

PROVINCIA DE BUENOS AIRES

DIRECCIÓN GENERAL DE CULTURA y EDUCACIÓN

EESTN°3 "NIKOLA TESLA"

REGIÓN 20 N°75 NECOCHEA

NIVEL: SECUNDARIA SUPERIOR

ESPACIO CURRICULAR: Laboratorio de Diseño Web

DEPARTAMENTO: PROGRAMACIÓN

CICLO LECTIVO: TECPRO – 2025

CURSO: 5to año

TURNO: Mañana

DIRECTOR: .....

VICEDIRECTOR: .....

PROFESOR: Camaño, Dardo D.

MÓDULOS: Provisionales

# FUNDAMENTACIÓN

El diseño web es una disciplina clave en el ecosistema digital actual. Casi toda organización requiere presencia online y, para destacarse, necesita sitios atractivos, accesibles y técnicamente sólidos. Aprender a combinar principios de diseño gráfico con tecnologías como HTML, CSS y JavaScript posiciona a los estudiantes en un sector con alta demanda laboral y les brinda herramientas para el emprendimiento propio.

## Relevancia en el Mercado Laboral

- **Demanda creciente de perfiles frontend y UX/UI:** Empresas de software, agencias de marketing y proyectos freelance buscan diseñadores y desarrolladores capaces de crear experiencias digitales de calidad.
- **Fomento de la creatividad y la resolución de problemas:** El aprendizaje práctico mediante proyectos reales estimula la innovación, la comunicación visual y la capacidad de trabajo en equipo.

## CONOCIMIENTOS MÍNIMOS

- Manejo básico de computadora (teclado, mouse, carpetas).
- Conocimientos elementales de navegación web.
- Familiaridad con herramientas ofimáticas y búsqueda de información online.

El curso parte de cero y refuerza progresivamente los conceptos, de modo que los estudiantes sin experiencia previa puedan avanzar con confianza.

## PROPUESTA PEDAGÓGICA

- **Aprendizaje activo y significativo:** teoría breve seguida de prácticas guiadas.
- **Metodología proyecto-centrista:** cada bloque culmina con la creación de un entregable concreto (wireframe, página estática, sitio responsivo, etc.).
- **Evaluación formativa y colaborativa:** se promueve la crítica constructiva y revisión por pares.

## PROPÓSITOS DEL PROFESOR

- Fomentar la autonomía y el pensamiento crítico frente a las tendencias y herramientas web.
- Articular contenidos con otras áreas (arte, comunicación, programación).
- Desarrollar competencias de diseño y de trabajo en equipo.

## EXPECTATIVAS DE LOGRO

- **Dominio de conceptos y herramientas fundamentales:** HTML5 semántico, CSS3 (Flexbox/Grid), diseño responsivo y nociones básicas de JavaScript.
- **Desarrollo de un portafolio personal:** cada estudiante publicará al menos un sitio funcional en línea.
- **Capacidad de trabajo colaborativo:** manejo de Git/GitHub y metodologías ágiles a pequeña escala.

## CONTENIDOS

Los contenidos se organizan en módulos correlativos ajustados al Diseño Curricular.

### MÓDULO N1

## 1. Introducción al Diseño Web (Contextualización)

- ¿Qué es el diseño web? Diferencias entre diseño, desarrollo frontend y backend.
- Evolución de la web: estática, dinámica, responsiva y tendencias actuales.
- Roles en la creación de sitios web (diseñador, desarrollador, UX/UI).

## 2. Fundamentos de Diseño

- Principios de color, tipografía y layout.
- Diseño centrado en el usuario: usabilidad y accesibilidad.
- Wireframes y prototipos con herramientas gratuitas.

## 3. Tecnologías Básicas

- HTML5 semántico.
- CSS3 (Box Model, Flexbox, Grid y animaciones simples).
- Editores de código y uso de DevTools.

## 4. Proyectos Prácticos

- Creación de wireframes y páginas estáticas vinculadas a temáticas ESI u otras ideas personales.

---

## MÓDULO N2

### 5. Diseño Responsivo y Frameworks

- Media queries, mobile-first.
- Introducción a Bootstrap o Tailwind CSS.

### 6. Proyectos Prácticos

- Sitios estáticos: portafolio, blog o proyecto escolar.
- Hosting en GitHub Pages, Netlify, etc.

### 7. Introducción a la Interactividad (JavaScript Básico)

- Variables, funciones, eventos y manipulación del DOM.
- Plugins sencillos (Swiper.js, etc.).

### 8. Trabajo Colaborativo y Herramientas

- Gestión de proyectos con Trello o Google Workspace.
- Git y GitHub: commits básicos y pull requests.
- Revisión por pares.

---

## ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Clases teórico-prácticas con demostraciones en vivo.
- Talleres de prototipado y laboratorios de código.
- Feedback grupal y exposiciones de avances.

# RECURSOS

- Aula TIC con conexión a Internet.
- Computadoras/notebooks y software libre (VS Code, Figma, Chrome).
- Projectores/TV, pizarras, plantillas de diseño.
- Repositorios GitHub y plataformas de hosting gratuito.

# DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO

FECHAS	MÓDULO	CONTENIDOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA
ABRIL	N1	Introducción, Fundamentos de Diseño	Clase expositiva + laboratorio de wireframes
MAYO	N1	HTML5 y CSS3	Demostraciones + práctica guiada
JUNIO	N1	Proyectos prácticos iniciales	Trabajo en equipos + feedback
JULIO	N1	Responsive Design & Frameworks	Taller de maquetado responsivo
AGOSTO	N2	Proyectos estáticos + Hosting	Publicación y pruebas en línea
SEPTIEMBRE	N2	JavaScript básico e interactividad	Laboratorio de programación
OCTUBRE	N2	Proyecto Integrador – Diseño y desarrollo	Sprint ágil + mentorías
NOVIEMBRE	N2	Proyecto Integrador – Presentación final	Expo técnica + evaluación

# BIBLIOGRAFÍA

- Jon Duckett, **"HTML & CSS: Design and Build Websites"**.
- Ethan Marcotte, **"Responsive Web Design"**.
- Steve Krug, **"Don't Make Me Think"**.
- Recursos online: MDN Web Docs, CSS-Tricks, Google Developers.

# EVALUACIÓN

## Instrumentos

- Observación sistemática en clase.
- Entregables prácticos por módulo.
- Presentación y defensa del Proyecto Integrador.

## Criterios Generales

- Participación activa y uso correcto del vocabulario técnico.
  - Calidad y coherencia de los diseños.
  - Capacidad de analizar y justificar decisiones (color, tipografía, estructura).
  - Uso efectivo de herramientas colaborativas y control de versiones.
-

**VERSIÓN**

Esta planificación se encuentra sujeta a modificación.