



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES  
UNIDAD MORELIA**



**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO  
Modalidad presencial**

**Programa**

Diseño WEB

<b>Clave</b>	<b>Semestre</b> 7° y 8°	<b>Créditos</b> 4	<b>Duración</b>	16 semanas	
			<b>Campo de conocimiento</b>	Diseño / Medios Digitales	
			<b>Etapa</b>	Profundización	
<b>Modalidad</b>	Curso (X) Taller (X) Lab ( ) Sem ( )			<b>Tipo</b>	T ( ) P ( ) T/P (X)
<b>Carácter</b>	Obligatorio ( ) Optativo (X)		<b>Horas</b>		
	Obligatorio E ( ) Optativo E ( )				
			<b>Semana</b>	<b>Semestre</b>	
			<b>Teóricas</b>	1	<b>Teóricas</b> 16
			<b>Prácticas</b>	2	<b>Prácticas</b> 32
			<b>Total</b>	3	<b>Total</b> 48

**Seriación**

Ninguna (X )

Obligatoria ( )

<b>Asignatura antecedente</b>	
<b>Asignatura subsecuente</b>	
<b>Indicativa ()</b>	
<b>Asignatura antecedente</b>	
<b>Asignatura subsecuente</b>	

**Objetivo general**

Conocer y aplicar las herramientas digitales para el desarrollo de sitios web que cumplan los estándares de usabilidad y funcionalidad.

**Objetivos específicos**

1. Identificar los elementos necesarios para el desarrollo de sitios web y su publicación en internet.
2. Manejar el lenguaje de programación web (HTML y CSS).
3. Analizar las alternativas que se tienen para generar sitios web.

**Índice temático**

	<b>Tema</b>	<b>Horas Semestre</b>	
		<b>Teóricas</b>	<b>Prácticas</b>
1	HTML.	2	5
2	CSS.	2	5
3	Animación con CSS.	2	5
4	Librerías para web.	2	5

5	Gestores de contenido CMS (Content Manager j).	4	6
6	Publicación de un sitio web.	4	6
<b>Total</b>		16	32
<b>Suma total de horas</b>		48	
<b>Contenido Temático</b>			
<b>Tema</b>	<b>Subtemas</b>		
1	HTML. 1.1 Funcionamiento de internet. 1.2 Hosting y dominios. 1.3 Sintaxis y Estructuras básicas. 1.4 Hipervínculos, listas y cabecera. 1.5 Imágenes, video, audio en HTML.		
2	CSS. 2.1 Introducción al CSS. 2.2 Maquetación con CSS. 2.3 Sintaxis. 2.4 Atributos. 2.5 Posicionamiento. 2.6 Flex Box. 2.7 Media Queries.		
3	Animación con CSS. 3.1 Triggers. 3.2 Transiciones. 3.3 Hover. 3.4 Atributos animación.		
4	Librerías para web. 4.1 Uso de jquery. 4.2 Implementación de librerías.		
5	Gestores de contenido CMS (Content Manager System). 5.1 Tipos de CMS. 5.2 Uso de un CMS.		

6	Publicación de un sitio web. 6.1 Hosting y dominio. 6.2 Publicación del sitio. 6.3 Herramientas de medición de un sitio web.	
<b>Estrategias didácticas</b>		<b>Evaluación del aprendizaje</b>
Exposición	(X)	Exámenes parciales (X)
Trabajo en equipo	(X)	Examen final ( )
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas (X)
Trabajo de investigación	( )	Presentación de tema (X)
Prácticas (taller o laboratorio)	(X)	Participación en clase (X)
Prácticas de campo	( )	Asistencia ( )
Aprendizaje por proyectos	( )	Rúbricas ( )
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Portafolios (X)
Casos de enseñanza	(X)	Listas de cotejo ( )
Otras (especificar)	( )	Otras (especificar) ( )
<b>Perfil profesiográfico</b>		
<b>Título o grado</b>	Licenciado en Diseño Gráfico, Artes Visuales o Tics.	
<b>Experiencia docente</b>	Con experiencia docente en el desarrollo de páginas web, cms y publicación de las mismas.	
<b>Otra característica</b>		

**Bibliografía básica**

- Beati, H. (2015). HTML5 y CSS3 para diseñadores. Buenos Aires. Alfaomega.
- Deitel, H., Deitel, P., & Deitel, A. (2014). Internet Y Diseño Web Internet & World Wide Web Cómo Programar / 5 Ed. México: Pearson.
- Gauchat, J.D. (2012). El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. España: Marcombo.
- Kraynak, J., Bluttman, K. (2013). Tips efectivos para el diseño web. México: Trillas.

**Bibliografía complementaria**

- Krug, S. (2006). No me hagas pensar. Madrid: Prentice Hall.
- Torres, M. (2014). Diseño web con HTML5 y CSS3. Perú: Editora Macro.