Eficiencia Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción	Identifica verazmente los conceptos introductorios al diseño de páginas en HTML, a través de ejercicios prácticos. Identifica los principios y técnicas del diseño y desarrollo Web, a través de ejercicios prácticos. Utiliza la interfaz de trabajo del software Dreamweaver en ejercicios prácticos
UNIDAD 2: DISEÑO Y DIAGRAMACION WEB 2.1 Diseño y diagramación --- Diseño, diagramación y tabulación mediante objetos div y tablas. --- Manejo de métodos de anidación de objetos. --- Introducción al diseño de interfaces adaptativas. 2.2 Textos --- Aplicación de formatos de texto --- Incorporación de texto e integración con Word --- Atributos de texto e hipervínculos 2.3. Estilos --- Aplicación de estilos de clase, de etiqueta y de ID.	Dominio de Herramientas Metodológicas Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción	Diagrama una página Web, mediante el uso del software Dreamweaver Utiliza las herramientas de formato, mediante ejercicios prácticos Utiliza de estilos en el desarrollo de una página web



--- estilos para controlar fondos, textos, bordes, rellenos, márgenes y otros. --- Exportación de estilos a hojas CSS --- Aplicación de estilos CSS a todo el sitio.		
UNIDAD III: ELEMENTOS MULTIMEDIA 3.1 Imágenes --- Importación de imágenes. --- Imágenes de sustitución y mapas de imagen 3.2 videos. --- Importación de películas y videos de Flash --- Incorporación de Videos Youtube o Vimeo --- Incorporación de aplicaciones web (Google Maps y otras) 3.3 formularios. --- Etiqueta form --- Propiedades de formulario --- Elementos de formulario --- Activación de formularios mediante script de servidor	Jerarquización de la información Dominio de Herramientas Metodológicas Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción	Inserta imágenes y videos en la página web diseñada Crea formularios coherentes con la página web diseñada Selecciona contenidos de imagen, video y texto de forma coherente para la página web en desarrollo

F. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación a la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación, resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de metodologías de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Ejercicio práctico
- Bitácora
- Portafolio
- Presentación oral y/o de proyectos
- Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información.

G. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

Los procedimientos de evaluación permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.).

El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones similares a las que aborda un diseñador profesional. Se promueven evaluaciones que permitan evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión.

Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes en cada curso.

Los instrumentos de evaluación permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración, rúbrica.

Durante el desarrollo de este curso se podrán efectuar variados y diferentes tipos de evaluaciones, tanto calificadas como formativas, orientadas a verificar la presencia en el estudiante de las competencias establecidas en este programa, sus logros y aprendizajes. Los diferentes tipos de evaluaciones sugeridas, son:

- Evaluaciones formativas clase a clase
- Evaluaciones calificadas individuales y grupales
- Auto-evaluaciones
- Co-evaluaciones

Instancias de evaluación:

Existirán al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad sumarán el 100% de la Nota de Presentación a Examen. Estas 4 evaluaciones corresponderán a tres proyectos más una nota de proceso que promediará el total de procesos por proyecto.



Ésta a su vez equivaldrá al 70% de la nota final del ramo. Ninguna evaluación podrá, por sí sola, ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Existirá un examen final de la asignatura, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

H. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

Tognazzini, B. (1996). *Tog on interface*. Boston: Addison Wesley

Cooper, A. (2007). *About face 3: the essentials of interaction design*. Indianapolis: Wiley

Garrett, J.J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition)*. Berkeley: New Riders.

Pratt, A. (2012). *Interactive design : an introduction to the theory and application of user-centered design*. Beverly, MA: Rockport Publishers

Shedroff, N. (2001). *Experience design 1*. Indianapolis: News Reader

Shedroff, N. (1994). *Information Interaction Design: A unified field of theory of design [en línea]*. Fecha de consulta: 10 de agosto de 2016. Disponible en <http://nathan.com/information-interaction-design-a-unified-field-theory-of-design/>

Bibliografía Complementaria:

Saffer, D. (2007). *Designing for interaction : creating smart applications and clever devices*. Berkeley: New Riders

Lwgren, J. (2004). *Thoughtful interaction design: a design perspective on information technology*. Cambridge: MIT Press.