

CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

El diseño de páginas Web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios Web y páginas Web.

No es simplemente una aplicación del diseño convencional sobre Internet ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y vídeo.

El diseño es la comunicación textual (contenidos) existente en Internet una faceta visual, sino que obliga a pensar una mejor estructuración de los mismos en este soporte.

La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la Web como canal de comunicación e intercambio de datos, que brinda posibilidades como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos, característica destacable del medio Internet.

El diseño Web ha visto amplia aplicación en los sectores comerciales de Internet especialmente en la World Wide Web.

Asimismo, a menudo la Web se utiliza como medio de expresión plástica en sí. Artistas y creadores hacen de las páginas en Internet un medio más para ofrecer sus producciones y utilizarlas como un canal más de difusión de su obra.

En este curso se aprenderán los rudimentos del diseño de páginas Web, conociendo el lenguaje para crearlas y mantenerlas y el programa más sencillo para todas esas funciones.

OBJETIVOS

- Iniciar al alumno en el programa Dreamweaver
- Aprender a manejar los rudimentos del lenguaje HTML.
- Saber crear y mantener páginas Web.
- Conocer las formas de planificar, diseñar e implementar páginas Web.
- Conocer el entorno de la red y los conceptos básicos como navegabilidad, interactividad, usabilidad, etc.

CONTENIDOS GENERALES

- Conceptos básicos de Dreamweaver.
- Introducción al uso del programa
- El espacio de trabajo de Dreamweaver

- Introducción a la creación de documentos: Crear documentos HTML nuevos
- Obtener una vista previa del sitio Web finalizado
- Definir un sitio local
- Editar una página Web
- Introducción a los ordenadores y al sistema Windows
- Uso de Internet (Navegar, Buscar, Correo, Chat, Grupos de noticias, ...)
- Introducción al uso de escáneres y cámaras fotográficas digitales
- Retoque digital de fotografías e imágenes.
- Diseño de logotipos y elementos gráficos.
- Planificación del contenido de una Web para una empresa.
- Escritura de páginas Web e inserción de las imágenes y fotografías.
- Montaje y publicación en Internet de todo el contenido creado.
- Creación de imágenes en movimiento y animaciones.
- Inserción de animaciones dentro de las páginas Web.
- Introducción a las técnicas avanzadas de programación de sitios.
- Ordenadores de última generación.
- Programas de retoque de imágenes e ilustración
- Programas de creación de páginas web.
- Programas de animación de imágenes: Flash.
- Crear un diseño de página sencillo
- Editar una tabla
- Formatear texto usando estilos personalizados
- Aplicar una plantilla
- Adjuntar comportamientos a los elementos de una página
- Comprobar el sitio

Estos contenidos son de carácter orientativo y será el profesor quien los adapte durante el curso, en función de las características y evolución de cada grupo

METODOLOGÍA

Un valor importante de la metodología que debe guiar la enseñanza de la informática es la promoción de la participación de los alumnos en la clase y su implicación en el proceso formativo. Siendo un área en la que la práctica es fundamental para el aprendizaje, el profesor debe implicar a los alumnos en los contenidos mediante la **propuesta de ejercicios prácticos** en la clase. Este planteamiento eminentemente práctico no significa que las explicaciones teóricas no sean importantes, sino que en la organización de las sesiones debe haber una correcta distribución del tiempo para que en primer lugar se desarrolle una exposición teórica que sirva de entramado explicativo de la posterior aplicación práctica a través de ejercicios elegidos por el profesor.

Asimismo, la evaluación previa también es fundamental para detectar cuáles son los conocimientos de los alumnos sobre determinados puntos. Una vez hecha la evaluación previa, la flexibilidad debe ser otro criterio pedagógico a seguir, ya que habiendo detectado

los niveles y conocimientos previos y los intereses del grupo, se pueden adaptar los contenidos y la metodología para ajustarlos al grupo en función de sus niveles, necesidades e intereses. De nuevo debemos hablar de **aprendizaje significativo, basado en asentar los nuevos conocimientos sobre los preexistentes para darles un mayor significado y coherencia para el alumno.**