

Ciberlenguajes

Área de formación:	Multimedia – Teórico-práctico
Nivel:	8 – Pensum CS04
Horas:	48
JUSTIFICACIÓN.	<p>El profesional de la Comunicación Social y el Periodismo requiere conocimientos en el campo de la comunicación para medios digitales como periódicos en Internet, emisoras virtuales, canales de televisión y portales interactivos de gran impacto. Esto hace necesario formar en competencias básicas como composición y diseño con herramientas de tratamiento de imágenes, integración de contenidos y composición de interfaces gráficas.</p> <p>El conocimiento de los aspectos más importantes y referentes al desarrollo de soluciones Web y su puesta en marcha en entornos virtuales en la red, son herramientas de gran importancia en la formación del Comunicador Social para el desarrollo de mensajes Web de acuerdo a las demandas de un medio específico en el ámbito comunitario, social o empresarial.</p>
OBJETIVOS:	
Objetivos generales:	Planear estratégicamente el desarrollo de sitios Web con intensiones informativas, educativas y de entretenimiento
Objetivos Específicos:	<ul style="list-style-type: none">• Formar un criterio profesional para el análisis de interfaces de usuario utilizadas en Internet.• Reconocer el impacto que tiene el correcto uso de los conocimientos en diseño en los medios audiovisuales e interactivos.• Conocer y aplicar protocolos de hipertexto.• Diseñar sitios Web.• Evaluar sitios Web• Publicar sitios Web.
COMPETENCIAS	<p>Reconoce, aprende y aplica los conceptos generales del desarrollo Web, que le sirven para la producción de materiales audiovisuales en los que involucra imagen, video, animación, texto, sonido para la comunicación de mensajes educativos, periodísticos, comerciales y sociales.</p> <p>Aplica procedimientos adecuados al contexto comunicativo al que se enfrente</p> <p>Usa el lenguaje en actos de comunicación particulares, concretos, y social e históricamente situados</p> <p>Conoce y usa los significados y el léxico de manera pertinente, según las exigencias del contexto de comunicación</p>

	<p>Es proactivo y propositivo</p> <p>Prevé las consecuencias de sus decisiones.</p> <p>Asume la responsabilidad de sus actos.</p> <p>Planea, dirige, evalúa y controla procesos asociados a su gestión.</p> <p>Domina las técnicas y tecnologías asociadas a la profesión</p>
<p>CONTENIDOS TEMÁTICOS.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción y conceptos de la Web. <ul style="list-style-type: none"> - Redacción para la Web - Reconocimiento de alojamiento, hospedaje, nombramiento y los parámetros en la Red. - Plataformas para la publicación de Sitios Web - Tipos de sitios - Teoría del Color para Web - Manejo de archivos de mapas de bits y edición. - Composición y Diagramación (Bocetos) - Estructuras gráficas hacia el Usuario – Usabilidad centrada en el usuario - El usuario y parte del criterio de diseño. 2. Estructuras y protocolos. Creación de sitios <ul style="list-style-type: none"> - Etiquetas e implementación. 3. Estructura y creación de sitios Web. <ul style="list-style-type: none"> - Planeación Web (pasos para el desarrollo de un sitio) - Mapas del sitio - Barras de botones y diseño. 4. Editor Web <ul style="list-style-type: none"> Funcionalidades del editor Hojas de estilo CSS 5. Incrustación de películas animadas bidimensionalmente 6. Desarrollo de Sitio y publicación (Entrega final)
<p>PLAN DOCENTE O AGENDA TEMÁTICA Y EVALUATIVA</p>	<p>Semana 1. Presentación del curso, portafolio de Desempeño, Configuración de la Internet, Qué es diseño Web y aplicaciones,</p> <p>Semana 2. Código HTML, historia, aplicaciones, exploración de sitios Web, , bloc de notas, etiquetas (tags), titulación, extensiones</p> <p>Semana 3. HTML: background, esqueleto HTML, colores Web, links de imágenes, manejo de texto, vínculos,</p> <p>Semana 4. Tablas, colspan, rouspan, listas anidadas,</p> <p>Semana 5. Primera Prueba ECAES, revisión Portafolio de desempeño</p> <p>Semana 6. Introducción a editores Web, Interfaz gráfica de Dreamweaver, Comandos, archivos, texto</p>

	<p>Semana 7. Menús, vínculos, imágenes, botones, práctica de creación de sitios Web temáticos</p> <p>Semana 8. Incrustación de videos, sonidos, objetos flash y continuación de la Práctica</p> <p>Semana 9. PhotoShop y Dreamweaver, Herramienta sector, Plantillas</p> <p>Semana 10. Socialización de propuestas sitio Web final, Estilos CS,</p> <p>Semana 11. Prueba Tipo ECAES, revisión portafolio</p> <p>Semana 12. Práctica: Gráficos para el sitio Web, asesorías personalizadas</p> <p>Semana 13. Desarrollo presencial e individual del sitio Web final</p> <p>Semana 14. Desarrollo presencial e individual del sitio Web final</p> <p>Semana 15. Entrega sitio Web final</p> <p>Semana 16. Portafolio de desempeño, Certificación Final,</p>
<p>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.</p>	<p>El curso se desarrollará haciendo una combinación entre la exposición magistral, explicación a través del computador, desarrollo de talleres, acompañamiento del estudiante, análisis y desarrollos e investigación por parte del estudiante.</p> <p>El docente mediará los contenidos a través de un Sitio Web del curso o de un AVA (Ambiente virtual de Aprendizaje) que estará en constante actualización para brindarle al estudiante nuevas herramientas, rutas e información.</p> <p>El docente motivará al estudiante para que los productos realizados se publiquen en Blog personales, Sitios Web o Redes sociales.</p> <p>El trabajo del estudiante es totalmente individual</p> <p>De otro lado, el sitio personalizado, se utiliza como recurso integrador y comunicativo, que busca la interacción Docente-Estudiante.</p>
<p>EVALUACIÓN.</p>	<p>A través de talleres, proyectos creativos y el seguimiento del estudiante por medio del Portafolio personal de desempeño.</p> <p>Se aplicarán pruebas tipo ECAES (mínimamente una prueba por semestre), según directrices de la Facultad de Comunicación Social y Publicidad.</p> <p>El estudiante evidenciará a través de una plataforma digital/virtual como un Blog personal o un Sitio Web, todo su proceso de formación y productos realizados en clase.</p>

<p>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.</p>	<p>POWELL, Thomas A. (2001). Diseño de Sitios Web. España: McGRAW-HILL.</p> <p>QUIJADO, José.(2000). Domine HTML y DHTML. Méjico. Alfaomega</p> <p>WOODS, P.S. (2002). Programación de Flash MX. España: McGRAW-HILL.</p> <p>APRENDER PHOTOSHOP CS4 CON 100 EJERCICIOS PRÁCTICOS. MEDIAACTIVE. Marcombo. 214 páginas. Idioma: Español.ISBN: 8426715354. 1 edición (06/02/2009)</p> <p>Introducción a la teoría de la imagen. Justo Villafañe Gallego. Ed. Piramide. 232 páginas.ISBN: 8436802632. 5 edición (11/2001)</p> <p>Imagen digital. Munárriz Ortiz, Jaime. Tursen S.A. – H. Blume. 224 páginas. ISBN: 8489840342. 1 edición (21/12/2006)</p> <p>APRENDER ILLUSTRATOR CS4 CON 100 EJERCICIOS PRACTICOS. MEDIAactive. Marcombo. 214 páginas. Idioma: EspañolISBN: 8426715532. 1 edición (02/04/2009)</p>
<p>CBERGRAFÍA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. http://www.adobe.es 2. http://www.newsartesvisuales.com/ 3. http://www.cristalab.com/ 4. http://descargasyrecursos.com 5. http://photoshop-designs.com 6. http://www.todo-dreamwaver.com