


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

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

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

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	Página 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.



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

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



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

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

<p>DESEMPEÑOS /COMPETENCIAS:</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>ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Exploración de Planos Fotográficos: 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. 2. Uso de Angulaciones en Fotografía: Tomar fotografías experimentando con distintas angulaciones (picado, contrapicado, cenital) para comprender cómo afectan la percepción de los objetos y sujetos. 3. Composición Visual en Diseño Gráfico: 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. 4. Práctica en Illustrator - Creación de Logotipos: Diseñar un logotipo en Illustrator aplicando herramientas básicas como formas vectoriales, trazados y tipografía personalizada. 5. Práctica en Photoshop - Edición Fotográfica: Editar una imagen en Photoshop ajustando el color, brillo, contraste, y aplicando filtros para mejorar su calidad y estilo. <p>BIBLIOGRAFIA:</p> <p>Adobe. (2022). Photoshop User Guide. Recuperado el 25 de febrero de 2024, de https://helpx.adobe.com/photoshop/user-guide.html</p> <p>Freeman, M. (2016). The Photographer's Eye: Composition and Design for Better Digital Photos. Focal Press.</p> <p>Langford, M., & Fox, A. (2009). Photography Basics: The Essential Guide to Digital Photography. New York: Houghton Mifflin.</p>



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

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

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

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

<p>DESEMPEÑOS /COMPETENCIAS:</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>ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiar HTML: Crear un documento HTML básico con encabezados, párrafos y enlaces. 2. Explorar CSS: Aplicar estilos CSS básicos a un documento HTML para mejorar su presentación. 3. Investigar JavaScript: Escribir un script simple en JavaScript para añadir interactividad a una página web. 4. Desarrollar un Proyecto Web: Integrar HTML, CSS y JavaScript en un proyecto web completo, como un portafolio. <p>BIBLIOGRAFIA: HTML: Mozilla Developer Network. (s/f). HTML: HyperText Markup Language. Recuperado el 25 de febrero de 2024 de https://www.w3schools.com/</p> <p>CSS: Mozilla Developer Network. (s/f). CSS: Cascading Style Sheets. Recuperado el 25 de febrero de 2024 de https://www.w3schools.com/</p> <p>JavaScript: Mozilla Developer Network. (s/f). JavaScript Guide. Recuperado el 25 de febrero de 2024 de https://www.w3schools.com/</p>
<p>METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Lectura e investigación de los temas y bibliografías propuestas. 2.Desarrollo de las siguientes actividades: <p>1-Crear una Página de Presentación: Diseñar una página que incluya información personal, como nombre, foto y biografía.</p> <p>2-Construir una Lista de Tareas: Crear una lista de tareas utilizando HTML y aplicar estilos CSS para su presentación.</p>



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

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

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 VICTOR A. CAÑOLA	FIRMA DEL EDUCADOR VICTOR A. CAÑOLA
FIRMA DEL ESTUDIANTE	FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA

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

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

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.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de mejoramiento		Versión 01	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