



## DESCRIPCIÓN.

El participante tendrá una visión general desde la perspectiva de un diseñador UI/UX (Interface de Usuario/Experiencia de Usuario) y desarrollador Front End. El participante aprenderá a manejar el uso de color, tipografía e imagen y diseñar páginas web funcionales mediante el estudio de la navegación, prototyping y wireframing.

La mayor parte del tiempo el estudiante estará enfocado aprendiendo a escribir códigos, en donde aplicará los conceptos básicos de HTML y CSS.

El participante debe tener conocimientos básicos de diseño, y saber manejar por lo menos un editor gráfico como Photoshop o Illustrator. Se utilizarán los programas Photoshop y Sublime Text para el diseño y programación de los proyectos asignados en clase.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Conocer cómo funciona la web.
- Crear la estructura y el estilo de un sitio web utilizando HTML y CSS.
- Conocer el vocabulario técnico para comunicarse con los desarrolladores web.
- Diseñar el comportamiento de un sitio web centrado en el usuario.
- Organizar cantidades de información de manera que tenga sentido para los usuarios.
- Utilizar HTML y CSS para crear prototipos interactivos.
- Crear presentaciones con el proceso de sus proyectos digitales, utilizando bocetos, wireframes y diagramas de flujo.
- Entender el proceso de crear un diseño web de principio a fin. Aprender a criticar el trabajo de manera constructiva y el por qué se necesita probar y repetir los diseños.

## CRITERIO DE EVALUACIÓN.

- Ejercicios en clase
- Asignaciones semanales
- Responsabilidad con las entregas
- Puntualidad en el aula
- Participación en clases
- Progreso en clases
- Investigación
- Bocetaje / Wireframes / Diagramas de flujo
- Sintaxis correcta de sus códigos
- Organización de documentos
- Desempeño general durante el semestre

## PORCENTAJES DE EVALUACIÓN.

Asistencia 15%

Participación 10%

Asignaciones semanales 35%

Examen mitad de semestre 20%

Proyecto Final 20%



## INFORMACIÓN DEL INSTRUCTOR.

Natalia Suarez [nsuarez@altosdechavon.com](mailto:nsuarez@altosdechavon.com)

## HORARIO DISPONIBLE DEL INSTRUCTOR.

Natalia Suárez estará disponible con cita previa. Puede enviarle un correo cualquier día de la semana para coordinar fecha disponible. Cualquier pregunta puede enviarle un correo a [nsuarez@altosdechavon.com](mailto:nsuarez@altosdechavon.com)

## EXPECTATIVA DE LOS ESTUDIANTES.

- Completar todas las asignaciones
- Validar todos sus códigos antes de entregar sus asignaciones
- Asistir a todas las clases a tiempo
- Preguntar por ayuda cuando necesite
- Respetar a sus compañeros e instructor
- No usar plantillas de ningún tipo, el plagio no es tolerado en la escuela.
- Usar los equipos de laboratorio con cuidado. Apagar las máquinas al final de clase.

## MATERIALES.

- Sketchbook (para bocetar ideas)
- Herramienta para wireframing (puede ser Sketch, Balsamiq o cualquiera de su preferencia)
- Descargar Chrome en sus computadoras personales
- Editor de texto Sublime Text
- Tipografías: Google Fonts o Typekit

## LIBROS DE TEXTO.

- HTML and CSS: Design and Build Websites - Jon Duckett (ISBN-13: 860-1200464207)
- JavaScript and jQuery - Jon Duckett (ISBN-13: 978-1118871652)

## TRABAJOS ENTREGADOS TARDE.

Asignación no entregada el día correspondiente es considerado como tarde. Será aceptado hasta una semana de retraso, del cual usted solo puede ganar hasta un 80% de los puntos. Es de interés del estudiante entregar el trabajo a tiempo. Una vez pasada la semana el estudiante obtendrá un 0 en esa asignación.

El uso de música, aparatos electrónicos y celular está prohibido en el aula. El estudiante que no cumpla esta regla será escoltado fuera de clases. Estudiante dormido en clases también será escoltado fuera.

Tomar en cuenta que 15 minutos tarde cuenta como una tardanza. Después de los 15 minutos el estudiante es considerado como ausente. Tres tardanzas es igual a 1 ausencia. No se permiten más de 3 ausencias.