

PROGRAMA DE ESTUDIOS POR COMPETENCIAS

UNIVERSIDAD TEC DE ORIENTE

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN (1)

PROGRAMA ACADÉMICO: (2) Licenciatura en Diseño Gráfico y Marketing Digital

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: (3) Maquetación y Edición Digital de Imágenes

MODALIDAD: (4) Escolarizada () No escolarizada () Mixta (x)

CLAVE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: (5) DGM526 **SERIACIÓN: (6)** _____

CICLO: (7) _____

HORAS CONDUCIDAS	HORAS INDEPENDIENTES	TOTAL DE HORAS POR CICLO	CRÉDITOS
32	48	80	5

PROPÓSITOS GENERALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE (11)

Analizar los conceptos básicos para la maquetación de imágenes, conocer el proceso para el tratamiento digital de imágenes

CONCEPTUALES (SABER)

Analizar los aspectos fundamentales del tratamiento digital de imágenes y su problemática para tomar decisiones y aprender por sí mismo mediante la práctica dirigida.

PROCEDIMENTALES (SABER HACER)

Practicar la edición de imágenes por medio de ejercicios prácticos para desarrollar técnicas de procesamiento de imágenes

ACTITUDINALES Y VALORALES (SER/ESTAR)

Reforzar las ideas, fundamentales, de que el alumno debe ser capaz de tomar decisiones y de aprender por sí mismo a partir de lo aprendido, como elementos que serán decisivos en su etapa laboral.

PROGRAMA DE ESTUDIOS POR COMPETENCIAS

PROGRAMA ACADÉMICO: Licenciatura en Diseño Gráfico y Marketing Digital

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: Maquetación y Edición Digital de Imágenes

HORAS ESTIMADAS (12)		CONTENIDO DEL PROGRAMA	
HORAS DOCENTES	HORAS INDEPENDIENTES	TEMAS Y SUBTEMAS (13)	PROPÓSITOS DE LOS TEMAS (14)
5	8	1. Dreamweaver 1.1. Conociendo Macromedia Dreamweaver 1.2. Creación de sitios y páginas Web 1.3. Trabajo con texto 1.4. Imágenes 1.5. Creación de marcos 1.6. Creación de tablas 1.7. Trabajar con capas 1.8. Vínculos Web 1.9. Formularios interactivos 1.10. Biblioteca 1.11. Plantillas 1.12. Vídeos 1.13. Comportamientos 1.14. Comandos de teclado	Analizar los tratamientos digitales de imágenes a partir de estudio de programas de diseño digital como Dreamweaver para su selección en la maquetación de imágenes
6	8	2. HTML Básico: 2.1. Internet 2.2. Conceptos básicos 2.3. Estructura de un documento HTML 2.4. Dar formato a un documento 2.5. Listas 2.6. Imágenes 2.7. Enlaces 2.8. Tabla	Analizar los conceptos básicos de HTML para la maquetación de imágenes por medio de la aplicación de los conceptos básicos en la elaboración de páginas web para entender su geometría y composición

PROGRAMA DE ESTUDIOS POR COMPETENCIAS

		2.9. Marcos 2.10. Apéndice	
5	8	3. HTML Avanzado 3.1. Imágenes 3.2. Enlaces 3.3. Tablas 3.4. Mapas sensibles 3.5. Marcos 3.6. Multimedia 3.7. Formularios 3.8. Hojas de estilo 3.9. Capas 3.10. Editores y lenguajes de programación 3.11. Promoción y publicación 3.12. Apéndice	Practicar el desarrollo de sitios web a través la creación de plantillas que permitan mantener y modificar la apariencia completa de un sitio o modificando documentos para su integración en proyecto gráficos

METODOLOGÍA CON LA QUE SE VA A DESARROLLAR LA UNIDAD DE APRENDIZAJE		
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA (15)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (16)	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN, NORMAS Y PROCEDIMIENTOS (17)
Teniendo como base las teorías del aprendizaje la metodología que se aplica se basa en: Cognitivismo, Constructivismo, Aprendizaje situado, aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias. Desarrollando estrategias para la construcción del conocimiento basado en la situación real del estudiante mediante prácticas educativas con base en el aprendizaje basado en casos, el aprendizaje	Realiza actividades de: Visualizar la presentación del docente acerca de "Curso Dreamweaver cs6.", disponible en la plataforma educativa, deberás descargar y leer en el apartado de Recursos Desarrollo web en entorno servidor (Grado Superior): Gráficos y diseño web. Y realizar los ejercicios que ahí se describen. Leer en el apartado de Recursos Creación de páginas Web dinámicas Desarrollo web en entorno servidor (Grado Superior): Gráficos y diseño web.	El estudiante deberá cumplir como mínimo con el 80% de asistencias durante el período. La evaluación estará centrada en el desempeño utilizando: Heteroevaluación, Autoevaluación. Coevaluación Formativa Sumativa Idiográfica Inicial, procesual y final La evaluación formativa se realizará mediante la realización de:

PROGRAMA DE ESTUDIOS POR COMPETENCIAS

basado en problemas y el aprendizaje colaborativo. Generando desde la planeación hasta la intervención pedagógica el desarrollo de competencias. Utiliza dinámicas de grupo centradas en los estudiantes y centradas en la tarea.	Y realizar mapa conceptual y la realización de ejercicios visualizar la presentación del docente acerca de "editores y lenguajes de programación", disponible en la plataforma educativa, deberás descargar y leer en el apartado de Recursos Desarrollo web en entorno servidor (Grado Superior): Gráficos y diseño web y realizar los ejercicios	Rúbricas Portafolios de evidencias Proyectos formativos, análisis de casos, presentación de proyectos, propuestas Realización de prácticas Evaluación final mediante proyecto grupal PONDERACIÓN Portafolios 40% Evaluación formativa 40% Proyecto 20% Total 100%
---	---	--

RECURSOS DIDACTICOS (18)

- Proyector
- Laptop
- videos
- Pizarrón
- Marcadores
- Revistas especializadas
- Blogs
- Wikis
- Páginas web

PROGRAMA ACADÉMICO: Licenciatura en Diseño Gráfico y Marketing Digital

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: Maquetación y Edición Digital de Imágenes

PROGRAMA DE ESTUDIOS POR COMPETENCIAS

BIBLIOGRAFIA (DE ACUERDO AL MODELO A.P.A) (19)

- Beati, H. (2021). *HTML5 y CSS3 - Para diseñadores*. Scribd. <https://es.scribd.com/book/420493925/HTML5-y-CSS3-Para-disenadores>
- Rodríguez, F. (2019). *Crear una web desde cero. Paso a paso con Joomla!*. 2a Edición Actualizada: Gráficos y diseño web. Scribd. <https://es.scribd.com/book/409472868/Crear-una-web-desde-cero-Paso-a-paso-con-Joomla-2%C2%AA-Edicion-Actualizada-Graficos-y-diseno-web>
- Vera, J. M. (2019). *Desarrollo web en entorno servidor (Grado Superior): Gráficos y diseño web*. Scribd. <https://es.scribd.com/book/409467137/Desarrollo-web-en-entorno-servidor-GRADO-SUPERIOR-Graficos-y-diseno-web>
- Beati, H. (2021). *PHP - Creación de páginas Web dinámicas 2a edición*. Scribd. <https://es.scribd.com/book/420493507/PHP-Creacion-de-paginas-Web-dinamicas-2a-edicion>
- SEP. (s.f.). *Dreamweaver Básico*. Centro Nacional de Actualización docente. En: <https://es.scribd.com/document/483033836/DREAMWEAVER-Manual-de-usuario>

PERFIL DEL DOCENTE REQUERIDO (20):

GRADO ACADÉMICO, CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES:

Licenciatura en Diseño o Marketing Digital o áreas afines

Conocimientos:

Poseedor de conocimientos actualizados, extensos y profundos en la disciplina objeto de su enseñanza.

Habilidades:

planifica, organiza, ejecuta y evalúa situaciones de aprendizaje significativas a partir de las características, experiencias y potencialidades de los estudiantes

Actitudes:

empatía con los estudiantes, respeto a sus procesos de aprendizaje, fomenta los valores institucionales.

EXPERIENCIA DOCENTE:

3 años en el ejercicio de la docencia en educación superior

EXPERIENCIA PROFESIONAL:

3 años en el ejercicio de la profesión