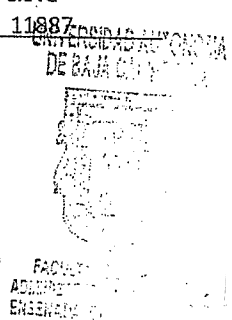


UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

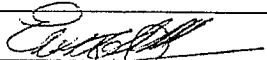


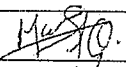
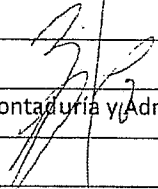
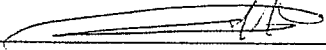
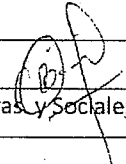
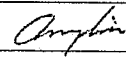
I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad Académica (s): Facultad de Ciencias Administrativas, Mexicali
Facultad de Contaduría y Administración, Tijuana
Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales, Ensenada
2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s)) Licenciatura en Informática 3. Vigencia del plan: 2009-2
4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje Diseño de Sitios Werb 5. Clave 11887
6. HC: 2 HL 2 HT HPC HCL HE 2 CR 6
7. Ciclo Escolar: 2012-1 8. Etapa de formación a la que pertenece: Terminal
9. Carácter de la Unidad de aprendizaje: Obligatoria () Optativa
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje:



Firmas homologadas
 Fecha de elaboración: Febrero / 23 / 2012

Formuló:

M.C.E. Jorge Arturo Campoy Garcia		Vo. Bo. M.A. Ernesto Alonso Pérez Maldonado	
Ms.B.A. Nicolasa Valenciana Moreno		Cargo: Subdirector Facultad de Ciencias Administrativas Mexicali	
M.C.C.C. María Magdalena Serrano Ortega		Vo. Bo. Dr. Daniel Munoz Zapata	
Dr. Eduardo Ahumada Tello		Cargo: Subdirector Facultad de Contaduría y Administración Tijuana	
M.T.I.C. Delia Trinidad Esquer Meléndez		Vo. Bo. M.P. Eva Olivia Martínez Lúceró	
M.C. Angelina Covarrubias Valdez		Cargo: Subdirectora Facultad de Ciencias Admvas y Sociales Ensenada	

II. PROPÓSITO GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Esta materia es de la etapa terminal, de carácter optativo y pertenece al área de programación e ingeniería de software. Tiene como propósito que el alumno desarrolle la capacidad de construir sitios Web estéticos alineados a la identidad y propósito del negocio, intuitivo para el usuario y altamente funcional mediante el uso de tecnología estándar.

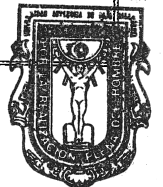
III. COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar y desarrollar sitios Web utilizando las técnicas y tendencias emergentes para desarrollar sitios web funcionales, estéticos y con estrategias desde su concepción, desarrollados de manera creativa.

IV. EVIDENCIA (S) DE DESEMPEÑO

Desarrollo de distintas funcionalidades web aplicando técnicas de usabilidad, psicología del color, técnicas y tendencias emergentes.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B.C.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Unidad I Fundamentos de diseño

Competencia

Aplicar los elementos básicos del diseño de tal forma que la propuesta gráfica esté alineada a la imagen corporativa, elaborándolo mediante software especializado, para incrementar su productividad y visión con responsabilidad.

Contenido

Duración 25 hrs

1 Fundamentos del diseño.

1.1 El Diseño .

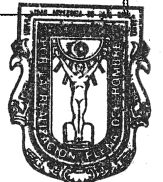
- 1.1.1 La Composición.
- 1.1.2 El Color.
- 1.1.3 La Textura y el Espacio.
- 1.1.4 La Tipografía.
- 1.1.5 Formatos e imágenes.

1.2 Software de diseño.

1.3 Uso de software especializado en el diseño.

- 1.3.1 Métodos de pintura y edición.
- 1.3.2 Capas.
- 1.3.3 Selecciones.
- 1.3.4 Trazados.
- 1.3.5 Mascaras.
- 1.3.6 Filtros.
- 1.3.7 Técnicas avanzadas de diseño gráfico utilizando software de aplicación.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B C

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Unidad II Construcción de Sitios Web

Competencia

Determinar los requerimientos del cliente, esquematizarlos en un diseño, desarrollar la programación del sitio Web, utilizando las técnicas adecuadas y actuales con el uso de tecnologías estándar (HTML, XML, CSS) para la incorporación de éstas y adquirir el conocimiento de construcción y manejo de sitios, con compromiso dedicación y profesionalismo.

Contenido

Duración 20 hrs

2 Construcción de Sitios Web.

2.1 Condiciones preliminares.

- 2.1.1 Análisis de requerimientos.
- 2.1.2 Consideraciones de ancho de banda.
- 2.1.3 Resoluciones de imágenes y ambiente.
- 2.1.4 Manejo de colores.
- 2.1.5 Escalabilidad.
- 2.1.6 Reusabilidad.
- 2.1.7 Navegadores.

2.2 Dominios.

- 2.2.1 Administración.
- 2.2.2 Configuración.

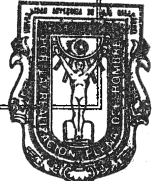
2.3 Hosting.

- 2.3.1 Administración.
- 2.3.2 Configuración.
- 2.3.3 Acceso a datos.

2.4 Protocolos en ambiente web. Utilización y configuración.

- 2.4.1 FTP.
- 2.4.2 HTTP.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B.C.

- 2.4.3 HTTPS.
- 2.4.4 Otros.
- 2.5 Aplicaciones web configurables.
 - 2.5.1 Content Management Systems (CMS).
 - 2.5.2 Blogs.
 - 2.5.3 Foros.
 - 2.5.4 Add-ons web accesibles y configurables.
 - 2.5.5 Otros.
- 2.6 Lenguajes de aplicación para sitios web.
 - 2.6.1 HTML.
 - 2.6.2 XML.
 - 2.6.3 PHP.
 - 2.6.4 ASP.NET.
 - 2.6.5 CSS.
 - 2.6.6 JavaScript.
 - 2.6.7 Otros.
- 2.7 Desarrollo de sitios web.
 - 2.7.1 Elementos de una página Web.
 - 2.7.1.1 Tipos de mapas de navegación.
 - 2.7.1.2 El concepto de Mortise.
 - 2.7.2 Estructura del sitio.
 - 2.7.2.1 Horizontal.
 - 2.7.2.2 Vertical.
 - 2.7.2.3 Menús.
 - 2.7.3 Uso de HTML en diferentes versiones.
 - 2.7.4 Uso de CSS.
 - 2.7.5 Uso de lenguaje de programación.
 - 2.7.6 Técnicas de desarrollo de páginas y sitios web.



V. DESARROLLO POR UNIDADES

Unidad III Accesibilidad, Usabilidad y Liberación de Sitios Web

Competencia

Realizar aplicaciones Web, con el objetivo de administrar contenidos, obtener el conocimiento y las técnicas necesarias para realizar las pruebas y verificaciones necesarias para liberar un sitio Web utilizando herramientas que nos permitan garantizar la usabilidad y accesibilidad, antes de que entre a producción con profesionalismo, dedicación y eficiencia.

Contenido

Duración 8 hrs

3 Accesibilidad, Usabilidad y Liberación de Sitios Web.

3.1 Accesibilidad.

3.1.1 Navegadores.

3.1.1.1 Compatibilidad.

3.1.1.2 Estandarización.

3.1.2 Especificaciones técnicas de sistemas operativos.

3.1.2.1 Estándares de comunicación.

3.1.2.2 Particularidades de hardware y software.

3.1.3 Versiones de sitios.

3.1.3.1 Completos.

3.1.3.2 Móviles.

3.1.3.3 Otros.

3.1.4 Casos especiales.

3.1.4.1 Usuarios con capacidades especiales.

3.1.4.2 Estrategias de mercado que afectan accesibilidad. (Ej. El caso de Apple vs Flash).

3.2 Usabilidad.

3.2.1 Estandarización del diseño y su estructura.

3.2.2 Definición de etiquetas para el buscador (tags).

3.2.3 Uso de imágenes y consideraciones de tamaño.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B.C.

3.2.4 Diseño independiente de la resolución.

3.3 Liberación.

3.3.1 Validación de código.

3.3.2 Pruebas de usabilidad.

3.3.3 Pruebas de accesibilidad.

3.3.4 Confirmación de requerimientos.

3.3.5 Proceso de entrega.

3.3.6 Finalización de sitio.

UNIVERSIDAD AUTONOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B.C.

V. DESARROLLO POR UNIDADES

Unidad IV Herramientas de Desarrollo de Aplicación

Competencia

Aplicar las técnicas necesarias para realizar las mejoras y pruebas mediante alternativas de desarrollo para hacer visualmente atractivo la aplicación web, con dedicación, compromiso y profesionalismo.

Contenido

Duración 11 hrs

4 Herramientas de Desarrollo de Aplicación.

4.1 Software de desarrollo de aplicaciones web con multimedia.

4.1.1 Multimedia tradicional (Ej. Flash).

4.1.2 Multimedia especial (Ej. iPhone, Android, etc.).

4.1.3 Plataformas en línea.

4.2 Adaptación de plataformas:

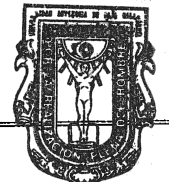
4.2.1 Ambiente tradicional.

4.2.2 Ambiente móvil.

4.2.3 Ambientes empotrados.

4.3 Nuevas tendencias en el desarrollo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B.C.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	Comprender y aplicar los elementos básicos del diseño de tal forma que la propuesta grafica este alineada a la imagen corporativa, elaborándolo mediante software especializado, para incrementar su productividad y visión con responsabilidad.	Utilizar software especializado para edición de imágenes y creación de gifs para la comprensión y visualización de los diferentes tonos de color, capas, líneas y los efectos.	Computadora, Software especializado para diseño, ejemplo phothoshop.	5 horas
2	Determinar los requerimientos del cliente, esquematizarlos en un diseño, desarrollar la programación del sitio Web, utilizando las técnicas adecuadas y actuales con el uso de tecnologías estándar (HTML, XML, CSS) para la incorporación de estas y adquirir el conocimiento de construcción y manejo de sitios, con compromiso dedicación y profesionalismo.	Realizar el análisis de requerimientos del cliente y documentarlas	Computadora, procesador de palabras.	2 horas
3	Determinar los requerimientos del cliente, esquematizarlos en un diseño, desarrollar la programación del sitio Web, utilizando las técnicas adecuadas y actuales con el uso de tecnologías estándar (HTML, XML, CSS) para la incorporación de estas y adquirir el conocimiento de construcción y manejo de sitios, con compromiso dedicación y profesionalismo.	Configurar el hosting de un dominio, ya sea público o privado y administrarlo.	Computadora, internet	3 hrs
	Determinar los requerimientos del cliente,	Creación de un sitio web	Computadora,	10 hrs

vii
a:
vii

UNIVERSIDAD AUTONOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B.C

4	esquematizarlos en un diseño, desarrollar la programación del sitio Web, utilizando las técnicas adecuadas y actuales con el uso de tecnologías estándar (HTML, XML, CSS) para la incorporación de estas y adquirir el conocimiento de construcción y manejo de sitios, con compromiso dedicación y profesionalismo.	utilizando los estándares tanto de programación, así como protocolos de comunicación y estandarizaciones necesarias.	Internet, hosting, lenguajes de edición de imágenes, etc.	
5	Realizar aplicaciones Web, con el objetivo de administrar contenidos, obtener el conocimiento y las técnicas necesarias para. Realizar las pruebas y verificaciones necesarias para liberar un sitio Web, antes de que entre a producción con profesionalismo, dedicación y eficiencia.	Hacer validación y verificación, así como pruebas de usabilidad y accesibilidad.	Computadora, sitio creado, internet, host	4hrs
6	Obtener el conocimiento y las técnicas necesarias para realizar las mejoras y pruebas mediante alternativas de desarrollo para hacer visualmente atractivo la aplicación web, con dedicación, compromiso y profesionalismo	Hacer menús mediante flash para mejora del sitio.	Computadora, flash	1 hrs
7	Obtener el conocimiento y las técnicas necesarias para realizar las mejoras y pruebas mediante alternativas de desarrollo para hacer visualmente atractivo la aplicación web, con dedicación, compromiso y profesionalismo	Hacer un banner mediante flash e implementarlo en el sitio web.	Computadora, flash, sitio web	2 hrs

UNIVERSIDAD AUTONOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B.C.

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología recomendada atiende principalmente los siguientes puntos :

1. Exposición oral por parte del maestro y alumnos en clase presencial, participación activa del estudiante con ejercicios en el salón de clases.
2. Lecturas e investigaciones de temas selectos y aplicación de los mismos
3. Elaboración de investigaciones específicas
4. Práctica a través de la resolución de ejercicios en laboratorio

UNIVERSIDAD AUTONOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B.C

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la unidad de aprendizaje consiste en exámenes, exposición de un tema relacionado a la unidad de aprendizaje, tareas y prácticas, así como la exposición oral y escrita del desarrollo de un sistema de software.

Rubros de Evaluación

Rubro	Porcentaje
Exámenes	30
Tareas	15
Una Exposición sobre Ingeniería de Software	15
Proyecto	40

Criterio de evaluación

Exámenes

- Tres exámenes parciales
 - Un examen teórico.
 - Dos exámenes prácticos.

Tareas

Las tareas que consistan en investigación de un tema en particular deberán incluir lo siguiente:

- Referencias bibliográficas,
- Conclusión
- Ejemplos.

Proyecto

- Se compone de tres fases.
- En cada fase se entregará los documentos solicitados y se hará una presentación del proyecto ante el grupo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA

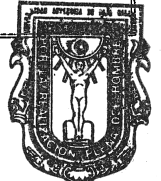


FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B C

IX. BIBLIOGRAFÍA

Básica	1 Complementaria
<p>1. Diseño de páginas Web con XHTML, JavaScript y CSS Orós Cabello, Juan Carlos. Editor: Alfaomega, Fecha de pub: c2008. Páginas: xxiii, 356 p. ISBN: 9789701513934</p> <p>2.- Diseño Web edición 2008 Beaird, Jason Editor: Anaya Multimedia, Fecha de pub: 2007 Páginas: 192 p. : ISBN: 9788441523456</p> <p>3.- he Principles of Beautiful Web Design, Jason Beaird 2nd E, noviembre 2010 ISBN: 9780980576894</p>	<p>1. No me hagas pensar: una aproximación a la usabilidad en la Web Krug, Steve. Editorial Prentice Hall 2006 ISBN: 848-322-286-8</p> <p>2. Creating Web Sites Missing Manua Matthew MacDonal Editorial O'reily 2006 ISBN: 0596008422</p> <p>3. Adobe Dreamweaver CS3 professional : técnicas esenciales Karlins, David Editorial McGraw-Hill. ISBN: 9789701069141</p>

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
TIJUANA, B C

X. PERFIL DOCENTE

Se requiere Lic. En Contaduría o Lic. En Administración de Empresas, con Maestría en área afín, un mínimo de tres años de experiencia laboral, preferentemente en el área financiera específicamente en la elaboración de proyectos de inversión.

Debe ser INNOVADOR: Crear y trabajar con materiales educativos para desarrollar mejor los contenidos de la materia a impartir.

Debe ser FORMADOR: Guiar, orientar, aconsejar y enseñar valores con su ejemplo de vida, para transmitirla a sus alumnos y estos sepan responder de una manera asertiva a los problemas que se suscitan en la sociedad.

Debe ser INFORMADO: Manejar a la perfección los contenidos de su área y nivel, a la vez conocer las técnicas y estrategias para mejorar el aprendizaje en sus alumnos.

Debe ser ACTUALIZADO: Buscar constantemente adquirir más información de la ya conocida para estar al día en la preparación de sus clases, a la vez conoce las últimas técnicas e innovaciones pedagógicas que necesitan nuestros alumnos para el dúo enseñanza aprendizaje.

Debe ser PROACTIVO: Mostrar iniciativa en la ejecución de su clase, trabajo y de sus funciones como profesor. Ser independiente y autónomo.

Debe ser RESPETUOSO: Buen clima institucional, estableciendo relaciones con sus pares y la entidad educativa. Respetar ideas.

Debe ser ORGANIZADO: Realizar sus tareas docentes sincronizando tiempos y espacios que no afecten su desempeño laboral. Planificar su sesión de clase con tiempo.

Debe ser PARTICIPATIVO: Estar inmerso en las actividades, preguntar, dar ideas, opinar, sentirse parte del equipo de trabajo, identificarse con la institución, mejorar la imagen del colegio.

Debe ser RESPONSABLE: Reconocer el trabajo como acción que le ayuda en su desarrollo y realización personal. Poseer una formación básica para el trabajo, que le permita ser útil. Buscar siempre dar lo mejor de sí mismo, siendo eficiente y exigente consigo mismo, brindando servicios de calidad.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE BAJA CALIFORNIA



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACIÓN
TIJUANA B C