



## SUBPROCESO ACADÉMICO

### CARTA DESCRIPTIVA

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	Corporación Politécnica Marco Fidel Suárez					
<b>PROGRAMA</b>	Tecnología en Análisis y Desarrollo de Sistemas					
<b>ASIGNATURA</b>	Habilidades Informáticas					
<b>NIVEL</b>	1					
<b>CARÁCTER</b>	Básica		Disciplinar		Específica	x
<b>CRÉDITOS</b>	2					
<b>DISTRIBUCIÓN HORARIA</b>	Total	144	Presencial	96	Autónoma	48
<b>PROGRAMAS EN LA QUE SE OFERTA</b>	Tecnología en sistemas					
<b>FECHA ÚLTIMA REVISIÓN</b>	Febrero 15 de 2012					

### CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conceptos básicos sobre computador e informática.

### COMPETENCIA A DESARROLLAR

Conoce de las herramientas para la creación de sitios web que podrá usar para crear sitios web estáticos.

### OBJETIVO DEL CURSO

El avance tecnológico en la informática y las telecomunicaciones ha obligado a estar en constantes cambios y ajustes estratégicos en las instituciones educativas para ser más competitivos y ofrecer educación con calidad es por ello que la cátedra de habilidades informáticas dentro del programa de la tecnología en sistemas tiene su importancia porque busca motivar a los estudiantes en el estudio, discusión y aplicación de los conceptos en informática ampliando así su conocimiento para la vida profesional. Además de formar en el estudiante un espíritu investigativo que le permita ir más allá de los conocimientos básicos de la informática.

### HABILIDADES Y DESTREZAS A DESARROLLAR

<b>SABER</b>	<p>Conoce el origen y evolución de la informática</p> <p>Reconoce la informática como la ciencia que estudia el tratamiento de la información.</p> <p>Conoce de los programas ofimáticos (procesador de texto, hoja de cálculo, presentaciones).</p> <p>Conoce del lenguaje de etiquetas.</p> <p>Conoce de los conceptos sobre diseño web.</p> <p>Identifica los tipos de aplicaciones web.</p> <p>Conoce de los conceptos de diseño en 2D.</p> <p>Conoce de las animaciones realizadas en programas de animación.</p>
--------------	--



## SUBPROCESO ACADÉMICO

<b>SABER HACER</b>	<p>Aplica herramientas de diseño web para la construcción de portales estáticos y dinámicos para las empresas.</p> <p>Construye páginas web.</p> <p>Construye animaciones usando la herramienta de animación.</p> <p>Construye portales web usando hojas de estilo en cascada.</p> <p>Realiza logotipos básicos para ser publicados en una página web.</p> <p>Desarrolla pequeños avisos publicitarios para publicarse en el sitio web</p>
<b>SER</b>	<p>Desarrolla capacidad para trabajar en equipo</p> <p>Es proactivo como profesional y ciudadano.</p> <p>Adquiere capacidad de argumentar, ser ético y tener discernimiento moral.</p> <p>Es responsable, respetuoso y prudente.</p> <p>Es autónomo, solidario y participativo.</p> <p>Es capaz de autoevaluarse, reconoce sus errores y tiene disposición para corregirlos.</p>

### PROGRAMA A DESARROLLAR

#### UNIDAD TEMÁTICA 1:

#### Lenguaje HTML

<b>CONTENIDO</b>	<p>Historia de la informática.</p> <p>Etiquetas de Inicio.</p> <p>Etiquetas de formato.</p> <p>Etiquetas de cabecera.</p> <p>Listas y Tablas.</p> <p>Imágenes y sonido.</p> <p>Vínculos.</p> <p>Marcos.</p> <p>Formularios.</p>
<b>COMPETENCIA</b>	<p>Conoce de algunos sistemas de cómputo.</p> <p>Conoce del lenguaje de marcado de hipertexto.</p> <p>Sustenta y argumenta sobre el origen y evolución de la informática.</p> <p>Capacidad de argumentar y discutir. Es proactivo y participativo.</p>



## SUBPROCESO ACADÉMICO

### UNIDAD TEMÁTICA 2:

#### Hojas de Estilo y Scripts

<b>Contenido</b>	<p>Introducción a las hojas de estilo.</p> <p>Características y ventajas de las CSS.</p> <p>Usos de la CSS.</p> <p>Definir estilos.</p> <p>Enlaces.</p> <p>Atributos.</p> <p>Definición de Script.</p> <p>Características de los scripts.</p> <p>Creación de scripts.</p> <p>Insertar un script la página.</p>
<b>Competencia</b>	<p>Conoce del manejo de las hojas de estilo CSS. Conoce del uso de los scripts.</p> <p>Construye páginas web haciendo uso de las CSS y los Scripts.</p> <p>Desarrolla capacidad de trabajar en equipo, de analizar y solucionar problemas de la vida real a través de herramientas informáticas.</p>

### UNIDAD TEMÁTICA 3:

#### Diseño Web

<b>Contenido</b>	<p>Fundamentos de Internet.</p> <p>Tipos de aplicaciones web.</p> <p>Arquitectura web.</p> <p>Introducción a la herramienta (Dreamweaver).</p> <p>Definición del sitio.</p> <p>Entorno de trabajo.</p> <p>Creación de páginas web estáticas.</p> <p>Tablas.</p> <p>Marcos.</p> <p>Imágenes.</p> <p>Creación de páginas web dinámicas.</p>
------------------	---



## SUBPROCESO ACADÉMICO

<b>Competencia</b>	<p>Conoce los mecanismos y herramientas para el desarrollo de sitios web.</p> <p>Sustenta y argumenta sobre las herramientas para el desarrollo web.</p> <p>Construye portales web estáticos y dinámicos.</p> <p>Capacidad de sustentación y responsabilidad.</p>
<b>UNIDAD TEMÁTICA 4:</b> <b>Diseño en 2D</b>	
<b>Contenido</b>	<p>Conceptos básicos de diseño en 2D.</p> <p>Teoría del color.</p> <p>Creación de objetos.</p> <p>Creación de logotipos.</p> <p>Creación de afiches.</p> <p>Manejo de imágenes.</p> <p>Retoque de imágenes.</p> <p>Publicar diseño 2D.</p> <p>(Se debe usar algún programa para el diseño y retoque de imágenes)</p>
<b>Competencia</b>	<p>Conoce de las herramientas para el diseño 2D.</p> <p>Argumenta sobre los mecanismos para el diseño de gráficos en 2D.</p> <p>Construye logotipos y afiches.</p> <p>Trabaja en equipo.</p>
<b>UNIDAD TEMÁTICA 5:</b> <b>Animación Básica</b>	
<b>Contenido</b>	<p>Introducción.</p> <p>Entorno de trabajo.</p> <p>Dibujar.</p> <p>Trabajar con texto y gráficos.</p> <p>Botones.</p> <p>Película.</p>



## SUBPROCESO ACADÉMICO

	Efectos. Uso de plantillas. Exportar..
<b>Competencia</b>	Conoce de la herramienta de animación.  Sustenta sobre los mecanismos para la creación de animaciones básicas.  Construye animaciones básicas.  Expone ideas, es argumentativo y participa en grupo.

### BIBLIOGRAFÍA

#### REPOSA EN LA BIBLIOTECA BERNARDO MÚNERA VÉLEZ

#### SUGERIDA

ÁLVAREZ, García Alonso. HTML5.

Luc Van Lancker. HTML5. Los fundamentos del lenguaje.

(Para Dreamweaver y Corel, se puede trabajar con libros electrónicos).

CORDOBA, Moreno, Enrique. Coreldraw 11: súper fácil. Alfaomega. México 2003.

(Ubicación Biblioteca U de A).

Wells Paul. Parramón. Fundamentos de la animación. Barcelona. 2009.

(Ubicación Biblioteca SENA).

STAIGER, Uli. Composición y montaje con photoshop CS3. Alfaomega, México. 2008.

(Ubicación Biblioteca U de A).

**Elaborado:** Walter Adrián Gómez Céspedes.

**Revisado:** Comité de Currículo