



## ESCUELA DE COMERCIO MARTÍN ZAPATA - UNCUYO

# PROGRAMA ANUAL

<b>ORIENTACIÓN: INFORMÁTICA</b>	<b>CICLO LECTIVO: 2017</b>
<b>NOMBRE DEL ESPACIO CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN INFORMÁTICA - PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB</b>	
<b>ÁREA: INFORMÁTICA</b>	<b>AÑO: 4º</b>
<b>FORMATO: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN INFORMÁTICA</b>	<b>CICLO: Secundaria</b>
<b>CURSO/S: 4to. 3ra. y 7ma.</b>	<b>TURNO: Mañana</b>
<b>PROFESORES A CARGO: Lic. Prof. Cristina Iriarte</b>	<b>HORAS SEMANALES: 3 hs.</b>

### CAPACIDADES

- ♦ Distinguir características de HTML a partir de la diferenciación de otros lenguajes conocidos y de conocimientos previos sobre el diseño para la web.
- ♦ Reconocer la función de las etiquetas y sus 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.
- ♦ Dar formatos diversos al texto.
- ♦ Observar páginas html, en formato código, y detectar errores en la programación.
- ♦ Resolver errores de código y diseño, teniendo en cuenta los conocimientos de estructura y diseño html.
- ♦ Crear páginas web utilizando un software de edición visual.
- ♦ Incursionar en el desarrollo de aplicaciones móviles para teléfonos celulares y tablets.
- ♦ Construir y modificar páginas, en los modos código y diseño, insertando texto, imágenes, tablas, fondos, enlaces, listas y otros elementos.
- ♦ Planificar un sitio web, comenzando desde la elección de la temática y el mapa de sitio.
- ♦ Planificar objetivos, contenidos específicos, diseño general y recursos a incluir en el sitio web.
- ♦ Seleccionar y analizar información, de acuerdo a los objetivos planteados en el 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, blog, formularios, entre otros.
- ♦ Utilizar y gestionar diversas redes sociales para posicionar un servicio y/o producto contenido en un sitio web.
- ♦ Autoevaluar y coevaluar las construcciones grupales a través de espacios creados para tal fin.



## **APRENDIZAJES**

---

### **EJE N° 1: LENGUAJE HTML. ESTRUCTURA DE UNA PÁGINA HTML**

- ♦ Conocimiento de las características de lenguajes de programación Web (HTML).
- ♦ Caracterización del concepto de aplicación Web.
- ♦ Reconocimiento y utilización de los elementos de Editores HTML.
- ♦ Reconocimiento de los distintos elementos que componen una página Web básica. Estructura.
- ♦ Conocimiento de metadatos y etiquetas.
- ♦ Clasificación de atributos o modificadores de las etiquetas.
- ♦ Experimentación con formatos de texto, listas, colores, enlaces, tablas e imágenes.

### **EJE N° 2: CREACIÓN DE PÁGINAS WEB UTILIZANDO UN SOFTWARE DE EDICIÓN VISUAL**

- ♦ Análisis comparativo de las diferentes generaciones de sitios Web.
- ♦ Comprensión de la arquitectura de las aplicaciones Web.
- ♦ Reconocimiento de la importancia de las etapas de definición de objetivos y límites del diseño conceptual y navegacional en una página web.
- ♦ Maquetación.
- ♦ Comprensión del concepto de imagen digital. Diferenciación entre imágenes estáticas y dinámicas.
- ♦ Análisis comparativo de diferentes formatos de archivo de imágenes estáticas y dinámicas.
- ♦ Video y sonido.
- ♦ Manejo de formularios y marcos.

### **EJE N° 3: DESARROLLO DE UN SITIO WEB**

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

### **EJE N° 4: GESTIÓN DE PROYECTO**

- ♦ Establecimiento de pautas eficaces en el diseño y configuración de un sitio web que responda a un proyecto grupal planificado.
- ♦ Experimentación de diseño y desarrollo de sitios Web utilizando un programa de desarrollo visual.
- ♦ Experimentación con diversas plataformas para la puesta en marcha de herramientas Web 2.0 (blogs, Google Docs, entre otros).
- ♦ Experimentación con sistemas de gestión de contenidos.
- ♦ Comprensión de tecnologías de sindicación (RSS).
- ♦ Construcción integral de un sitio web.
- ♦ Servucción en la gestión y producción de los servicios web.



### **EJE N° 5: REDES SOCIALES Y CANALES DE COMUNICACIÓN**

- ♦ Comprensión de la importancia de la comunicación a través de redes sociales.
- ♦ Uso de diversas redes sociales para posicionar un servicio y/o producto web.
- ♦ Integración de aprendizajes de diversos espacios curriculares.

### **EJE TRANSVERSAL: APLICACIONES MÓVILES**

- ♦ Diseño y desarrollo de aplicaciones para smartphones y tablets (mobile webs).
- ♦ Compilación: instalación de librerías.
- ♦ Formularios móviles.
- ♦ Diferencias entre aplicaciones nativas, aplicaciones web y aplicaciones híbridas.

## **CONDICIONES DE APROBACIÓN**

---

- ♦ Cumplimiento de Trabajos Prácticos individuales y grupales.
- ♦ Resolución de pruebas escritas integradoras y exámenes en plataforma virtual (2do. Cuatrimestre).
- ♦ Acceso y matriculación en Plataforma virtual. Descarga de recursos digitales y desarrollo de actividades propuestas.
- ♦ Carpeta digital completa (en netbook). Se deja constancia que, en el caso de problemas técnicos en netbooks, habrá instancias de evaluación grupal y/o con equipamiento técnico suministrado por la escuela.
- ♦ Resolución de actividades en Redes Sociales: Twitter, Facebook, Instagram, LinkedIn y Canal de Youtube y Vimeo.
- ♦ Construcción de videos y aplicaciones de audio y sonido, para ser incorporarlos al sitio web.
- ♦ Planificación y diseño del sitio web, partiendo de borradores consecutivos hasta lograr el producto final.
- ♦ Desarrollo del Proyecto Final: Sitio Web temático.
- ♦ Desarrollo y gestión de aplicaciones móviles (mobile web).
- ♦ Participación en instancias de auto y co- evaluación, presenciales y virtuales.

## **BIBLIOGRAFÍA DEL ALUMNO**

---

- ♦ ARNULPHI, Fabián (Compilador) (2010). 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.
- ♦ MARTINEZ ECHEVERRÍA, Álvaro (2010). Manual práctico de HTML. Cátedra. Madrid. España.
- ♦ MURUGARREN, Joaquín (2013). Webestilo, usabilidad, programación y mucho más. Madrid. España.
- ♦ OPPENHEIMER, Andrés (2014). ¡Crear o Morir! Debate. Buenos Aires. Argentina.
- ♦ Word Wide Web Consortium (2013) Estándares. Recuperado de <http://www.w3c.org>
- ♦ ZANONI, Leandro (2014). Futuro inteligente. Bibliográfica. Buenos Aires. Argentina.