



UNIVERSIDAD TEC DE ORIENTE

Nombre del programa:

Diseño Gráfico y Marketing Digital

Guía de autoaprendizaje para el alumno

Asignatura:

Maquetación y edición digital de imágenes

Elaboró: Universidad TEC de Oriente

Puebla 2022

ÍNDICE

1. Dreamweaver

- 1.1. Conociendo Macromedia Dreamweaver
- 1.2. Creación de sitios y páginas Web
- 1.3. Trabajo con texto
- 1.4. Imágenes
- 1.5. Creación de marcos
- 1.6. Creación de tablas
- 1.7. Trabajar con capas
- 1.8. Vínculos Web
- 1.9. Formularios interactivos
- 1.10. Biblioteca
- 1.11. Plantillas
- 1.12. Vídeos
- 1.13. Comportamientos
- 1.14. Comandos de teclado

2. HTML Básico:

- 2.1. Internet
- 2.2. Conceptos básicos
- 2.3. Estructura de un documento HTML
- 2.4. Dar formato a un documento
- 2.5. Listas
- 2.6. Imágenes
- 2.7. Enlaces
- 2.8. Tabla
- 2.9. Marcos
- 2.10. Apéndice

3. HTML Avanzado

- 3.1. Imágenes
- 3.2. Enlaces
- 3.3. Tablas
- 3.4. Mapas sensibles
- 3.5. Marcos
- 3.6. Multimedia
- 3.7. Formularios
- 3.8. Hojas de estilo
- 3.9. Capas
- 3.10. Editores y lenguajes de programación



UNIVERSIDAD TEC DE ORIENTE

3.11. Promoción y publicación

3.12. Apéndice

1. Presentación

La Universidad Tec de Oriente, fundamentada en su filosofía institucional, ha diseñado las actividades de enseñanza y aprendizaje basándose en el enfoque de competencias socioformativo, el cual sitúa al estudiante como actor central, propiciando el desarrollo de competencias que, dentro de su entorno, le brinden la oportunidad de realizar proyectos trascendentes para la sociedad.

El enfoque de competencias y socioformativo se basa en un conjunto de lineamientos que pretenden generar las condiciones pedagógicas esenciales para facilitar la formación de las competencias a partir de la articulación de la educación con los procesos sociales, comunitarios, económicos, políticos, religiosos, deportivos, ambientales y artísticos en los cuales viven las personas, implementando actividades contextualizadas a sus intereses, autorrealización, interacción social y vinculación laboral.

Por lo tanto, para llevar a cabo el proceso de aprendizaje en línea, la Universidad Tec de Oriente incluye técnicas de trabajo con materiales multimedia interactivos, técnicas centradas en el pensamiento crítico, técnicas centradas en la creatividad, técnicas expositivas y de participación en equipos, técnicas de trabajo colaborativo.

Por último, la evaluación estará centrada en el desempeño, integrando la heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación, así como la evaluación inicial, formativa y final. El cumplimiento de estas estrategias a partir del modelo pedagógico de la Institución garantizará el aprendizaje significativo e integral de los estudiantes.

1.1. Propósitos generales

Haga clic o pulse aquí para escribir texto. Conocer a aplicar programas y lenguajes de programación en el diseño de sitios y páginas web para la aplicación en sistemas de negocios, ventas y mercadotecnia, dirigidos por red.

1.2. Conceptuales

Analizar los principales elementos del programa Dreamweaver por medio de ejercicios para su aplicación en sistemas de negocios, ventas y mercadotecnia recurriendo al uso de lenguajes y herramientas adecuadas.

1.3. Procedimentales

Aplicar Dreamweaver en la elaboración de páginas web interactivas mediante la investigación y la práctica dirigida para utilizarlo en todos sus beneficios.

1.4. Actitudinales

Valorar la importancia de los buenos programas de diseño para desarrollar trabajos de calidad en beneficio social.

1.5. Competencias de la asignatura

- Identifica los elementos que conforman el programa Dreamweaver para aplicarlo correctamente en la creación de sitios y páginas web.
- Identifica los elementos fundamentales del lenguaje HTML y lo utiliza adecuadamente para hacer trabajos de calidad.
- Aplica el lenguaje de HTML avanzado mediante ejercicios prácticos para el diseño de páginas web.
- Valora el uso de programas y lenguajes de programación en el diseño de sitios y páginas web. Para beneficio del ser humano.

2. Contenido

2.1 Dreamweaver



2.1.1 Propósito

Identificar y practicar el programa Dreamweaver por medio de ejercicios para su aplicación en sistemas de negocios, ventas y mercadotecnia

2.1.2 Subtemas

- 1.1. Conociendo Macromedia Dreamweaver
- 1.2. Creación de sitios y páginas Web
- 1.3. Trabajo con texto
- 1.4. Imágenes
- 1.5. Creación de marcos
- 1.6. Creación de tablas
- 1.7. Trabajar con capas
- 1.8. Vínculos Web
- 1.9. Formularios interactivos
- 1.10. Biblioteca
- 1.11. Plantillas
- 1.12. Vídeos
- 1.13. Comportamientos
- 1.14. Comandos de teclado

2.1.3. Actividades de aprendizaje

Después de visualizar la presentación del docente acerca de “Curso Dreamweaver cs6.”, disponible en la plataforma educativa, deberás descargar y leer en el apartado de Recursos Desarrollo web en entorno servidor (Grado Superior): Gráficos y diseño web. Y realizar los ejercicios que ahí se describen.

UNIVERSIDAD TEC DE ORIENTE

Deberás subir el archivo en el apartado de Tareas  , tomando en cuenta el periodo de tiempo establecido para realizar la entrega. La actividad se evaluará de acuerdo con los criterios establecidos en la siguiente rúbrica:

Rúbrica para evaluar los ejercicios de creación de tablas			
Criterio	Excelente (2 puntos)	Aceptable (1 punto)	Insuficiente (0.5 puntos)
Entrega puntual	El trabajo se subió en el apartado correspondiente dentro del periodo de tiempo establecido	No aplica	El trabajo no se subió en el apartado correspondiente dentro del periodo de tiempo establecido.
Contenido	Se trabajaron todos los ejercicios descritos	Solo se trabajaron la mitad de los ejercicios descritos	Solo se trabajaron 2 de los ejercicios descritos.
Total			

2.2 HTML Básico

Estructura básica de un documento HTML

```
<!DOCTYPE html>  
<html>  
  <head>  
    Información que lee el navegador  
  </head>  
  <body>  
    Contenido que ve el usuario  
  </body>  
</html>
```

2.2.1 Propósito

Analizar el lenguaje HTML por medio de ejercicios para su aplicación en sistemas de negocios, ventas y mercadotecnia en programas dirigidos a la red

2.2.2 Subtemas

- 2.1 Internet
- 2.2 Conceptos básicos
- 2.3 Estructura de un documento HTML
- 2.4 Dar formato a un documento
- 2.5 Listas
- 2.6 Imágenes
- 2.7 Enlaces
- 2.8 Tabla
- 2.9 Marcos
- 2.10 Apéndice

2.2.3. Actividad de aprendizaje:

Deberás de descargar y leer en el apartado de Recursos  Creación de páginas Web dinámicas Desarrollo web en entorno servidor (Grado Superior): Gráficos y diseño web. Y realizar mapa conceptual y la realización de ejercicios. Deberás subir el archivo en el apartado de Tareas

2.3 HTML Avanzado



2.3.1. Propósito

Profundizar en el lenguaje de HTML avanzado mediante ejercicios prácticos para el diseño de páginas web

2.3.2. Subtemas

- 3.1 Imágenes
- 3.2 Enlaces
- 3.3 Tablas
- 3.4 Mapas sensibles
- 3.5 Marcos
- 3.6 Multimedia
- 3.7 Formularios
- 3.8 Hojas de estilo
- 3.9 Capas
- 3.10 Editores y lenguajes de programación

2.3.3. Actividades de aprendizaje

Después de visualizar la presentación del docente acerca de “editores y lenguajes de programación”, disponible en la plataforma educativa, deberás

UNIVERSIDAD TEC DE ORIENTE

descargar y leer en el apartado de Recursos  Desarrollo web en entorno servidor (Grado Superior): Gráficos y diseño web y realizar los ejercicios que ahí se

describen. Deberás subir el archivo en el apartado de Tareas  , tomando en cuenta el periodo de tiempo establecido para realizar la entrega. La actividad se evaluará de acuerdo con los criterios establecidos en la siguiente rúbrica:

Rúbrica para evaluar los ejercicios de HTML avanzado			
Criterio	Excelente (2 puntos)	Aceptable (1 punto)	Insuficiente (0.5 puntos)
Entrega puntual	El trabajo se subió en el apartado correspondiente dentro del periodo de tiempo establecido	No aplica	El trabajo no se subió en el apartado correspondiente dentro del periodo de tiempo establecido.
Contenido	Se trabajaron todos los ejercicios descritos	Solo se trabajaron la mitad de los ejercicios descritos	Solo se trabajaron 2 de los ejercicios descritos.
Total			

3 Criterios e instrumentos de evaluación

3.1. Evaluación

Estrategias de evaluación, normas y procedimientos	
Criterio de evaluación	Porcentaje (%)
Prácticas/ejercicios	40%
Prácticas/ejercicios	60%
Total	100%

UNIVERSIDAD TEC DE ORIENTE

3.2. Evaluación final

Como evaluación final deberás entregar el proyecto de investigación revisado y corregido

El proyecto deberá entregarse en el apartado de Tareas  , dentro del periodo de tiempo establecido y se evaluará de acuerdo a los criterios establecidos en la siguiente rúbrica:

Rúbrica para evaluar proyecto de investigación			
Criterio	Excelente (4 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Metodología	Incluye todas las partes de la metodología y en el orden indicado	Incluye todas las partes de la metodología, pero en diferente orden	No incluye todas las partes de la metodología
Entrega puntual	El trabajo se subió en el apartado correspondiente dentro del periodo de tiempo establecido.	No aplica	El trabajo no se subió en el apartado correspondiente dentro del periodo de tiempo establecido.
Total			