

Diseño web

Guía de impartición

Recomendaciones generales

Antes de iniciar el curso, se le solicita que realice lo siguiente:

1. Revisar el contenido del curso, la metodología, calendario, evaluación, temas y ejercicios.
2. Cualquier duda que tenga, la puede reportar a la cuenta: **atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx** (obtendrá respuesta en menos de 8 horas).
3. Leer la guía para el profesor, en la que encontrará recomendaciones para la impartición del curso.
4. En la primera sesión, mostrar a los alumnos el contenido de todo el curso, navegue con ellos e indíqueles en dónde se encuentra cada sección y lo que contiene cada una de éstas.
5. Los ejercicios de los cursos FLEX están diseñados para que ciertas secciones se realicen de forma individual y otras en equipo. Los equipos de trabajo serán los mismos durante todo el curso.
6. La evaluación de cada ejercicio será con rúbricas, la cuales están cargadas en la plataforma Blackboard para facilitar su trabajo. Todas las actividades deberán ser enviadas y evaluadas a través de este medio.
7. En todo momento la interacción debe ser a través de la cámara y el micrófono. Si el alumno realiza preguntas por el chat, invítelo cordialmente a que haga la pregunta por voz.
8. Dé una breve explicación de los temas, apoyándose de un esquema o mapa mental. Evite presentar diapositivas llenas de texto.
9. En este curso se requiere el software Adobe Dreamweaver para la realización de los ejercicios a partir de la semana 3. En caso de no contar con el software, se puede descargar una versión de prueba gratuita en el sitio <https://goo.gl/UV5SFj>. Es muy importante asegurar que se instale al inicio de la semana 3, ya que la versión es por 30 días.
10. Debido a la naturaleza de los contenidos de este curso, no se ha elegido un libro de texto. En su lugar, recomendamos que se consulten los tutoriales en línea proporcionados por Adobe, disponibles en <https://helpx.adobe.com/dreamweaver/tutorials.html>.

Semana 1

Sesión 1

Antes de iniciar la semana, es importante revisar el video: ¿Qué haré esta semana?, donde se indican las lecturas a realizar y se explican las instrucciones de las actividades y los entregables que serán enviados por los estudiantes.

Se recomienda iniciar con una presentación personal y realizar una dinámica para conocer información sobre los alumnos. Puede ser una actividad rompehielos.

Realice preguntas dirigidas para iniciar la sesión con respecto a los temas, promueva la interacción y discusión entre los alumnos.

Revise al menos dos resultados de la actividad previa 1. El objetivo de esta actividad es identificar cómo ha evolucionado el uso del Internet (de uso científico a uso comercial).

Para la actividad, explique las instrucciones y pida a alguno de los alumnos que las repita con sus propias palabras para verificar que realmente las ha entendido. Muestre ejemplos de sitios web como el que se solicita realizar.

Al término del periodo dado para que trabajen en equipo, vuelvan a la sesión plenaria y revisen los avances.

Sesión 2

Para la actividad de la sesión 2 se retoma el trabajo realizado en la sesión 1. Durante la sesión plenaria, comparta un ejemplo del storyboard que se requiere para que los alumnos lo tomen como base.

La interfaz de la página web se puede realizar en algún editor de imágenes sencillo como Paint o en un programa gráfico como PowerPoint.

Sesión 3

La sesión 3 es obligatoria para todos los alumnos. Se recomienda que el profesor elabore una serie de preguntas relacionadas con los temas. También puede tomar la noticia correspondiente al tema 1 e iniciar un debate o simplemente hacer comentarios al respecto de la información.

Se recomienda explicar la tarea 1, para la cual es posible dedicar parte del tiempo de la sesión 3, a fin de que la lleven a cabo y dar retroalimentación del avance.

Semana 2

Sesión 1

El objetivo principal de esta semana es conocer los conceptos básicos del HTML. Durante la primera sesión, dedique unos minutos a revisar la actividad previa para verificar que la hayan realizado. Visiten algunos sitios que permiten hosting de páginas web. Puede permitir a algunos alumnos que compartan pantallas de las páginas que visitaron.

Explique a sus alumnos las instrucciones de la actividad. Sí así lo desea, muestre en pantalla algún sitio web existente y pedir a los alumnos que identifiquen cada una de sus partes.

Sesión 2

En la actividad previa a la sesión 2 se busca que el alumno identifique la función de algunas etiquetas HTML con base en la vista previa de la página ya programada. Agregue más etiquetas a la actividad si así lo desea.

En la actividad se requiere que realicen la programación en HTML. Se sugiere utilizar un bloc de notas y reciclar algún código ya existente. No se espera un resultado profesional.

Sesión 3

Después de realizar el repaso y resolver las dudas, dedique un tiempo de la clase para realizar la tarea 2. Se recomienda que los alumnos se dividan las secciones de la página web para que trabajen de forma paralela y vayan resolviendo dudas entre ellos mismos. No se espera un resultado profesional.

Recuerde a sus alumnos que para la próxima sesión deben tener instalado el software Adobe Dreamweaver en sus equipos.

Semana 3

Sesión 1

El objetivo principal de esta semana es revisar el diseño y creación de formularios, y el uso de los estilos CSS.

Antes de iniciar la explicación, revise en el grupo la actividad previa a la sesión 1. El objetivo es que identifiquen los tipos de campos y entrada que existen y cómo se pueden aplicar en ejemplos reales.

Después de la explicación del tema, pida a los alumnos que diseñen el bosquejo de un formulario que cumpla con los requerimientos que dicta la actividad. Dedique un tiempo considerable para que lo realicen.

Cuando haya terminado el tiempo, regresen a la sesión plenaria para revisar los bosquejos y dar retroalimentación a los productos finales.

Posteriormente, dedique otro periodo de tiempo para que los alumnos programen el formulario con el software Adobe Dreamweaver.

También indique a sus alumnos que para realizar la actividad previa a la sesión 2 pueden utilizar cualquier software o algún sitio online que permita diseñar infografías. Ejemplo:

<https://piktochart.com/>

Sesión 2

Pida a uno o dos alumnos que compartan los resultados de la actividad previa 2 y den una breve explicación de su contenido.

Se recomienda que lance una convocatoria de votación para definir el tema principal de los sitios web que van a realizar. Puede ser cine, música, arte, televisión, deportes, entre otros.

En una primera interacción grupal, definan el estilo que se va a utilizar en el diseño; es posible dedicar 10 minutos para esta parte.

En la segunda interacción se pide que programen el sitio web con hojas de estilo CSS; un miembro del equipo puede compartir la pantalla y el resto de los compañeros ir guiándolo en el diseño del sitio web.

Sesión 3

Después del tiempo dedicado para el repaso de los temas y resolver dudas, los alumnos se reunirán en equipos para elaborar la tarea. En el sitio web que iniciaron en la sesión 2 van a incluir elementos multimedia como audio, video e imágenes. Recuerde la importancia de respetar los derechos de autor.

También recomiende a sus alumnos que antes de enviar el enlace del sitio publicado, revisen en diferentes equipos que puedan ver el contenido multimedia sin problema.

Semana 4

Sesión 1

El objetivo principal de la semana 4 es la programación de páginas web por medio de HTML5. Durante la sesión 1 de esta semana se recomienda iniciar con la revisión de la actividad previa a la sesión 1, la cual consiste en realizar un folleto electrónico, cuya intención sea la de convencer a usuarios de utilizar HTML5. Pueden compartir 4 o 5 folletos para recibir retroalimentación. Elija alumnos al azar.

La actividad de la sesión se divide en dos partes, en la primera se realizará un bosquejo que incluya seis bloques semánticos de HTML5. Una vez que se termine el bosquejo, se reúnen nuevamente en la sala principal y posteriormente vuelven a los equipos para llevar a cabo la programación del sitio por medio de Adobe Dreamweaver.

Sesión 2

Para iniciar la sesión se recomienda revisar las tablas que los alumnos completaron como actividad previa y de ser posible, crear una sola tabla que compile todos los resultados.

Para la actividad se retoma el sitio web que se creó en la sesión anterior. Ahora se va a incluir un formulario programado con HTML5 y que incluya diferentes tipos de campos y botones de acción.

Sesión 3

Después de llevar a cabo la sesión de repaso y retroalimentación, dedique un tiempo para que los alumnos incorporen elementos multimedia al sitio web y posteriormente lo publiquen en algún sitio de hosting.

Recuerde a sus alumnos revisar los tutoriales que se indican y las lecturas adicionales de cada tema.

Semana 5

Sesión 1

El objetivo principal de la semana 5 es integrar elementos de JavaScript y multimedia en los sitios web.

Después de la bienvenida, dedique algún tiempo a revisar la actividad previa, se puede realizar un debate o crear un foro de discusión para que interactúen los alumnos.

Para la actividad, se requiere que los alumnos busquen scripts previamente diseñados y definan la manera de integrarlos a alguno de los sitios web que han creado anteriormente.

Sesión 2

Para cerrar la actividad previa de la sesión 2, se puede crear un sitio dentro de Blackboard para insertar los videos embebidos y los alumnos tengan acceso para dar retroalimentación a los trabajos realizados por sus compañeros.

Durante la actividad en equipo, proporcione asesoría a los alumnos para que integren todos los elementos solicitados.

Sesión 3

Después de la sesión de retroalimentación y repaso, se recomienda retomar la noticia del tema 13 para iniciar un debate sobre el uso de JavaScript.

Semana 6

Sesión 1

Para la evidencia se requiere que trabajen de manera colaborativa y dividan el trabajo de forma equitativa, de acuerdo a las habilidades que cada alumno considere que puede aportar.

Repase las instrucciones con sus alumnos; recuerde compartir la rúbrica de evaluación para que conozcan de antemano la forma en que se calificará.

Es muy importante invitar a sus alumnos a realizar la autoevaluación; esta actividad es indispensable para llevar a cabo la posterior coevaluación que tiene un 10% de la calificación final.

Sesión 2

Sugiera a sus alumnos sitios para consultar scripts que puedan ser integrados al sitio web, realicen un banco de enlaces con los que ellos mismos hayan encontrado.

Recuerde a sus alumnos que realicen la coevaluación, esta actividad tiene un valor de 10% de la calificación final.

Sesión 3

Utilice tiempo de esta sesión para recibir retroalimentación sobre los contenidos del curso, la metodología FLEX, la herramienta Zoom y las actividades diseñadas. Puede enviar estos comentarios al correo atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx

Asegúrese de que todos los alumnos han realizado su coevaluación, y agende la fecha del examen final.