



**PROGRAMA ELECTIVO III° MEDIO
HERRAMIENTA DE PRODUCTIVIDAD Y DISEÑO WEB
COLEGIO EVEREST MASCULINO**

Identificación del Electivo

Nombre : Herramientas de Productividad y Diseño Web
Espacio-Sala : <http://www.etutor.cl/everest> - Laboratorio de computación 2° ciclo

Descripción del Electivo

La adopción de tecnologías en la vida educativa y profesional de los alumnos contribuye en la realización de una mejor gestión en lo quehaceres educativo y futuro laboral, apoyando procesos como la automatización en la gestión administrativa, soluciones innovadoras a diferentes problemas de procesamiento y manejo de la información, y por otro lado, la adquisición de conocimientos introductorios para el análisis, diseño y desarrollo de sitios web interactivos.

Este es un electivo teórico-práctico que ofrece una orientación a las distintas herramientas y aplicaciones computacionales de productividad y diseño web.

Objetivo General

El propósito del electivo es lograr que los alumnos obtengan un dominio suficiente de herramientas de software de aplicación, que les permita entender y utilizar nuevas aplicaciones de productividad y de diseño web para su implementación en la vida educativa y futuro laboral.

Objetivos Específicos

Los contenidos están orientados a lograr que el alumno:

- Utilice software de productividad nivel intermedio. Herramienta Excel 2010
- Diseñe, desarrolle y publique sitios web interactivos. Herramientas gratuitas y de código abierto (Amaya, Bluefish, Etc.)

Competencias transversales

- Capacidad de análisis y síntesis
- Resolución de problemas
- Habilidades elementales en informática
- Capacidad para aplicar la teoría a la práctica
- Habilidad para trabajar de forma autónoma



Contenidos

El programa está organizado en las siguientes unidades temáticas:

1. Software de productividad Excel 2010

- Formulas y Funciones
- Operadores relacionales, aritméticos y lógicos
- La Lógica en las Formulas (Funciones; SI, SI anidados, Y, O, etc.)
- Tablas y gráficos dinámicos
- Introducción a,
 - Las Macros
 - Visual Basic para Aplicaciones (VBA)
 - Controles de Formulario y ActiveX

2. Software de Diseño y Desarrollo Web (Dreamweaver, Amaya, Bluefish, etc.)

- Interfaz,
 - El espacio de trabajo
 - Creando y abriendo documentos HTML
- Contenido,
 - Contenido de texto
 - Contenido de gráfico
 - Otros contenidos
- Navegación,
 - Acerca de la navegación y los vínculos
 - Creando vínculos
 - Insertar objetos para desplegar e ingresar información (tabla, cuadro de lista y de texto, casillas, opciones, botones, etc.)
 - Creación de elementos de interfaz con Ajax Spry.
- Introducción a las Hojas de Estilos (CSS)

Metodología

Durante el desarrollo del curso, el alumno irá asimilando el contenido teórico a través de las sesiones de estudio y mediante una serie de ejercicios prácticos y evaluaciones que pondrán a prueba lo aprendido, confirmando los conocimientos adquiridos.

El curso es de enfoque participativo y dinámico, ocupando estrategias como,

- Clases expositivas
- Actividades practicas individuales
- Análisis y discusión de lecturas y visionado de videos. Presencial-Virtual <http://www.etutor.cl/everest>
- Aprendizaje basado en problemas
- Presentación diseño y desarrollo de proyectos



La información (contenidos, fechas evaluaciones, actividades o tareas) dada o publicada en el <http://www.etutor.cl/everest> es oficial, por tanto, es responsabilidad del alumno saberla.

Si el alumno lo requiere, podrá solicitar una tutoría presencial y a distancia (<http://www.etutor.cl/everest>) para resolver dudas o comentarios.

La comunicación se realizará a través de:

- **Foro de dificultades, inquietudes y sugerencias:** donde los alumnos pueden manifestar las dificultades, inquietudes y sugerencias respecto al funcionamiento del curso.
- **Mensajería interna y externa:** la comunicación se realizará de manera interna, donde se conserva todo el historial de mensajes y también de forma externa (email).

Evaluación

1. Evaluaciones prácticas en laboratorio (60%).
2. Proyecto personal consistente en desarrollar un proyecto de adopción de tecnologías para dar solución a una temática de interés personal (40%).
 - La entrega final del proyecto consiste en:
 - Un informe escrito que explique el diseño e implementación del proyecto.
 - Un prototipo que utilice varias de las herramientas vistas en el curso y que satisfaga la necesidad principal del proyecto.
 - Una presentación que exponga el proyecto y el prototipo desarrollado.

La evaluación formativa y sumativa es presencial en laboratorio y a distancia (etutor.cl)

Todas las evaluaciones formativas serán retroalimentadas de manera presencial y a distancia por el docente.

Todo alumno que obtenga dificultades para desarrollar las actividades recibirá una orientación o tutoría sobre cómo mejorarla y deberá reenviar dicha actividad, en los tiempos indicados.