

PROYECTO FORMATIVO

DATOS GENERALES DEL CURSO

N.º CENTRO	CENTRO/ENTIDAD
26496	INFORMATICA COMPLUTENSE COMPLUMATICA

ACCION FORM. N.º	CODIGO ESPECIALIDAD/DENOMINACION
	IFCX0304 DISEÑADOR WEB Y MULTIMEDIA

N.º HORAS	ALUMNOS	FECHA INICIO	FECHA FINALIZACION	HORARIO
230	15	12 / 04 / 2012	19 / 06 / 2012	9:00-14:00

OBJETIVO GENERAL DEL CURSO
<p>El alumno aprenderá los programas para diseñar páginas web. Creando plantillas bases y animaciones, gestionando aplicaciones multimedia y productos interactivos.</p>

RELACION SECUENCIAL MODULOS FORMATIVOS*	HORAS
DISEÑOS INTERACTIVOS DE ANIMACIONES MULTIMEDIA (FLASH)	75 horas
TRATAMIENTO Y RETOQUE DE IMÁGENES (PHOTOSHOP)	16 horas
HERRAMIENTAS DE DISEÑO Y DESARROLLO DE SITIOS WEB (DREAMWEAVER)	85 horas
DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE UN SITIO WEB (HTML)	13 horas
DISEÑO Y DESARROLLO DE BLOGS	10 horas
INSERCIÓN LABORAL, SENSIBILIZACIÓN MEDIOAMBIENTAL Y EN LA IGUALDAD DE GÉNERO	10 horas
EVALUACIONES	21 horas

* Si la especialidad es modulada detallar las **unidades de competencia, módulo formativo o unidad formativa**

REQUISITOS DEL PROFESORADO	
NIVEL ACADEMICO	Titulados universitarios de Grado Medio en Informática, Ciclo superior de Informática o, en su defecto, capacitación profesional equivalente en la especialidad relacionada con el curso.
EXPERIENCIA PROFESIONAL	Deberá tener al menos 3 años de experiencia en la ocupación.
NIVEL PEDAGOGICO	Será necesario tener formación metodológica y/o experiencia docente.

REQUISITOS ACCESO DE ALUMNOS	
NIVEL ACADEMICO/ CONOCIMIENTOS	Ciclo formativo de grado medio o FP-I, preferentemente en la rama de Informática. ESO, o equivalente.
EXPERIENCIA PROFESIONAL O TECNICO	Preferiblemente conocimientos básicos de Informática. No se requiere experiencia profesional.
CONDICIONES FISICAS	Ninguna en especial, salvo aquellas que impidan el normal desarrollo del curso.

INSTALACIONES	CARACTERISTICAS
AULA TEORICA	<p>Superficie: el aula tiene 60 m² acondicionados para un grupo de 15 alumnos (4 m² por alumno)</p> <p>Mobiliario: el aula esta equipada con mobiliario docente para 15 plazas, además de los elementos auxiliares.</p>
INSTALACIONES PRACTICAS	<p>Superficie: para el desarrollo de las prácticas descritas se usará indistintamente el aula de clases teóricas.</p> <p>Iluminación: uniforme, de 250 a 300 lux aproximadamente.</p> <p>El acondicionamiento eléctrico cumple las normas de baja tensión y está preparado para la realización de las prácticas.</p> <p>Ventilación: natural y artificial. Se asegura una ventilación mínima de cuatro a seis renovaciones por hora de clase.</p>
OTRAS INSTALACIONES	<p>65 m² repartidos entre despacho de dirección, despacho de administración, sala de profesores y actividades de coordinación.</p> <p>Una secretaría - recepción.</p> <p>Aseos y servicios higiénico sanitarios en número adecuado a la capacidad del centro (2 femeninos y 1 masculino)</p> <p>El centro reúne las condiciones higiénicas, acústicas, de habitabilidad y de seguridad exigidas por la legislación vigente y dispone de licencia municipal de apertura como centro de formación.</p>

EQUIPAMIENTO	CARACTERISTICAS	CANTIDAD
Servidor	Intel Xeon 2,8 GHz, 2Gb RAM.	1
Ordenador	Intel Core 2 Duo, 4 Gb RAM, 500 Gb disco duro. Tarjeta Grafica dedicada de 1 Gb. Tarjeta de Red Fast Ethernet 10/100. Tarjeta Wi-Fi b/g	15
Ordenador	Intel Core 2 Duo, 4 Gb RAM, 500 Gb disco duro. Tarjeta Grafica dedicada de 1 Gb. Tarjeta de Red Fast Ethernet 10/100. Tarjeta Wi-Fi b/g	1
Red de Área local	Switch para 16 puestos, cable par trenzado categoría 5, etc.	1
PDI (Pizarra Digital)	Pizarra Digital Fabricante e-Beam	1
Licencia de Microsoft	Windows 2000 Server	1
Licencia de Microsoft	Windows XP	1
Licencia de Microsoft	Office XP	1

Licencia	Photoshop	1
Licencia	Dreamweaver	1
Licencia	Flash	1

MEDIOS DIDACTICOS	CARACTERISTICAS	CANTIDAD
Impresora	Inyección de tinta HP Deskjet 1220 C	1
Escáner	AGFA SNAPSCAN E25	1
Grabadora externa de CD	lomega	1
Grabadora externa de DVD	LG DVD-RW	3
Portátil	TOSHIBA PIII 800 Mhz.	1
Router	ADSL	1
Equipo audiovisual	Televisor y videocasete	1

MATERIAL DIDACTICO	CARACTERISTICAS	CANTIDAD
Carpeta		1
Maletín porta documentos		1
Bolígrafo		
Folios		
CD-ROM		1
Guía de referencia de HTML		15
Guía de referencia de Dreamweaver.		15
Guía de referencia de Flash		15
Manual Sensibilización medioambiental		15

METODOLOGIA DIDACTICA

Al comienzo de cada clase habrá una explicación teórica de conocimientos de informática y de las herramientas de los programas de diseño. El profesor se ayudará de las nuevas pizarras digitales, o bien de un cañón de proyección en sus explicaciones. Así los alumnos podrán seguir el manejo de las herramientas. Con estos medios se verán ejemplos del mundo actual de internet y presentaciones de los trabajos de los alumnos.

Junto con cada módulo teórico se consolidarán los conocimientos con ejercicios prácticos planteados en clase, en los libros o bien analizando ejemplos de la realidad.

El alumno será capaz de diseñar e implementar la estructura de un sitio Web utilizando los lenguajes de programación HTML. Creará la estructura de una página web, sabiendo luego publicarla y mantenerla en un sitio web. A la vez aprenderá a retocar imágenes y prepararlas a nivel de resolución y formatos para su integración en la página web. Desarrollará animaciones flash, que introducirá, junto a vídeos y sonidos, en la página web.

Si en los últimos años cada vez más empresas, fundaciones o colectivos dependen de su página web, hemos visto el crecimiento de un nuevo formato de comunicación que son los blogs, por ello dedicaremos el final del curso al estudio de los mismos.

SISTEMA DE EVALUACION DE LOS ALUMNOS

Junto con cada clase teórica habrá unos ejercicios prácticos donde el alumno reafirmará sus conocimientos. Al final del curso se realizará una prueba que englobe todos los parámetros del curso.

Se valorará también a final de curso la evolución e implicación del alumno, su responsabilidad, motivación y el respeto hacia sus compañeros.

DATOS ESPECIFICOS DE CADA MODULO FORMATIVO

DENOMINACION MODULO
DISEÑOS INTERACTIVOS DE ANIMACIONES MULTIMEDIA (FLASH)

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS
El alumno será capaz de diseñar y crear publicidades animaciones, e incorporarlas a sitios web.	El objetivo de este módulo es crear y programar diseños interactivos y animaciones multimedia, utilizando la aplicación de Flash.

CONTENIDOS TEORICOS	HORAS	PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - Introducción. <ul style="list-style-type: none"> o El entorno gráfico. o Menús y paneles. o Barra de herramientas. o Propiedades. - Documentos de Flash. <ul style="list-style-type: none"> o Creación. o Formatos y extensiones. o Modificar y guardar documentos. - Dibujar con Flash. <ul style="list-style-type: none"> o Imágenes vectoriales. o Mapa de bits. o Herramientas de dibujo. o Herramientas de transformación. o Aplicación y selección de colores. o Creación de objetos. - Trabajo con texto. <ul style="list-style-type: none"> o Creación y estilos de textos. o Texto estático o dinámico. - Creación de Símbolos e instancias. <ul style="list-style-type: none"> o Guardar en bibliotecas. o Tipos de símbolos. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Símbolo gráfico. ▪ Símbolo botón. ▪ Zona activa. ▪ Símbolo clip de película. o Componentes. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Inserción de componentes. 	35	María Jesús Cámara

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modificación de propiedades. ▪ Edición de un componente. <ul style="list-style-type: none"> - Creación de líneas en el tiempo. <ul style="list-style-type: none"> o Trabajar con Capas. o Insertar fotogramas. - Creación de animaciones multimedia. <ul style="list-style-type: none"> o Interpolaciones. o Máscaras. - Importar elementos. <ul style="list-style-type: none"> o Colocación de imágenes. o Añadir sonidos. o Incorporación de video. o Máscaras. - Publicación del proyecto. <ul style="list-style-type: none"> o Preparación de formatos. o Calidad y reproducción. o Exportar una película. 		
--	--	--

ACTIVIDADES PRACTICAS	HORAS	PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - Personalizar el entorno gráfico. - Dibujar y crear elementos del diseño. - Transformar y agrupar objetos, atendiendo a los criterios establecidos por el profesor. - Trabajar con texto y desarrollar animaciones. - Crear, insertar y editar símbolos, instancias y componentes. - Crear interpolaciones de diferentes tipos (forma, movimiento...). - Añadir elementos externos a la animación (sonido, imagen y vídeo). - Publicar la animación en diferentes formatos y optimizarlas en base los posibles soportes salida. - Exportar la animación utilizando diferentes métodos. - Analizar diversos anuncios web y animaciones profesionales publicadas en internet. Estudiarlas y ser capaces de crearlas y modificarlas. 	40	María Jesús Cámara

EVALUACIÓN	HORAS	PROFESORADO
Ejercicio teórico - práctico y su posterior corrección en clase con todo el grupo.	5	María Jesús Cámara

DATOS ESPECIFICOS DE CADA MODULO FORMATIVO

DENOMINACION MODULO
TRATAMIENTO Y RETOQUE DE IMAGENES (PHOTOSHOP)

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS
El alumno será capaz de retocar imágenes y prepararlas a nivel de resolución y formatos para su integración en la página web.	Preparación de imágenes utilizando la aplicación informática Photoshop.

CONTENIDOS TEORICOS	HORAS	PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - Introducción y conceptos básicos. - El área de trabajo y entorno gráfico. <ul style="list-style-type: none"> o Menús. o Herramientas. o Paneles o Crear y guardar documentos. - Ajustes de color. <ul style="list-style-type: none"> o Brillo / Contraste. o Tono / Saturación. - Manejo de filtros. <ul style="list-style-type: none"> o Aplicación de filtros creativos. o Filtros de enfoque y desenfocado. - Trabajo con selecciones. <ul style="list-style-type: none"> o Guardar y cargar selecciones. - Manejo de capas. <ul style="list-style-type: none"> o Creación y estilos de capas. - Trabajar con texto. <ul style="list-style-type: none"> o Escribir y modificar texto. o Saturación. o Brillo. o Contraste. - Optimización de la imagen para sitios web. <ul style="list-style-type: none"> o Formatos: jpg, gif, tiff. o Resolución. o Recortar imagen a tamaño final. o Animaciones. o Exportar imágenes. 	8	María Jesús Cámara

ACTIVIDADES PRACTICAS	HORAS	PROFESORADO
<p>Partiendo de imágenes de bancos de datos o de archivos, se realizarán las siguientes prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar un área determinada. - Aumentar y reducir el tamaño de la imagen. - Modificar el color de la imagen. - Añadir texto aplicando el formato oportuno. - Copiar y pegar diversos los elementos. - Crear efectos. - Trabajar con capas. - Ajustar los parámetros de configuración de la imagen (tono, saturación, etc.) - Guardar la imagen con el formato adecuado. - Exportar en diversos formatos. 	8	María Jesús Cámara

EVALUACIÓN	HORAS	PROFESORADO
Ejercicio teórico - práctico y su posterior corrección en clase con todo el grupo.	4	María Jesús Cámara

DATOS ESPECIFICOS DE CADA MODULO FORMATIVO

DENOMINACION MODULO
HERRAMIENTAS DE DISEÑO Y DESARROLLO DE SITIOS WEB (DREAMWEAVER)

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<p>El alumno será capaz de diseñar y mantener sitios Web con herramientas de última generación, así como, crear, programar, gestionar aplicaciones multimedia y productos interactivos.</p>	<p>Diseñar la estructura del interfaz, identificando los elementos de diseño apropiados en función de la finalidad de los mismos utilizando la herramienta Dreamweaver.</p>

CONTENIDOS TEORICOS	HORAS	PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - Interfaz del programa. <ul style="list-style-type: none"> o Menús, barras y paneles. - Introducción al sitio Web. <ul style="list-style-type: none"> o Tipos de sitios Web. o Definir un sitio. o Crear archivos y carpetas. - Creación de una página web. <ul style="list-style-type: none"> o Formateo de texto. o Modificación de las propiedades. o Aplicación de colores web. - Utilización de los estilos CSS. <ul style="list-style-type: none"> o Creación y propiedades de las hojas de estilo. - Configuración de imágenes. <ul style="list-style-type: none"> o Insertar imágenes. o Imágenes de sustitución. - Crear hipervínculos y rutas de navegación. <ul style="list-style-type: none"> o Rutas de acceso y creación. - Manejo de tablas. <ul style="list-style-type: none"> o Combinar tablas, celdas y filas. - Trabajar con marcos y capas. <ul style="list-style-type: none"> o Diseño y propiedades de un marco. o Capas y etiquetas. - Creación de formularios. <ul style="list-style-type: none"> o Campo de texto. o Casillas de verificación. o Inserción de cuestionario. 	<p>40</p>	<p>María Jesús Cámara</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Multimedia con dreamweaver. <ul style="list-style-type: none"> o Incorporación de vídeo. o Vinculación de sonido. o Añadir animaciones flash. - Trabajar con plantillas. <ul style="list-style-type: none"> o Creación y anidar plantillas. - Probar y publicar un sitio web. <ul style="list-style-type: none"> o Comprobar navegadores. o Validar páginas. o Verificar vínculos. o Publicar y mantener el sitio web. 		
---	--	--

ACTIVIDADES PRACTICAS	HORAS	PROFESORADO
<p>Ante distintos supuestos de sitios Web:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Clasificar los sitios Web en función de su estructura y su finalidad. o Identificar los elementos de diseño y contenido. o Analizar la estructura de los sitios Web. o Analizar la accesibilidad a la información en cada uno de los sitios Web, identificando los elementos que confieren accesibilidad y los que la dificultan. o Identificar los elementos de diseño orientados al comercio en Internet. o Realizar un diseño corporativo definiendo su estructura y los elementos que la componen. 	45	María Jesús Cámara

EVALUACIÓN	HORAS	PROFESORADO
Ejercicio teórico - práctico y su posterior corrección en clase con todo el grupo.	5	María Jesús Cámara

DATOS ESPECIFICOS DE CADA MODULO FORMATIVO

DENOMINACION MODULO
DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRUCTURA DE UN SITIO WEB (HTML)

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS
Estudio y práctica del lenguaje de programación como base para el diseño y creación de sitios Web.	Diseñar e implementar la estructura de un sitio Web utilizando lenguajes de programación HTML.

CONTENIDOS TEORICOS	HORAS	PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - HTML <ul style="list-style-type: none"> o Características. o Estructura de un documento HTML. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Etiquetas. o Propiedades y atributos. o Formato del texto. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fuentes. ▪ Bloques de texto. ▪ Listas. ▪ Tablas. o Hipervínculos. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hipertexto. ▪ Vínculos ▪ URL. ▪ Tipos de enlace. o Imágenes <ul style="list-style-type: none"> ▪ Enlaces. ▪ Formatos gráficos y mapas o Formularios. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementos de un formulario. ▪ Cajas. ▪ Botones. ▪ Casillas de verificación. ▪ Listas desplegadas. ▪ Etiquetas. - Editor de páginas Web. <ul style="list-style-type: none"> o Características del entorno gráfico, o Menús. o Herramientas. 	8	Francisco Nadador Sánchez-Seco

ACTIVIDADES PRACTICAS	HORAS	PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - Definir una estructura del sitio Web que facilite el acceso a la información de los usuarios. - Crear un documento HTML estableciendo el título y diferenciando las secciones principales. - Modificar texto escribiendo frases con distintos tipos de fuentes, colores y tamaños. - Mostrar listados con los elementos de lista de HTML, tanto listas numeradas como no numeradas. - Establecer enlaces entre diferentes documentos HTML. - Crear enlaces internos al documento. - Insertar imágenes. - Manipular los cambios de tamaño y alineación de imágenes conforme al texto. - Separar el contenido del sitio Web mediante tablas. - Confeccionar un formulario con todos sus elementos. - Construir una página. - Implementar la estructura de un sitio Web utilizando un editor de páginas Web extendido y actual en el mercado. - Manipular los objetos del documento. 	5	Francisco Nadador Sánchez-Seco

EVALUACIÓN	HORAS	PROFESORADO
Ejercicio teórico - práctico y su posterior corrección en clase con todo el grupo.	2	Francisco Nadador Sánchez-Seco

DATOS ESPECIFICOS DE CADA MODULO FORMATIVO

DENOMINACION MODULO
DISEÑOS Y DESARROLLO DE BLOGS

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<p>Los Blogs se han convertido en algo general y al alcance de todos, por lo tanto acercaremos al alumno hacia el diseño y desarrollo de un tipo de blog.</p>	<p>Se explicará cómo funciona uno de los motores de un blog y se verán los pasos necesarios para crear uno.</p>

CONTENIDOS TEORICOS	HORAS	PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - El sistema de gestión de contenidos. <ul style="list-style-type: none"> o Historia de los Blogs o La Tecnología. o El entorno de Desarrollo o Planificación y Esquemmatización o Requisitos o Reglas del Juego o Antecedentes 	5	Francisco Nadador Sánchez-Seco

ACTIVIDADES PRACTICAS	HORAS	PROFESORADO
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar la Base de datos - Construir el sitio de administración <ul style="list-style-type: none"> o Crear una pantalla para añadir mensajes, actualizar mensajes, borrar mensajes y listar mensajes. - Construcción del blog <ul style="list-style-type: none"> o Construir la página principal. o Crear una página de mensaje. o Añadir comentarios. o Crear un archivo. - Activar el Blog <ul style="list-style-type: none"> o Migrar la Base de Datos. o Migrar los Archivos. 	5	Francisco Nadador Sánchez-Seco

EVALUACIÓN	HORAS	PROFESORADO
Desarrollo de un blog personalizado.	5	Francisco Nadador Sánchez-Seco

DATOS ESPECIFICOS DE CADA MODULO FORMATIVO

DENOMINACION MODULO
INSERCIÓN LABORAL, SENSIBILIZACIÓN MEDIOAMBIENTAL Y EN LA IGUALDAD DE GÉNERO

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<p>Conocer técnicas y recursos facilitadores de la inserción laboral, así como la situación del mercado de trabajo en la familia profesional en la que se integra la acción formativa principal, incidiendo en la sensibilización medioambiental y en la igualdad de género.</p>	<p>Módulo 1. Conocer técnicas y recursos facilitadores de la inserción laboral, así como la situación del mercado de trabajo en la familia profesional en la que se integra la acción principal.</p> <p>Módulo 2. Potenciar la responsabilidad medioambiental en el ejercicio de su actividad profesional.</p> <p>Módulo 3. Conocer la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres en el ámbito laboral.</p>

CONTENIDOS TEORICO-PRÁCTICOS	HORAS	PROFESORADO
<p>Módulo 1. Inserción laboral</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situación y tendencias del sector productivo objeto de la formación. - Desarrollo de estrategias personales propias para la búsqueda de trabajo. - Buscar trabajo con agenda. - Canales de empleo. <p>Como gana la selección: curriculum vitae, carta de presentación, entrevistas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emprendedores: plan de negocio, montar empresas, ayudas al emprendedor, capitalización de prestaciones. 	6	Francisco Nadador Sánchez-Seco
<p>Módulo 2. Sensibilización medioambiental</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos: medio ambiente, cambio climático, desarrollo sostenible. - Buenas prácticas ambientales en la actividad profesional objeto de formación. 	2	
<p>Módulo 3. Sensibilización en igualdad de género</p> <ul style="list-style-type: none"> - Igualdad legal e igualdad efectiva. - Igualdad en el ámbito laboral: sectores. - productivos, conciliación de la vida laboral y familiar. 	2	

OBSERVACIONES