

DISEÑO WEB, MÓVIL, COMMUNITY MANAGER Y APPS PARA IOS (IPHONE-IPAD)



Diplomado | Antigua Academia de San Carlos

DURACIÓN	240 horas.
INICIO	Martes 13 de febrero de 2018.
HORARIO	Martes y miércoles de 14:00 a 20:00 horas.
ENTREVISTA	Martes 6 de febrero a las 16:00 horas.
COSTO PARA PARTICIPANTES NACIONALES	\$16,500.00 pesos M. N. (El pago puede realizarse en 5 exhibiciones de \$3, 300.00 pesos M. N., cada una) El precio no incluye materiales
COSTO PARA PARTICIPANTES EXTRANJEROS	\$19,000.00 pesos M.N. (El pago puede realizarse en 5 exhibiciones de \$3,800.00 pesos M. N., cada una) El precio no incluye materiales

RESPONSABLE ACADÉMICO

Carlos Sánchez Morales. Licenciado en Diseño gráfico (FES Acatlán, UNAM). Maestro en Artes visuales con orientación en Diseño y comunicación visual (Academia de San Carlos, FAD, UNAM). Ha impartido cursos sobre Diseño avanzado de páginas web y video digital en la FES Acatlán, UNAM, así como en la Academia de San Carlos. Especialista en *Marketing* por parte del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM). Ha tomado cursos en *Academy of Arts* San Francisco, colaborado en proyectos para aplicaciones en la Universidad de Stanford y Yahoo. Desarrolló proyectos en video digital y coordinador del diplomado del mismo nombre en la Academia de San Carlos. Se ha desempeñado como Diseñador de intranets, web y material multimedia de diversas empresas. Por varios años se ha dedicado a la planeación y desarrollo web y de Interactivos utilizando plataformas varias como ActionScript, Visual Basic y páginas web con HTML, CSS y JavaScript. Actualmente se desempeña como Director de *marketing* donde tiene a su cargo la coordinación de campañas publicitarias, producción web y de video, soluciones impresas y de promoción.

OBJETIVO GENERAL

Mostrar un panorama práctico y teórico acerca de la programación en diseño web y responsivo. Capacitar al alumno en manejo de redes sociales (content manager), animación para web y dispositivos móviles, así como diseño de aplicaciones para iOS.



CONTENIDO
TEMÁTICO

Módulo I: Análisis del medio (8 horas)

Especialista: Carlos Sánchez Morales

- 1.1. Análisis del medio

Módulo II: Diseño de web (52 horas)

Especialista: Carlos Sánchez Morales

- 2.1. Análisis del medio
- 2.2. Retículas
- 2.3. Organización de un sitio
- 2.4. Construcción de primer sitio
- 2.5. Construcción de primera página con Código HTML
- 2.6. Editor visual de páginas (Dreamweaver), herramientas y uso
- 2.7. Tablas, botones, hiperligas, inserción de imagen, inserción de animaciones
- 2.8. Páginas con marcos
- 2.9. Creación de hojas de estilo
- 2.10. Inserción de librerías javascript
- 2.11. Publicación de página
- 2.12. Hojas de estilo (CSS)
- 2.13. *Jquery mobile*
- 2.14. Cotización de proyectos

Módulo III: Gráficos para interfaz y dispositivos (20 horas)

Especialista: Sandra Bejarano Lozano

- 3.1. Manejo y edición de imágenes para dispositivos
 - 3.1.1. Interfaz
 - 3.1.2. Herramientas
 - 3.1.3. Creación de imágenes
 - 3.1.4. Edición de imagen
 - 3.1.5. Creación de botones
 - 3.1.6. Creación de menú
 - 3.1.7. Exportación de imágenes

Módulo IV: Generación de layout y prototipos (30 horas)

Especialista: Sandra Bejarano Lozano

- 4.1. Prototipos para interfaces
 - 4.1.1. Metodología
 - 4.1.2. Planeación
 - 4.1.3. Proceso de realización de prototipos
 - 4.1.4. *Desktop*
 - 4.1.5. Tableta
 - 4.1.6. Móviles



- 4.1.6. Planeación, desarrollo y entrega de proyecto final
- 4.1.7. Diseño centrado en el usuario
- 4.1.8. Lineamientos internacionales de diseño web

Módulo V: Community manager y gestión de redes sociales, marketing digital (20 horas)

Especialista: Sandra Bejarano

- 5.1. Internet y su evolución
- 5.2. *Marketing y la web*
- 5.3. Mercadotecnia en redes sociales
- 5.4. Herramientas de mercadotecnia en web
- 5.5. El diseño enfocado a la mercadotecnia digital
- 5.6. *Search marketing* SEO y SEM
- 5.7. Google Analytics y estadísticas
- 5.8. Estrategia de *marketing*
- 5.9. Diseño social e innovación

Módulo VI: Diseño responsivo para móviles (15 horas)

Especialista: Carlos Sánchez Morales

- 6.1. Creación de *layout* para *desktop*, tableta y móvil
- 6.2. Agregando elementos
- 6.3. Manejando contenidos y elementos
- 6.4. Texto y su flujo
- 6.5. Creando un *layout* responsivo

Módulo VII: Diseño responsivo mediante Adobe Muse (15 horas)

Especialista: Carlos Sánchez Morales

- 7.1. Diseñando sin código
- 7.2. Interfaces
- 7.3. Insertando elementos y texto
- 7.4. Organización, previsualización
- 7.5 Javascript sin programar
- 7.6. Publicación

Módulo VIII: Diseño web con Wordpress, formularios y base de datos básica (40 horas)

Especialista: Roberto Flores

- 8.1. Elementos
- 8.2. Instalación
- 8.3 Configuración básica



- 8.4. Usuarios, roles y permisos
- 8.5. Creación y edición de menús
- 8.6. Creación y edición de páginas
- 8.7. Creación y edición de *posts*
- 8.8. Manejo de medios, manejo de temas
- 8.9. Customización de HTML y CSS
- 8.10. *Plugins, widgets*
- 8.11. Respaldos y migraciones
- 8.12. Formularios, envío de formularios

Módulo IX: Diseño apps para IOS. (40 horas)

Especialista: José Ángel González Torres

- 9.1. Introducción a herramientas básicas en XCode (storyboard, simulador)
- 9.2. Diseño de interfaz gráfica de una aplicación (storyboard en Xcode)
- 9.3. Elementos interactivos (botones, switches, campos de texto, barras de botones, vista web, etcétera).
- 9.4. Composición del storyboard de acuerdo al dispositivo (diferentes modelos iPhone y iPad) o uso de storyboard Universal
- 9.5. Transiciones entre escenas en el storyboard
- 9.6. Introducción básica al lenguaje de programación (Swift o objective-c)
- 9.7. Comunicación entre el lenguaje y la interfaz gráfica
- 9.8. Diseño y programación de una pequeña aplicación completa
- 9.9 Tipos de licencias de desarrollador de iOS y cómo obtener una
- 9.10. Lineamientos de Apple en diseño gráfico e interacción para aplicaciones iOS

FORMA DE EVALUACIÓN

Asistencia	10%
Participación	5%
Ejercicios de aplicación horas descarga	10%
Proyecto final	75%
Total	100%

PLANTA DOCENTE

José Ángel González Torres. Licenciado en Informática, desarrollador de *software* e instructor en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Cuenta con una amplia trayectoria en el desarrollo de aplicaciones *desktop*, *web* (Cliente - Servidor) y *Mobile*. Entre los más importantes roles que ha desempeñado, están los siguientes: programador de aplicaciones, líder de proyectos, administrador de sistemas operativos: Windows y Linux, administrador de bases de datos MySQL y MSSQL. Especializado en el desarrollo de aplicaciones móviles, cuenta con una gran experiencia en el desarrollo y la publicación de aplicaciones para la plataforma iOS de Apple. Ha obtenido, entre



otras, las siguientes certificaciones: *MongoDB for python developers*, *MongoDB for dba's*, *Titanium Certified Application Developer*, desarrollo de aplicaciones para iPhone. Como instructor, tiene más de quince años de experiencia formando parte de la plantilla de profesores de la DGTIC, de la UNAM, donde ha impartido cursos de: Lenguaje c, Java, C, PHP, ActionScript, Visual Basic y páginas web con HTML, CSS y JavaScript.

Sandra Bibiana Bejarano Lozano. Diseñadora gráfica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, Colombia, con estudios de posgrado en realización de Cine y televisión por la misma universidad. Maestra en Artes visuales con orientación en diseño y comunicación visual de la Academia de San Carlos (FAD, UNAM). Experiencia de trece años en despachos de diseño y docencia a nivel superior y Maestría. Actualmente es maestra de asignatura en la Universidad Iberoamericana en las licenciaturas de Diseño interactivo, Diseño textil y Diseño de indumentaria y moda así como de nuevas tecnologías, en donde se le ha otorgado el reconocimiento al mérito docente. Maestra en la Academia de San Carlos de los diplomados en diseño web, video digital y coordinadora de los diplomados en Animación 3D e ilustración digital. Participó en el intercambio académico de la Universidad Iberoamericana con Standford University, Yahoo, Academy of Art University of San Francisco, Nurun, Electronic Arts, Sony Pictures Animation, titmouse animation y Huge Digital Agency. Director de arte del despacho Plumidea.com donde desarrolla proyectos de animación y video, comerciales, páginas web, identidad corporativa y diseño editorial para diversos clientes.

Roberto Flores. Ingeniero en Sistemas Computacionales Egresado del ITESM, Diplomado en Inteligencia artificial por el ITAM. Actualmente desarrolla proyectos web y de sistemas en su propia empresa, agencia dedicada a brindar soluciones en web y multimedia.

