

SÍLABO DE DISEÑO WEB

I. INFORMACIÓN GENERAL

Carrera Profesional	:	Computación e Informática.
Módulo Técnico Profesional	:	Gestión de Aplicaciones para Internet y Producción Multimedia
Unidad Didáctica	:	Diseño Web
Créditos	:	03
Semestre Académico	:	I – 2016
Semestre de Estudios	:	V Ciclo
N° de Horas Semanales	:	04
N° de Horas Semestrales	:	68
Duración	:	18 semanas 21/03/2016 al 22/07/2016
Docente	:	Lic. Alberto Cordova Sobrino
Correo Electrónico	:	cordovasobrino@gmail.com

II. COMPETENCIA GENERAL DE LA CARRERA PROFESIONAL

Planificar, implementar y gestionar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación de una organización, a partir del análisis de sus requerimientos, teniendo en cuenta los criterios de calidad, seguridad y ética profesional propiciando el trabajo en equipo.

III. CAPACIDADES TERMINALES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CAPACIDAD TERMINAL	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Diseñar plantillas para aplicaciones de Internet.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y clasifica los tipos de plantillas de aplicaciones en Internet.
	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza herramientas adecuadas para diseñar interfaces de fácil interactividad.
	<ul style="list-style-type: none"> Publica la aplicación en Internet.

IV. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES Y CONTENIDOS BÁSICOS

SEMANA / FECHA	ELEMENTOS DE LA CAPACIDAD TERMINAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS BÁSICOS	TAREAS PREVIAS
1Semana	Identificar las	La plantilla web	- Concepto	Conceptualiza la

	plantillas web para su aplicación en el diseño y clasificar las mismas según su importancia.		-importancia -Características	importancia del uso de la plantilla web.
2Semana	plantillas web para su aplicación en el diseño y clasificar las mismas según su importancia.	Las Ventajas de plantillas.	-Mayor Rapidez. -Más Sencillo. -Sus ventajas.	Clasifica las ventajas en el uso de las plantillas.
3Semana		Los tipos de plantilla.	-Plantillas web html. -Plantillas web flash. -Plantillas web móviles.	Examina los tipos de plantillas que existen en el Mercado web.
4Semana		El lenguaje HTML.	-Estructura básica de una web, cabecera y cuerpo, caracteres especiales.	Investiga el uso del lenguaje html.
5Semana	Utilizar y diseñar las herramientas adecuadas en la construcción del sitios web. Y aplicar las interfaces de fácil interactividad.	Las Etiquetas.	-Las líneas horizontales, -atributos de etiquetas, -saltos de línea y dirección.	Inserta las diferentes etiquetas,
6Semana		Los fondos web	-Fondos de página, Alineación de texto, estilos.	Utiliza los fondos web.
7Semana		Los tipos de listas.	-Listas, ordenadas, desordenadas	Emplea los tipos de lista.
8Semana		Los tipos de imágenes.	-Formato de las imágenes -Propiedades de la imagen -modificar imágenes	Observa los tipos de imágenes.
9Semana		Las tablas	-Tablas, marquesina, enlaces. -Texto en movimiento	Trabaja con los tipos de tablas.
10Semana		El entorno de trabajo de dreamweaver	-Conceptos básicos de -El entorno de trabajo -Establecer propiedades del documento: color e imagen de fondo, tipo y estilo de fuente.	Describe el entorno de trabajo dreamweaver.
11Semana		Los Estilos de texto.	-Insertar Textos Formas de selección de textos -Formatos que se aplican al Texto	Aplica los diferentes estilos para texto.
12 Semana	Utilizar y diseñar las herramientas adecuadas en la construcción de los sitios web. Y aplicar las interfaces de fácil interactividad.	Los Hipervínculos	-Hipervínculos: Tipos. Destino. Formato de Enlaces. -Imágenes: Tipos compatibles para la Web. Inserción de Imágenes. -Mapas de imágenes.	Crea los enlaces web,
13 – 14 Semana		Las tablas y marcos de página.	-Inserción de Tablas. Formato. -Añadir y eliminar filas y columnas. -Añadir, dividir y combinar celdas.	Inserta tablas y marcos web.
15 Semana		El rollover	-Imágenes de Sustitución (Rollover). -Elementos Flash: Películas, Botones y Texto Flash.	Manipula los tipos de imágenes.
16 Semana		Insertar Multimedia Y Comportamientos.	-Insertar sonido a la página. -Insertar video: Flash Video,	Inserta los diferentes comportamientos a sus diseños web.
17-18 Sem.		Desarrollar	Proyecto Diseño	-Definición

	productos para internet.	Web	-Características. -Planificación del proyecto. -Diseña el proyecto -Presenta el proyecto.	exposición de su trabajo.
--	--------------------------	-----	--	---------------------------

V. EVALUACIÓN

SEGÚN R.D Nº 0929-2011- ED

- ✓ En la evaluación del aprendizaje de los estudiantes se utiliza el sistema vigesimal. El calificativo mínimo aprobatorio es 13 (trece). En todos los casos la fracción 0.5 o más se considera como una unidad a favor del estudiante.
- ✓ En el desarrollo de la U.D cuando el docente detecta deficiencias debe implementar inmediatamente un programa de actividades de recuperación paralelo al desarrollo de la unidad didáctica. Este proceso tiene carácter obligatorio.
- ✓ El programa de actividades de recuperación debe comprender acciones como trabajos prácticos, actividades de auto aprendizaje y otras acciones formativas que el docente considere conveniente, las mismas que se relacionaran con las deficiencias detectadas en el desarrollo de la U.D.
- ✓ La nota final en la U.D es la que corresponde a la última capacidad terminal (principio de logro de capacidades).
- ✓ El estudiante que acumulara inasistencias injustificadas en número igual o mayor al 30% del total de horas programadas en la U.D será desaprobado en forma automática, anotándose en el registro y acta la nota 00 y en observaciones colocar D.P.I (desaprobado por inasistencias).

VI. RECURSOS BIBLIOGRAFICOS/BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Manual de html, francisco arocena
- ✓ Html, cgi, java, servidores, tecnología www alonso álvarez garcía.
- ✓ Fundamentos de progr. con html & cgi e. Tittel, m. Gaither, s. Hassinger y m. Erwin.
- ✓ Editorial macro : "macromedia fireworks"
- ✓ Www.lawebdelprogramador.com : "fireworks"
- ✓ Mcgrill guía oficial de dreamweaver
- ✓ Plascencia López creación y diseño web
- ✓ Valdez miranda dreamweaver cs3

Sechura, Marzo del 2016

Lic. Alberto Cordova Sobrino
Docente