

INSTITUTO UNIVERSITARIO PUEBLA

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN

PROGRAMA DE ESTUDIOS

PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

ASIGNATURA: DISEÑO DE PAGINAS WEB

NIVEL EDUCATIVO: LICENCIATURA

MODALIDAD:

ESCOLARIZADA () NO ESCOLARIZADA ()

MIXTA POR CRÉDITOS (X)

SERIACIÓN: -----

CLAVE DE LA ASIGNATURA: LEMS29

CICLO: QUINTO CUATRIMESTRE

HORAS CONDUCIDAS	HORAS INDEPENDIENTES	TOTAL DE HORAS POR CICLO	CRÉDITOS
40	60	100	6

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA

PROPORCIONAR LOS CONOCIMIENTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO DE UN SISTEMA DE INFORMACIÓN WEB CUMPLIENDO LOS ESTÁNDARES WEB ACTUALES Y LOS REQUISITOS MÍNIMOS PARA CONSTRUIR UNA APLICACIÓN WEB DE CALIDAD, USABLE Y ACCESIBLE.

CONOCER LOS LENGUAJES HTML, CSS, XHTML PARA DISEÑAR, CREAR Y PUBLICAR SITIOS WEB EN EL SERVIDOR DEL DEPARTAMENTO, MEDIANTE HERRAMIENTAS DE AUTOR.

ADQUIRIR LA DESTREZA NECESARIA EN LA CODIFICACIÓN, PRUEBA Y DEPURACIÓN DE APLICACIONES WEB CLIENTE USANDO LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN EN CLIENTE Y EN SERVIDOR COMO JAVASCRIPT Y ASP

COMPETENCIAS

- DOMINA LA TEORÍA DE LA INTRODUCCIÓN AL INTERNET PARA SU APLICACIÓN EN EL DISEÑO.
- IDENTIFICA Y GESTIONA LA INTRODUCCIÓN A LAS PAGINAS WEB Y EL LENGUAJE HTML.
- SE INTRODUCE EN LA ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES WEB Y SERVIDORES DE BASES DE DATOS.
- SELECCIONA Y ELABORA LA METODOLOGÍA PARA EL DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB.
- DISEÑA UN SISTEMA DE INFORMACIÓN WEB MEDIANTE APLICACIONES CLIENTE/SERVIDOR CON ACCESO A BASES DE DATOS EN INTERNET.
- SELECCIONA Y UTILIZA LOS ELEMENTOS PARA LA PUBLICACIÓN DE PÁGINAS WEB.

ASIGNATURA: DISEÑO DE PÁGINAS WEB**DEL PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR**

HORAS ESTIMADAS	TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LOS TEMAS
10	1. INTRODUCCIÓN A LAS ARQUITECTURAS CLIENTE/SERVIDOR <ul style="list-style-type: none"> INTRODUCCIÓN Y DEFINICIONES 	CONCEPTUALIZAN LOS TÉRMINOS DE INTERFAZ ENTRE LOS USUARIOS FINALES Y LOS SERVIDORES WEB.
10	2. DISEÑO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN WEB <ul style="list-style-type: none"> ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN USABILIDAD ACCESIBILIDAD 	EMPLEAN LA ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN PARA CREAR UN MECANISMO DE ACCESIBILIDAD WEB.
10	3. CREACIÓN DE PÁGINAS WEB ESTÁTICAS <ul style="list-style-type: none"> LENGUAJE HTML LENGUAJE XHTML 	CONSTRUYAN UNA PAGINA DE WEB ESTÁTICA POR MEDIO DE LA PROGRAMACIÓN CON LENGUAJES HTML Y XHTML.
10	4. APLICACIONES WEB EN EL CLIENTE <ul style="list-style-type: none"> LENGUAJE JAVASCRIPT LENGUAJE VBSCRIPT 	CREAN UNA APLICACIÓN WEB MEDIANTE JAVASCRIPT Y VBSCRIPT QUE PERMITA LA INTERACCIÓN CON EL CLIENTE.
8	5. APLICACIONES WEB EN EL SERVIDOR <ul style="list-style-type: none"> LENGUAJE ASP ACCESO A BASES DE DATOS EN INTERNET 	OPERAN LA BASE DE DATOS QUE PERMITAN TENER ACCESO A SERVIDORES WEB.

ASIGNATURA: DISEÑO DE PÁGINAS WEB

DEL PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y METODOLOGÍA

LECTURA DE TEXTOS. QUE PERMITA GENERAR REFLEXIONES Y COMPARTIR SUS CONOCIMIENTOS EN LAS ACTIVIDADES QUE SE ORGANIZAN EN EL AULA, YA SEA POR EQUIPO O EN GRUPO, YA QUE EL ANÁLISIS DE LOS TEXTOS BRINDA ELEMENTOS PARA ARTICULAR IDEAS, PARTICIPAR Y PLANTEAR PREGUNTAS O DUDAS QUE AYUDAN A AVANZAR AL GRUPO, EN GENERAL, Y A CADA ESTUDIANTE, DE MANERA PARTICULAR.

TRABAJO DE EQUIPO Y DE GRUPO. REDACTAR IDEAS PROPIAS A PARTIR DE LEER UN TEXTO, ESCRIBIR CONCLUSIONES DESPUÉS DE UNA DISCUSIÓN, O ELABORAR UN ENSAYO BREVE, SON ACTIVIDADES QUE PUEDEN REALIZARSE DE MANERA CONSTANTE.

EXPOSICIÓN DE PUNTOS DE VISTA Y CONFRONTACIÓN DE IDEAS DE LAS Y LOS ESTUDIANTES. ESTA PARTE TIENE COMO FINALIDAD QUE LAS Y LOS ESTUDIANTES EXPRESEN LO QUE CONOCEN ACERCA DE LOS TEMAS ANTES DE INICIAR SU TRATAMIENTO. EXPONER Y CONFRONTAR IDEAS A PARTIR DEL ANÁLISIS, EL ESTUDIO Y LA REFLEXIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LOS TEXTOS O VIDEOCINTAS, ENTRE OTROS RECURSOS.

CONSULTA EN BIBLIOTECA. CONSULTA DE LAS Y LOS ESTUDIANTES DE LA BIBLIOGRAFÍA QUE PERMITA AL CONOCIMIENTO GENERAL DE LOS DIVERSOS TEMAS Y AMPLIAR SU ESTUDIO; ACUDIR A LA BIBLIOTECA Y DESARROLLAR ESTRATEGIAS DE BÚSQUEDA E IDENTIFICACIÓN DE INFORMACIÓN EN DIVERSAS FUENTES (LIBROS, REVISTAS, VIDEOCINTAS, AUDIO CINTAS, INTERNET, ENTRE OTROS).

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO DURANTE LAS SESIONES. ESTA PARTE LLEVA AL TRABAJO COLECTIVO Y LA REALIZACIÓN DE TAREAS EN CONJUNTO; EL TRABAJO EN EQUIPO Y EN GRUPO IMPLICA LA REALIZACIÓN DE TAREAS INDIVIDUALES QUE LES SIRVEN DE BASE Y LOS FUNDAMENTAN. EL TRABAJO COLECTIVO EXIGE UNA PARTICIPACIÓN COMPROMETIDA, ACTIVA Y RESPONSABLE DE LAS Y LOS ESTUDIANTES.

- DISCUSIÓN DIRIGIDA
- ESTUDIO INDEPENDIENTE
- EXPOSICIONES POR PARTE DEL FACILITADOR Y DE LOS PARTICIPANTES
- ESTUDIO DE CASOS PRÁCTICOS
- DESARROLLO DE CURSOS USANDO LA PLATAFORMA

RECURSOS DIDÁCTICOS

PIZARRON ELECTRONICO

CAÑÓN

PROYECTOR

MATERIAL IMPRESO

MATERIAL EN LÍNEA

SALA DE COMPUTO

NORMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

SE SELECCIONARAN CRITERIOS PARA EVALUAR EL APROVECHAMIENTO DE MANERA PERMANENTE. BASÁNDOSE EN LOS RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO, LOS PROPÓSITOS DE LA ASIGNATURA, LOS TEMAS DE ESTUDIO Y EL DESEMPEÑO DE LAS Y LOS ESTUDIANTES EN LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS.

LOS PRODUCTOS DE LA ACTIVIDAD DE LAS Y LOS ESTUDIANTES (ENSAYOS, PARTICIPACIONES ARGUMENTADAS EN CLASE, TAREAS Y REPORTES DE LECTURA, PRODUCTOS ESCRITOS EN CLASE, TRABAJO INDEPENDIENTE) SON ELEMENTOS QUE DEBEN SER REGISTRADOS SISTEMÁTICAMENTE POR EL MAESTRO CON EL FIN DE TENER SUFICIENTE INFORMACIÓN PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE, ASÍ COMO SU ASISTENCIA Y EVALUACIÓN.

EN BASE A LO ANTERIOR LA EVALUACIÓN DEBE SER FORMATIVA Y SUMATIVA TOMANDO EN CUENTA:

- ASISTENCIA
- PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL Y EN EQUIPO
- ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS Y ENTREGA DE LOS MISMOS EN TIEMPO Y FORMA
- EVALUACIÓN

AL FINAL DE LA ASIGNATURA, EL ALUMNO INTEGRARÁ LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LAS ACTIVIDADES REALIZADAS EN EL TRANCURSO DE LA ASIGNATURA:

- EVIDENCIAS DE PRODUCTO 20%
- EVIDENCIAS DE CONOCIMIENTO 20%
- EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO 60%

BIBLIOGRAFÍA IMPRESA O ELECTRÓNICA (TÍTULO, AUTOR, EDITORIAL, FECHA, EDICIÓN, SITIO WEB)

- CREACIÓN Y DISEÑO WEB, ANAYA MULTIMEDIA, CLAUDIA VALDES MIRANDA CROS, 2005.
- DISEÑO DE HIPERDOCUMENTOS Y SU REPERCUSIÓN EN EL APRENDIZAJE". EN ACTAS DEL CONGRESO INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DEL MORAL, ESTHER (2006). MADRID: UNED.
- DISEÑO DE PAGINAS WEB CON XHTML, JAVASCRIPT Y CSS (INCLUYE CD-ROM), ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, JUAN CARLOS OROS, 2006.
- DISEÑO WEB: GUÍA DE REFERENCIA, ANAYA MULTIMEDIA, JENNIFER NIERDERST, 2006.
- DISEÑOS Y PROGRAMAS EDUCATIVOS. PAUTAS PEDAGÓGICAS PARA LA EVALUACIÓN DE SOFTWARE. BARCELONA: GROS, BEGOÑA (2003). ARIEL EDUCACIÓN.
- DREAMWEAVER 8: DESARROLLO DE PAGINAS WEB CON PHP Y MYSQL (INCLUYE CD-ROM), ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, CESAR PÉREZ LÓPEZ, 2007.
- ELABORACIÓN DE PÁGINAS WEB CON WORD - I Y II". COMUNICACIÓN Y PEDAGOGÍA, GONGORA, ANDREA; SÁNCHEZ, JOSÉ (2000)."
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y DISEÑO DE PROGRAMAS EDUCATIVOS". GROS, BEGOÑA; RODRÍGUEZ, JOSÉ LUÍS. (2001) REVISTA ESPAÑOLA DE PEDAGOGÍA, NÚM. 188-"
- LA CAPACIDAD INTERACTIVA DE LOS DISEÑOS MULTIMEDIA EN EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS". DEL MORAL, ESTHER (1997B) COMUNICACIÓN Y PEDAGOGÍA, NÚM. 143, P. 73-77"
- LA NAVEGACIÓN HIPERTEXTUAL EN EL WWW: IMPLICACIONES EN EL DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS"ADELL, JORDI (2005B)". COMUNICACIÓN Y PEDAGOGÍA, Nº 151, PP. 40-46" BARCELONA
- LA PRODUCCIÓN DE MATERIALES MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA. CABERO, JULIO, MÁRQUEZ, DOMINGA (2003). SEVILLA: KRONOS.
- LOS VÍDEOS DIDÁCTICOS: CLAVES PARA SU PRODUCCIÓN Y EVALUACIÓN" CEBRIÁN DE LA SERNA, MANUEL (2006)."PIXEL-BIT. REVISTA DE MEDIOS Y EDUCACIÓN, 1, 31-42"
- MACROMEDIA DREAMWEAVER, ALFAOMEGA EDITOR, FRANCISCO PASCUAL, 2006.
- METODOLOGÍA DEL DESARROLLO EN SISTEMAS DE FORMACIÓN MULTIMEDIA. COMUNICACIÓN Y PEDAGOGÍA, CASTRO LOZANO, CARLOS DE (2006). 122. PP 15-22
- MULTIMEDIA EN LA WEB. GALLEGU, DOMINGO; ALONSO, CATALINA. (2006) MADRID: DYKINSO

PERFIL DOCENTE REQUERIDO.

DOCENTE CON MAESTRÍA O DOCTORADO EN EL ÁREA EDUCATIVA, CON LOS CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES BÁSICAS QUE LE PERMITAN PROPORCIONAR CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, ACTITUDES Y VALORES SOBRESALIENTES EN ESTA ASIGNATURA, ADEMÁS NAVEGAR EN INTERNET Y USAR PROGRAMAS DE MENSAJERÍA INSTANTÁNEA. EL DOCENTE DEBERÁ MOSTRAR HABILIDADES PARA EL USO DE PROCESADOR DE TEXTOS Y EL USO DEL AULA VIRTUAL.

DEBERÁ CONTAR CON EXPERIENCIA EN EL DISEÑO DE PÁGINAS WEB QUE LE PERMITA Y FACILITE LA ELABORACIÓN DE GUÍAS DE ESTUDIO Y ANTOLOGÍAS BÁSICAS DE LECTURA, QUE PERMITAN A LAS Y LOS ESTUDIANTES CONFORMAR SU PORTAFOLIO DE PRODUCTOS.