

**GOBIERNO CONSTITUCIONAL DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA  
COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR, CIENCIA Y  
TECNOLOGÍA  
DIRECCIÓN DE PROGRAMACIÓN Y EVALUACIÓN  
DEPARTAMENTO DE INCORPORACIÓN DEL TIPO MEDIO SUPERIOR, SUPERIOR Y  
CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO DE ESCUELAS PARTICULARES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO**

**NOMBRE DE LA ASIGNATURA**

DISEÑO DE PÁGINA WEB

CICLO	CLAVE DE LA ASIGNATURA	TOTAL DE HORAS
OCTAVO SEMESTRE	DGMP- 801	48

**OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA**

Proporcionar al estudiante los elementos teóricos prácticos para el diseño de páginas web, con el fin de ampliar y aplicar sus conocimientos como diseñador gráfico, a su vez para que cuente con las habilidades y herramientas tecnológicas, en su práctica profesional en el ámbito de la mercadotecnia y la publicidad.

**TEMAS Y SUBTEMAS**

**1. INTRODUCCIÓN DE LA ASIGNATURA**

- 1.1 Concepto y definición de *web*
  - 1.1.1 Introducción a los Localizadores de Recursos Uniforme (URI's)
  - 1.1.2 Lenguaje de marcado para la elaboración de páginas WEB (HTML)

**2. ESTRUCTURA Y JERARQUÍA DE UN DOCUMENTO.**

- 2.1 Estructura de un documento
  - 2.1.1 Las etiquetas
  - 2.1.2 Caracteres ISO Latin-1 y códigos numéricos
  - 2.1.3 Estructura de un documento HTML
- 2.2 Jerarquía de un documento: Títulos y saltos
- 2.3 Utilización de estilos: Estilos físicos y lógicos, estilos de párrafo

**3. CREACIÓN DE LISTAS**

- 3.1 Listas ordenadas y no ordenadas
- 3.2 Listas descriptivas
- 3.3 Anidamiento de listas
- 3.4 Visualización de listas

**4. CREACIÓN DE TABLAS**

- 4.1 Etiquetas para construir tablas
- 4.2 Visualización de tablas

**5. USO DE ENLACES**

- 5.1 definición y utilización de los enlaces para apuntar recursos
- 5.2 Distintos tipos de recursos accesibles
  - 5.2.1 Enlaces externos
  - 5.2.2 Enlaces internos
  - 5.2.3 URI's relativos
- 5.3 Utilización de los enlaces para indicar relaciones o incluir documentos

**6. CREACIÓN DE FRAMES**

- 6.1 Introducción a los *frames*
- 6.2 Cambios en la estructura del documento HTML
- 6.3 Anidamiento de *frames*
- 6.4 Empleo de enlaces y *frames*
- 6.5 Inline *Frames* (solo internet Explorer)

**7. COLORES, ALINEACIÓN Y FUENTES DE TEXTO**

- 7.1 Indicaciones de color para el cuerpo del documento
- 7.2 Control del texto: Fuentes, color y alineación
- 7.3 Uso de color en tablas

**8. USO DE IMÁGENES**

- 8.1 Inclusión de imágenes
- 8.2 Utilización de imágenes
- 8.3 Uso de imágenes como fondos de página y de tabla

**9. CONCEPTOS AVANZADOS**

- 9.1 Objetos incrustados
- 9.2 Indicaciones de la Versión de HTML utilizada
- 9.3 Uso de metadatos

**10. INTRODUCCIÓN A LAS HOJAS DE ESTILO**

- 10.1 Razón de ser y utilidad de las hojas de estilo
- 10.2 Inclusión de la hojas de estilo

**11. MANEJANDO COLOR Y TEXTO**

- 11.1 Colores y fondos
  - 11.1.1 Color de fondo y de primer plano
  - 11.1.2 Uso de imágenes como fondo
- 11.2 Fuentes de letra
- 11.3 Características del texto

**12. MANEJANDO CAPAS**

- 12.1 El modelo de cajas: márgenes, el *padding*, los bordes
- 12.2 Posicionamiento: flotante y absoluto
- 12.3 Uso de capas
- 12.4 Controlando la visualización: propiedades (*overflow* y *clip*)

**13. CONCEPTOS AVANZADOS**

- 13.1 Utilización de: clases e identificadores
- 13.2 La herencia y concepto de cascada
- 13.3 Pseudoelementos y pseudoclases
- 13.4 Uso de HTML escrito

**14. INTRODUCCIÓN AL JAVASCRIPT**

- 14.1 Presentación del lenguaje
- 14.2 Incrustando código *Javascript* en un documento HTML
- 14.3 Valores, variables, literales
- 14.4 Expresiones y operadores
- 14.5 Sentencias: condicionales y de bucles
- 14.6 Funciones
  - 14.6.1 Funciones con un número variable de argumentos
- 14.7 Objetos
- 14.8 Objetos predefinidos
- 14.9 Empleo de eventos

## **15. HTML DINÁMICO**

- 15.1 Introducción
- 15.2 Detección del navegador y características de la plataforma
- 15.3 Código numérico multinavegador
  - 15.3.1 Acceso a capas
  - 15.3.2 Acceso a elementos de la capa
  - 15.3.3 Acceso al código HTML de una capa
- 15.4 Creando y manejando capas
- 15.5 Precapa de imágenes
- 15.6 Animación
  - 15.6.1 Animación de capas
  - 15.6.2 Animación de imágenes

## **ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

### **BAJO LA CONDUCCIÓN DEL DOCENTE:**

- Realización de fichas técnicas
- Elaboración de glosario informático
- Exposiciones
- Ejercicios

### **INDEPENDIENTES:**

- Elaboración de fichas de trabajo
- Investigación de conceptos
- Práctica en diseño de propia página web
- Bosquejos
- Elaboración de manual para elaboración de páginas WEB

## **CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN**

Los procedimientos de evaluación se llevarán a cabo en tres momentos durante el desarrollo de la asignatura, es decir: diagnostica, formativa y sumativa o final, a través de los siguientes criterios:

Organizadores gráficos.....	20%
Portafolio de evidencias.....	30%
Trabajo de software y pagina web.....	30%
Tres evaluaciones parciales.....	15%
Participación en clase.....	5%

La suma de todos los criterios y procedimientos de evaluación y acreditación deberán integrar el 100% de la calificación.

**BIBLIOGRAFÍA  
BÁSICA**

	TIPO	TÍTULO	AUTOR	EDITORIAL	AÑO
1	LIBRO	LABVIEW. ENTORNO GRÁFICO DE PROGRAMACIÓN	LAJARA VIZCAINO JOSÉ RAFAEL	MARCOMBO	2017
2	LIBRO	DISEÑO Y SISTEMAS	MAZZEO CECILIA	INFINITO	2018
3	LIBRO	TIPOGRAFÍA EN PANTALLA. "UNA GUÍA PARA DISEÑADORES, EDITORES, TIPÓGRAFOS, BLOGUEROS Y EST"	LUPTON ELLEN	GUSTAVO GILI	2015
4	LIBRO	EL DISEÑO EN LA PUBLICIDAD. GENERAR IDEAS CREATIVAS	LANDA ROBIN	ANAYA	2018

**CONSULTA**

5	LIBRO	EDS MAX 2014 MANUAL IMPRESCINDIBLE	VENDITTI DANIEL SERGIO	ANAYA	2013
6	LIBRO	ILLUSTRATOR CS6	APOLOONIO LAURA	ANAYA	2012
7	LIBRO	WEB DESING SOURCE BOOK. DISEÑO DE PÁGINAS WEB	CAMPOS CHISTIAN	PROMOPRESS	2012

**PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE**

Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Informática.

- Poseer como mínimo el título y cédula profesional correspondiente a nivel licenciatura o experiencia docente o laboral de cinco años en el área respectiva.