

Se propone una lista de 10 ejercicios simples distribuidos entre las Unidades [I, II, III y IV] del material didáctico de apoyo (*EBook Electiva I – Desarrollo Web*) compartido. Se plantea de forma práctica y didáctica, para que puedan servir tanto como repaso como actividades de aplicación.

Unidad I – Diseño Gráfico

1. Tipografía básica: Crea un texto corto (ej. “Bienvenido”) usando dos tipografías distintas y analiza cuál es más legible.
2. Contraste de color: Diseña un encabezado con texto negro sobre fondo blanco y otro con texto gris sobre fondo gris. Evalúa cuál es más fácil de leer.
3. Regla 60/30/10: Aplica esta regla en un diseño sencillo (ej. tarjeta digital) usando un color principal, uno secundario y uno de acento.
4. Kerning y tracking: Ajusta el espaciado entre letras en un título y observa cómo cambia la percepción visual.
5. Texturas simples: Crea un fondo con un patrón repetitivo en Illustrator y aplícalo a una maqueta web.

Unidad II – Herramientas del Diseño Gráfico


6. Photoshop básico: Recorta una imagen y colócala sobre un fondo diferente.
7. Illustrator: Dibuja una figura geométrica (círculo, cuadrado) y aplica un degradado de color.
8. Sketch: Diseña un botón de interfaz con estados “normal” y “hover”.
9. Fireworks: Exporta una imagen optimizada para web y compara su peso con la original.
10. Comparación de herramientas: Realiza el mismo logotipo en Photoshop e Illustrator y describe las ventajas de cada programa.

Unidad III – Aplicación en Web

11. HTML + CSS: Crea una página sencilla con un título, un párrafo y una imagen, aplicando estilos básicos (color, tipografía).
12. Integración gráfica: Inserta un logotipo diseñado en Illustrator dentro de una página HTML.
13. Dreamweaver: Abre un proyecto y crea una plantilla básica con encabezado y pie de página.
14. XAMPP: Instala y levanta un servidor local, luego abre tu página HTML desde localhost.
15. Protocolos: Explica con tus propias palabras la diferencia entre HTTP y HTTPS en un esquema visual.

Unidad IV – Definición de Términos

16. Glosario personal: Elabora un listado de 10 términos clave (ej. “layout”, “DNS”, “UX”) con definiciones cortas.
17. Mapa conceptual: Haz un esquema que relacione “Diseño gráfico”, “Diseño web” y “Programación”.
18. Ejemplo práctico: Busca un sitio web y señala dónde se aplican conceptos como jerarquía, tipografía y color.
19. Comparación: Define “tipografía serif” y “sans serif” y coloca ejemplos visuales.
20. Mini presentación: Crea 3 diapositivas explicando qué es la arquitectura de la información y por qué es importante.

 **Nota:** Estos ejercicios son simples, prácticos y progresivos, ideales para reforzar lo aprendido en cada unidad.

La Guía de Práctica organizada en formato de fichas, con instrucciones paso a paso para cada ejercicio.

Guía de Práctica de la Tarea – Diseño Gráfico y Desarrollo Web

Unidad I – Diseño Gráfico

Ejercicio 1: Tipografía básica

- Objetivo: Identificar tipografías más legibles.

- Pasos:

1. Escribe la palabra “Bienvenido” en dos tipografías distintas (ej. Arial y Times New Roman).
2. Coloca ambas en un documento.
3. Pide a tus compañeros que indiquen cuál les resulta más clara.
4. Reflexiona sobre la importancia de la legibilidad.

Ejercicio 2: Contraste de color

- Objetivo: Evaluar la legibilidad según el contraste.

- Pasos:

1. Crea un título en texto negro sobre fondo blanco.
2. Crea el mismo título en gris sobre fondo gris.
3. Compara cuál se lee mejor.
4. Explica por qué el contraste es clave en el diseño web.

Ejercicio 3: Regla 60/30/10

- Objetivo: Aplicar proporciones de color en un diseño.

- Pasos:

1. Elige un color principal, uno secundario y uno de acento.
2. Diseña una tarjeta digital aplicando la regla:
 - 60% color principal
 - 30% color secundario
 - 10% color de acento
3. Evalúa si la composición es armónica.

Ejercicio 4: Kerning y tracking

- Objetivo: Observar cómo cambia la percepción del texto.

- Pasos:

1. Escribe un título en un editor gráfico.
2. Ajusta el espaciado entre letras (tracking).
3. Modifica el espacio entre pares de letras (kerning).
4. Compara los resultados y comenta cuál es más legible.

Ejercicio 5: Texturas simples

- Objetivo: Crear un fondo con patrón repetitivo.

- Pasos:

1. Abre Illustrator.
2. Diseña una forma simple (ej. cuadrado).
3. Duplica y organiza en patrón repetitivo.
4. Aplica el patrón como fondo en una maqueta web.

Unidad II – Herramientas del Diseño Gráfico

Ejercicio 6: Photoshop básico

- Objetivo: Practicar recorte y montaje.

- Pasos:

1. Abre una imagen en Photoshop.
2. Usa la herramienta de selección para recortar un objeto.
3. Pega el recorte sobre un fondo diferente.
4. Guarda el resultado optimizado para web.

Ejercicio 7: Illustrator – Degradado

- Objetivo: Aplicar degradados en formas.

- Pasos:

1. Dibuja un círculo en Illustrator.
2. Aplica un degradado radial de dos colores.
3. Ajusta la intensidad y dirección.
4. Exporta la figura como imagen.

Ejercicio 8: Sketch – Botón interactivo

- Objetivo: Diseñar un botón con estados.

- Pasos:

1. Crea un rectángulo con texto “Enviar”.
2. Diseña el estado normal (ej. azul).
3. Diseña el estado hover (ej. azul más oscuro).
4. Exporta ambos estados como imágenes.

Ejercicio 9: Fireworks – Optimización

- Objetivo: Comparar peso de imágenes.

- Pasos:

1. Abre una imagen en Fireworks.
2. Exporta en formato JPG optimizado.
3. Compara el tamaño del archivo con el original.
4. Reflexiona sobre la importancia de optimizar imágenes.

Ejercicio 10: Comparación de herramientas

- Objetivo: Identificar ventajas de cada software.

- Pasos:

1. Diseña un logotipo simple en Photoshop.
2. Diseña el mismo logotipo en Illustrator.
3. Compara facilidad de uso y calidad final.
4. Escribe una conclusión sobre cuál es más adecuado.

Unidad III – Aplicación en Web

Ejercicio 11: HTML + CSS básico

- Objetivo: Crear una página sencilla.

- Pasos:

1. Escribe un archivo HTML con título, párrafo e imagen.
2. Aplica estilos CSS (color, tipografía).
3. Abre la página en el navegador.

4. Evalúa la presentación.

Ejercicio 12: Integración gráfica

- Objetivo: Insertar un logotipo en HTML.

- Pasos:

1. Diseña un logotipo en Illustrator.
2. Exporta en formato PNG.
3. Inserta el logotipo en tu página HTML con .
4. Ajusta tamaño y posición con CSS.

Ejercicio 13: Dreamweaver – Plantilla

- Objetivo: Crear estructura básica.

- Pasos:

1. Abre Dreamweaver y crea un nuevo proyecto.
2. Diseña una plantilla con encabezado y pie de página.
3. Guarda como archivo HTML.
4. Visualiza en navegador.

Ejercicio 14: XAMPP – Servidor local

- Objetivo: Levantar un sitio en localhost.

- Pasos:

1. Instala XAMPP.
2. Copia tu página HTML en la carpeta htdocs.
3. Inicia Apache desde el panel de control.
4. Abre http://localhost en tu navegador.

Ejercicio 15: Protocolos

- Objetivo: Diferenciar HTTP y HTTPS.

- Pasos:

1. Investiga qué significa cada protocolo.
2. Dibuja un esquema comparativo (seguridad, uso).
3. Explica en clase por qué HTTPS es más seguro.

Unidad IV – Definición de Términos

Ejercicio 16: Glosario personal

- Objetivo: Definir conceptos clave.

- Pasos:

1. Elige 10 términos (ej. UX, DNS, Layout).
2. Escribe definiciones cortas y claras.
3. Compártelas con tus compañeros.

Ejercicio 17: Mapa conceptual

- Objetivo: Relacionar conceptos principales.

- Pasos:

1. Dibuja un mapa con tres nodos: Diseño gráfico, Diseño web, Programación.
2. Conecta con flechas y ejemplos.
3. Explica cómo se complementan.

Ejercicio 18: Ejemplo práctico

- Objetivo: Identificar conceptos en un sitio real.

- Pasos:

1. Elige un sitio web conocido.
2. Señala ejemplos de jerarquía, tipografía y color.
3. Expón tus hallazgos en clase.

Ejercicio 19: Comparación tipográfica

- Objetivo: Diferenciar serif y sans serif.

- Pasos:

1. Escribe un texto en Times New Roman (serif).
2. Escribe el mismo en Arial (sans serif).
3. Compara legibilidad y estilo.

Ejercicio 20: Mini presentación

- Objetivo: Explicar arquitectura de la información.

- Pasos:

1. Crea 3 diapositivas en PowerPoint.
2. Explica qué es la arquitectura de la información.
3. Da ejemplos de navegación clara en sitios web.

👉 **Nota:** Cada ficha tiene objetivo + pasos claros, lo que facilita la aplicación directa.

Valor por Unidad: 10 Puntos

Valor Mínimo de Aprobación por Unidad: 8 Puntos

Valor Total de Ejercicios Prácticos: 40 Puntos

Evaluación por Unidades de Trabajos Prácticos Investigativos y Proyecto.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD I: DISEÑO GRÁFICO

Trabajo Práctico Investigativo: Crear un brief de diseño gráfico con los elementos claves para un cliente real o ficticio.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD II: HERRAMIENTAS DE DISEÑO GRÁFICO

Trabajo Práctico Investigativo: Diseño de Identidad Visual para Aplicación Web.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD III: APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DEL DISEÑO GRÁFICO

Trabajo Práctico Investigativo: Desarrollo de WebApps CRUD con Control de Acceso.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD IV: DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Proyecto: Conceptualización y Especificación Técnica Web.

Valor por Unidad: 15 Puntos

Valor Mínimo de Aprobación por Unidad: 12 Puntos

Valor Total de Ejercicios Prácticos: 40 Puntos

Valor Total de Trabajos Prácticos: 60 Puntos

Valor Total de Evaluaciones Prácticas: 100 Puntos

Fechas de entregas de los ejercicios y evaluaciones por unidades

Unidad	Ejercicio	Evaluación	Fecha	Hora
I	Diseño Gráfico	Crear un brief de diseño gráfico con los elementos claves para un cliente real o ficticio	07 de Marzo de 2026	23:59
II	Herramientas del Diseño Gráfico	Diseño de Identidad Visual para Aplicación Web	21 de Marzo de 2026	23:59
III	Aplicación en Web	Desarrollo de WebApps CRUD con Control de Acceso	04 de Abril de 2026	23:59
IV	Definición de Términos	Conceptualización y Especificación Técnica Web	18 de Abril de 2026	23:59

Fecha de entrega de notas de los ejercicios y evaluaciones por unidades

Fecha de Entrega: 25 de Abril de 2026 antes de las 23:59 horas.