



Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
Ministerio de Educación  
Unidad de Coordinación del Sistema de Formación Docente



Instituto Superior del Profesorado  
"Dr. Joaquín V. González"

## INSTITUTO SUPERIOR DEL PROFESORADO "DR. JOAQUÍN V. GONZÁLEZ"

<u>Nivel:</u>	<b>Terciario</b>
<u>Carrera:</u>	<b>Profesorado de Educación Superior en Informática</b>
<u>Campo de Formación:</u>	<b>Específica</b>
<u>Instancia curricular:</u>	<b>Diseño II</b>
<u>Bloque / Tramo:</u>	<b>Informática aplicada al Diseño y Comunicación</b>
<u>Formato:</u>	<b>Taller</b>
<u>Cursada:</u>	<b>Anual</b>
<u>Carga horaria:</u>	<b>4 horas cátedra semanales</b>
<u>Profesor/a:</u>	<b>M. Cecilia Fernández Blanco</b>
<u>Curso / Comisión:</u>	<b>2° "A" – 2° "B"</b>
<u>Año:</u>	<b>2024</b>

---

### **Fundamentación:**

A partir de los conocimientos construidos en Diseño I, en este taller se abordarán los conceptos y técnicas relacionados con el diseño de páginas web, lo que le permitirá al alumno desarrollar las competencias que le permita crear producciones donde se combina diseño, comunicación y tecnología para la comunicación visual.

Se tratarán las técnicas de diseño; de dibujo con el uso de software vectorial; técnicas visuales de imagen y de sonido con el propósito de diseñar páginas web.

Se considera importante que los estudiantes conozcan estas nuevas tecnologías para ampliar sus conocimientos y disponer de nuevos ámbitos de aplicación como futuros profesores.

Este año y en este contexto de excepcionalidad se realizarán las modificaciones necesarias para que los estudiantes logren apropiarse de los conceptos teórico-prácticos fundamentales.

## **Objetivos:**

Que el futuro profesor logre:

- ✓ Integrar y aplicar en sus producciones los conocimientos teórico-prácticos de alfabetización visual.
- ✓ Comprender los conceptos y técnicas que se utilizan en el diseño de interfaces gráficas aplicadas a la Web.
- ✓ Planificar e implementar un sitio web.

## **Contenidos:**

### **UNIDAD TEMÁTICA 1:**

Aplicación de principios de diseño gráfico y la comunicación visual vistos en Diseño I en la creación de páginas web.

Teoría del color. Modelos de color. Interacción del color. Psicología del color.

Análisis del círculo cromático: colores primarios, secundarios, terciarios, opuestos complementarios, adyacentes, fríos, cálidos.

Tecnologías y estándares web, los orígenes de la web. Web 2.0, 3.0, lenguajes de etiquetas, navegadores, motores de renderizado, herramientas de desarrollo.

Definición del sitio. Lenguajes de marcado hipertextual (HTML5): estructura y sintaxis.

Introducción de texto: formatos, listas, etc. Hipervínculos internos y externos. Inserción de anclajes. Definición de estilos CSS, creación de reglas, interacción con HTML. Manejo y aplicación de fondos.

### **UNIDAD TEMÁTICA 2:**

Técnicas de composición y maquetación. Tipografías: estilos y diseños.

Incorporación de elementos interactivos básicos y creación de contenidos dinámicos.

Maquetación utilizando divs. Anidamiento y combinación con estilos CSS. Selectores: tipos.

Atributos de posición: float, static, relative, absolute. Barras de navegación. Selectores: clase, id, pseudoselectores.

Componentes Spry: pestañas, acordeón, menú desplegable, etc. Utilización de distintas tipografías. CSS3: múltiples fondos. Color RGB. Fondos con colores degradados. Sombras.

Jquery: acordeón, menú, galerías.

### **UNIDAD TEMÁTICA 3:**

HTML5, introducción a la web semántica.

Principios de audio y video digital. Técnicas y herramientas de edición.

Audio y Video: parámetros y formatos. Introducción de gráficos vectoriales para web (SVG).

Formularios: diseño. Sombras. Selectores avanzados.

Introducción al diseño mobile. Responsive: media queries, first mobile. SEO. Posicionamiento.

Introducción a la realidad virtual y aumentada y al diseño de videojuegos. Aplicaciones en educación.

### **Modalidad de trabajo / Estrategias Didácticas:**

La modalidad de trabajo será una combinación teórico-práctica en donde se expondrán los conceptos que serán llevados a la práctica a través de la resolución de distintos ejercicios en el laboratorio de Informática.

En cuanto a las estrategias didácticas se utilizarán clases teórico-conceptuales, desarrollo de trabajos prácticos, exposiciones individuales y grupales, entre otras.

Se utilizará la plataforma Classroom como medio de comunicación asincrónico, donde se subirán los materiales de trabajo y las actividades a realizar.

El programa que se utilizará durante el dictado del taller es: Adobe Dreamweaver.

### **Trabajos prácticos:**

Los trabajos prácticos estarán referidos a los temas propuestos y formarán parte de la evaluación del alumno. Deberán ser presentados en tiempo y forma y se realizarán coloquios individuales sobre los aspectos técnicos y el desarrollo de los mismos.

### **Régimen de acreditación de la cursada:**

Por tratarse de un taller es:

#### **Promoción Sin examen final**

Las condiciones son las siguientes:

- Las correlatividades previas de la instancia curricular, deben estar aprobadas al mes de mayo del año en que se cursa la asignatura. Remitirse al régimen de correlatividades publicado en la página del Instituto.
- Acreditar el 75% de asistencia a las clases con sostenido seguimiento y participación en las mismas.
- Aprobación de la presentación del 100% de los trabajos prácticos realizados en forma individual y grupal que se establezcan, además de la aprobación de un trabajo final integrador y su defensa oral opcional. Los mismos deberán ser presentados en tiempo y forma.
- La instancia de recuperación se tomará en la segunda semana de exámenes del turno inmediato posterior a la cursada o en el siguiente y se aprobará con un mínimo de 4 (cuatro) puntos.

### **Instancia libre:**

*Por la dinámica de trabajo específica del taller, resulta incompatible la condición de estudiante "libre" para la acreditación de estos espacios curriculares.*

**Bibliografía específica obligatoria:**

Apuntes teórico – prácticos realizados por la profesora.

De Luca, D.- (2011) *HTML5* – Ed. RedUsers

MEDIAactive – (2009) *Aprender Dreamweaver CS4 con 100 ejercicios prácticos*- 1º edición, Ed. Alfaomega-Marcombo

MEDIAactive – (2009) *Aprender Flash CS4 con 100 ejercicios prácticos*- 1º edición, Ed. Alfaomega-Marcombo

**Bibliografía general:**

Serrano Ortiz, G.- (2001) *Estudio Digital*- Ed. Prentice Hall

MEDIAactive.- (2009) *El gran libro de Dreamweaver CS4* – 1º edición, Ed. Marcombo.

Prof. M. Cecilia Fernández Blanco