

**GOBIERNO CONSTITUCIONAL DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA
INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA
COORDINACIÓN GENERAL DE PLANEACIÓN EDUCATIVA
COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR**

PROGRAMA DE ESTUDIOS

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	DISEÑO WEB
-------------------------	------------

CICLO CUARTO SEMESTRE	CLAVE DE LA ASIGNATURA 1042	TOTAL DE HORAS 80
--------------------------	--------------------------------	----------------------

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA
Aplicar los mecanismos para diseñar aplicaciones web del lado del cliente con la finalidad de presentar un sitio web de nivel profesional.

TEMAS Y SUBTEMAS
<ul style="list-style-type: none">1. INTRODUCCIÓN A INTERNET<ul style="list-style-type: none">1.1. Perspectiva histórica de Internet1.2. Conceptos relacionados<ul style="list-style-type: none">1.2.1. Internet1.2.2. Protocolo TCP/IP1.2.3. URI1.2.4. WWW1.3. Arquitectura y funcionamiento de la web1.4. Protocolo HTTP<ul style="list-style-type: none">1.4.1. HTTP en el contexto de la web1.4.2. Solicitud HTTP1.4.3. Métodos HTTP1.4.4. Respuesta HTTP1.5. Evolución del desarrollo de aplicaciones web1.6. Tecnologías web<ul style="list-style-type: none">1.6.1. Tecnologías del lado del cliente1.6.2. Tecnologías del lado del servidor2. DISEÑO BÁSICO DE APLICACIONES WEB<ul style="list-style-type: none">2.1. Metodología y estándares para el diseño web2.2. Ambientes para el desarrollo de aplicaciones web<ul style="list-style-type: none">2.2.1. Introducción2.2.2. Entornos de desarrollo y diseño web2.2.3. Elementos del entorno de desarrollo

2.3. HTML

- 2.3.1. Elementos del lenguaje HTML
- 2.3.2. Estructura de un documento HTML
- 2.3.3. Uso de texto
- 2.3.4. Imágenes estáticas
- 2.3.5. Imágenes animadas
- 2.3.6. Sonido
- 2.3.7. Video
- 2.3.8. Hiperenlaces
- 2.3.9. Uso de tablas
- 2.3.10. Uso de listas
- 2.3.11. Uso de marcos
- 2.3.12. Uso de formularios

2.4. CSS

- 2.4.1. Conceptos básicos de hojas de estilo
- 2.4.2. Aplicación de hojas de estilo
- 2.4.3. Formatos de bloques
- 2.4.4. Fondos y colores
- 2.4.5. Fuentes
- 2.4.6. Texto
- 2.4.7. Enlaces
- 2.4.8. Diseño por capas

2.5. Gadgets web

2.6. Presentación de un diseño inicial de un sitio web

3. HERRAMIENTA PARA EL DISEÑO DE APLICACIONES WEB MULTIMEDIA

- 3.1. Introducción.
- 3.2. Entorno de la herramienta
- 3.3. Manipulación de capas
- 3.4. Manipulación de imágenes
- 3.5. Manipulación de animaciones
- 3.6. Manipulación de video
- 3.7. Manipulación de sonido
- 3.8. Diseño de botones y acciones
- 3.9. Action scripts básicos
- 3.10. Publicación de un proyecto

4. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB DEL LADO DEL CLIENTE: JAVASCRIPT

- 4.1. Diferencias entre los navegadores
- 4.2. Qué es JavaScript
- 4.3. Características de JavaScript
- 4.4. Inclusión de JavaScript en un documento HTML
- 4.5. Elementos del lenguaje

- 4.5.1. Sintaxis
- 4.5.2. Tipos de datos e identificadores
- 4.5.3. Expresiones
- 4.5.4. Estructuras de control (selectivas e iterativas)
- 4.6. El DOM de HTML y su manipulación desde JavaScript
- 4.7. Manipulación de objetos en JavaScript
- 4.8. Objetos implícitos de JavaScript
- 4.9. Funciones
- 4.10. Manipulación de cookies

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La clase deberá ser orientada a generar un sitio web profesional con elementos orientados al diseño. El profesor funcionará como supervisor y capacitador para proporcionar las herramientas necesarias al alumno para que éste desarrolle un sitio web profesional. Se sugiere que los sitios sean presentados al público para recibir retroalimentación adicional.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Se realizan tres evaluaciones parciales y una evaluación ordinaria final de la asignatura.

Para las evaluaciones parciales, se deberá realizar un examen escrito y se podrá complementar la evaluación con exámenes prácticos, avances de proyectos, tareas, investigaciones y otras actividades académicas previamente aprobadas de acuerdo con la normatividad Universitaria. Queda a criterio del profesor la ponderación de todas las actividades.

Para la evaluación ordinaria final, se deberá realizar un examen escrito y se podrá complementar la evaluación con proyectos, exposiciones, tareas e investigaciones realizadas a lo largo del semestre. Queda a criterio del profesor la ponderación de todas las actividades.

Para la calificación final de la asignatura, se establece la ponderación de las evaluaciones parciales y ordinaria final con base en la normatividad de la Universidad.

BIBLIOGRAFÍA (TIPO, TÍTULO, AUTOR, EDITORIAL Y AÑO)

Básica:

- Administración de sitios y páginas Web con Macromedia Dreamweaver 8. Pérez López, César. Alfaomega-Rama. 2007.
- Aprendiendo a crear páginas Web: con Dreamweaver Mx, Fireworks Mx y Flash Mx. Orozco Cuautle, Julio; Morales Orozco, Rafael. México Digital Comunicación. 2006.
- Creación de sitios web. Díaz Martín, José Manuel. Pearson. 2006.
- Diseño creativo HTML 2: manual de diseño práctico. Weinman, Lynda. Pearson Educación. 2002.
- Diseño de páginas web con XHTML, JavaScript y CSS. Oros Cabello, Juan Carlos. Alfaomega. 2006.
- Diseño web 2006. Williams, Robin; Tollett, John. Anaya Multimedia. 2006.
- Domine HTML y DHTML. López Quijado, José. Alfaomega Ra-Ma. 2008, 2ª Edición.
- Guía de aprendizaje JavaScript & Ajax: para diseño web. Negrino, Tom. Pearson. 2007.
- Internet programming with VBScript and JavaScript, Halata, Kathleen. Course Technology. 2001.
- Java con programación orientada a objetos y aplicaciones en la WWW. Wang, Paul S. Thomson. 2000, 1ª Edición.
- Macromedia Flash 8: guía de campo. Pascual González, Francisco. Alfaomega-Rama. 2006.
- Navegar en internet diseño de páginas Web interactivas con JavaScript y CSS. Orós Cabello, Juan Carlos. Alfaomega Ra-Ma. 2002, 3ª Edición.
- Técnicas innovadoras en diseño Web. McIntire, Penny. Anaya Multimedia. 2009, 1ª Edición.

Consulta:

- Adobe Flash CS4 professional: classroom in a book. Adobe Creative Team. Adobe. 2008, 1ª Edición.
- Adobe PhotoShop CS3: técnicas esenciales. Orwig, Chris. McGraw-Hill. 2009, 1ª Edición.
- Comercio electrónico. Boen Oelkers, Dotty. I.T.P. Latin America. 2004.
- Comercio electrónico. González López, Óscar Rodrigo. Anaya Multimedia. 2008, 1ª Edición.
- Comercio electrónico. Schneider, Gary P. Thomson. 2004, 3ª Edición.
- Curso interactivo Corel Draw X4 c/2 CDs. Viadas, Virginia. Viadas. 2008, 1ª Edición.
- Diseño y creación de páginas Web: HTML 4. Soria Momparler, Ramón. Alfaomega Ra-Ma. 2002.
- Fundamentos de comercio electrónico. Elsenpeter, Robert C.; Velte, Toby J. McGraw-Hill. 2001.
- HTML 4: guía de aprendizaje. Castro, Elizabeth. Prentice Hall. 2000.
- La tecnología e-business. Roldan Martínez, David; Huidobro Moya, José Manuel. Thomson. 2005.
- Manual fundamental comercio electrónico. Awad, Elias M. Anaya Multimedia. 2007, 1ª Edición.
- Microsoft PhotoDraw 2000 by design. Tait, William. Microsoft Press. 1999, 1ª Edición.
- MP3: música en Internet. Gertler, Nat; Underhill, Rod. Prentice Hall. 2000.
- Redes de computadoras. Tanenbaum, Andrew S. Prentice Hall. 2003, 4ª Edición.
- Running Microsoft FrontPage 2000. Buyens, Jim. Microsoft Press. 1999, 1ª Edición.
- The complete idiot's guide to the Internet. Kent, Peter. Alpha Books. 1994.
- Using HTML. Savola, Tom; Westenbroek, Alan; Heck, Joseph. Que. 1995, 1ª Edición.
- Web tricks and techniques layout: fast solutions for hands-on design. Heinicke, Elizabeth. Rockport. 2009, 1ª Edición.

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Licenciatura en Informática, Ciencias de la Computación o afines, con grado de Maestría y preferentemente de Doctorado en Ciencias de la Computación, Sistemas Distribuidos, Redes o afines. Con experiencia profesional y docente de un año.