



SILABO

DISEÑO WEB

I. INFORMACION GENERAL:

- | | |
|--------------------------|---|
| 1.1. Carrera Profesional | : Computación e Informática. |
| 1.2. Módulo | : Gestión de aplicaciones para internet y Producción multimedia |
| 1.3. Unidad Didáctica | : Diseño Web |
| 1.4. Docente | : |
| 1.5. Año Académico | : |
| 1.6. Semestre Académico | : V |
| 1.7. Créditos | : 3 |
| 1.8. Hora semanal total | : 4 horas |
| 1.9. Fecha de Inicio | : |
| 1.10. Fecha de Término | : |

II. SUMILLA

La unidad didáctica de Taller de modelamiento de software, corresponde al programa de estudios de Computación e Informática, tiene carácter teórico-práctico por parte del estudiante y le permite lograr capacidades en el conocimiento del uso de las herramientas de desarrollo web, Identifica y clasifica las diferentes herramientas para el diseño web utilizando el lenguaje HTML; diseña web básicos, utilizando las herramientas adecuadas para diseñar interfaces de fácil interactividad; Desarrolla diseños web avanzados, utilizando las herramientas y recursos adecuados para diseñar interfaces de fácil interactividad y publica en un alojamiento gratuito de Internet. Elaborando un proyecto de sitio web alojado en un hosting y dominio gratuito.

III. COMPETENCIA MODULAR:

Diseñar, desarrollar, administrar, gestionar e implementar productos multimedia y aplicaciones para Internet, teniendo en cuenta los requerimientos del cliente.

IV. CAPACIDAD TERMINAL:

Diseñar plantillas para aplicaciones de Internet utilizando las herramientas de software adecuado.

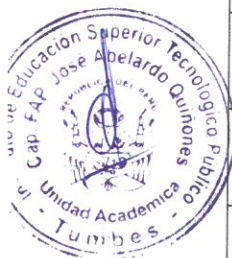
V. INDICADORES DE EVALUACION:

- Realiza mapas conceptuales sobre cómo se desarrolla proyectos web y las herramientas en la que se desarrollan.
- Establece diferencias entre páginas estáticas y dinámicas.
- Desarrolla páginas web con HTML utilizando etiquetas básicas.
- Reconoce y utiliza el entorno y herramientas de un software para el desarrollo web.
- Configura y desarrolla un sitio web utilizando la herramienta adecuada.
- Desarrolla página web con enlaces, tablas e inserta imágenes y elementos multimedia.
- Desarrolla página web utilizando marcos enlazándolos correctamente.
- Desarrolla página web con formularios e interactividad.
- Aplica hojas de estilos a las páginas creadas con elementos de posición absoluta.
- Elabora diseños web con menús popup e integración con Flash.

- Realiza el tratamiento de imágenes y los inserta en una página web.
- Realiza los pasos para publicar un proyecto web y los aloja en un hosting gratuito.

VI. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES Y CONTENIDOS BÁSICOS

Semanas/ fechas	Actividades de Aprendizaje	Contenidos Básicos	Tareas Previas
Semana: 01	Nº 01 Conociendo diseño web.	<input type="checkbox"/> Socialización e Introducción a Diseño Web Diseño web <input type="checkbox"/> Conceptos Generales	<input type="checkbox"/> Investigar referente a Diseño Web.
Semana: 02	Nº 02 Conociendo las herramientas diseño web.	<input type="checkbox"/> Herramientas de diseños orientados a la web.	<input type="checkbox"/> Investigar las herramientas para el diseño de una página web
Semana: 03	Nº 03 Comparando los tipos de página web	<input type="checkbox"/> Diferencias entre páginas estáticas y dinámicas.	<input type="checkbox"/> Investigar las diferencias de las páginas web.
Semana: 04	Nº 04 Conociendo la estructura de una página web	<input type="checkbox"/> Estructura de una página web.	<input type="checkbox"/> Investigar la estructura de una página Web.
Semana: 05	Nº 05 Conociendo el lenguaje HTML.	<input type="checkbox"/> HTML. Etiquetas básicas	<input type="checkbox"/> Investigar acerca de Lenguaje HTML.
Semana: 06	Nº 06 Conociendo Dreamweaver.	<input type="checkbox"/> Herramienta para desarrollo web: Entorno y herramientas. <input type="checkbox"/> Creación de páginas web: configuración de un sitio web.	<input type="checkbox"/> Investigar sobre la creación de un sitio web.
Semana: 07	Nº 07 Utilizando hipervínculos.	<input type="checkbox"/> Hipervínculos <input type="checkbox"/> Edición de texto: Formato, listas	<input type="checkbox"/> Investigar sobre los enlaces internos y externos.
Semana: 08	Nº 08 Utilizando tablas.	<input type="checkbox"/> Tablas: Propiedades de una tabla, columnas, filas, combinar.	<input type="checkbox"/> Investigar sobre la creación de tablas.
Semana: 09	Nº 09 Empelando elementos multimedia.	<input type="checkbox"/> Trabajo con imágenes y Elementos multimedia	<input type="checkbox"/> Investigar sobre la inserción de imágenes y elementos multimedia.
Semana: 10	Nº 10 Creando marcos.	<input type="checkbox"/> Marcos: Frames, Iframe, Mapas.	<input type="checkbox"/> Investigar sobre los tipos de marcos.
Semana: 11	Nº 11 Creando formularios.	<input type="checkbox"/> Formularios. Interactividad	<input type="checkbox"/> Investigar sobre los formularios.
Semana: 12	Nº 12 Creando hojas de estilos CSS.	<input type="checkbox"/> Hojas de Estilos – CSS y Clases: Etiquetas Style, Span, Div. Ficheros de Hojas de Estilos.	<input type="checkbox"/> Investigar sobre las hojas de estilos.
Semana: 13	Nº 13 Empleando elemento PA	<input type="checkbox"/> Elementos de posición absoluta (PA).	<input type="checkbox"/> Investigar sobre los elementos de posición absoluta.
Semana: 14	Nº 14 Creando menús desplegables.	<input type="checkbox"/> Menús <input type="checkbox"/> Integración con objetos.	<input type="checkbox"/> Investigar acerca de los menús
Semana: 15	Nº 15 Incorporando Fireworks	<input type="checkbox"/> Tratamiento de imágenes.	<input type="checkbox"/> Investigar como insertar imágenes sliders.
Semana: 16	Nº 16 Realizando alojamiento gratuito	<input type="checkbox"/> Publicación de proyectos web en un hosting gratuito.	<input type="checkbox"/> Investigar sobre hosting gratuitos.



VII. METODOLOGIA:

Se trabajará con el **Método pedagógico activo**, el cual tiene como característica lo siguiente:

- Promover la actividad mental y motora del estudiante.
- Socialización
- Promover la comunicación horizontal
- Respetar las características, ritmos y estilos de aprendizajes de los estudiantes.
- Promover y desarrollar la autonomía para aprender y desarrollar habilidades y destrezas.

VIII. RECURSOS DIDACTICOS

- Pizarra y plumones.
- Manual del Estudiante.
- Equipo de cómputo.
- Televisor 55'.
- USB.
- Equipo de cómputo.
- Plataforma Virtual

IX. EVALUACION:

9.1.- Base Legal

- RVM N°178-2018-MINEDU

9.2.- Requisitos de aprobación

- Obtener la nota promedio mínimo de 13 en la Unidad Didáctica.
- 70% de asistencia como mínimo

9.3.- Procedimiento del cálculo del promedio de la U.D.

- El promedio final de la U.D. se obtendrá de la siguiente manera:
 $PFUD = (IE_1 + IE_2 + IE_3) / 3$

IE = Indicador de Evaluación.

X. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

IMPRESOS

- Manual Adobe Dreamweaver CS3 Paso a paso -editorial CIBERTEC. 2010
- Manual de Macromedia MX2008 - Senati.
- Manual de Adobe DreamweaverCS3 - Senati. 2010
- Editorial Macro Programación con Java Script 1era edición octubre 2005.
- Editorial Mega bite programación en java2.
- Manual de HTML.

DIGITAL

Disponible en:

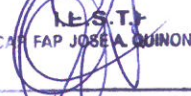
- www.lawebdelprogramador.com
- www.areainteractiva.com
- www.elprisma.com
- www.aulaclic.com

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

MÓDULO : Gestión de aplicaciones para internet y producción multimedia
UNIDAD DIDÁCTICA : Diseño Web

Semana/ fecha	Actividad a Realizar	Cumple Si/No
1°	✓ Realiza el reconocimiento de las herramientas del diseño web.	
2°	✓ Hace una diferencia entre páginas estáticas y dinámicas	
3°	✓ Reconoce la estructura de una página web.	
4°	✓ Elabora un reconocimiento del entorno y herramienta del Dreamweaver.	
5°	✓ Planifica y desarrolla una configuración de un sitio web.	
6°	✓ Elabora una página usando enlaces internos y externos.	
7°	✓ Desarrolla la creación con tablas en un diseño web.	
8°	✓ Elabora trabajos insertando imágenes y elementos multimedia.	
9°	✓ Reconoce los tipos de marcos para diseñar una página web.	
10°	✓ Reconoce los formularios e interactividad.	
11°	✓ Realiza trabajos con las hojas de estilos.	
12°	✓ Reconoce los elementos de posición absoluta.	
13°	✓ Realiza diseños web utilizando menús	
14°	✓ Elabora diseños web con la integración de objetos.	
15°	✓ Realiza a un diseño web la inserción de imágenes sliders.	
16°	✓ Gestiona un hosting gratuito para la publicación de un diseño web.	




LESTP
 "CAP. FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES"
 CPC. Eriberto Guerrero Mateo
 Jefe (e) Unidad Académica