

Desarrollo Web

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DICW411					
4. Ubicación en la malla	7° semestre, 4° 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	Objetos Conectados					

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	Herramientas Metodológicas	x Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de
Responsabilidad Pública	Trabajo en Equipo	x Jerarquización de la Información	Dominio y Uso de Materiales
Autonomía	Persuasión	Juicio Crítico	
x Eficiencia	Pensamiento Estratégico		
Visión Global			
Visión Analítica			
Comunicación			

C. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso práctico entrega al estudiante conocimientos y herramientas relacionadas con el diseño y programación web front-end profundizando desde el ámbito técnico en HTML5, CSS y Javascript, y la integración en menor medida con PHP, en back-end. El estudiante reconoce el contexto de múltiples dispositivos de acceso por lo que comprende la importancia de reconocer sus características para la visualización correcta en cada una de ellos. El curso busca que el estudiante sea capaz de seleccionar adecuadamente las diversas tecnologías disponibles actualmente, y darle un buen uso para elaborar proyectos en soporte Web, fomentando el criterio y el autoaprendizaje futuro en mayor profundidad de éstas y otras nuevas herramientas que se incorporen.



Esta asignatura es parte al ciclo de licenciatura, enmarcada dentro de la línea de conocimientos específicos, aportando al perfil de egreso en el desarrollo de la competencia genérica Eficiencia y de las competencias específicas de 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	Reflexiona de manera crítica acerca de los fundamentos del diseño de interacción y el rol del diseñador en este escenario a partir de discusión en clases de referentes y casos.
Competencias específicas	
Jerarquización de la Información	
Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción	Aplica la conceptualización creativa, el análisis de referentes y el prototipado como parte del proceso de diseño de forma pertinentemente en proyectos de baja y mediana complejidad.
	Explora los distintos soportes y medios vinculados al diseño de interacción que forman parte de su quehacer en torno a la disciplina a partir de análisis de referentes y desarrollo de proyectos de baja y mediana complejidad.
	Toma decisiones de manera creativa, autónoma y argumentada permitiendo asegurar la factibilidad y viabilidad del proyecto de diseño, sea éste individual o grupal.
	Comunica eficiente y persuasivamente a sus compañeros y profesor los fenómenos estudiados y las decisiones conceptuales, prácticas y técnicas tomadas en el proyecto de diseño de interacción.
	Desarrolla el proyecto de diseño con proactividad, perseverancia y motivación, demostrando resolución del proyecto entregado tanto individual como grupalmente.

E. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
<p>UNIDAD I: SITIOS WEB Y ADMINISTRACIÓN DE CONTENIDOS</p> <p>1.1 Introducción al desarrollo de sitios web</p> <ul style="list-style-type: none"> Lenguajes y tecnologías detrás de la web Arquitectura de información y diseño de experiencia de usuario Cumplimiento de estándares <p>1.2 Sistemas de administración de contenidos (Content Management Systems, CMSs)</p> <ul style="list-style-type: none"> Sitios web estáticos y sitios web dinámicos Características de Wordpress Posibilidades de flexibilización e integración de Wordpress 	<p>Eficiencia</p> <p>Jerarquización De La Información y/o</p>	<p>Reconoce el lenguaje y tecnologías detrás de la web mediante la exploración con diversos sitios.</p> <p>Describe la Arquitectura de información y diseño de experiencia de usuario basado en la observación de ejemplos.</p> <p>Distingue el Cumplimiento de estándares en el análisis de casos.</p> <p>Diferencia las principales propiedades y usos de sitios web estáticos y dinámicos en ejercicios prácticos.</p> <p>Examina sistema de gestión de contenidos WordPress mediante la exploración del mismo</p>
<p>UNIDAD II: WORDPRESS</p> <p>2.1 Instalación de Wordpress</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilización de FTP Gestión de bases de datos MySQL Instalación y puesta en marcha de plataforma Wordpress <p>2.2 Personalización de Wordpress</p> <ul style="list-style-type: none"> Creación de plantillas Personalización y edición de plantillas Uso de widgets Instalación y personalización de plugins 	<p>Eficiencia</p> <p>Dominio de herramientas Tecnológicas Y Procesos De Producción</p>	<p>Instala sistema de gestión de contenidos WordPress de manera correcta en un ordenador.</p> <p>Manipula herramientas de sistema de gestión de contenidos WordPress de forma eficiente y creativa.</p>



UNIDAD III: CONTENIDOS EN WORDPRESS	Eficiencia	Desarrolla un sitio web en el sistema de gestión de contenidos WordPress creando, editando y gestionado contenido de acuerdo a lo solicitado.
<p>3.1 Creación y edición de contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación y edición de entradas • Uso de la biblioteca multimedia • Inserción de contenidos externos • Gestión de contenido creado por usuarios <p>3.2 Posibilidades de extensión de Wordpress</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integración con Facebook y Twitter • Plantillas para e-commerce • Integración con servicios de métrica web • Posibilidades de desarrollo personalizado 	<p>Jerarquización De La Información y/o</p> <p>Dominio de herramientas Tecnológicas Y Procesos De Producción</p>	<p>Explora extensiones de sistema de gestión de contenidos WordPress, hacia otras plataformas y herramientas en ejercicios prácticos.</p>

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 Moggridge,
- B. (2007). *Designing interactions*. Cambridge: MIT Press
- 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/>
- Zurain, Z, Nakata, K. (2011). *Information Fields in Context-based Activity Design*. ICSO 2011: The 13th International Conference on Informatics and Semiotics in Organisations: Problems and Possibilities of Computational Humanities. Leeuwarden, The Netherlands. Recuperado: 12 Agosto de 2014, desde http://www.academia.edu/2008396/Information_Fields_in_Context-based_Activity_Design

Bibliografía Complementaria:

- Shedroff, N. (2012). *Make it so: interaction design lessons from science fiction*. New York: Rosenfeld Media
- Saffer, D. (2007). *Designing for interaction: creating smart applications and clever devices*. Berkeley: New Riders
- Norman, D. (2010). *El diseño de los objetos del futuro: la interacción entre el hombre y la máquina*. Barcelona: Paidós
- Lwrgren, J. (2004). *Thoughtful interaction design: a design perspective on information technology*. Cambridge: MIT Press.