|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CICLO | ASIGNATURAS | REULTADO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA | PROBLEMAS DETECTADOS | DESCRIPCIÓN MINIMA DE CONTENIDOS | NUMERO DE PERIODOS (TOTAL DE HORAS) | CANTIDAD DE HORAS EN EL PERIODO LECTIVO | UNIDAD DE ORGANIZACION CURRICULAR | CAMPOS DE FORMACION | ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE |
| I | **DG.DB. 01.1**  **DIBUJO BÁSICO**  **PRUEBA DE LOS CAMBIOS** | Identificar los elementos básicos del dibujo mediante el bocetaje de objetos  aplicando correctamente principios teórico-prácticos. | 1. ¿Cuáles son los elementos básicos del dibujo?  2. ¿Cuáles son los métodos para el bocetaje de objetos?  3. Inadecuada aplicación de los principios o fundamentos básicos del dibujo. | **TEMA 1 : FUNDAMENTOS DEL DIBUJO BÁSICO**  S1: Introducción al dibujo básico  S2: Elementos básicos del dibujo  S3: Reconocimiento y manejo de materiales  S4: Conceptos de dibujo básico (degradados, trama)  **TEMA 2: DIBUJO Y SUS FLUJOS DE TRABAJO**  S1: Procesos creativos del dibujo artístico contemporáneos  S2: La observación y exploración dentro del Dibujo básico(Referencias)  S3: Explorando conceptos de representación gráfica.  **TEMA 3: EL ARTE Y LA PRÁCTICA DEL DIBUJO**  S1: Materiales y soportes  S2: Flujo de trabajo, entorno para el concepto creativo.  S3: Aplicación y adaptación del concepto gráfico creativo. | I | 128 | NIVEL BÁSICO | FUNDAMENTOS TEÓRICOS | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| I | **DG.DG. 01.2**  **DIBUJOGEOMÉTRICO**  **Segunda prueba** | Resuelve gráficamente figuras geométricas mediante la interpretación de conceptos, normas y leyes del dibujo técnico, aplicando procedimientos de resolución gráfica. | 1. Desconocimiento de las normas básicas y sistemas de representación gráfica de objetos y su relación entre la teoría y la práctica.  2. Inadecuado desarrollo de habilidades en el manejo de instrumentos para elaborar diseños bidimensionales y tridimensionales.  3. Incorrecta resolución de ejercicios de proyección relacionados con el dibujo geométrico. | **TEMA 1: CONCEPTOS BÁSICOS DEL DIBUJO GEOMÉTRICO**  S1: Técnicas de representación geométrica.  S2: Proyecciones (Tipologías)  S3: Representación de vistas.  **TEMA 2: PROCESOS GEOMÉTRICOS**  S1. Acotación  S2: Cortes y secciones  S3: Plano de despieces  **TEMA 3: PERSPECTIVA**  S1. Aplicación de perspectiva  S2: Sistemas de representación gráfica  S3: Representación de sólidos | II | 128 | NIVEL BÁSICO | FUNDAMENTOS TEÓRICOS | DISEÑO ESTRATÉGICO  1.5 |
| I | **DG.HD. 01.3**  **HISTORIA DEL DISEÑO** | Identifica los principales estilos, escuelas y referentes del diseño gráfico occidental, no occidental, latinoamericano y ecuatoriano, desde sus orígenes hasta la actualidad, desde una perspectiva crítica. | 1. Insuficiente exploración, desde una perspectiva histórica, de los antecedentes que dieron origen al diseño como disciplina diferenciada de las artes.  2. Escasa identificación de las escuelas y corrientes del diseño gráfico moderno analizadas desde su contexto histórico, sus distintas posturas teóricas, métodos y técnicas, y su aporte en la cultura visual de la sociedad occidental.  3. Insuficiente interpretación de las relaciones y tensiones entre las escuelas y tendencias del diseño occidental, con los lenguajes regionales, en la configuración del diseño latinoamericano, ecuatoriano y no occidental. | **TEMA 1: ANTECEDENTES DEL DISEÑO EN LA HISTORIA**  S1. Antecedentes del diseño: prehistoria e historia antigua.  S2. Aproximaciones al diseño precolombino.  S3. Precursores del diseño en oriente y occidente (China e India; Edad Media, Renacimiento).  S4. La Revolución Industrial y su influencia en la configuración del diseño como disciplina.  **TEMA 2: ESCUELAS Y TENDENCIAS DEL DISEÑO EN LA MODERNIDAD OCCIDENTAL**  S1. Consolidación del diseño como disciplina: Movimientos de S. XIX y Siglo XX (Arts & Crafts, Secesión Vienesa, Escuela de Glasgow y Art Nouveau).  S2. Aproximación crítica a los Movimientos, escuelas y tendencias del S. XX: Fundamentos, manifiestos, principios teóricos y éticos.  S3. Diseño de la posguerra y su desarrollo en la sociedad de los *mass media*: fundamentos, procesos, prácticas y referentes.  S4. Referentes del diseño occidental en la posmodernidad.  **TEMA 3: DISEÑOS DEL SUR: EN BÚSQUEDA DE UNA VOZ PROPIA**  S1. Diseño desde la periferia: voces y referentes: Asia, África, Medio Oriente, Oceanía.  S2. Diseño Latinoamericano, de la reverencia a occidente a la disidencia.  S3. Diseño ecuatoriano: de la influencia occidental a la ecología de saberes (gráfica popular, diseño vernacular). |  |  |  |  |  |
| I | **DG.DBB. 01.4**  **DISEÑO BASICO BIDIMENSIONAL** | Diseñar estructuras compositivas bidimensionales, a través de los principios básicos del diseño, orientados en la búsqueda de una estética aplicable a un contexto especifico. | 1. Insuficiente conocimiento de los conceptos básicos del diseño bidimensional.  2. ¿Cuáles son los métodos y procesos para la elaboración de estructuras compositivas a través de ejercicios experimentales?  3. Aplicación de estéticas foráneas, carentes de originalidad, descontextualizadas y sin criterio. | **TEMA 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BIDIMENSIONAL**  S1: Conceptos y elementos básicos del diseño.  S2: Tipos en diseño bidimensional.  S3: Aspectos de relación y forma.  **TEMA 2: COMPOSICIONES FORMALES EN DISEÑO BIDIMENSIONAL**  S1: Módulos y estructuras bidimensionales  S2: Conceptualización de ideas en base a procesos.  S3: Estéticas occidentales y subalternas. Métodos, estilos y tendencias.  **TEMA 3: CONSTRUCCIÓN DE PROTOTIPOS**  S1: Consideraciones entre aspecto, diseño y forma.  S2: Diseño de estructuras compositivas bidimensionales aplicadas a un problema real.  S3: Diseño de prototipos bidimensionales con una estética propia, con justificación teórica y práctica. |  |  |  |  |  |
| I | **DG.AV. 01.5**  **ANTROPOLOGÍA VISUAL** | Identifica, a través del ejercicio del pensamiento crítico, los procesos de construcción, producción, distribución, circulación y consumo de imágenes tanto visuales como audiovisuales, enmarcados dentro de su contexto histórico, social, económico y cultural. | 1. Consumo de imágenes visuales y audiovisuales sin una aproximación crítica de su contexto social, histórico, económico y cultural.  2. Insuficiente identificación de los diferentes discursos existentes en el análisis de imágenes visuales y audiovisuales.  3. Deficiente interpretación narrativa de las imágenes visuales/audiovisuales desde lecturas decoloniales, interculturales y de género. | **TEMA1: FUNDAMENTOS DE ANTROPOLOGÍA VISUAL**  S1: Conceptualización de la antropología visual y su incidencia en el diseño gráfico.  S2: La importancia del estudio de las imágenes en las sociedades contemporáneas.  S3: La construcción de las imágenes: hegemonías y subalternidades.  **TEMA 2: DISCURSOS VISUALES: GÉNERO, CLASE, ETNICIDAD.**  S1: La construcción de género desde el diseño, arte, fotografía, el cine, televisión, publicidad e internet.  S2: Discursos de clase y etnicidad en las imágenes.  S3: Cultura “oficial”, cultura “popular” y cultura de masas.  **TEMA 3: DESCOLONIZANDO LA MIRADA**  S1: Una mirada a las visualidades del Sur y visualidades “Otras” en la contemporaneidad.  S2: Lecturas decoloniales de las imágenes visuales y audiovisuales.  S3. Interpretación de imágenes visuales y audiovisuales desde perspectivas interculturales y de género. | I | 128 | NIVEL BÁSICO | SABERES Y CONTEXTOS | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| I | **DG.CA. 01.6**  **COMUNICACIÓN ACADEMICA** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| I | **DG.TIC. 01.7**  **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN** | Manejar herramientas tecnológicas para apoyar el trabajo autónomo, investigativo y colaborativo. | 1. Desconocimiento de herramientas tecnológicas para apoyar el desenvolvimiento y desarrollo de tareas y trabajos.  2. ¿Qué herramientas permiten mejorar los procesos de desarrollo de tareas y trabajos?  3. Inadecuada utilización de herramientas tecnológicas para mejorar la productividad individual y colaborativa. | **TEMAS 1: ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**  **S1.** Introducción a las EVA´S y aproximación de las tecnologías e-learning  **S2.** Reconocimiento de tecnologías e-learning.  **S3**. Fundamentos de las tecnologías para el aprendizaje.  **TEMAS 2: HERRAMIENTAS TECNOLOGÍCAS EN LA EDUCACIÓN**  **S1**. Introducción al manejo de herramientas on-line y off-line  **S2.** Blogs personales, profesionales y académicos  **S3.** Redes Sociales en la educación (YouTube, google académico, Yahoo entre otros.)  **TEMAS 3: HERRAMIENTAS DE PRESENTACIÓN Y GESTIÓN**  **S1.** Mapas de presentación y organización (organigramas, flujograma entre otros.)  **S2.** Interacción sincrónica (video-conferencias, chat) y asincrónica(foros).  **S3.** Trabajo colaborativo dentro y fuera del aula. |  |  |  |  |  |
| II | **DG.SI. 02.1**  **SEMIOTICA DE LA IMAGEN** | Analizar sistemas de comunicación utilizando signos gráficos a través de la interpretación y contextualización del entorno social, elementos históricos y socio antropológicos | 1. Desconocimiento de los fundamentos teóricos sobre el estudio de los signos, percepción visual y la imagen.  2. Escaso uso y manejo de metodologías, herramientas de observación e investigación en la construcción de propuestas gráfico visuales.  3. Deficiente aplicación de los fundamentos teóricos en la construcción del mensaje visual, la investigación de los elementos históricos, culturales y sociales. | **TEMA1: FUNDAMENTOS DE LA SEMIÓTICA**  S1: Introducción a la semiótica  S2: Relación del diseño con la semiótica  S3: Funciones del mensaje gráfico  **TEMA2: PERCEPCIÓN VISUAL**  S1: Retórica Visual  S2: Leyes de la Gestalt  S3: Abstracción y Síntesis Gráfica  **TEMA3: SISTEMAS DE CONSTRUCCIÓN GRÁFICA**  S1: Construcción de los signos gráficos.  S2: Análisis semiótico  S3:Sistema de construcción pictográfica. | ‘O | 128 | NIVEL BÁSICO | EPISTEMOLOGÍA | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| II | **DG.DBT. 02.2**  **DISEÑO BÁSICO TRIDIMENSIONAL** | Desarrollar procesos estructurados sobre el diseño gráfico visual- espacial para la compresión del espacio tridimensional. | ¿Cuáles son los conceptos fundamentales del diseño tridimensional, su importancia para interpretar y representar volúmenes de forma gráfica y mental?  ¿Cuáles son los procesos o métodos para interpretar y representar volúmenes de forma gráfica y mental?  ¿Cómo aplicar principios y conceptos fundamentales para implementar propuestas tridimensionales que permitan solucionar problemas visuales-espaciales? | **TEMAS 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO TRIDIMENSIONAL**  **S1.** El diseño tridimensional  **S2.** Perspectivas básicas  **S3**. Elementos Constructivos  **TEMAS 2: ESTRUCTURAS**  **S1**. Estructuras de pared  **S2.** Células Espaciales y Módulos  **S3.** Variaciones de posición, variaciones de dirección  **TEMAS 3: CONSTRUCIÓN PROTOTIPOS MODULARES**  **S1.** Prismas y Cilindros  **S2.** Repetición de Módulos  **S3.** Estructuras poliédricas |  |  |  |  |  |
| II | **DG.TI. 02.3**  **TECNICAS DE ILUSTRACION** | Desarrolla a través de técnicas ilustración la representación de elementos conceptuales. | 1. Desconocimiento de técnicas de ilustración dentro del campo de la comunicación gráfica.  2. ¿Qué técnicas de ilustración se utilizará para crear y representar formas en dos o tres dimensiones?  3. Incorrecto uso de herramientas y materiales en la aplicación de conceptos en la ilustración. | **TEMA 1: ILUSTRACIÓN CONTEMPORÁNEA Y LATINOAMERICANA.**  S1: Fundamentos de técnicas de ilustración  S1: Fundamentos de la ilustración contemporánea y Latinoamericana.  S2: Conceptualización artística popular en la ilustración.  S3: Bases de la Ilustración narrativa.  **TEMA 2: MÉTODOS, PROCESOS Y ESTRATEGIAS EN ILUSTRACIÓN**  S1: Análisis y referencias artísticas universales y locales.  S2: Brief para la ilustración.  S3: Procesos creativos en la ilustración (flujos de trabajo).  **TEMA 3: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS EN ILUSTRACIÓN**  S1: Procedimientos y técnicas analógicas.  S2: Composición en la ilustración  S3: Ilustración narrativa. | II | 128 | NIVEL BÁSICO | CATEDRA INTEGRADORA | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| II | **DG.FI. 02.4**  **FUNDAMENTOS DE INVESTIGACION** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| II | **DG.IC.02.5**  **IDENTIDAD CULTURAL** | Identifica teorías que generen comportamientos críticos y propositivos frente a la sociedad. | 1. Desconocimiento de los procesos históricos como factores que influyen en las prácticas culturales.  2. Limitada identificación de las estructuras anexas a la cultura.  3. Deficiente reflexión sobre la cultura que necesita para asumir comportamientos. | **TEMA 1: CONFRONTACION DE DOS PATRONES CULTURALES, OCCIDENTE Y AMÉRICA**  S1: Cosmovisiones Occidental y Latinoamericana  S2: Construcción del mestizo  S3: Resistencia del mestizaje  **TEMA 2: LAS ESQUEMAS ESTRUCTURALES EN LAS PRÁCTICAS CULTURALES**  S1: Vigilar y castigar  S2: Antropofagia y canibalismo cultural  S3: Construcción de las sociedades  **TEMA 3: LA CULTURA COMO CONCEPTO Y COMO PRAXIS**  S1: La interculturalidad el multiculturalismo  S2: La identidad Cultural  S3: Las políticas dentro de la cultura | VI | 112 | PROFESIONALIZANTE | SABERES Y CONTEXTOS | DISEÑO ESTRATÉGICO  1.5 |
| III | **DG.C. 03.1**  **CREATIVIDAD** | Desarrollar  habilidades y destrezas creativas, dentro del entorno; a través de acciones y soluciones innovadoras, con un respaldo crítico. | ¿Cuáles son los principios para desarrollar la creatividad?  2. ¿Cuáles son los métodos y técnicas de creatividad para la generación de ideas?  3. Inadecuada aplicación de métodos y técnicas de creatividad en la generación de productos gráficos. | **TEMA 1 : ASPECTOS RELATIVOS A LA CREATIVIDAD**  S1: Fundamentos de la creatividad  S2: Componentes creativos  S3: Pensamiento creativo  S4: Forma de las ideas  S5: Función y esquema creativo  **TEMA 2:** **MÉTODOS Y TÉCNICAS**  S1: Métodos y técnicas.  S2: Proceso creativo.  S3: Implantación del mensaje.  **TEMA 3:** **GENERACIÓN DE IDEAS**  S1: Gestión creativa.  S2: Aplicación del proceso creativo.  S3: Generación, producción y evaluación de ideas. | I | 128 | NIVEL BÁSICO | FUNDAMENTO TEÓRICOS | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| III | **DG.FB. 03.2**  **FOTOGRAFÍA BÁSICA** | Interpretar el lenguaje básico de la fotografía como recurso expresivo en el ámbito de la creación y la composición de imágenes. | 1. Desconocimiento de los fundamentos de fotografía.  2. Incorrecto manejo de la cámara fotográfica y principios de composición.  3. Incorrecto uso de técnicas de composición fotográfica. | **TEMA 1: FUNDAMENTOS DE LA FOTOGRAFÍA**  S1: Principios básicos de fotografía  S2: Elementos de la fotografía.  S3: Corrientes e influencias de la fotografía.  S4: Manejo y control de la cámara  **TEMA 2: COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA**  S1: Principios de composición fotográfica  S2: Encuadres y planos  S3: Leyes y ángulos de composición fotográfica  S3: Fotografía en B/N y color  **TEMA 2: TÉCNICAS DE FOTOGRAFÍA**  S1: Dominio de la exposición  S2: Técnicas de fotografías  S3: Creación fotográfica | IV | 112 | NIVEL BÁSICO | SABERES Y CONTEXTO | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| III | **DG.TC. 03.3**  **TEORIA DEL COLOR** | Comprender los principios de la teoría y psicología del color en medios análogos y digitales. | ¿Cuáles son los principios y fundamentos que rigen la teoría y psicología del color?  Inadecuado proceso de selección de color en medios análogos y de digitales.  ¿Cómo la aplicación del color influye en los medios análogos y digitales? | **TEMAS 1: TEORÍA Y PSICOLOGÍA DEL COLOR**  **S1.** Introducción a la teoría de color.  **S2.** Modelos y atributos del color. (Colores luz y pigmento, saturación, luminosidad, matiz…)  **S3**. Armonías del color  **S4.** Espacios de color  **S5.** Significado del color.  **TEMAS 2: MÉTODOS Y PROCESOS**  **S1.** Colores primarios, secundarios y terciarios **(**pigmentos y luz)  **S2**. Rueda cromática  **S3.** Valores tonales  **TEMAS 3: GESTIÓN DEL COLOR**  **S1.** El color en los medios análogos.  **S2.** El color en los medios digitales.  **S3.** Herramientas especializadas en el manejo de color.  S4. Artes finales para medios análogos y digitales. |  |  |  |  |  |
| III | **DG.DC. 03.4**  **DESARROLLO DE CONCEPTOS**  **(Concept art)** | Desarrollar habilidades gráficas y conceptuales dentro de la disciplina del concept art. | 1. Escaso conocimiento de fundamentos teóricos del concept art.  2. Inadecuado flujo de trabajo en el desarrollo conceptual de las ideas.  3. Limitado tratamiento artístico para generar productos conceptuales creativos. | **TEMA 1: CONCEPTOS ARTÍSTICOS**  S1:Fundamentación teórica sobre concept art  S2: Morfología orgánica  S3: Análisis de figura humana  S4: Bosquejos dinámicos  **TEMA 2:** **DIBUJO DE CREACIÓN**  S1: Recursos e inspiración  S2: Diseño y creación de personajes  S3: Diseño y creación de escenarios  S4: Diseño y creación de objetos  **TEMA 3: TRATAMIENTO DE PRODUCTOS CONCEPTUALES**  S1: Storyboard y narrativa  S2: Hoja de personajes  S3: ArtBook  S4: Colorización Digital. | V | 112 | PROFESIONALIZANTE | COMUNICACIÓN Y LENGUAJES | DISEÑO ESTRATÉGICO  1.5 |
| III | **DG.DT. 03.5**  **DISEÑO TIPOGRAFICO** | Comprende los conceptos básicos y las técnicas de composición tipográfica, utilizando metodologías para proceder al diseño y creación de tipografías. | 1. Desconocimiento de la realización, concepción y selección de las estructuras, familias o fuentes, y medidas tipográficas en función de la materialización de mensajes o productos comunicativos visuales con expresión sígnica.  2. Inadecuado uso de la expresión tipográfica como forma fundamental del lenguaje visual.  3. Limitada aplicación del diseño tipográfico como recurso contemporánea en la materialización de productos comunicacionales. | **TEMA 1: ANTECEDENTES Y ARQUITECTURA TIPOGRÁFICA**  S1: Breve Historia de la Tipografía.  S2: Características Básicas de la Tipografía  S3: Tipografía Anatomía y Morfología.  S4: Clasificación tipográfica.  **TEMA 2: CRITERIOS DE APLICACIÓN Y EXPRESIÓN TIPOGRÁFICA**  S1: Legibilidad e inteligibilidad  S2: Criterios de selección tipográfica.  S3: La tipografía como ilustración o imagen.  **TEMA 3: DISEÑO DE TIPOGRAFÍA DIGITAL**  S1: Herramientas especializadas en diseño de tipografía digital.  S2: Concepción y realización de diseño tipográfico digital  S3: Aplicación del diseño tipográfico en soportes gráficos. | III | 112 | NIVEL BÁSICO | SABERES Y CONTEXTOS | DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS  1.5 |
| III | **DG.ED. 03.6**  **EPISTEMOLOGIA DEL DISEÑO** | Identifica las distintas aproximaciones epistemológicas al diseño, tanto desde la perspectiva filosófica (centrada en el sujeto –la forma como proyección de la idea-), como desde la perspectiva histórica (centrada en el objeto de diseño y su relación con el contexto espacio-temporal en el que se desarrolla y como resultado de la aplicación de una técnica). | 1. Insuficiente conocimiento de los fundamentos teóricos del diseño.  2. Inadecuada comprensión de procesos del diseño desde una perspectiva histórica, que visibiliza los orígenes, transformaciones, y tendencias del diseño desarrolladas tanto a través de métodos empíricos como técnicos y científicos.    3. Deficiente información sobre la aplicación de las diferentes aproximaciones epistemológicas del diseño a la solución de problemas de la comunicación visual y a la creación de propuestas creativas. | **TEMA 1: TEORÍA DEL DISEÑO**  S1: Definición del diseño;  S2: necesidades y objetos del diseño;  S3: Productos de diseño.  **TEMA 2: HISTORIA DEL DISEÑO**  S1: El diseño en la pre-historia.  S2: Diseño en la historia antigua y medieval.  S3: Diseño moderno, escuelas, tendencias, métodos de las principales escuelas del diseño.  **TEMA 3: APROXIMACIÓN EPISTEMOLÓGICA DEL DISEÑO DESDE LA TRANSDISCIPLINARIEDAD**  S1: El diseño como actividad proyectual.  S2: Diseño: arte, facultad o ciencia.  S3: El diseño como actividad multidisciplinaria. | I | 112 | NIVEL BÁSICO | EPISTEMOLOGÍA | DISEÑO DE IMAGEN VISUAL  1.5 |
| III | **DG.CV.03.7**  **COMUNICACIÓN VISUAL** | Emplea elementos gráficos para generar mensajes específicos de la creación crítica, responsable de una imagen visual. | 1. Desconocimiento de los fundamentos de la comunicación visual.  2. ¿Qué modelos y técnicas se utilizaran en la comunicación visual?  3. Incorrecta aplicación de los procesos de representación de la imagen visual. | **TEMA 1: FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL**  S1: Principios de la comunicación visual.  S2: Proceso comunicativo  S3: Comunicación y cultura.  **TEMA 2: FUNCIÓN DEL LENGUAJE VISUAL**  S1: Elementos de la imagen y su dimensión comunicativa morfológica  S2: Síntesis, icono y función comunicativa  S3­: Connotación del color y la forma  **TEMA 3: RETÓRTICA DE LA IMAGEN**  S1: Análisis del discurso visual  S2: Función del mensaje visual  S3: Alfabeto visual. | II | 96 | NIVEL BÁSICO | COMUNICACIÓN Y LENGUAJE | DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS  1.5 |
| IV | **PRINCIPIOS DE PROGRAMACION** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| IV | **DG.GP. 06.2**  **GESTION Y PLANIFICACION WEB** |  |  |  |  |  |  |  |  |