

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento:</b> Planes de mejoramiento		<b>Versión 01</b>	<b>Página</b> 1 de 1

<b>ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO</b>	<b>Programación de Software</b>	<b>GRADO:</b>	<b>10.1</b>
<b>PERÍODO</b>	<b>3</b>	<b>AÑO:</b>	<b>2024</b>
<b>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</b>			

<p><b>DESEMPEÑOS /COMPETENCIAS:</b></p> <p><b>Desarrollar estructuras web básicas utilizando el lenguaje de marcado HTML, aplicando principios de accesibilidad y semántica web, para crear sitios web que cumplan con los estándares de calidad y diseño centrado en el usuario.</b></p>
<p><b>ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definición y evolución de HTML5: Investigar la historia y las novedades de HTML5 y resumir las principales características.</li> <li>2. Estructura básica de un documento HTML: Identificar y crear la estructura básica de un documento HTML con etiquetas esenciales.</li> <li>3. Familiarización con editores de texto: Probar diferentes editores de código (Visual Studio Code, Sublime, Brackets) y comparar sus funciones.</li> <li>4. Crear una página HTML básica: Desarrollar una página sencilla con título, encabezados y párrafos.</li> <li>5. Formato de letras: Aplicar estilos en línea para cambiar color, tipo, tamaño y alineación del texto.</li> <li>6. Estructurar párrafos: Crear párrafos usando la etiqueta &lt;p&gt; y aplicar saltos de línea con &lt;br&gt;.</li> <li>7. Saltos de línea: Insertar saltos de línea manuales en un texto usando la etiqueta &lt;br&gt;.</li> <li>8. Crear tablas: Diseñar una tabla con encabezado y filas de datos usando &lt;table&gt;, &lt;tr&gt;, &lt;td&gt;, &lt;th&gt;.</li> <li>9. Gestionar enlaces: Crear enlaces en una página web usando la etiqueta &lt;a&gt;.</li> <li>10. Insertar imágenes: Agregar imágenes a una página web usando &lt;img&gt; y ajustar atributos como tamaño y alt.</li> <li>11. Insertar videos: Insertar un video en la página usando &lt;video&gt; con controles y opciones de reproducción.</li> <li>12. Enlazar imágenes: Usar imágenes como enlaces combinando &lt;a&gt; y &lt;img&gt;.</li> <li>13. Crear formularios: Diseñar un formulario básico con entradas de texto y botones de envío.</li> <li>14. Botones y entradas: Crear un formulario con diferentes entradas (texto, email, contraseña) y botones.</li> <li>15. Tipos de inputs y envíos: Diseñar un formulario con checkboxes, radios y listas desplegables. Simular su envío.</li> <li>16. Atributos HTML5: Aplicar atributos como placeholder, required y pattern en formularios HTML5.</li> </ol>

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento:</b> Planes de mejoramiento		<b>Versión 01</b>	<b>Página</b> 2 de 1

#### BIBLIOGRAFIA:

Definición HTML5: W3Schools. (s/f). HTML5 Introduction. Recuperado el 25 de febrero de 2024 de <https://www.w3schools.com/>

Estructura HTML: Mozilla Developer Network. (s/f). HTML: HyperText Markup Language. Recuperado el 25 de febrero de 2024 de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML>

Editores de texto: Visual Studio Code, Sublime Text, Brackets (sitios web oficiales).

Mi primera página HTML: Codecademy. (s/f). Learn HTML. Recuperado el 25 de febrero de 2024 de <https://www.codecademy.com/>

#### METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN

1-Lectura e investigación de los temas y bibliografías propuestas.

2-Realiza los ejercicios propuestos.

##### 1-Pregunta: ¿Qué es HTML5 y cuáles son sus principales características?

Investiga la definición y la evolución de HTML5, creando un resumen que incluya al menos cinco características clave de HTML5.

##### 2-Pregunta: ¿Cuál es la estructura básica de un documento HTML?

Identifica y crea un documento HTML básico que incluya las etiquetas `<html>`, `<head>`, `<body>`, y `<title>`, explicando brevemente la función de cada una.

##### 3-Pregunta: ¿Qué editores de texto son adecuados para escribir HTML?

Descarga y prueba al menos tres editores de texto (Visual Studio Code, Sublime Text, Brackets) y haz una lista de sus ventajas y desventajas en el contexto de la programación HTML.

##### 4-Pregunta: ¿Cómo se crea una página HTML básica?

Desarrolla una página HTML sencilla con un título, encabezados, y al menos tres párrafos. Asegúrate de incluir una estructura clara y legible.

##### 5-Pregunta: ¿Cómo se aplican estilos de texto en HTML?

Utiliza estilos en línea para cambiar el color, el tamaño, y la alineación del texto en tu página HTML. Muestra un ejemplo en el que se aplique al menos tres tipos diferentes de estilos.

##### 6-Pregunta: ¿Cómo se crean tablas en HTML?

Actividad: Diseña una tabla HTML que contenga al menos tres columnas y tres filas de datos, incluyendo un encabezado que explique cada columna.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento:</b> Planes de mejoramiento		<b>Versión 01</b>	<b>Página</b> 3 de 1

<p><b>7-Pregunta: ¿Cómo se gestionan los enlaces en una página web?</b> Crea una página HTML que incluya al menos tres enlaces que dirijan a diferentes páginas web o documentos. Explica cómo funcionan los enlaces.</p> <p><b>8-Pregunta: ¿Cómo se insertan y manipulan imágenes en HTML?</b> Agrega una imagen a tu página HTML usando la etiqueta &lt;img&gt;. Ajusta sus atributos como src, alt, y tamaño.</p> <p><b>9-Pregunta: ¿Cómo se insertan videos en HTML?</b> Incorpora un video en tu página utilizando la etiqueta &lt;video&gt;. Asegúrate de incluir controles para que el usuario pueda reproducirlo.</p> <p><b>10-Pregunta: ¿Cómo se diseñan y crean formularios en HTML?</b> Crea un formulario HTML básico que incluya entradas de texto, botones de envío, y una caja de comentarios.</p>	
<p><b>RECURSOS:</b> Consulta, Referencia bibliográficas, acceso a internet.</p>	
<p><b>OBSERVACIONES:</b> Participar en la actividad evaluada y demostrar comprensión de los temas tratados.</p>	
<b>FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN</b>
<b>NOMBRE DEL EDUCADOR</b>  VICTOR A. CAÑOLA	<b>FIRMA DEL EDUCADOR(A)</b> VICTOR A. CAÑOLA
<b>FIRMA DEL ESTUDIANTE</b>	<b>FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA</b>

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento:</b> Planes de mejoramiento		<b>Versión 01</b>	<b>Página</b> 4 de 1

<b>ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO</b>	<b>Preprensa Digital Para Medios Impresos</b>	<b>GRADO:</b>	<b>10.2</b>
<b>PERÍODO</b>	<b>3</b>	<b>AÑO:</b>	<b>2024</b>
<b>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</b>			

<p><b>DESEMPEÑOS /COMPETENCIAS:</b></p> <p>El estudiante demuestra competencia en la preparación y optimización de imágenes digitales mediante el uso de software especializado, ajustando parámetros como resolución, tamaño, formato, y color, para su correcta integración en proyectos de diagramación</p>
<p><b>ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li> <b>1. Exploración de Planos Fotográficos:</b>  Realizar una sesión de fotos usando diferentes tipos de planos (plano general, plano medio, primer plano) y analizar el impacto de cada uno en la narrativa visual. </li> <li> <b>2. Uso de Angulaciones en Fotografía:</b>  Tomar fotografías experimentando con distintas angulaciones (picado, contrapicado, cenital) para comprender cómo afectan la percepción de los objetos y sujetos. </li> <li> <b>3. Composición Visual en Diseño Gráfico:</b>  Crear una serie de composiciones en Illustrator o Photoshop utilizando la regla de los tercios, líneas de fuga y puntos de enfoque, para aprender a guiar la mirada del espectador. </li> <li> <b>4. Práctica en Illustrator - Creación de Logotipos:</b>  Diseñar un logotipo en Illustrator aplicando herramientas básicas como formas vectoriales, trazados y tipografía personalizada. </li> <li> <b>5. Práctica en Photoshop - Edición Fotográfica:</b>  Editar una imagen en Photoshop ajustando el color, brillo, contraste, y aplicando filtros para mejorar su calidad y estilo. </li> </ol> <p><b>BIBLIOGRAFIA:</b></p> <p>Adobe. (2022). Photoshop User Guide. Recuperado el 25 de febrero de 2024, de <a href="https://helpx.adobe.com/photoshop/user-guide.html">https://helpx.adobe.com/photoshop/user-guide.html</a></p> <p>Freeman, M. (2016). The Photographer's Eye: Composition and Design for Better Digital Photos. Focal Press.</p> <p>Langford, M., &amp; Fox, A. (2009). Photography Basics: The Essential Guide to Digital Photography. New York: Houghton Mifflin.</p>

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento:</b> Planes de mejoramiento		<b>Versión 01</b>	<b>Página</b> 5 de 1

<b>METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lectura e investigación de los temas y bibliografías propuestas.</li> <li>2. Herramienta similar a Photoshop (<a href="https://www.photopea.com/es">https://www.photopea.com/es</a>)</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Presentar una serie de fotografías con diferentes planos y realizar un análisis escrito sobre el impacto de cada uno en la narrativa visual.</b></li> <li>2. <b>Crear un álbum digital que contenga fotografías tomadas desde diferentes angulaciones (picado, contrapicado, cenital) y explicar cómo cada ángulo afecta la percepción.</b></li> <li>3. <b>Crear un logotipo en Illustrator que represente una marca ficticia, aplicando principios de diseño gráfico.</b></li> <li>4. <b>Editar una imagen en Photopea, aplicando ajustes de color, brillo y filtros. Presentar una versión "antes y después".</b></li> <li>5. <b>Realizar una serie de fotos utilizando diferentes tipos de iluminación y presentar las imágenes junto con un análisis de los efectos obtenidos.</b></li> <li>6. <b>Diseñar una campaña publicitaria con fotografías y gráficos que comuniquen un mensaje claro. Presentar el diseño final y justificar las elecciones.</b></li> </ol>	
<b>RECURSOS:</b> Consulta, Referencia bibliográficas, acceso a internet.	
<b>OBSERVACIONES:</b> Participar en la actividad evaluada y demostrar comprensión de los temas tratados.	
<b>FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN</b>
<b>NOMBRE DEL EDUCADOR</b>  VICTOR A. CAÑOLA	<b>FIRMA DEL EDUCADOR</b> VICTOR A. CAÑOLA
<b>FIRMA DEL ESTUDIANTE</b>	<b>FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA</b>

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento:</b> Planes de mejoramiento		<b>Versión 01</b>	<b>Página</b> 6 de 1

<b>ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO</b>	<b>Programación de Software</b>	<b>GRADO:</b>	<b>11.1</b>
<b>PERÍODO</b>	<b>3</b>	<b>AÑO:</b>	<b>2024</b>
<b>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</b>			

<p><b>DESEMPEÑOS /COMPETENCIAS:</b></p> <p>El estudiante será capaz de definir y documentar los requisitos de calidad para una solución de software, asegurando que estos requisitos sean claros, medibles y alineados con las expectativas del cliente.</p>
<p><b>ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Estudiar HTML: Crear un documento HTML básico con encabezados, párrafos y enlaces.</li> <li>Explorar CSS: Aplicar estilos CSS básicos a un documento HTML para mejorar su presentación.</li> <li>Investigar JavaScript: Escribir un script simple en JavaScript para añadir interactividad a una página web.</li> <li>Desarrollar un Proyecto Web: Integrar HTML, CSS y JavaScript en un proyecto web completo, como un portafolio.</li> </ol> <p><b>BIBLIOGRAFIA:</b> HTML: Mozilla Developer Network. (s/f). HTML: HyperText Markup Language. Recuperado el 25 de febrero de 2024 de <a href="https://www.w3schools.com/">https://www.w3schools.com/</a></p> <p>CSS: Mozilla Developer Network. (s/f). CSS: Cascading Style Sheets. Recuperado el 25 de febrero de 2024 de <a href="https://www.w3schools.com/">https://www.w3schools.com/</a></p> <p>JavaScript: Mozilla Developer Network. (s/f). JavaScript Guide. Recuperado el 25 de febrero de 2024 de <a href="https://www.w3schools.com/">https://www.w3schools.com/</a></p>
<p><b>METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Lectura e investigación de los temas y bibliografías propuestas.</li> <li>Desarrollo de las siguientes actividades:</li> </ol> <p><b>1-Crear una Página de Presentación:</b> Diseñar una página que incluya información personal, como nombre, foto y biografía.</p> <p><b>2-Construir una Lista de Tareas:</b> Crear una lista de tareas utilizando HTML y aplicar estilos CSS para su presentación.</p>

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento:</b> Planes de mejoramiento		<b>Versión 01</b>	<b>Página</b> 7 de 1

<p><b>3-Desarrollar un Formulario de Contacto:</b> Implementar un formulario HTML con campos para nombre, correo electrónico y mensaje.</p> <p><b>4-Diseñar una Tabla de Datos:</b> Crear una tabla HTML que muestre información (por ejemplo, horarios de clases o lista de productos).</p> <p><b>5-Agregar Imágenes y Enlaces:</b> Insertar imágenes en una página web y enlazarlas a otras páginas o sitios externos.</p> <p><b>6-Crear un Menú de Navegación:</b> Diseñar un menú de navegación utilizando listas HTML y estilos CSS para mejorar la usabilidad.</p> <p><b>7-Implementar un Reloj Digital:</b> Usar JavaScript para crear un reloj digital que muestre la hora actual en tiempo real.</p> <p><b>8-Realizar un Quiz Interactivo:</b> Desarrollar un pequeño cuestionario con preguntas y respuestas, utilizando JavaScript para validar las respuestas.</p> <p><b>9-Construir una Galería de Imágenes:</b> Crear una galería de imágenes con efectos de estilo CSS al pasar el mouse.</p> <p><b>10-Crear un Blog Simple:</b> Diseñar una página de blog que incluya entradas, imágenes y un formulario para comentarios.</p>
---

<b>RECURSOS:</b> <b>Consulta, Referencia bibliográficas, acceso a internet.</b>
--

<b>OBSERVACIONES:</b> Participar en la actividad evaluada y demostrar comprensión de los temas tratados.
---

<b>FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN</b>
<b>NOMBRE DEL EDUCADOR</b> VICTOR A. CAÑOLA	<b>FIRMA DEL EDUCADOR</b> VICTOR A. CAÑOLA
<b>FIRMA DEL ESTUDIANTE</b>	<b>FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA</b>

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento:</b> Planes de mejoramiento		<b>Versión 01</b>	<b>Página</b> 8 de 1

<b>ASIGNATURA /AREA/ NÚCLEO</b>	<b>Preprensa Digital Para Medios Impresos</b>	<b>GRADO:</b>	<b>11.2</b>
<b>PERÍODO</b>	<b>2</b>	<b>AÑO:</b>	<b>2024</b>
<b>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</b>			

**DESEMPEÑOS /COMPETENCIAS:**

El estudiante debe ser capaz de crear un brief que incluya la conceptualización, el diseño gráfico y la planificación de un proyecto digital. Este brief debe abarcar aspectos fundamentales como la utilización de redes sociales, la introducción a HTML y CSS, y la optimización de imágenes para la web, todo con el objetivo de desarrollar un sitio web responsivo y funcional.

**ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:**

1. Investigar y presentar un análisis sobre la importancia de las redes sociales en el marketing digital y su influencia en la creación de contenido visual.
2. Realizar un análisis comparativo de diferentes plataformas de redes sociales, enfocándose en sus características, ventajas y desventajas para el diseño gráfico.
3. Diseñar una planilla de publicación para un contenido en redes sociales, incluyendo tipos de publicaciones, fechas y formatos.

**BIBLIOGRAFIA:** →

- Keith, J. (2017). CSS Secrets: Better Solutions to Everyday Web Design Problems. O'Reilly Media.
- Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. New Riders
- Lynda.com. (2014). Photoshop for Designers: Optimizing Images for the Web. LinkedIn Learning.

**METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN**

1. Lectura e investigación de los temas y bibliografías propuestas.
2. Desarrolla las actividades:
  1. Realiza un informe sobre la evolución de las redes sociales y su impacto en el diseño gráfico y la comunicación visual. Presenta tus hallazgos en un formato visual.
  2. Escoge dos plataformas de redes sociales (ej. Instagram y Facebook) y analiza sus características. Crea un cuadro comparativo que resalte sus fortalezas y debilidades.
  3. Diseña una planilla de publicación mensual para un producto o servicio, incluyendo al menos 5 ideas de contenido visual para redes sociales.
  4. Utiliza HTML para crear una página web simple que incluya texto, imágenes y enlaces relevantes. Asegúrate de aplicar una estructura lógica.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento:</b> Planes de mejoramiento		<b>Versión 01</b>	Página 9 de 1

5. Toma una imagen y optimízala para su uso en la web, asegurando que su tamaño sea adecuado para mantener la calidad y rapidez de carga.

**RECURSOS:**

Consulta, Referencia bibliográficas, acceso a internet.

**OBSERVACIONES:**

Participar en la actividad evaluada y demostrar comprensión de los temas tratados.

**FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO**

**FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN**

**NOMBRE DEL EDUCADOR**

**FIRMA DEL EDUCADOR**

VICTOR A. CAÑOLA

VICTOR A. CAÑOLA

**FIRMA DEL ESTUDIANTE**

**FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA**