



Nombre de la asignatura								Arquitectura de la Información	Clave de la asignatura	
Área de formación	Docencia frente a grupo según SATCA				Trabajo de Campo Supervisado según SATCA				Carácter de la asignatura	
	HCS	HP	TH	C	HTCS	TH	C	TC	(X) Obligatoria	() Optativa
Sustantiva Profesional	2	2	4	4	0	0	0	4		

SERIACIÓN											
Explícita					Implícita						
Asignaturas antecedentes		Asignaturas subsecuentes			Conocimientos previos						
Ninguna		Ninguna					Programación, tipos de datos, tipos de estructuras de selección, ciclos y funciones, características de una interface, diseño centrado en el usuario, evaluación de aplicaciones, métricas y métodos para crear un reporte de usabilidad.				

PROPOSITO DE LA ASIGNATURA										
COMPETENCIAS A DESARROLLAR										
Genéricas						Específicas				
Capacidad de análisis y síntesis. Capacidad de organizar y planificar. Habilidades de gestión de la información.						Coordinar equipos de trabajo inter y transdisciplinario, así como multiculturales para la gestión de proyectos computacionales supervisando las funciones y recursos de análisis funcional, orgánico y programación.				



UNIDAD No. 1	Conceptos de arquitectura de la información	Horas estimadas para cada unidad	
		12	
CONTENIDOS			
Conceptuales	Aprendizajes esperados	Evidencias de aprendizaje	
1.1. Valor de la arquitectura de la información. 1.2. Documentación de un sitio web. 1.3. Modelos de arquitectura de la información. 1.4. Etapas de la construcción de un sitio.	Crea la maqueta para el desarrollo de un sitio web.	Reporte de la estructura de la información de una empresa. Maqueta de un sitio web.	

UNIDAD No. 2	Sistemas de navegación	Horas estimadas para cada unidad	
		12	
CONTENIDOS			
Conceptuales	Aprendizajes esperados	Evidencias de aprendizaje	
2.1. Sistemas de navegación. 2.2. Diseño de las interfaces de navegación. 2.2.1. Sub sitios. 2.2.2. Sitios %Umbrella+ 2.3. Definición y características generales.	Diseña estrategias de navegación de un sitio web para su correcto funcionamiento.	Reporte de la estructura de la información de una empresa.	



UNIDAD No. 3	Diseño visual	Horas estimadas para cada unidad
		20
CONTENIDOS		
Conceptuales	Aprendizajes esperados	Evidencias de aprendizaje
3.1. Consideraciones para el diseño gráfico. 3.2. Elementos del diseño de interfaces. 3.3. Visualización. 3.4. Diseño estético. 3.5. Metáfora gráfica.	Diseña una interface gráfica justificando su metáfora y su funcionalidad visual.	Diseño de una interface gráfica. Reporte de la evaluación del diseño visual de una interface.

UNIDAD No. 4	Redacción y edición en Internet	Horas estimadas para cada unidad
		20
CONTENIDOS		
Conceptuales	Aprendizajes esperados	Evidencias de aprendizaje
4.1. Diferencias y similitudes entre la prensa escrita y la Web. 4.2. Escribir para la Internet. 4.3. Título de un bloque de contenido. 4.4. Reglas de edición y redacción para medios digitales. 4.5. Otros tipos de redacción. 4.6. Herramientas para el comercio electrónico. 4.7. Tipos de vínculos y sus características principales funciones que cumplen en el sitio. 4.8. Metadatos para sitios Web. 4.9. Tipos de codificación de metadatos.	Adapta contenidos editoriales para presentarlos en un sitio web. Aplica estándares y una estructura de metadatos a un conjunto de imágenes para organizarlas en un sitio Web.	Sitio web que funcione en tres navegadores diferentes y se adapte a dispositivos móviles.



Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales
<p>Identifica las fallas de diseño en un sitio Web.</p> <p>Analiza los requerimientos para la reestructuración de la información en un sitio Web.</p> <p>Diseña y codifica soluciones de presentación de información en sitios Web.</p> <p>Crea presentaciones electrónicas.</p>	<p>Responsabilidad en la entrega de sus trabajos.</p> <p>Honestidad en el manejo y presentación de la información.</p> <p>Respeto por la propiedad intelectual.</p> <p>Diligente en el manejo de los datos.</p> <p>Rigor científico en el manejo de la información.</p> <p>Protección de la información.</p>

Metodología para la construcción del conocimiento	
Actividades de aprendizaje con el docente	Actividades de aprendizaje autónomo
<p>Prácticas guiadas en el laboratorio de cómputo.</p> <p>Exposición de temas.</p> <p>Prácticas supervisadas.</p> <p>Ejemplos prácticos.</p> <p>Presentación de evidencias.</p> <p>Resolución de casos de estudio.</p>	<p>Puesta en marcha de un sitio Web.</p> <p>Solución de problemas.</p> <p>Prácticas autónomas.</p> <p>Uso de software ofimático.</p> <p>Lectura de manuales y textos en línea.</p>

Evidencias de desempeño		
Acreditación	Evaluación	Calificación
<p>Cumplir con lo que establece el Reglamento Escolar vigente.</p> <p>Entrega de evidencias de aprendizaje.</p>	Al término de cada unidad.	<p>10% Reporte de la estructura de la información de una empresa.</p> <p>10% Maqueta de un sitio Web</p> <p>20% Reporte de la estructura de la información de una empresa.</p> <p>10% Diseño de una interface gráfica.</p> <p>10% Reporte de la evaluación del diseño visual de una interface.</p> <p>40% Sitio web que funcione en tres navegadores diferentes y se adapte a dispositivos móviles.</p>



**FUENTES DE APOYO Y CONSULTA
BÁSICA**

1. Donna, S. (2010). A Practical Guide to Information Architecture. Five Simple Steps.*
2. Fling, B. (2009). Mobile Design and Development. USA: O Reilly.*
3. Fullerton, T. (2008). Game Design Workshop, Second Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (Game Network Series). 2nd ed. USA: Morgan Kaufmann.*
4. Wodtek, C. (2009). Information Architecture: Blueprints for the Web. 2nd ed. USA: New Riders Press.*
5. Zeldman, J. (2009). Designing with web standards. 3rd ed. USA: New Riders Press.*

COMPLEMENTARIAS

1. Bailey, T. (2005). An introduction to the C programming language and software design. Recuperado de <http://www.personal.acfr.usyd.edu.au/tbailey/ctext/ctext.pdf> *
2. Gottfried, B. (2005). Programación en C. México: McGraw-Hill. *
3. García, F. (2001.). Introducción al lenguaje de programación C. Madrid: Universidad Carlos III, Arcos. *
4. Kernighan, B. W., Ritchie, D. M. (2012). The C Programming Language. Massachusetts, EUA: Prentice-Hall

*La bibliografía con antigüedad mayor de cinco años contiene información relevante para el desarrollo de esta asignatura. Cabe destacar que son textos clásicos con ejemplos didácticos de fácil comprensión para el estudiante. Son difíciles de conseguir en el mercado, pero se encuentran en los catálogos de varias bibliotecas.

RESPONSABLE DEL DISEÑO

Elaborado por:	Jesús Adrián Sevilla Azuara.
Fecha de elaboración:	20 de diciembre de 2016.