

Curso: Diseño Web		Horas aula: 2
Clave: 061CP018		Horas virtuales: 2
Antecedentes:		Horas laboratorio: 1 Horas independientes: 1
Competencia del área: Emplear el pensamiento estratégico en la gestión empresarial, a nivel regional, nacional o internacional, mediante la aplicación efectiva de herramientas metodológicas, de producción, financieras, mercadológicas y de gestión del capital humano, con el fin de incrementar los índices de productividad y competitividad organizacional, bajo un enfoque de calidad, análisis de problemas, trabajo en equipo y toma de decisiones.	Competencia del curso: Crear páginas web aplicando características de usabilidad y accesibilidad para la construcción de sitios atractivos e interactivos para organizaciones públicas y privadas, basados en los estándares del Consorcio Web (W3C) con un compromiso ético y responsable.	
Elementos de competencia:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entender los conocimientos teóricos para la la construcción y el mantenimiento de sitios Web en las organizaciones bajo los estándares de calidad internacional de una manera ética y responsable. 2. Aplicar las características básicas del lenguaje de marcas HTML para la creación de páginas Web en las organizaciones utilizando los estándares de calidad de una manera profesional y responsable. 3. Aplicar formatos a los contenidos de páginas web, empleando las hojas de estilos (CSS), para mejorar su presentación y hacerlas compatibles con cualquier navegador y dispositivo utilizado en las organizaciones, bajo los estándares del Consorcio Web (W3C) de una manera profesional y responsable. 4. Realizar aplicaciones Web dinámicas del lado del cliente utilizando JavaScript, para dar soluciones a problemas reales en las organizaciones, bajo los estándares de calidad internacional de una manera profesional y responsable. 		
Perfil del docente:		
Licenciatura en sistemas computacionales, ingeniería en software o afín, preferente con maestría en desarrollo web, ciencias de la computación o afín. Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios. Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo, con una actitud de cambio a las innovaciones pedagógicas. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo con apoyo de la tecnología.		
Elaboró: JOSE JESUS MIRANDA MIRASOL		Marzo 2023
Revisó: DRA. CECILIA LÓPEZ CAMACHO		

	Mayo 2023
Última actualización:	
Autorizó: Coordinación de Procesos Educativos	

Elemento de competencia 1: Entender los conocimientos teóricos para la la construcción y el mantenimiento de sitios Web en las organizaciones bajo los estándares de calidad internacional de una manera ética y responsable.

Competencias blandas a promover: Ética y responsabilidad

EC1 Fase I: Conceptos relacionados con tecnologías de desarrollo Web.

Contenido: Internet, servidores, sitios web, servicios web.

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Exposición sobre conceptos e historia de Internet.

Diseñar una exposición sobre el concepto de internet, su historia y los tipos de conexiones que existen, para ello, realizar una investigación en equipo del tema. Seguir las indicaciones del facilitador sobre formato, forma y entrega de la exposición.

1 hr. Aula
1 hr. Independiente

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales () Laboratorio ()
Grupal () Individual () Equipo (X)
Independientes (X)

Recursos:

- [Martínez Rolán, X. \(2019\). *Diseño de páginas web: WordPress para todos los públicos*.](#)
- [Sosa Flores, M. \(II.\). \(2006\). *Guía para el diseño y elaboración de páginas web en Dreamweaver 4*.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rubrica de [exposición](#)

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Mapa conceptual sobre servidores web.

Diseñar un mapa conceptual sobre servidores Web, para ello debe realizar una investigación sobre lo que es un servidor Web, sus características y los diferentes tipos que existen. Subir el trabajo al espacio disponible en la plataforma.

1 hr. Aula
1 hr. Virtual

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

- [Martínez Rolán, X. \(2019\). *Diseño de páginas web: WordPress para todos los público s*.](#)
- [Sosa Flores, M. \(II.\). \(2006\). *Guía para el diseño y elaboración de páginas web en Dreamweaver 4*.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rubrica de [mapa conceptual](#)

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 3: Investigación sobre servicios web.

Realizar una investigación de conceptos sobre la definición, características y tecnologías de los servicios web, hacer uso de los documentos establecidos en los recursos o fuentes confiables de internet. Participar en clase presencial realizando aportaciones sobre cada uno de los aspectos investigados en la dinámica establecida por el docente para su retroalimentación.

1 hr. Virtual
1 hr. Independiente

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

Recursos:

- [Martínez Rolán, X. \(2019\). *Diseño de páginas web: WordPress para todos los públicos*.. Editorial UOC.](#)
- [Sosa Flores, M. \(II.\). \(2006\). *Guía para el diseño y elaboración de páginas web en Dreamweaver 4*.. El Cid Editor.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rúbrica sobre [investigación de conceptos](#)

EC1 Fase II: Planeación de Sitios Web.

Contenido: Definición del proyecto Web, elementos de planeación de un sitio Web, desarrollo de sitios Web, pruebas, fase de publicación y mantenimiento, cierre y entrega del sitio Web.

EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Exposición sobre la definición del proyecto web y sus elementos de planeación.

Presentar una exposición oral sobre la definición de un proyecto web y los elementos para la planeación de un sitio web. Utilizar los documentos establecidos en los recursos o fuentes confiables de internet, exponer frente al grupo de la información encontrada y subir a plataforma.

1 hr. Aula
1 hr. Virtual

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal (X) Individual () Equipo (X)
Independientes ()

Recursos:

- [Fernández Casado, P. E. \(2020\). Diseño y construcción de páginas web.](#)
- [Fernández Casado, P. E. \(2021\). Accesibilidad Web: diseño de aplicaciones .](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rubrica sobre [exposición](#)

EC1 F2 Actividad de aprendizaje 5: Esquema gráfico del ciclo de vida de un sitio web.

Realizar un esquema gráfico sobre el ciclo de vida de un sitio web. Utilice los documentos establecidos en los recursos o fuentes confiables de internet y presentar esquema gráfico en clase y aclarar dudas con ayuda del facilitador.

1 hr. Virtual
1 hr. Independiente

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

Recursos:

- Blokdyk G (2020). Web development Life Cycle a complete guide. Emereo Publishing
- [Etapas de un proyecto WEB](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rubrica [esquema gráfico](#)

EC1 Fase III: Diseño de interfaces.

Contenido: Estructura hipertextual, conceptualización de interfaz gráfica, recursos de comunicación visual, diseño accesible, recursos para diseño.

EC1 F3 Actividad de aprendizaje 6: Investigación de conceptos sobre interfaz gráfica.

Realizar una investigación de conceptos sobre la definición y características de una interfaz gráfica. Participar en clase presencial realizando aportaciones sobre cada uno de los aspectos investigados en base a la dinámica establecida por el facilitador para su retroalimentación.

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

Recursos:

- [Córcoles Tendero, J. E. \(2015\). Diseño de interfaces web .](#)

<p>1 hr. Aula 1 hr. Virtual 1 hr. Independiente</p>	<p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre investigación de conceptos</p>
<p>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 7: Resumen de componentes de una interfaz web.</p> <p>Elaborar un resumen sobre el tema componentes de una interfaz web del capítulo 1.4 del libro Diseño de Interfaces web, ubicado en el apartado de recursos.</p> <p>1 hr. Virtual</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Córcoles Tendero, J. E. (2015). Diseño de interfaces web. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rubrica de resumen</p>
<p>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 8: Apuntes de clase: Diseño accesible.</p> <p>Realizar de manera individual apuntes de clase sobre diseño accesible, con base en la información proporcionada en el aula sobre los temas de interfaces web, definición de accesibilidad, los principios generales del diseño accesible y las herramientas de análisis de accesibilidad web.</p> <p>Hacer uso de los recursos establecidos en la actividad.</p> <p>1 hr. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Córcoles Tendero, J. E. (2015). Diseño de interfaces web. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rubrica de apuntes de clase</p>
<p>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 9: Evaluación primer elemento.</p> <p>Realizar de manera individual en el aula, la evaluación del primer elemento de competencia, en base a las indicaciones proporcionadas por el facilitador.</p> <p>1 hr. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exámen escrito <p>Criterios de evaluación de la actividad: Cantidad de respuestas correctas de acuerdo al total de preguntas.</p>
<p>Evaluación formativa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Exposición sobre conceptos e historia de internet 2. Investigación sobre servidores web 	

3. Investigación sobre Servicios web
4. Exposición oral sobre la definición de un proyecto web y los elementos
5. Esquema gráfico sobre el ciclo de vida de un sitio web.
6. Investigación sobre conceptos de interfaz gráfica.
7. Resumen de Componentes de una interfaz web
8. Apuntes de clase: Diseño accesible
9. Evaluación primer elemento

Fuentes de información

1. Blokdyk G (2020). Web development Life Cycle a complete guide. Emereo Publishing
2. Córcoles Tendero, J. E. (2015). *Diseño de interfaces web..* RA-MA Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/62487>
3. Fernández Casado, P. E. (2020). *Diseño y construcción de páginas web.* RA-MA Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/222742>
4. Fernández Casado, P. E. (2021). *Accesibilidad Web: diseño de aplicaciones.* RA-MA Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/222658>
5. Martínez Rolán, X. (2019). *Diseño de páginas web: WordPress para todos los públicos..* Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/106387>
6. Sosa Flores, M. (II.). (2006). *Guía para el diseño y elaboración de páginas web en Dreamweaver 4..* El Cid Editor. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/27935>
7. (S/f-i). Disenowebakus.net. Recuperado el 15 de noviembre de 2023, de <https://disenowebakus.net/ciclo-de-vida-sitio-web.php>

Elemento de competencia 2: Aplicar las características básicas del lenguaje de marcas HTML para la creación de páginas Web en las organizaciones utilizando los estándares de calidad de una manera profesional y responsable.

Competencias blandas a promover: Responsabilidad.

EC2 Fase I: Introducción al lenguaje de marcas HTML.

Contenido: Introducción al HTML, estructura del documento HTML.

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 10: Mapa conceptual sobre conceptos de html, elemento, atributo y valor.

Elaborar un mapa conceptual sobre los conceptos html, elemento, atributo y valor, con base en la información proporcionada en el aula y los recursos recomendados para la actividad.

1 hr. Aula
1 hr. Independiente

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales () Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

Recursos:

- [Rubiales Gómez, M. \(2021\). Curso de desarrollo Web. HTML, CSS y JavaScript.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rubrica sobre [mapa conceptual](#)

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 11: Mapa mental sobre la estructura del documento HTML.

Realizar un mapa mental sobre la estructura de un documento HTML, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos recomendados u otras fuentes confiables y subirlo a plataforma.

1 hr. Independiente

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales () Laboratorio ()
Grupal () Individual () Equipo (X)
Independientes (X)

Recursos:

- [Rubiales Gómez, M. \(2021\). Curso de desarrollo Web. HTML, CSS y JavaScript.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rúbrica sobre [mapa mental](#)

EC2 Fase II: Creación de páginas HTML.

Contenido: Etiquetas y atributos para texto, etiquetas y atributos de listas, etiquetas y atributos para ligas, etiquetas y atributos para imágenes, etiquetas y atributos para tablas, etiquetas y atributos para formularios.

EC2 F2 Actividad de aprendizaje 12: Diseño de páginas web con formateo de texto.

Diseñar una página web con formateo de texto. Donde utilices las etiquetas: p, h1, h2, h3, h4, h5, h6, b, i, strong, em, pre, br, hr, para la elaboración de tu curriculum vitae, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos recomendados u otras fuentes confiables y subirla a plataforma.

1 hr. Virtual
1 hr. Independiente

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

Recursos:

- [Fernández Casado, P. E. \(2020\). Diseño y construcción de páginas web.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rubrica sobre [Diseño de página web](#)

<p>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 13: Diseño de página web con enlaces, imágenes, listas, tablas y colores.</p> <p>Elaborar el diseño de una página web que contenga enlaces, imágenes, listas, tablas y colores a un documento HTML, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos recomendados u otras fuentes confiables. Subir el archivo a plataforma.</p> <p>1 hr. Virtual 2 hrs. Independientes</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes (X)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2020). Diseño y construcción de páginas web. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rubrica sobre Diseño de páginas Web</p>
<p>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 14: Diseño de página web utilizando formularios.</p> <p>Crear una página web que contenga un formulario que incluya las etiquetas form, fieldset, cajas y áreas de textos, lista de selección, botones, checkbox, radio botones para capturar los datos personales de un compañero de clase, en base a las indicaciones del facilitador.</p> <p>1 hr. Laboratorio</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal () Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2020). Diseño y construcción de páginas web. • Rubiales Gómez, M. (2021). Curso de desarrollo Web. HTML, CSS y JavaScript. Edición 2021. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rubrica sobre Diseño de páginas Web</p>
<p>EC2 Fase III: Elementos de estructura con HTML 5.</p> <p>Contenido: Header, nav, figure y figcaption, article, summary y details, section, aside, footer, mark y wbr, time.</p>	
<p>EC2 F3 Actividad de aprendizaje 15: Diseño de página web utilizando los elementos HTML5.</p> <p>Crear de manera individual una página web que incluya los elementos header, nav, article, section, aside y footer, este archivo HTML debe contener enlace a tu curriculum vitae, tus intereses, sitios favoritos y lugares que te gustaría visitar. Subir el código fuente a plataforma.</p> <p>2 hrs. Aula 2 hrs. Independientes</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes (X)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rubrica sobre Diseño de página web</p>
<p>EC2 F3 Actividad de aprendizaje 16: Diseño de página web con Imágenes, detalles y texto resaltado.</p> <p>Crear una página web con los elementos HTML5 para agregar imágenes, detalles, resaltar texto y otros como:figure, figcaption, details, summary,</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes (X)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery y

mark, wbr y time. Utilizar estos elementos en el archivo .html creado en el ejercicio anterior y actualizarlo.

Posteriormente subirá los archivos involucrados en la práctica a la plataforma.

1 hr. Laboratorio
1 hr. Independiente

Criterios de evaluación de la actividad:
Rubrica sobre [Diseño de páginas web](#)

Evaluación formativa:

1. Mapa conceptual sobre conceptos de html, elemento, atributo y valor
2. Mapa mental sobre la estructura del documento HTML.
3. Práctica de laboratorio de páginas web con formateo de texto.
4. Investigación sobre elementos para incluir enlaces, imágenes, listas, tablas y colores a un documento HTML.
5. Práctica guiada para crear páginas HTML utilizando formularios
6. Ejercicio con etiquetas HTML 5
7. Investigación sobre los elementos de HTML 5 para agregar imágenes, detalles, resaltar texto y otros como: figure, figcaption, details, summary, mark, wbr y time.

Fuentes de información

1. Fernández Casado, P. E. (2020). *Diseño y construcción de páginas web*. 1. RA-MA Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/222742>
2. Rubiales Gómez, M. (2021). *Curso de desarrollo Web. HTML, CSS y JavaScript. Edición 2021*. 1. Difusora Larousse - Anaya Multimedia. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/217150>

Elemento de competencia 3: Aplicar formatos a los contenidos de páginas web, empleando las hojas de estilos (CSS), para mejorar su presentación y hacerlas compatibles con cualquier navegador y dispositivo utilizado en las organizaciones, bajo los estándares del Consorcio Web (W3C) de una manera profesional y responsable.

Competencias blandas a promover: Responsabilidad.

EC3 Fase I: Introducción a las hojas de estilo.

Contenido: Style, tipos de selectores(id, clase, elemento), jerarquía, color, texto, fondo, unidades de medidas absolutas y relativas, anchura y altura.

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 17: Investigación de conceptos sobre las formas de implementar los estilos.

Investigar los conceptos sobre las formas de crear los estilos en una página web, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos recomendados en plataforma u otras fuentes confiables. Participar en una discusión grupal sobre el resultado de la investigación.

1 hr. Aula
1 hr. Virtual
1 hr. Independiente

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

Recursos:

- [Fernández Casado, P. E. \(2023\). Construcción y diseño de páginas web con HTML, CSS y JavaScript](#)
- [Recio García, J. A. \(2016\). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rúbrica de [Investigación de conceptos](#)

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 18: Investigación de conceptos sobre los tipos de selectores.

Realizar una investigación de conceptos, que mencione los tipos de selectores, cuáles son y como se usan, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos recomendados en plataforma u otras fuentes confiables. Participar en una discusión grupal sobre el resultado de la investigación.

1 hr. Virtual

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

- [Fernández Casado, P. E. \(2023\). Construcción y diseño de páginas web con HTML, CSS y JavaScript](#)
- [Recio García, J. A. \(2016\). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rubrica [investigación de conceptos](#).

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 19: Solución de ejercicios sobre los tipos de selectores.

Solucionar los ejercicios sobre tipos de selectores, con base en la información brindada en el aula y los recursos recomendados en la actividad.

1 hr. Aula
1 hr. Independiente

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales () Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes (X)

Recursos:

- [Fernández Casado, P. E. \(2023\). Construcción y diseño de páginas web con HTML, CSS y JavaScript](#)
- [Recio García, J. A. \(2016\). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico.](#)

	<p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre Solución de ejercicios</p>
<p>EC3 F1 Actividad de aprendizaje 20: Apuntes en clase sobre jerarquía.</p> <p>Realizar apuntes de clase sobre la jerarquía en CSS y agrupamientos y anidamiento de selectores, la información será proporcionada en el aula. Hacer uso del material recomendado en el apartado de recursos y participar en la retroalimentación grupal del tema.</p> <p>1 hr. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2023). Construcción y diseño de páginas web con HTML, CSS y JavaScript • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rubrica sobre apuntes de clase</p>
<p>EC3 Fase II: Modelo de cajas.</p> <p>Contenido: Elementos en línea, en bloque, bordes, márgenes y rellenos , float, clear, overflow, posicionamiento, z-index.</p>	
<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 21: Exposición sobre Box Model.</p> <p>Elaborar una presentación multimedia sobre el modelo de cajas, abarcando las propiedades para el manejo de bordes, márgenes, rellenos, posicionamiento y elementos flotantes, con base en la información proporcionada en el aula.</p> <p>Hacer uso del material recomendado en el apartado de recursos y participar en la retroalimentación grupal del tema</p> <p>1 hr. Aula 1 hr. Independiente</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Independientes (X)</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2023). Construcción y diseño de páginas web con HTML, CSS y JavaScript • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre exposición</p>
<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 22: Práctica de laboratorio sobre modelo de cajas.</p> <p>Realizar la práctica de laboratorio sobre modelo de cajas propuesta por el facilitador.</p> <p>2 hrs. Laboratorio</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico.

	Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre práctica de laboratorio
EC3 Fase III: Efectos y animaciones. Contenido: Menú desplegable, sombra a texto, esquinas redondeadas, sombras de caja, sobreposición de imágenes, gradiente, reflejo de imágenes, animación, transición.	
EC3 F3 Actividad de aprendizaje 23: Investigación de conceptos sobre pseudoclasses. Realizar una investigación de conceptos sobre las pseudoclasses (first-child, link, visited, hover, active, focus, lang), aplicar cada una de ellas en la página web propuesta por el facilitador. La investigación la plasmarán en un documento y será analizada en clase. 1 hr. Aula 1 hr. Virtual	Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Independientes () Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2023). Construcción y diseño de páginas web con HTML, CSS y JavaScript • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico. Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre investigación de conceptos.
EC3 F3 Actividad de aprendizaje 24: Práctica de laboratorio con botón de navegación. Realizar una práctica de laboratorio con botón de navegación. En base a la demostración realizada por el facilitador sobre menú desplegable, realizar una práctica donde creará botones de navegación mediante un elemento div con un vínculo al exterior, asignar un borde, fondo y color de texto, y hacer que cambien cuando el usuario pase el ratón sobre el botón. Usar una hoja de estilo externa. 1 hr. Laboratorio	Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes () Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2023). Construcción y diseño de páginas web con HTML, CSS y JavaScript • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico. Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre Práctica de laboratorio
EC3 F3 Actividad de aprendizaje 25: Práctica de laboratorio de efectos y animación de elemento. Realizar la práctica de laboratorio sobre diversos efectos a elementos de una página web, con base en las indicaciones proporcionadas en el aula y los recursos recomendados para la actividad. Elaborar un reporte escrito de la práctica y subirlo a plataforma. 2 hrs. Laboratorio	Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal () Individual () Equipo (X) Independientes () Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2023). Construcción y diseño de páginas web con HTML, CSS y JavaScript • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico. Criterios de evaluación de la actividad:

	Rúbrica sobre práctica de laboratorio
<p>EC3 Fase IV: Media queries.</p> <p>Contenido: @media, tipos de medios(handheld, braille, speech, screen, print), width, heigth,device-width, device height, orientation, aspect-ratio, device-aspect-ratio.</p>	
<p>EC3 F4 Actividad de aprendizaje 26: Investigación de conceptos sobre medias queries.</p> <p>Realizar una investigación bibliográfica, que mencione cómo se implementa la regla @media para ajustar la página dependiendo del tamaño del dispositivo, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos recomendados en plataforma u otras fuentes confiables. Participar en una discusión grupal sobre el resultado de la investigación.</p> <p>1 hr. Aula 1 hr. Virtual</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2023). Construcción y diseño de páginas web con HTML, CSS y JavaScript • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de investigación de conceptos.</p>
<p>EC3 F4 Actividad de aprendizaje 27: Práctica de laboratorio con media queries.</p> <p>Realizar en equipo la práctica de laboratorio sobre el uso de media queries para que la página web se adapte a cualquier dispositivo.</p> <p>El archivo de la práctica se subirá a plataforma.</p> <p>2 hrs. Laboratorio</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal () Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre Práctica de laboratorio</p>
<p>EC3 F4 Actividad de aprendizaje 28: Evaluación del tercer elemento.</p> <p>Realizar de manera individual en el aula, la evaluación de los temas vistos en el tercer elemento de competencia, con base en las indicaciones proporcionadas por el docente.</p> <p>2 hrs. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación <p>Criterios de evaluación de la actividad: Cantidad de respuestas correctas con respecto al total de preguntas.</p>
<p>Evaluación formativa:</p>	

1. Investigación sobre las formas de implementar los estilos.
2. Investigación sobre los tipos de selectores
3. Práctica sobre los tipos de selectores
4. Apuntes en clase sobre jerarquía
5. Exposición sobre Box Model
6. Práctica de laboratorio sobre modelo de cajas
7. Investigación sobre pseudo-clases
8. Practica con botón de navegación
9. Practica de efectos y animación de elementos
10. Investigación sobre medias queries
11. Práctica de laboratorio con media queries
12. Evaluación del tercer elemento

Fuentes de información

2. Recio García, J. A. (2016). *HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico..* RA-MA Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/106494>

Elemento de competencia 4: Realizar aplicaciones Web dinámicas del lado del cliente utilizando JavaScript, para dar soluciones a problemas reales en las organizaciones, bajo los estándares de calidad internacional de una manera profesional y responsable.

Competencias blandas a promover: Responsabilidad.

EC4 Fase I: Elementos de programación básica.

Contenido: Script, document, variables, comentarios, operadores, estructuras de control selectivas, estructuras de repetición.

EC4 F1 Actividad de aprendizaje 29: Resolución de ejercicios sobre operadores aritméticos.

Resolver los ejercicios sobre los operadores aritméticos de JavaScript proporcionados por el facilitador. Atender de forma independiente el recurso de la actividad como soporte para su solución. Elaborar un reporte que contenga los ejercicios resueltos y lo subirá a plataforma.

1 hr. Aula
1 hr. Virtual

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

- [Fernández Casado, P. E. \(2020\). Domine JavaScript.](#)
- [Escarcena, M. \(2020\). Programación páginas Web: JavaScript y PHP](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rúbrica sobre [Solución de ejercicios](#)

EC4 F1 Actividad de aprendizaje 30: Solución de ejercicios sobre estructuras selectivas.

Resolver los ejercicios individuales sobre las estructuras selectivas en JavaScript, con base en la información proporcionada en clase, la revisión de los materiales del apartado de recursos u otras fuentes confiables.

2 hrs. Aula
1 hr. Virtual

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

- [Fernández Casado, P. E. \(2020\). Domine JavaScript. \(4a. ed.\)](#)
- [Escarcena, M. \(2020\). Programación páginas Web: JavaScript y PHP](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Rúbrica de [Solución individual de ejercicios](#)

EC4 F1 Actividad de aprendizaje 31: Práctica de laboratorio de programación de estructuras repetitivas.

Desarrollar la práctica de laboratorio de programación de estructuras repetitivas en JavaScript que proporcione el facilitador, aplicando la estructura de control while y for, a la solución de problemas planteados.

Posteriormente se subirán a plataforma.

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales () Laboratorio (X)
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

- [Fernández Casado, P. E. \(2020\). Domine JavaScript. \(4a. ed.\)](#).
- [Escarcena, M. \(2020\). Programación páginas Web: JavaScript y PHP](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

3 hrs. Laboratorio	Rúbrica sobre Práctica de laboratorio
EC4 Fase II: Funciones. Contenido: Función, parámetros, valores de retorno.	
EC4 F2 Actividad de aprendizaje 32: Solución de ejercicios individuales de función con parámetros. Resolver los ejercicios individuales de funciones con parámetros con retorno de valores. Posteriormente los ejercicios resueltos se subirán a plataforma. 2 hrs. Aula	Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes () Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2020). Domine JavaScript. (4a. ed.). 4. RA-MA Editorial. • Escarcena, M. (2020). Programación páginas Web: JavaScript y PHP: (1 ed.). RA-MA Editorial. Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre solución de ejercicios individuales
EC4 F2 Actividad de aprendizaje 33: Practica: implementación de una ventana nueva. Relaizar la práctica de implementar una pagina web, que contenga una función para abrir una nueva ventana en el navegador y que reciba un mensaje de bienvenida, con base en las indicaciones proporcionadas en el aula y los recursos recomendados para la actividad. Elaborar un reporte escrito de la práctica y lo subirá a plataforma. 1 hr. Aula	Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes () Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2020). Domine JavaScript. (4a. ed.). 4. RA-MA Editorial. • Escarcena, M. (2020). Programación páginas Web: JavaScript y PHP: (1 ed.). RA-MA Editorial. Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de reporte de prácticas
EC4 Fase III: DOM (Document Object Model). Contenido: GetelementsByTagName, getElementsByName, createElement,, createTextNode, appedChild, removeChild.	
EC4 F3 Actividad de aprendizaje 34: Investigación de conceptos sobre DOM. Realizar una investigación de conceptos del DOM, su definicón, como se acceden y operan los nodos, hacer uso de los documentos establecidos en los recursos o fuentes confiables de internet. Conformar los equipos de 2 integrantes. Participar en clase presencial realizando aportaciones sobre cada uno de los aspectos investigados en la dinámica establecida por el docente para su retroalimentación.	Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Independientes () Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2020). Domine JavaScript. (4a. ed.). 4. RA-MA Editorial. • Fernández Casado, P. E. (2023). Creación de componentes en JavaScript: curso práctico: (1 ed.). RA-MA Editorial. Criterios de evaluación de la actividad:

<p>1 hr. Aula 2 hrs. Virtuales</p>	<p>Rúbrica sobre investigación de conceptos.</p>
<p>EC4 F3 Actividad de aprendizaje 35: Solución de ejercicios con DOM.</p> <p>Resolver los ejercicios propuestos por el facilitador sobre el uso de funciones del DOM. Posteriormente subirlos a plataforma</p> <p>1 hr. Aula 3 hrs. Virtuales</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2020). Domine JavaScript. (4a. ed.) • Fernández Casado, P. E. (2023). Creación de componentes en JavaScript: curso práctico <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rubrica sobre solución de ejercicios</p>
<p>EC4 F3 Actividad de aprendizaje 36: Práctica de laboratorio utilizando DOM.</p> <p>Realizar la práctica de laboratorio sobre gestión de formularios, con base en las indicaciones proporcionadas en el aula y los recursos recomendados para la actividad. Elaborar un reporte escrito de la práctica y lo subirá a plataforma.</p> <p>3 hrs. Laboratorio</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales () Laboratorio (X) Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fernández Casado, P. E. (2020). Domine JavaScript. (4a. ed.) • Fernández Casado, P. E. (2023). Creación de componentes en JavaScript: curso práctico: (1 ed.) <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre Práctica de laboratorio</p>
<p>EC4 Fase IV: Introducción a JQuery.</p> <p>Contenido: Sintaxis básica, seletores, eventos, efectos, Ajax.</p>	
<p>EC4 F4 Actividad de aprendizaje 37: Exposición sobre JQuery, sus características, instalación y carga.</p> <p>Elaborar na exposición oral sobre la tecnología jquery, sus características, su instalación y caraga en las páginas web, con base en la información proporcionada en el aula.</p> <p>Exponer frente al grupo de la información encontrada y subir a plataforma.</p> <p>1 hr. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aubry Christopher (2017). jquery: el framework JavaScript para sitios dinámicos e interactivos. • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico.

<p>2 hrs. Virtuales</p>	<p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre exposición</p>
<p>EC4 F4 Actividad de aprendizaje 38: Resolver ejercicios sobre selectores y eventos.</p> <p>Resolver los ejercicios sobre selectores y eventos, con base en las indicaciones proporcionadas en el aula y los recursos recomendados para la actividad. Como resultado deberá subir a la plataforma los ejercicios resueltos.</p> <p>2 hrs. Virtuales</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aubry Christopher (2017). jQuery: el framework JavaScript para sitios dinámicos e interactivos. • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre solución de ejercicios</p>
<p>EC4 F4 Actividad de aprendizaje 39: Apuntes de clase sobre JQuery Ajax.</p> <p>Desarrollar apuntes de la clase sobre Ajax, sus características, y sus métodos. Organizar la información mediante un cuadros sinóptico. Incluir en los apuntes digitales la siguiente información: Definición, método load, métodos get y post y ejemplos.</p> <p>2 hrs. Aula 1 hr. Virtual</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aubry Christopher (2017). jQuery: el framework JavaScript para sitios dinámicos e interactivos. • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre apuntes de clase</p>
<p>EC4 F4 Actividad de aprendizaje 40: Ejercicios sobre los metodos load get/post.</p> <p>Resolver de manera individual los ejercicios sobre los métodos load, get/post, con base en las indicaciones proporcionadas en el aula y los recursos recomendados para la actividad. Como resultado deberá subir a la plataforma los ejercicios resueltos.</p> <p>3 hrs. Virtuales</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aubry Christopher (2017). jQuery: el framework JavaScript para sitios dinámicos e interactivos. • Recio García, J. A. (2016). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico. <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica sobre solución de ejercicios</p>

EC4 F4 Actividad de aprendizaje 41: Exposición del proyecto final.

Realizar una exposición por equipo, donde se muestre el proyecto web completo realizado en el transcurso del curso. Participar grupalmente en la sesión de preguntas e intercambio de ideas en las presentaciones.

2 hrs. Aula
3 hrs. Virtuales

Tipo de actividad:

Aula (X) Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual () Equipo (X)
Independientes ()

Recursos:

- Aubry Christopher (2017). jQuery: el framework JavaScript para sitios dinámicos e interactivos.
- [Recio García, J. A. \(2016\). HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

- Funcionalidad del Sistema Web
- Presentación del sistema
- Seguridad en la programación realizada
- Estándar de calidad en la programación

Evaluación formativa:

1. Solución de ejercicios sobre operadores aritméticos
2. Solución de ejercicios utilizando estructuras selectivas
3. Práctica de laboratorio utilizando estructuras repetitivas
4. Ejercicio de función con parámetros
5. Solución de ejercicio: ventana nueva
6. Investigación sobre DOM
7. Solución de ejercicios con DOM
8. Práctica de laboratorio utilizando DOM
9. Exposición sobre JQuery, sus características, instalación y carga
10. Resolver ejercicios sobre selectores
11. Resolver ejercicios sobre eventos
12. Resolver ejercicios sobre efectos
13. Apuntes de clase sobre JQuery Ajax
14. Ejercicios sobre los metodos load get/post

Fuentes de información

1. Aubry Christopher (2017). jQuery: el framework JavaScript para sitios dinámicos e interactivos. ENI Editorial
2. Escarcena, M. (2020). *Programación páginas Web: JavaScript y PHP*: (1 ed.). RA-MA Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/222656>
3. Fernández Casado, P. E. (2020). *Domine JavaScript. (4a. ed.)*. 4. RA-MA Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/222744>
4. Fernández Casado, P. E. (2023). *Creación de componentes en JavaScript: curso práctico*: (1 ed.). RA-MA Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/235061>
5. Recio García, J. A. (2016). *HTML5, CSS3 y JQuery: curso práctico*.. RA-MA Editorial. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/106494>

Políticas

- Cumplir con los criterios de calidad y plazos que establezca el facilitador para la entrega de trabajos, proyectos o materiales solicitados
- Trabajar de manera coordinada y en equipo en las actividades que así lo requieran.
- Mantener una actitud de respeto y proactiva a sus compañeros y facilitador durante la clase.
- Entregar los trabajos académicos con (portada, introducción, desarrollo, conclusión y bibliografía) y correcta ortografía. En caso de que éstos sean en equipo, debe de incluir el nombre de todos los integrantes que colaboraron.
- Ser puntuales en las clases.

Metodología

Es responsabilidad del estudiante gestionar los procedimientos necesarios para alcanzar el desarrollo de las competencias del curso.

El curso se desarrollará combinando sesiones presenciales y virtuales, así como prácticas presenciales en laboratorios, campos o a distancia en congruencia con la naturaleza de la asignatura.

Los productos académicos escritos deberán ser entregados en formato PDF en la plataforma institucional

El curso se desarrollará durante el calendario y plazo que se establezca en el calendario institucional, donde se pondrá en manifiesto el uso de las tecnologías de la información y comunicación, adicional a sesiones presenciales. Por lo que se desarrollarán actividades en línea para reforzar dichas sesiones.

Durante el desarrollo del curso el alumno deberá participar activamente en las actividades que se enmarquen en ambos tipos de sesiones, con el fin de lograr la competencia establecida en

Evaluación

La evaluación del curso se realizará de acuerdo al Reglamento Escolar vigente que considera los siguientes artículos:

ARTÍCULO 27. La evaluación es el proceso que permite valorar el desarrollo de las competencias establecidas en las secuencias didácticas del plan de estudio del programa educativo correspondiente.

Su metodología es integral y considera diversos tipos de evidencias de conocimiento, desempeño y producto por parte del alumno.

ARTÍCULO 28. Las modalidades de evaluación en la Universidad son: Diagnóstica permanente, entendiendo esta como la evaluación continua del estudiante durante la realización de una o varias actividades; 1. Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de competencia; y 2. Sumativa, es la evaluación general de todas y cada una de las actividades y evidencias de las secuencias didácticas.

3. Sólo los resultados de la

	<p>cada elemento.</p> <p>Cualquier duda que se tenga acerca de los contenidos o asignaciones, es importante que se expongan al profesor, para no limitar su participación y aprendizaje.</p> <p>Las sesiones presenciales consideran participación individual, por equipos y grupal</p> <p>La actividad en línea considera, también, participación individual, por equipos y grupal.</p> <p>Para la actividad en línea, existe un curso de apoyo en la plataforma que señala las actividades, los recursos y los productos a obtener de cada una de ellas.</p> <p>Cada elemento y fase tienen una fecha de inicio y una de fin. Deberá respetarlas y seguirlas, para avanzar apropiadamente en los tiempos definidos en el semestre.</p>	<p>evaluación sumativa tienen efectos de acreditación y serán reportados al departamento de registro y control escolar.</p> <p>ARTÍCULO 29. La evaluación sumativa será realizada tomando en consideración de manera conjunta y razonada, las evidencias del desarrollo de las competencias y los aspectos relacionados con las actitudes y valores logrados por el alumno.</p> <p>ARTÍCULO 30. Los resultados de la evaluación expresarán el grado de dominio de las competencias, por lo que la escala de evaluación contemplará los niveles de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Competente sobresaliente; 2. Competente avanzado; 3. Competente intermedio; 4. Competente básico; y 5. No aprobado. <p>El nivel mínimo para acreditar una asignatura será el de competente básico. Para fines de acreditación los niveles tendrán un equivalente numérico conforme a lo siguiente:</p> <p>Competente sobresaliente=10</p> <p>Competente avanzado=9</p> <p>Competente intermedio=8</p> <p>Competente básico=7</p> <p>No aprobado=6</p>
--	--	---