

DESARROLLO DE PÁGINAS RESPONSIVAS E INTERACTIVAS

DESARROLLADOR WEB SENIOR Y DISPOSITIVO MÓVIL PROFESIONAL



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO



ANIVERSARIO
2014



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



DESARROLLO DE PÁGINAS RESPONSIVAS E INTERACTIVAS DESARROLLADOR WEB SENIOR Y DISPOSITIVO MÓVIL PROFESIONAL



DURACIÓN
240 horas



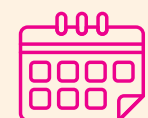
MODALIDAD
En línea



SEDE
Entornos virtuales



SESIONES
Miércoles de 17:00 a 21:00 horas y sábados de 16:00 a 20:00 horas



FECHA DE INICIO:
28 de agosto 2024

FECHA DE TÉRMINO:
25 de enero 2025

COSTO PARA PARTICIPANTES NACIONALES:
\$20,600.00 M.N.

COSTO PARA PARTICIPANTES EXTRANJEROS:
\$26,780.00 M.N.

NOTA:
Costo total a cubrir en 1 pago o 5 parcialidades.

RESPONSABLE ACADÉMICO:
Ulises Amador Rosas García

CUPO MÍNIMO:
20 participantes

NIVEL:
Básico



Diplomado de actualización
con opción a titulación



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO

ANIVERSARIO
2014 - 2024



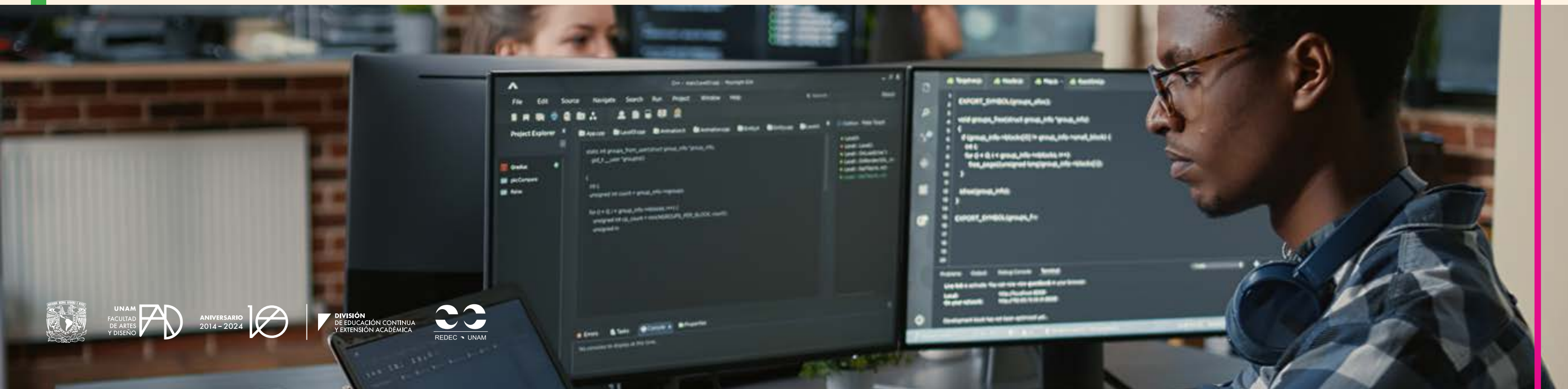
DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



CONTENIDO

Objetivo general

Al terminar el diplomado el participante empleará las herramientas aprendidas para la creación de sitios web responsivos, interactivos y con bases de inteligencia artificial, así como en la creación de prototipos básicos para dispositivos Android.



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO

ANIVERSARIO
2014 - 2024



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



Diseño responsivo e interactivo

Duración: 60 horas

Imparte: Ulises Amador Rosas García

Objetivo: Para este primer módulo el participante reafirmará los conocimientos de diseño interactivo, así como las necesidades de UX/UI dentro de la industria de desarrollo para dispositivos móviles, implementando diversos mockups y prototipos para su posterior desarrollo dentro del programa del diplomado, asimismo, empleará diversos métodos para ensamblar su proyecto por diversas plataformas que le ayudarán a resolver ideas y ver lo que el mercado ofrece en cuanto a Inteligencia Artificial.

1. UX/UI. Una visión general

- 1.1 Estructura de diseño responsivo
- 1.2 Generación de perfiles de diseño
- 1.3 *Mockups*
- 1.4 Estructura de datos
- 1.5 Formación y proyectos

2. Perfil de usuario

- 2.1 Integración y formación
- 2.2 Diseño enfocado a usuarios
- 2.3 Perfiles
- 2.4 Métodos dinámicos
- 2.5 Diseño Responsivo
- 2.6 Diseño Integral
- 2.7 Configuración Web

3. Navegación e interacción

- 3.1 Navegación para dispositivos móviles
- 3.2 Navegación Web
- 3.3 Sistemas dinámicos
- 3.4 Interactividad con usuarios
- 3.5 Interactividad por medio de algoritmos

4. Evaluación y usabilidad

- 4.1 Evaluación de datos
- 4.2 Evaluación por números
- 4.3 Desarrollo de prototipos
- 4.4 UX para ambientes virtuales
- 4.5 UX en dispositivos móviles

5. Responsabilidad UX /UI

- 5.1 Usuarios
- 5.2 Prototipos de integrantes
- 5.3 Estructuras no responsivas



ANIVERSARIO
2014 - 2024



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



2

Módulo de etiquetas html5 avanzado y css3 avanzado

Duración: 20 horas

Imparte: Ulises Amador Rosas García

Objetivo: Este modulo tiene el objetivo de preparar al participante en el proceso de programación y puesta a punto de sistemas web responsivos y módulos para dispositivos móviles, ofrece lo más dinámico de los sistemas de etiquetas del mercado para desarrollo web, dando un repaso por lo básico y preparando a los participantes para el módulo avanzado.

1. Etiquetas HTML 5
2. Introducción al etiquetado
3. Sistemas CSS
4. Primer Imagen Web
5. Selectores
6. Propiedades CSS
7. Imágenes
8. Mi primer galería Web
9. Animación
10. Diversos sistemas para animar en Web
11. Ejercicio de Animación
12. Visores Web
13. Mi primer sistema Web



3

Bootstrap y css layouts

Duración: 20 horas

Imparte: Ulises Amador Rosas García

Objetivo: En este módulo el participante observará lo que la industria ofrece como sistemas preprogramados para su uso dentro del desarrollo de dispositivos móviles, así como sistemas web avanzados, siguiendo la ayuda que ofrece Bootstrap con los códigos precargados dentro de sistemas web y ampliando con las diversas opciones que los sistemas de programación ofrecen para los desarrolladores web profesionales.

1. Introducción a Bootstrap
2. Ventajas de Bootstrap
3. Instalación y uso básico
4. Propiedades
5. Mi primer Layout Web
6. Landing Page 1
7. Landing Page 2
8. Landing Page 3
9. Landing Page 4
10. Actualizando el sitio Web
11. Creando el entorno de mi sitio Web
12. Mi primer proyecto



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO

ANIVERSARIO
2014 - 2024



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA





UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO

ANIVERSARIO
2014 - 2024



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



4

Java script

Duración: 40 horas

Imparte: Ulises Amador Rosas García

Objetivo: En este módulo el participante observará las herramientas avanzadas de desarrollo para Senior dentro de la industria, tanto para Web Developer como para Dispositivos Móviles, analizando las opciones que tiene Java Script para objetos de alta complejidad, así como las opciones de Git para almacenamiento de proyectos y diversas versiones de sitios web (trabajo en equipo).

1. Lógica de Sistemas
2. Java Script Avanzado, Introducción
3. Funciones Avanzadas
4. Arreglos Avanzados
5. Objetos Avanzados
6. Ciclos Avanzados
7. Sistemas Interactivos
8. Ejercicio de Java Script II
9. Implementación
10. Módulos en Web
11. Sistemas Web Avanzados
12. Mejorando mi primera página



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO

ANIVERSARIO
2014 - 2024



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



5

React js/hooks, redux, json, java script avanzado, git

Duración: 40 horas

Imparte: Ulises Amador Rosas García y expertos invitados

Objetivo: En este módulo el participante observará las herramientas avanzadas de desarrollo para Senior dentro de la industria, tanto para Web Developer como para Dispositivos Móviles, analizando las opciones que tiene Java Script para objetos de alta complejidad, así como las opciones de Git para almacenamiento de proyectos y diversas versiones de sitios web (trabajo en equipo).

1. Lógica de Sistemas
2. Java Script Avanzado, Introducción
3. Funciones Avanzadas
4. Arreglos Avanzados
5. Objetos Avanzados
6. Ciclos Avanzados
7. Sistemas Interactivos
8. Ejercicio de Java Script II
9. Implementación
10. Módulos en Web
11. Sistemas Web Avanzados
12. Mejorando mi primera página

6

Aplicaciones android–interactividad básica en móviles

Duración: 20 horas

Imparte: Ulises Amador Rosas García

Objetivo: Por medio de programación Kotlin, el participante resolverá un pequeño programa responsivo para su dispositivo móvil, el cual le dará pautas para ver lo que la industria tiene para ofrecer dentro del campo de móviles (se empleará Android Studio de forma básica y Kotlin) esto también servirá para que el participante se interese en los sistemas que Android Studio ofrece y las posibilidades de desarrollo Android.

1. Introducción a Android Studio
2. Interfaz del Programa
3. Introducción a Kotlin
4. Kotlin I
5. Kotlin II
6. Kotlin III
7. Kotlin IV

8. Kotlin V
9. Trabajando en Android Studio
10. Diseño para Android
11. Integración Avanzada
12. Mi primer selector
13. ¿Dónde ir a partir de aquí en Android Studio?



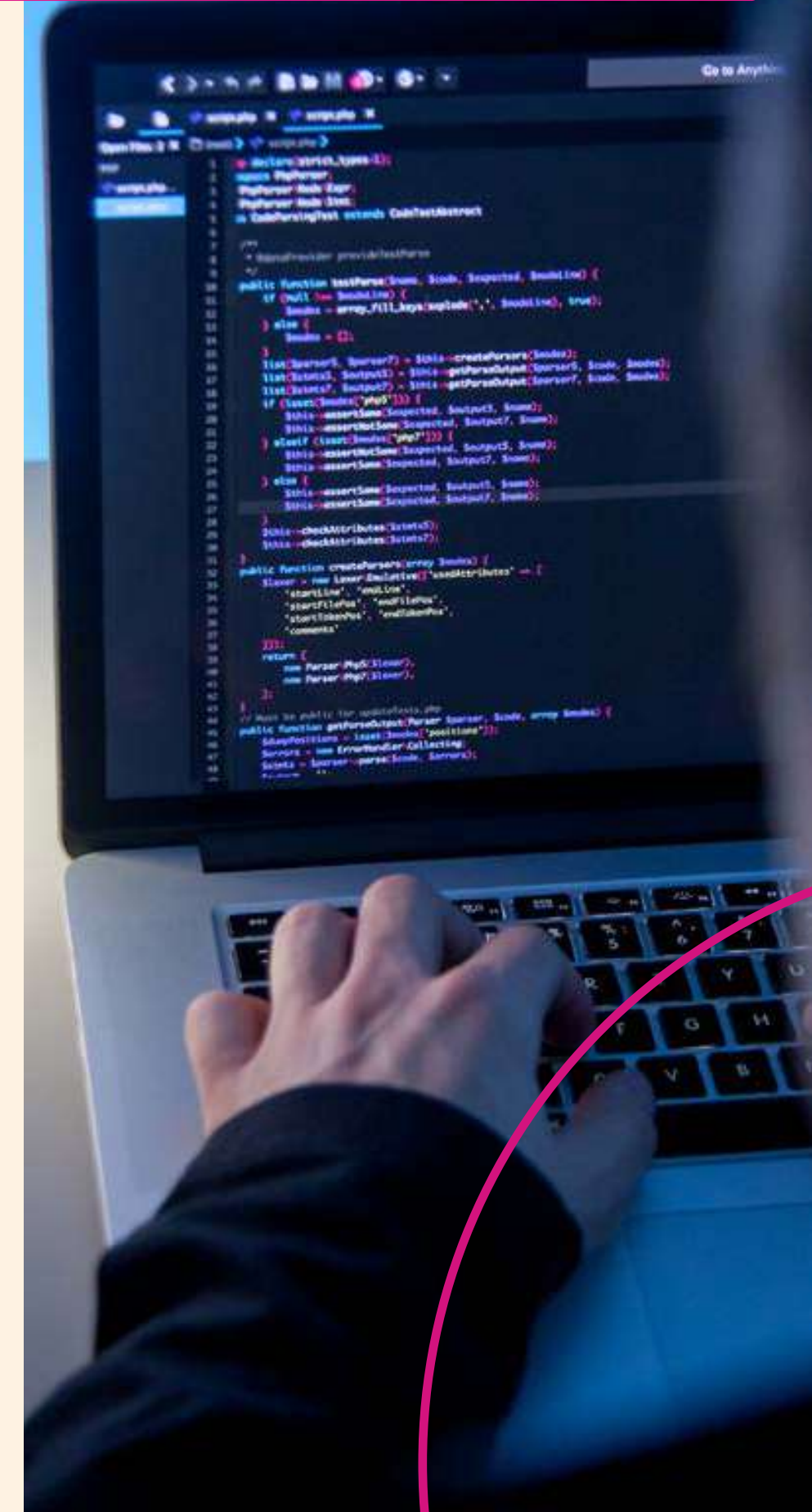
UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO



ANIVERSARIO
2014 – 2024



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA





UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO

ANIVERSARIO
2014 - 2024



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



7

API'S

Duración: 20 horas

Imparte: Ulises Amador Rosas García

Objetivo: Empleando algo de Aprendizaje Neuronal, el participante desarrollará un pequeño programa que le permitirá al sistema aprender por medio de sus errores y continuar analizando problemas independientes, por supuesto esto puede aplicarse a desarrollo web y dispositivos móviles.

1. Introducción API
2. Empleo de API dentro de Sistemas Interactivos
3. Detallando el proyecto
4. Galería de Imágenes
5. Rutinas
6. Detección y Necesidades
7. Prototipo Funcional
8. Implementando funciones avanzadas
9. Retomando mi proyecto Web
10. ¿Sistema Responsivo para Android?
11. Generando Subrutinas
12. Sistemas de Reconocimiento
13. Algo de Aprendizaje Neuronal
14. Funciones múltiples
15. Proyecto

8

Bases de datos

Duración: 20 horas

Imparte: Ulises Amador Rosas García
y expertos invitados

Objetivo: Para finalizar, el participante aprenderá Base de Datos dentro de dispositivos móviles, así como en servidores Web y sistemas de almacenamiento móvil.

1. Introducción a Bases de Datos
2. SQL
3. Formato de Base de Datos
4. Tablas
5. Condicionales
6. Funciones

7. Operaciones y Comandos
8. Celdas
9. Estructuras Avanzadas
10. Implementación en Proyectos
11. Prototipos
12. Comentarios Finales



EVALUACIÓN

Módulo 1: 5%

Módulo 2: 5%

Módulo 3: 5%

Módulo 4: 5%

Módulo 5: 5%

Módulo 6: 5%

Módulo 7: 10%

Módulo 8 (Entrega de Memoria): 60%

Asistencia mínima: 90%



ANIVERSARIO
2014 - 2024



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA





UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO

ANIVERSARIO
2014 - 2024



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



DOCENTE

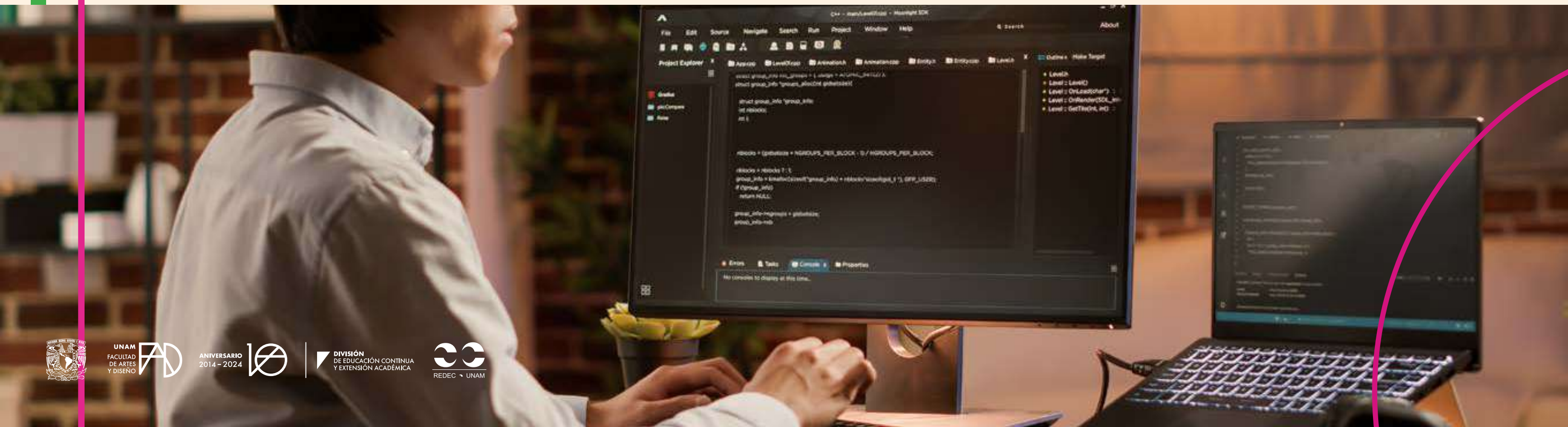
ULISES AMADOR ROSAS GARCÍA

Es Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, egresado de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Tiene maestría en Artes Visuales y doctorado en Artes y Diseño. Es director del Estudio “Tools for the Trade Graphics Studio”, en el área de diseño, generación y programación de juegos de video. Ha participado en diversos congresos, cursos de actualización y diplomados especializados. Es docente en DGTIC, área de actualización académica, en el Centro Mascarones y en Ciudad Universitaria; profesor en el área de Maestría en el CUC,

Centro Universitario de Comunicación, con 18 años de experiencia docente y apoyo como educador en la Facultad de Artes y Diseño. Ha participado en la creación de seis juegos de video y también ha sido cinco veces expositor en el área de Ilustración Digital. Es ilustrador para la revista México Social, así como creador de realidad virtual y aumentada. Por último, fue conferencista en el Congreso Secular de la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH) donde participó con: La iconografía oscura y las representaciones del mal a lo largo de la historia.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Austen, Jane. *Persuasion*, Black Cat, Italy, 2008.
- Betancourt, Michael. *The History of Motion Graphics*, Wildside Press, EUA, 2013.
- Chaffey, Dave. *Internet marketing*, Prentice Hall/*Financial Times*, Harlow, 2011.
- Crook, Ian y Beare, Peter. *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*, Fairchild, Books, EUA: 2016.
- Dondis, Donis. *La sintaxis de la imagen*, Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- Kolster, Thomas. *Goodvertising*, Thames & Hudson, New York, 2012.
- Krasner, Jon. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*, Focal Press, EUA, 2008.
- Martin, Marisa. *Marketing Digital*, Marcombo, 2020.
- Munch, Walter. *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*, Silman-James Press, EUA, 2001.
- Osterwalder, Alexander, Papadakos, Trish & Meneses, Montse. *Diseñando la propuesta de valor*, Deusto.
- Rodgers, Shelly & Thorson, Esther. *Advertising theory*, Routledge, Taylor & Francis Group, New York, 2019.
- Shaw, Austin. *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*, Routledge, EUA, 2019.





5591973434



educontinuafad

<https://educacioncontinua.fad.unam.mx/>



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO

ANIVERSARIO
2014 - 2024



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA

