



**DIRECCIÓN ACADÉMICA**  
VICERRECTORADO ACADÉMICO

## SÍLABO DE LA ASIGNATURA

<b>FACULTAD:</b>	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
<b>CARRERA:</b>	LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO (R-A)
<b>ESTADO:</b>	VIGENTE
<b>NIVEL DE FORMACIÓN:</b>	TERCER NIVEL
<b>MODALIDAD:</b>	PRESENCIAL
<b>ASIGNATURA:</b>	DISEÑO WEB
<b>PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:</b>	Periodo 2025 - 1S
<b>PROFESOR ASIGNADO:</b>	JORGE EDUARDO FERNANDEZ ACEVEDO
<b>FECHA DE CREACIÓN:</b>	Riobamba, 11 de marzo de 2025
<b>FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:</b>	Riobamba, 11 de marzo de 2025



### 1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	DGP3325.7.2	
NOMBRE:	DISEÑO WEB	
SEMESTRE:	SÉPTIMO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Profesional	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Praxis Preprofesional	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	2,00
	Aprendizaje práctico-experimental	2,00
	Aprendizaje Autónomo	2,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	6,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	96,00	

### 2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
		MARKETING DIGITAL	DGP0414.7.3
		DISEÑO PUBLICITARIO	DGP5311.7.1

### 3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura de "Diseño Web", es parte de la unidad profesional correspondiente al campo de formación de la praxis preprofesional, la cual se imparte en el Séptimo Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico. Mediante clases magistrales, demostraciones, simulaciones y resolución de casos se pretenderá que el alumno se adentre en la tecnología que da vida al internet, el marketing digital y el comercio electrónico hoy en día: "el desarrollo web". Al final del curso el estudiante conocerá los fundamentos del diseño web: el lenguaje de marcado de hipertexto (HTML), las hojas de estilo en cascada (CSS), la usabilidad y las actuales herramientas de software para diseño web; y aplicará metodológicamente estos conocimientos para crear una página y/o sitio web a medida de los requerimientos de un cliente o marca, para informar, promocionar y/o vender un producto o servicio, teniendo en cuenta aspectos como: la usabilidad, el diseño centrado en el usuario y su creatividad. El curso intentará en todo momento generar en el estudiante un sujeto: creativo, analítico, autocrítico, sociable y responsable de su trabajo, alineándose durante el proceso con los ejes de formación del Modelo Pedagógico vigente de la Universidad Nacional de Chimborazo, tales como: Innovación y Tecnologías, mediante el planteamiento y desarrollo de actividades que propicien: la aplicación de habilidades y recursos tecnológicos para innovar y solucionar situaciones personales, profesionales y del entorno. Finalmente, su estudio contribuye al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), de manera especial al Objetivo N°4 que textualmente dice: "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos", puesto que busca garantizar la igualdad de oportunidades de las y los ecuatorianos a través del fortalecimiento del perfil de egreso del Diseñador Gráfico, contribuyendo además, al alcance tanto de la misión como de la visión de la Carrera.

### 4. COMPETENCIA(S) DEL PERFIL EGRESO DE LA CARRERA A LA(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA:

<<COMPETENCIAS GENÉRICAS DE LA CARRERA>> • Genera ideas creativas, nuevas o renovadas en el diseño y creación de productos, servicios y prácticas inherentes a la demanda social y a la profesión (INNOVACIÓN). • Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional (TECNOLOGÍAS). <<COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA CARRERA>> • Elabora propuestas de diseño gráfico, funcionales, estéticas e innovadoras, para reproducirlas en plataformas físicas, virtuales e híbridas, con altos niveles de calidad y competitividad, denotando ética profesional, sentido crítico, y juicio estético y garantizando un aporte significativo al desarrollo de sus contextos laborales: profesionales independientes, emprendimientos, empresas, instituciones públicas o privadas y territorios (APLICACIÓN DEL DISEÑO AL MEDIO SOCIAL).

### 5. RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LO(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA

• Desarrolla su potencial creativo mediante el diseño, organización y ejecución de actividades proyectuales, creativas e innovadoras, que contribuyan a formular innovaciones en concordancia con la Matriz Productiva y el Plan Nacional de Desarrollo vigente en su contexto laboral geográfico (INNOVACIÓN). • Evidencia el dominio de competencias inherentes al manejo de herramientas digitales y software gráfico que le permita desarrollar procesos de digitalización, edición, reproducción y rasterización y distribución de contenidos propios de los proyectos visuales y audiovisuales en múltiples plataformas (TECNOLOGÍAS). • Aplica las bases teóricas, prácticas y metodológicas, orientadas a los sistemas de representación gráfica bidimensional y tridimensional, que permitan determinar con exactitud las características de un proyecto visual y/o audiovisual dentro de los campos de Diseño de Identidad y de Información dentro de un contexto social predeterminado, potenciando su creatividad y criterios de innovación (APLICACIÓN DEL DISEÑO AL MEDIO SOCIAL).



**DIRECCIÓN ACADÉMICA**  
**VICERRECTORADO ACADÉMICO**



UNACH-RGF-01-03-01.01.b  
Versión 3: 28-10-2021

**6. UNIDADES CURRICULARES:**



<b>UNIDAD N°:</b> 1								
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b> Fundamentos del Diseño Web								
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b> 48								
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Comprende los principios fundamentales del diseño web y su aplicación en la creación de una estructura básica utilizando HTML y CSS.</p>								
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Solucionar el diseño de una página web básica reconociendo los principios fundamentales del diseño web, así como el uso de las principales etiquetas de marcado de hipertexto y hojas de estilo</p>								
<b>CONTENIDOS</b> ¿Qué debe saber, hacer y ser?		<b>TEMPORALIZACIÓN</b>				<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD</b>		
<b>UNIDADES TEMÁTICAS</b>	<b>HORAS</b>			<b>SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</b>	
	<b>Aprendizaje en contacto con el docente</b>	<b>Aprendizaje práctico-experimental</b>	<b>Aprendizaje autónomo</b>					
1.1. Encuadre Pedagógico • 1.1.1. Presentación de la asignatura • 1.1.2. Sensibilización respecto a la importancia de las tutorías académicas • 1.1.3. Sensibilización respecto del proceso de evaluación docente y la necesidad de evaluar de manera objetiva. • 1.1.4. Motivación a los estudiantes para participar en convocatorias de becas y ayudas económicas. • 1.1.5. Diagnóstico inicial	2	2	2	1	- Socialización de: sílabo, acta de acuerdos y compromisos. - Retroalimentación de los resultados obtenidos tras la aplicación del test diagnóstico. - Charlas de sensibilización	Actividad práctica en el laboratorio de computación: aplicación de un test de diagnóstico a través de Moodle.	- Lectura razonada del sílabo y validación del Acta de Acuerdos y Compromisos. - Respaldo de evidencias en el aula virtual.	
1.2. Introducción al Diseño Web • 1.2.1. Historia del Internet • 1.2.2. Definición y beneficios del Diseño Web • 1.2.3. Diseño Web versus Desarrollo Web • 1.2.4. Principios y Elementos del Diseño Web moderno • 1.2.5. Herramientas básicas para el Diseño Web	2	2	2	2	- Exposición de diapositivas sobre el tema. - Tutorías. - Utilización de recursos (Moodle) adicionales como: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Ejercicio grupal para identificar las características que hacen de un diseño web efectivo y atractivo.	- Diseño de una infografía sobre las principales Herramientas para Diseño Web - Respaldo evidencias en el aula virtual.	



1.3. HTML - Introducción  • 1.3.1. Definición de HTML • 1.3.2. Estructura básica de un documento HTML • 1.3.3. Elementos de Texto • 1.3.4. Creación de Listas	2	2	2	3	- Exposición de diapositivas sobre el tema. - Tutorías. - Utilización de recursos (Moodle) adicionales como: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Instalación y configuración de editores de código. Resolución de ejercicios empleando HTML	- Lectura razonada de material bibliográfico digital adicional sobre el tema tratado. - Creación de un CV básico en formato web. - Respaldo evidencias en el aula virtual.
1.4. HTML - Enlaces, Imágenes y Tablas  • 1.4.1. HTML para crear Enlaces • 1.4.2. HTML para insertar Imágenes • 1.4.3. HTML para crear Tablas	2	2	2	4	- Exposición de diapositivas sobre el tema. - Tutorías. - Utilización de recursos (Moodle) adicionales como: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Creación de una página web empleando un mapa de imagen, links, tabla e iframe	- Replicar la página web creada en clase aplicándola a un tema de interés personal. - Respaldo evidencias en el aula virtual.
1.5. CSS - Introducción y Selectores  • 1.5.1. Introducción a las Hojas de Estilo en Cascada (CSS) • 1.5.2. Selectores básicos • 1.5.3. Propiedades básicas en CSS	2	2	2	5	- Exposición de diapositivas sobre el tema. - Tutorías. - Utilización de recursos (Moodle) adicionales como: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Desarrollo de ejercicios para demostrar el uso de selectores y propiedades básicas en CSS.	- Aplicar el código CSS estudiado a la página web creada en la tarea anterior. - Respaldo evidencias en el aula virtual.
1.6. CSS - El Modelo de Caja  • 1.6.1. Propiedades del Box Model • 1.6.2. Manipulación del Box Model • 1.6.3. Borde y sombras	2	2	2	6	- Exposición de diapositivas sobre el tema. - Tutorías. - Utilización de recursos (Moodle) adicionales como: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Aplicar el box model en diferentes elementos para crear una estructura de página bien diseñada.	- Aplicar el modelo de caja en una página web, ajustando márgenes, relleno y bordes. - Respaldo evidencias en el aula virtual.
1.7. CSS - Diseño de Layouts  • 1.7.1. Propiedad Display • 1.7.2. Uso de Flexbox	2	2	2	7	- Exposición de diapositivas sobre el tema. - Tutorías. - Utilización de recursos (Moodle) adicionales como: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Crear un layout usando Flexbox para organizar el contenido de una página web informativa de manera eficiente.	- Rediseñar la estructura de la página web, creada en clase, usando Flexbox para mejorar la distribución visual. - Respaldo evidencias en el aula virtual.



1.8. CSS - Diseño Responsive y Media Queries						- Exposición de diapositivas sobre el tema. - Tutorías. - Evaluación de la Unidad - Utilización de recursos (Moodle) adicionales como: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Crear un diseño responsive utilizando Flexbox y media queries. Planificación de la Actividad de Investigación Formativa	- Diseñar una página web responsiva para el CV, utilizando Flexbox y media queries. - Respaldo evidencias en el aula virtual.
• 1.8.1. Diseño Responsive • 1.8.2. Media Queries • 1.8.3. Introducción a CSS Grid layout	2	2	2	8				
<b>TOTAL DE HORAS</b> (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	16	16	16					
<b>EVALUACIÓN:</b> En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.								
<b>Tipos de Evaluación</b>	<b>Técnicas</b>				<b>Instrumentos</b>			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño				Demostración			
					Proyecto			
	Observación				Escala de Valoración			
	Pruebas				Pruebas estandarizadas			
Formativa	Resolución de Problemas				Estudio de Caso			
					Rúbrica			
	Evaluación de Desempeño				Demostración			
					Proyecto			
Sumativa	Observación				Escala de Valoración			
	Pruebas				Pruebas estandarizadas			
	Resolución de Problemas				Estudio de Caso			
					Rúbrica			



<b>UNIDAD N°:</b>		2					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Experiencia de Usuario: DCU, Usabilidad y Accesibilidad					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		18					
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Analiza la Usabilidad y Accesibilidad de un sitio web aplicando los principios del Diseño Centrado en el Usuario, proponiendo mejoras basadas en los estándares de accesibilidad y buenas prácticas de usabilidad.</p>							
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Analizar la calidad de un sitio web partiendo de los estándares de accesibilidad y buenas prácticas de usabilidad en el marco del Diseño Centrado en el Usuario.</p>							
<b>CONTENIDOS</b> ¿Qué debe saber, hacer y ser?		<b>TEMPORALIZACIÓN</b>			<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD</b>		
<b>UNIDADES TEMÁTICAS</b>	<b>HORAS</b>			<b>SEMANA</b> (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</b>
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
2.1. Introducción a la Experiencia de Usuario (UX) y Diseño Centrado en el Usuario (DCU)							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.1.1. Introducción a UX</li> <li>• 2.1.2. Diseño Centrado en el Usuario (DCU)</li> </ul>	2	2	2	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición de diapositivas sobre el tema.</li> <li>- Tutorías</li> <li>- Utilización de recursos (Moodle) adicionales como: video, archivos y URL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad práctica en el laboratorio de computación: Ejercicio grupal para crear perfiles y escenarios de uso en base a un sitio web</li> <li>- Ejecución de la Actividad de Investigación Formativa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reporte de lectura sobre heurísticas de usabilidad de Nielsen</li> <li>- Respaldo de evidencias en el aula virtual</li> </ul>
2.2. Usabilidad de un sitio web							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.2.1. Principios de Usabilidad</li> <li>• 2.2.2. Evaluación de la Usabilidad</li> </ul>	2	2	2	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición de diapositivas sobre el tema.</li> <li>- Tutorías</li> <li>- Utilización de recursos (Moodle) adicionales como: video, archivos y URL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividad práctica en el laboratorio de computación: Aplicación de heurísticas a un sitio web para identificar problemas de Usabilidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación de la usabilidad de un sitio web utilizando las heurísticas de Nielsen, anotar los hallazgos y sugerencias.</li> <li>- Respaldo de evidencias en el aula virtual.</li> </ul>



2.3. Accesibilidad en el diseño web						- Exposición de diapositivas sobre el tema. - Tutorías - Evaluación de la Unidad - Utilización de recursos (Moodle) adicionales como: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Realización de pruebas de accesibilidad en un sitio web utilizando herramientas como WAVE o Lighthouse.	- Auditar un sitio o página web existente en términos de accesibilidad (usando herramientas como WAVE) y redactar un informe con recomendaciones de mejora. - Respalda evidencias en el aula virtual
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.3.1. Introducción a la Accesibilidad en el diseño web</li> <li>• 2.3.2. Pautas WCAG (Web Content Accessibility Guidelines)</li> <li>• 2.3.3. Técnicas de accesibilidad en el diseño web</li> </ul>	2	2	2	11				
<b>TOTAL DE HORAS</b> (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	6	6	6					
<b>EVALUACIÓN:</b> En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.								
<b>Tipos de Evaluación</b>	<b>Técnicas</b>				<b>Instrumentos</b>			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño				Demostración			
					Proyecto			
	Observación				Escala de Valoración			
	Pruebas				Pruebas estandarizadas			
Formativa	Resolución de Problemas				Estudio de Caso			
					Rúbrica			
	Evaluación de Desempeño				Demostración			
					Proyecto			
Sumativa	Observación				Escala de Valoración			
	Pruebas				Pruebas estandarizadas			
	Resolución de Problemas				Estudio de Caso			
					Rúbrica			



<b>UNIDAD N°:</b> 3								
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b> Implementación de un Proyecto Web								
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b> 30								
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Planifica y prepara la estructura de la interfaz gráfica, identificando los elementos de diseño apropiados en función de la finalidad de los mismos, generando sitios web dinámicos, que permite al estudiante desarrollar competencias enmarcadas en la profesión.</p>								
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Diseñar páginas web responsivas, creativas e innovadoras, que respondan a las actuales tendencias del diseño web, que satisfagan las expectativas y necesidades del cliente (o marca), asegurando una satisfactoria experiencia de usuario.</p>								
<b>CONTENIDOS</b> ¿Qué debe saber, hacer y ser?		<b>TEMPORALIZACIÓN</b>				<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD</b>		
<b>UNIDADES TEMÁTICAS</b>	<b>HORAS</b>			<b>SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</b>	
	<b>Aprendizaje en contacto con el docente</b>	<b>Aprendizaje práctico-experimental</b>	<b>Aprendizaje autónomo</b>					
3.1. Maquetación de una Web empleando HTML5 y CSS3  • 3.1.1. Introducción a HTML5 • 3.1.2. Maquetación de una página web con HTML5 • 3.1.3. Introducción a CSS3 • 3.1.4. Aplicación de estilos CSS3	2	2	2	12	- Maquetación de una página web guiada por el docente, utilizando HTML5 y CSS3. - Tutorías - Utilización de recursos (Moodle) adicionales como: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Maquetación de un micrositio web utilizando HTML5 y CSS3, para una marca, producto o servicio.	- Maquetación de una página web que se enfoque en una marca, producto o servicio, utilizando HTML5 y CSS3. - Respaldo de evidencias en el aula virtual.	
3.2. Desarrollo del Proyecto Web (parte 1)  • 3.2.1. Briefing para diseño web • 3.2.2. Investigación y mapa de navegación • 3.2.3. Arquitectura de la Información	2	2	2	13	- Maquetación de una página web guiada por el docente, utilizando herramientas para el desarrollo ágil de páginas web. - Tutorías - Utilización de recursos adicionales: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Maquetación de una página web para eCommerce utilizando herramientas para el desarrollo ágil de páginas web.	- Maquetación de una página web para eCommerce, utilizando herramientas para el desarrollo ágil de páginas web. - Respaldo de evidencias en el aula virtual.	



3.3. Desarrollo del Proyecto Web (parte 2)						- Maquetación de una página web guiada por el docente, utilizando herramientas para el desarrollo ágil de páginas web. - Tutorías - Utilización de recursos adicionales: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Maquetación de una página web para eCommerce utilizando herramientas para el desarrollo ágil de páginas web.	- Maquetación de una página web para eCommerce, utilizando herramientas para el desarrollo ágil de páginas web. - Respaldo de evidencias en el aula virtual.
• 3.3.1. Wireframes y bocetos • 3.3.2. Diseño Visual	2	2	2	14				
3.4. Desarrollo del Proyecto Web (parte 3)						- Maquetación de una página web guiada por el docente, utilizando herramientas para el desarrollo ágil de páginas web. - Tutorías - Utilización de recursos adicionales: video, archivos y URL	Actividad práctica en el laboratorio de computación: Maquetación de una página web para eCommerce utilizando herramientas para el desarrollo ágil de páginas web.	- Maquetación de una página web para eCommerce, utilizando herramientas para el desarrollo ágil de páginas web. - Respaldo de evidencias en el aula virtual.
• 3.4.1. El desarrollo Frontend • 3.4.2. El proceso de Testing • 3.4.3. Posicionamiento en la web (SEO)	2	2	2	15				
3.5. Socialización de Proyectos Web						- Socialización y evaluación de la Actividad de Investigación Formativa. - Utilización de recursos Moodle del aula virtual.	- Defensa y evaluación de los proyectos web. - Utilización de recursos Moodle del aula virtual	- Corrección y consolidación del informe final del proyecto web, y del Anexo 3 de Investigación Formativa. - Respaldo de evidencias en el aula virtual.
• 3.5.1. Exposición y evaluación de proyectos web • 3.5.2. Socialización de la Actividad de Investigación Formativa.	2	2	2	16				
<b>TOTAL DE HORAS</b> (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	10	10	10					
<b>EVALUACIÓN:</b> En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.								
<b>Tipos de Evaluación</b>	<b>Técnicas</b>				<b>Instrumentos</b>			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño				Demostración			
	Observación				Proyecto			
	Pruebas				Escala de Valoración			
	Resolución de Problemas				Pruebas estandarizadas			
					Estudio de Caso			
					Rúbrica			
	Evaluación de Desempeño				Demostración			



Formativa	Observación	Proyecto
	Pruebas	Escala de Valoración
	Resolución de Problemas	Pruebas estandarizadas
		Estudio de Caso
Sumativa		Rúbrica
	Evaluación de Desempeño	Demostración
	Observación	Proyecto
	Pruebas	Escala de Valoración
	Resolución de Problemas	Pruebas estandarizadas
		Estudio de Caso
		Rúbrica

## 7. INVESTIGACIÓN FORMATIVA.

De acuerdo a los temas y subtemas del sílabo se realizarán actividades que promuevan la investigación formativa como estrategia general de aprendizaje para la formación del estudiante.

## 8. METODOLOGÍA:

### Metodología de enseñanza aprendizaje

- Analítico, Sintético, Crítico, Propositivo
- Aprendizaje por Descubrimiento
- Aprendizaje Basado en Problemas
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Constructivista - Participativo
- Aprendizaje Colaborativo.
- Aprendizaje Cooperativo
- Clase Invertida
- Expositivo
- Demostraciones prácticas

### Técnicas de enseñanza aprendizaje.

- Pruebas:
- Observación:
- Resolución de Problemas:
- Evaluación de Desempeño:

### Recursos:

- Aula virtual
- Bibliografía Especializada
- Diapositivas
- TIC - Tecnologías de la información y la comunicación
- TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento
- SICOA
- Computador
- Laboratorio de Mac
- Pizarra
- Marcadores
- Borrador de Pizarra
- Cuaderno de trabajo
- Software de Prototipado
- Software para Diseño Web
- Herramientas de Inteligencia Artificial
- Simuladores
- Videotutoriales
- Zoom Workplace

## 9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Ambientes Virtuales
- Biblioteca Virtual
- Laboratorio de PCs



- Comunidades virtuales de aprendizaje
- Aula de clase

**10. RELACIÓN DE LA ASIGNATURA CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA:**

Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera: (Copiar los elaborados para cada unidad)	Nivel de Contribución: (ALTA – MEDIA -BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)			Evidencias de Aprendizaje: Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.
	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende los principios fundamentales del diseño web y su aplicación en la creación de una estructura básica utilizando HTML y CSS.</li> </ul>			X	Página web básica creada con HTML y CSS, que ejemplifica los principios fundamentales del diseño web.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza la Usabilidad y Accesibilidad de un sitio web aplicando los principios del Diseño Centrado en el Usuario, proponiendo mejoras basadas en los estándares de accesibilidad y buenas prácticas de usabilidad.</li> </ul>		X		Informe de análisis de usabilidad y accesibilidad de un sitio web.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planifica y prepara la estructura de la interfaz gráfica, identificando los elementos de diseño apropiados en función de la finalidad de los mismos, generando sitios web dinámicos, que permite al estudiante desarrollar competencias enmarcadas en la profesión.</li> </ul>	X			Micrositio web responsivo, creativo e innovador que responde a las actuales tendencias del diseño web y satisface las necesidades del cliente (o marca), asegurando una satisfactoria experiencia de usuario.

**11. BIBLIOGRAFÍA**

<b>11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA</b>
<b>11.1.1 BÁSICA:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• DISEÑO DE INTERFACES WEB Córcoles Tendaro José Eduardo RA-MA Editorial</li> <li>• HTML5, CSS3, y JavaScript. Tuya Feijóo Eugenio Ediciones multimedia (Grupo Anaya, S.A)</li> </ul>
<b>11.1.2 COMPLEMENTARIA:</b>
- Remon, M. T. (2014). Diseño web con HTML5 y CSS3. Editorial Macro - Carballeiro, G. (2012). Diseño Web con HTML y CSS. RedUSERS - García, D. & López, M. (2024). Diseño de Interfaces Web (2da. Edición). Editorial Sintesis
<b>11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL</b>
<b>11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)</b>
<b>11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)</b>
Gauchat, JD. (2017). El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript, URL. Recuperado el 26 de septiembre del 2024 de <a href="https://repositorio.uci.cu/jspui/bitstream/123456789/10129/1/Gran_Libro_HTML5_CSS3_Javascript.pdf">https://repositorio.uci.cu/jspui/bitstream/123456789/10129/1/Gran_Libro_HTML5_CSS3_Javascript.pdf</a>
<b>11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)</b>



- <https://www.w3schools.com/>
- <https://lenguajehtml.com/>
- <https://lenguajecss.com/>
- <https://www.khanacademy.org/>
- Diseño web profesional explicado en 3 minutos, disponible en: [https://youtu.be/WqWw\\_mpuval](https://youtu.be/WqWw_mpuval)
- Tendencias en diseño web para 2018, disponible en: <https://madridnyc.es/tendencias-diseno-web-2018/>
- Tendencias en diseño web para 2019, disponible en: <https://youtu.be/UQrE1K5-Wqo>
- 10 tendencias del diseño web para el 2024. disponible en: <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/tendencias-diseno-web>
- 12 tendencias de diseño web para 2024 – ejemplos, disponible en: <https://www.saulverez.com/tendencias-de-diseno-web-para-2024/>
- Cómo crear un sitio de WordPress con Elementor: La guía definitiva, disponible en: <https://kinsta.com/es/blog/wordpress-elementor/>
- Guía completa de Webflow: Cómo crear y optimizar tu sitio web en 2024, disponible en: <https://www.dbta.agency/blog/webflow-pdf-guia-completa-2024>
- Principios de usabilidad web de Jakob Nielsen y el diseño UX, disponible en: <https://es.semrush.com/blog/usabilidad-web-principios-jakob-nielsen/>
- Guía de SEO para Empresas. Posiciona tu Web en Google como un Pro, disponible en: <https://alfonsoprim.es/guia-seo-empresas-posicionamiento-web-google/>

## 12. PERFIL DEL DOCENTE:

Soy ingeniero de sistemas, graduado en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo en el año 2003. Poseo una maestría en Informática Educativa obtenido en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo en el año 2017. Mi trabajo, desde 1996, lo he desarrollado básicamente en el área de la docencia, dictando clases en establecimientos como la Unidad Educativa San Felipe Neri, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo y Universidad Nacional de Chimborazo. He sido profesor de computación básica, informática aplicada, desarrollo de sitios web, minería de datos, multimedia, arquitectura del computador, programación estructurada en pascal y C++, sistemas operativos, técnicas de mercadeo electrónico, diseño de proyectos de graduación, sistemas de información aplicados a la educación, desarrollo de multimedia, desarrollo de software educativo, Tics en la Educación. Además curse una especialización como Experto en Procesos Elearning a través de la Universidad Virtual de FATLA.



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Ing. JORGE EDUARDO FERNANDEZ ACEVEDO
	 .....

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 11 de marzo de 2025
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



71deb24c-b5f0-41a7-beb2-06075e6674bf



.....  
WILLIAM JAVIER QUEVEDO TUMALLI  
DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. Evaluaciones orales, escritas entre otras.</li></ul>	35%	35%
Aprendizaje práctico-experimental	<ul style="list-style-type: none"><li>• Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.</li></ul>	35%	35%
Aprendizaje autónomo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.</li></ul>	30%	30%
<b>PROMEDIO</b>		<b>100%- 10</b>	<b>100%- 10</b>

La calificación de cada componente se ponderará sobre 10 puntos, debiendo realizar una regla de 3 en base al porcentaje de cada uno de ellos para obtener una calificación final sobre 10.

Documento Generado el: 20 de marzo de 2025 a las 12:37:00  
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual