

LABORATORIO WEB II

ANTECEDENTES GENERALES

Nombre de la asignatura:	Laboratorio Web II
Código:	DIL417
Carácter de la asignatura:	Obligatoria
Duración:	1 semestre
Pre-requisitos:	DIL317 Laboratorio de Medios Interactivos
Co-requisitos:	No tiene
Número de módulos por semanas:	3 módulos = 6 horas académicas
Horas académicas de clases teóricas por período:	34
Horas académicas de ayudantía por período:	34
Horas académicas de clases prácticas por período:	34
Créditos:	08 créditos
Ubicación dentro del plan de estudio:	7° semestre
Ciclo al que pertenece:	Licenciatura
Línea disciplinar:	Línea Computación

COMPETENCIAS*

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Eficiencia: Conjunto de habilidades, conceptos y actitudes, orientados a alcanzar los objetivos y las metas preestablecidas a través del uso racional de los recursos y tiempos disponibles, logrando su optimización.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Representación: Capacidad de materializar las ideas a través del dibujo, maquetas, prototipos y/o recursos virtuales, de manera didáctica y profesional, con el objetivo que otro conozca y comprenda lo que se quiere comunicar del proyecto de diseño.

Creatividad: Capacidad genérica de proponer asociaciones originales entre ideas y conceptos, tanto en la identificación de oportunidades, como en la definición y solución de problemas.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

Incorporación de herramientas tecnológicas y procesos de producción: El alumno demuestra actualización constante respecto de las herramientas tecnológicas y los procesos productivos propios del diseño; comprende su aplicabilidad, la necesidad de evaluar costos y beneficios y la importancia de la

rigurosidad en la ejecución. Es capaz de adaptarse a las demandas, buscando constantemente herramientas tecnológicas que favorezcan la optimización y sustentabilidad de sus propuestas.

Jerarquización de la información: El alumno es capaz de seleccionar, distinguir, ordenar, organizar y clasificar información y contenidos de acuerdo a los objetivos académicos y las instrucciones propias de los trabajos asignados. En este proceso de jerarquización, demuestra habilidad para discriminar elementos esenciales, y proponer nuevas formas para categorizar información.

*Para mayor información sobre las competencias, consultar el Modelo Educativo de Diseño UDD.

INTENCIONES DEL CURSO:

El propósito de la asignatura es reforzar y complementar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos por el alumno en el curso Laboratorio Web I, para la selección adecuada y buen uso de las diversas tecnologías disponibles actualmente para elaborar proyectos en soporte Web, fomentando el criterio y el autoaprendizaje futuro en mayor profundidad de éstas y otras nuevas herramientas que se incorporen. Se espera además que los alumnos conozcan alguna de las plataformas de administración de contenidos open source disponibles en internet.

Al finalizar el curso los alumnos estarán capacitados para crear un sitio Web de mediana complejidad y gestionarlo con una plataforma de administración de contenidos open source.

OBJETIVOS DEL CURSO

OBJETIVOS GENERALES

- El alumno reforzara conocimientos para desarrollar sitios Web basados en los estándares, la accesibilidad y la optimización para motores de búsqueda (SEO) sin descuidar el valor estético y de comunicación visual de un sitios Web.
- Los alumnos reforzarán criterios de selección y buen uso de las diferentes tecnologías disponibles.
- Conocerán y utilizarán herramientas open source de trabajo digital, disponibles en la Web.
- Generarán sitios Web que den autonomía a los usuarios y clientes en la actualización de los contenidos.
- Mediante la incorporación de tecnologías multimedia podrán agregar valor audiovisual e interactivo a los sitios Web.
- Desarrollarán metodologías de trabajo productivas.

A NIVEL CONCEPTUAL

- Reforzarán conocimientos en XHTML, CSS, Javascript y conocerán el lenguaje de código PHP, en un nivel básico intermedio, que le permita reconocer la manera en que se construye un sitio Web, y sus diversas manifestaciones formales y funcionales, tales como : sitio Web, blog, administrador de contenidos, entre otros.
- Comprenderá la manera de integrar dichos conocimientos en diferentes proyectos de acuerdo a los requerimientos comunicacionales y funcionales de cada uno.

A NIVEL PROCEDIMENTAL

- Planificar la ejecución de un proyecto Web desde su etapa inicial hasta su instalación y lanzamiento público.
- Construir y codificar proyectos propios, y modificar códigos disponibles en Internet para adaptarlos a fines del propio proyecto.

A NIVEL ACTITUDINAL

- Valorar el proceso metodológico en la construcción de un proyecto web
- Disposición al aprendizaje continuo y autónomo en un medio cambiante y flexible

CONTENIDOS DEL CURSO

CONTENIDOS DECLARATIVOS, CONCEPTUALES O VERBALES

1 SERVIDORES Y LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN Y BASES DE DATOS PARA WEB

Objetivos:

- 1.1 Conocer y aplicar de forma básica un lenguaje de secuencias de comando (PHP).
- 1.2 Conocer y aplicar de forma básica una base de datos (MySQL).

Contenidos:

- 1.1 PHP, variables, condicionales, métodos predeterminados, funciones, bucles.
- 1.2 MySql, tablas, queries, Altas-bajas-modificaciones.

2 CMS Y OPEN SOURCE

Objetivos:

- 2.1 Conocer diversas herramientas Open Source para la gestión de contenidos
- 2.2 Utilizar las herramientas Open Source para la administración de contenidos con bases de datos Content Management Systems (CMS) y Blogs.
- 2.3 Intervenir el código para llevar estas herramientas más allá de su propósito inicial.

Contenidos:

- 2.1 Introducción a los CMS. Conocer las distintas herramientas que existen en el mercado.
- 2.2 Trabajo con una plataforma particular: Wordpress

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA:

El desarrollo de las competencias definidas para esta asignatura puede lograrse mediante la implementación de diversas estrategias o metodologías de enseñanza, pudiendo resultar efectiva más de una para un mismo objetivo o contenido. Por ello la carrera de Diseño UDD ha optado por sugerir a sus docentes un conjunto de 14 metodologías de enseñanza* que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Cada profesor podrá elegir las que estime más adecuadas a los requerimientos del curso. No obstante se sugiere combinar varias para imprimir mayor dinamismo a la clase.

- Explicitación de contenidos
- Actividad focal introductoria
- Exposición de contenidos
- Análisis de casos
- Investigación e investigación guiada
- Ejercicios prácticos e instrucción asistida

- Uso de imágenes
- Uso de muestrarios y catálogos
- Discusión guiada
- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje por proyectos
- Salidas a terreno
- Portafolio o Book
- Bitácora o croquera

*Para mayor información sobre estas metodologías, consultar el Modelo Educativo de Diseño UDD.

EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de este curso se podrán efectuar variados y diferentes tipos de evaluaciones, tanto calificadas como formativas, orientadas a verificar la presencia en el alumno de las competencias establecidas en este programa, sus logros y aprendizajes. Los diferentes tipos de evaluaciones sugeridas, son:

- Evaluaciones formativas clase a clase
- Evaluaciones calificadas individuales y grupales
- Auto-evaluaciones
- Co-evaluaciones

Evaluaciones sumativas:

Durante el semestre, y en las fechas establecidas por el calendario académico de la Facultad, se desarrollarán 2 evaluaciones denominadas sumativas, que comprenderán parte significativa de los contenidos, debiendo ser informadas a los alumnos en la calendarización de la asignatura. Estas evaluaciones deberán tener igual ponderación, entre 25% y 30% de la Nota de Presentación a Examen.

Evaluaciones parciales:

Además de las evaluaciones sumativas, existirán al menos 2 evaluaciones parciales calificadas durante el semestre. La ponderación de una evaluación parcial no podrá ser nunca igual ni superior a la ponderación de una evaluación sumativa.

Las ponderaciones de las evaluaciones parciales y sumativas deberán sumar un 100%, correspondiente a la Nota de Presentación a examen. Esta a su vez equivaldrá al **70% de la nota final** del ramo.

Examen Final:

Existirá también un examen final de la asignatura, con una ponderación del **30% de la nota total del curso**. La fecha de esta evaluación será establecida por el Calendario Académico de la facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrán al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

Zeldman, Jeffrey

Diseño con estándares web. -- Madrid (España): Anaya, 2004.

Shea, David

The Zen of CSS Design: Visual Enlightenment for the Web. -- Berkeley (Estados Unidos) : Peachpit Press, 2005.

Rosenfeld, Louis & Morville, Louis

Information architecture for the World Wide Web -- 2ed. ed. -- Sebastopol, CA (Estados Unidos) : O'Reilly Media, 2002.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Holdener III, Anthony T.

Ajax: The Definitive Guide -- 1a. ed. -- Sebastopol (Estados Unidos) : O'Reilly media, O'Reilly media, 2008.

Hayder, Hasin

WordPress Complete: A comprehensive, step-by-step guide on how to set up, customize, and market your blog using WordPress -- Birmingham (Reino Unido): Packt, 2006.

Harold, Elliotte Rusty

XML in a Nutshell: a desktop quick reference -- 3a ed. -- Sebastopol (Estados Unidos): Oregon State University Press, 2004.

Götz, Veruschka

Reticulas: para Internet y otros soportes digitales = Grids for the Internet and other digital media.
-- Barcelona (España) : Index Book, S.L., 2002.

A list apart – for people who make websites: Publicación online

<http://www.alistapart.com>

Diseñorama : Publicación online

<http://www.disenorama.com>