



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: Diseño Gráfico por Computación Nivel 1 (DGPC1)

CÁTEDRA: Díaz Cortez

- Plan de estudios Carrera Diseño Gráfico: 2018
- Plan de estudios Carrera Diseño de Imagen y Sonido: 2016
- Carga horaria total: 60 hs.
- Carga horaria semanal: 4 hs. Turno Jueves Tarde y 4 hs. Turno Viernes Mañana.
- Duración del dictado: 1er y 2do cuatrimestre
- Turnos: Jueves Turno Tarde y Viernes Turno Mañana
- Tipo de promoción: Promoción Directa

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

Ubicación en el Plan de Estudios de Diseño Gráfico

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG): CICLO DE FORMACIÓN ORIENTADA

AÑO: DGPC es una materia Optativa del 5º año que puede ser adelantada por los/as alumnos/as desde el 3er año.

Ubicación en el Plan de Estudios de Diseño de Imagen y Sonido

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG): NIVEL 3 y NIVEL 4

AÑO: DGPC es una materia Optativa del 4º y el 5º año.

2. OBJETIVOS

Los objetivos principales son:

- » Reflexionar sobre los procesos de producción, circulación y consumo del diseño en redes digitales.
- » Colaborar en la formación de estudiantes en Diseño y Desarrollo de páginas web, tanto en el conocimiento del hecho estético como en la formación técnica.
- » Promover el trabajo en equipo y el Diseño colaborativo en red.
- » Utilizar Software Libre con licencias permisivas para Diseño Web.
- » Practicar el uso de estándares digitales de Internet HTML5 CSS JavaScript y SVG
- » Integrar el trabajo colaborativo y multidisciplinario, a través de la elaboración de proyectos de diseño y producción de sitios para Internet.
- » Interactuar con un servidor de páginas web.
- » Lograr que la experiencia del uso de estándares digitales, para desarrollar páginas web de Internet, y la interacción con servidores web, constituyan un incremento en el aprendizaje del uso de herramientas de expresión disponibles.



3. CONTENIDOS

Unidad Temática 1:

Origen de Internet, TCP/IP Transmission Control Protocol / Internet Protocol.
Origen de la WEB, Gestión de la información, historia y evolución.
Compatibilidad en la Red, los estándares de Internet, el W3C y el WHATWG.

Unidad Temática 2:

Protocolos WEB, un conjunto formal de estándares y normas, que rigen tanto el formato como el control de la interacción entre los distintos dispositivos.
Servidores WEB, Servidores FTP, Servidores DNS, Dominios web, Navegadores WEB.

Unidad Temática 3:

Definición de estructura y contenido web, lenguaje de etiquetas de hipertexto HTML
Partes del html, elementos, etiquetas, atributos, contenidos, componentes módulos.
Hipertexto, enlaces que conectan páginas web entre sí o con aplicaciones.
Uso de Software Libre para Diseño WEB: Visual Studio Code, Filezilla.

Unidad Temática 4:

Planificación y jerarquización de la información web, árbol de navegación.
Diseño centrado en la experiencia del usuario en interacción con la interface usable de la web, uso de: boceto, esquema de alambre, prototipos digitales y plataformas.
Arquitectura de la información con Accesibilidad. (Introductorio).

Unidad Temática 5:

Uso del lenguaje de estilos CSS, Hojas de Estilo en Cascada (cascading style sheets), para definir la apariencia y el aspecto visual de una página o sitio web.
Reglas, declaraciones, selectores, propiedades y valores, estándares web.
Modos de uso, Sintaxis de reglas CSS comunes y de reglas especiales.
Estructura de páginas web mediante filas, columnas y módulos.
Unidades de medida y modelos de color.

Unidad Temática 6:

Adaptación de los archivos HTML y CSS a múltiples medios y dispositivos.
Web multidispositivo reglas @ condicionales @media MediaQueries Puntos de quiebre.
Conjuntos de estilos para diferentes medios como por ejemplo video, pantalla e impresión.

Unidad Temática 7:

Imágenes digitales 2D para la WEB pixelares y vectoriales, para múltiples dispositivos.
Formatos propietarios y formatos permisivos, licencias de usuario final.
Inserción en la web de imagen como contenido y de imagen como decoración.
Uso de Software Libre para imágenes WEB: Inkscape, Gimp. (Introductorio).

Unidad Temática 8:

Superposición de elementos en la web, CSS position.
Posicionamientos referidos al origen de coordenadas o a otros elementos.
Control del eje Z.
Pseudoclasses y Pseudoelementos.



Unidad Temática 9:

Formularios WEB. Interacción con datos.
El elemento formulario: acción y método.
Elementos del formulario: campos listas, botones, controles, opciones.
Input: la etiqueta con mayor cantidad de tipos.
Chequeo y control de entrada y salida de datos. (Introdutorio).

Unidad Temática 10:

Tipografía e íconos para la WEB. Formato WOFF (Web Open Font Format).
Fuentes tipográficas propietarias y Fuentes Tipográficas Libres.
Unicode, estándar de codificación de caracteres, símbolos e íconos digitales.
Vínculo de fuentes e íconos en la hoja de estilos CSS: @import y @font-face
Propiedades de las fuentes tipográficas y los íconos web.
Uso de Software Libre para Fuentes Tipográficas e íconos WEB: FontForge.
(Introdutorio).

Unidad Temática 11:

JavaScript, lenguaje de programación para añadir interactividad a HTML y a XML.
DOM Modelo de Objeto de Documento, una interfaz de programación para HTML y XML.
(Introdutorio).

Unidad Temática 12:

Video en la web. Elemento <video> .
Formatos, Contenedores y Codecs Estandarizados para HTML5.
Características del video: BitRate, FPS, Aspect Ratio, Resolución.
Accesibilidad a los contenidos del video por otros medios textuales o sólo audio.
Controles de video para usuarios, video de fondo, video responsive. CSS para Video.
Uso de Software Libre para Video: OpenShot, VN, ShotCut. (Introdutorio).

4. MODALIDAD DE ENSEÑANZA

Diseño Gráfico por Computación es una materia optativa de las carreras Diseño Gráfico y Diseño de Imagen y Sonido de la FADU, UBA.

Es una materia teórica y práctica que se dicta los días Jueves en el horario de 14 a 18 hs. Y los días viernes de 9 a 13 hs.

La materia se cursa jueves y viernes con dos plantillas docentes y dos alumnados.

La aprobación es por Promoción directa y cursado cuatrimestral.

Se trabaja en un espacio que comprende en una primera instancia el dictado de una clase teórica y luego el desarrollo de los Trabajos Prácticos. Éstos están sostenidos en la lectura de la bibliografía obligatoria, orientada por guías de preguntas y controles de lectura que apuntan a la discusión y exposición de los temas tratados.

Desde las primeras clases y antes de la evaluación parcial individual, los estudiantes conforman equipos de trabajo donde desarrollan el Trabajo Práctico Final grupal.

Allí, y en función de una problemática relativa al diseño en redes digitales, se busca brindar herramientas teóricas, técnicas y metodológicas para aproximarse a la investigación en diseño y programación de sitios web. El propósito es que los estudiantes formulen una hipótesis de trabajo sobre una temática del diseño y puedan desplegar en modo práctico una argumentación a la luz de los conceptos desarrollados en la materia, como una instancia de aprendizaje y participación en un trabajo integrador de las distintas etapas de



producción de un sitio web y publicar en un servidor de páginas web el trabajo práctico final grupal.

5. MODALIDAD DE EVALUACIÓN

Aprobación de la cursada

Se requiere un mínimo de dos calificaciones que sean iguales o superiores a 4 (cuatro). La evaluación está pensada como un sistema mixto que permite articular el desempeño individual y grupal.

La entrega individual –realizada a mitad del cuatrimestre– es evaluada en forma individual. Por su parte, el Trabajo Práctico Final es la instancia grupal de evaluación.

La evaluación entonces comprende:

1. Entrega individual.
2. Trabajo Práctico Final (realizado en forma grupal).

Si alguna de estas calificaciones resultara inferior a 4 (cuatro) el estudiante debe rendir un examen recuperatorio. Cabe destacar que sólo podrá ser recuperada una de las dos instancias de evaluación. El promedio general y final de la materia se establece computando todas las calificaciones, incluso los aplazos. Para aprobar se debe obtener un mínimo de 4 (cuatro) puntos de promedio.

Aprobación de final: No requiere Final. Es una materia de Promoción Directa.

6. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.w3c.org>

<https://html.spec.whatwg.org/>

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web>

<https://caniuse.com/>

<https://www.acumar.gob.ar/materiales-didacticos/>