



PROGRAMA ANUAL 2019

ORIENTACIÓN: INFORMÁTICA	CICLO LECTIVO: 2019
NOMBRE DEL ESPACIO CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN INFORMÁTICA	
ÁREA: INFORMÁTICA	AÑO: 4to.
FORMATO: ANUAL	CICLO: Orientado
CURSO/S: 4to. 3ra. y 7ma.	TURNO: Mañana
PROFESORES A CARGO: Prof. Lic. Cristina Iriarte	HORAS SEMANALES: 3

CAPACIDADES

- Distinguir características de HTML a partir de la diferenciación de otros lenguajes conocidos y/o de conocimientos previos sobre el diseño para la web.
- Reconocer la función de etiquetas, atributos y modificadores.
- Interpretar funciones específicas de etiquetas en la estructura de una página html.
- Abordar y solucionar problemas referidos a la estructura de una página html.
- Observar páginas html, en formato código, y detectar errores en la programación.
- Crear y actualizar páginas web utilizando software de programación y edición visual, insertando y editando texto, imágenes, tablas, fondos, enlaces, listas y otros elementos.
- Resolver errores de código y diseño, teniendo en cuenta los conocimientos de estructura y diseño html.
- Planificar y maquetar un sitio web teniendo en cuenta todos los aspectos necesarios (objetivos, contenidos, diseño, recursos, interacción, etc.)
- Analizar, seleccionar y realizar tratamiento de información como insumo y contenido, de acuerdo al objetivo del sitio web.
- Diseñar páginas html, de acuerdo a la planificación, recorrido y mapa de sitio elaborado.
- Complejizar el sitio progresivamente, utilizando plantillas, estilos y estándares internacionales.
- Agregar elementos que permitan riqueza y complejidad crecientes: videos, sonido, formularios, canales y redes sociales, entre otros.
- Utilizar y gestionar diversas redes sociales para posicionar un servicio y/o producto considerado contenido central del sitio web.
- Incursionar en el desarrollo de aplicaciones móviles para teléfonos celulares y tablets.
- Autoevaluar y coevaluar las construcciones grupales a través de espacios creados para tal fin.

APRENDIZAJES

UNIDAD N° 1: LENGUAJE HTML. ESTRUCTURA DE UNA PÁGINA HTML

- Conocimiento de las características de lenguajes de programación web (HTML).
- Caracterización del concepto de página web.
- Reconocimiento y utilización de Editores web.



- ♦ Reconocimiento de los distintos componentes de una página web. Estructura.
- ♦ Conocimiento de metadatos, etiquetas, atributos o modificadores de las etiquetas.
- ♦ Experimentación con formatos de texto, listas, fondos, colores, enlaces, tablas e imágenes.

UNIDAD N° 2: CREACIÓN DE PÁGINAS WEB Y CONTENIDO PARA LA WEB

- ♦ Análisis comparativo de las diferentes generaciones de diseño para la web.
- ♦ Comprensión de la arquitectura de las páginas web.
- ♦ Reconocimiento de la importancia de las etapas de definición de objetivos. Diseño conceptual y navegacional en una página web.
- ♦ Maquetación.
- ♦ Contenido digital de una página web:
 - Imagen digital. Análisis comparativo de diferentes formatos de archivo de imágenes estáticas y dinámicas. Dimensionamiento. Accesibilidad.
 - Video y sonido. Edición. Respeto de pautas de accesibilidad.

UNIDAD N° 3: DESARROLLO DE UN SITIO WEB

- ♦ Comprensión de la estructura de un sitio Web.
- ♦ Identificación de la metodología de desarrollo de sitios web.
- ♦ Familiarización con las nociones básicas de la programación del sitio web local y remoto (servidor).
- ♦ Reconocimiento de la importancia de la etapa de planificación del sitio web: definición de objetivos, selección de contenidos, recursos, explicitación de fuentes consultadas y límites del diseño conceptual y navegacional.
- ♦ Maquetación inicial del sitio web. Adaptabilidad.
- ♦ Mapa de sitio.

UNIDAD N° 4: GESTIÓN DE PROYECTOS PARA LA WEB

- ♦ Establecimiento de pautas eficaces en el diseño y configuración de un sitio web que responda a un proyecto de contenido planificado.
- ♦ Experimentación de diseño y desarrollo de sitios web utilizando programas de desarrollo visual (u otros según consideraciones).
- ♦ Experimentación con diversas plataformas para la puesta en marcha de aplicaciones web.
- ♦ Experimentación con sistemas de gestión de contenidos.
- ♦ Comprensión de tecnologías de sindicación.
- ♦ Construcción integral de un sitio web de acuerdo a un contenido abordado.
- ♦ Servucción en la gestión y producción de los contenidos y servicios web.

UNIDAD N° 5: REDES SOCIALES Y CANALES INTERACTIVOS

- ♦ Reconocimiento de la importancia del posicionamiento de un sitio web a través de la comunicación digital en canales y redes sociales.
- ♦ Uso de diversas redes sociales para posicionar un servicio y/o producto web.
- ♦ Uso de formularios web como medio de interacción entre sitios web y usuarios. Diseño y configuración.



UNIDAD OPTATIVA: APLICACIONES MÓVILES

- ♦ Caracterización del concepto de aplicación web móvil.
- ♦ Diferencias entre aplicaciones nativas, webapp e híbridas.
- ♦ Maquetación y desarrollo de aplicaciones para smartphones y tablets (mobile webs).
- ♦ Contenido responsive o adaptativo.
- ♦ Integración de aprendizajes.

CONDICIONES DE APROBACIÓN

- ♦ Cumplimiento de Trabajos Prácticos individuales y grupales.
- ♦ Descarga y almacenamiento de recursos digitales.
- ♦ Desarrollo de actividades integradoras.
- ♦ Carpeta digital completa: en netbook, notebook, teléfono celular o almacenamientos en la nube (Dropbox, Google Drive, iCloud, Amazon Web Services, Onedrive u otros).
- ♦ Resolución de actividades en Redes Sociales: Twitter, Facebook, Instagram, LinkedIn y Canales de video Youtube y Vimeo.
- ♦ Construcción de audiovisuales para la web.
- ♦ Desarrollo del Proyecto Final: Sitio Web temático.
- ♦ Desarrollo y gestión de aplicaciones móviles (optativo).
- ♦ Participación en instancias de auto y co- evaluación, presenciales y virtuales.

BIBLIOGRAFÍA DEL ALUMNO

- ♦ ARNULPHI, Fabián (Compilador) (2012). Manual de Macromedia Dreamweaver. Escuela de Comercio Martín Zapata. Universidad Nacional de Cuyo. Mendoza.
- ♦ HERETER, Luis y ZANINI, Viviana. JQUERY MOBILE. 1ra. Edición. Bs. As. Fox Andina; 2014. 2017.
- ♦ MARTINEZ ECHEVERRÍA, Álvaro (2010) (2016) (2018). Manual práctico de HTML. Cátedra. Madrid. España.
- ♦ MURUGARREN, Jaoquín (2013) (2016) (2018). Webestilo, usabilidad, programación y mucho más. Madrid. España.
- ♦ OPPENHEIMER, Andrés (2014). ¡Crear o Morir! Debate. Buenos Aires. Argentina.
- ♦ Word Wide Web Consortium (2013) (2017). Estándares. Recuperado de <http://www.w3c.org>
- ♦ ZANONI, Leandro (2014). Futuro inteligente. Bibliográfika. Buenos Aires. Argentina.
- ♦ ZANONI, Leandro (2019). Las máquinas no pueden soñar. Pasado, presente y futuro de la inteligencia artificial. Buenos Aires. Argentina.