UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DIAGRAMACION DIGITAL Y DISEÑO DE INTERFAZ

NIVEL

QUINTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DIAGRAMACION DIGITAL Y DISEÑO DE INTERFAZ
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-02</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>RETOQUE DIGITAL II</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UP-04-02</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
3
Nivel
QUINTO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
3</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
48</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
96</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	3
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	48
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	96
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	144

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito A partir de las fundamentaciones conceptuales la asignatura de Diagramación Digital y Diseño Interfaz, se pretende que los estudiantes conozcan la importancia del manejo de herramientas que los ayude en el mundo de las publicaciones editoriales, analizando los factores y el propósito de ellas, definiendo cuál será el medio a publicar. El alumno adquiere además, la capacidad para diseñar publicaciones de alto impacto. Los requerimientos rectores de esta asignatura se fundamentan en el trabajo a partir de estrategias significativas para que los estudiantes logren desarrollar sus capacidades por medio de un aprendizaje colaborativo juntamente con sus docentes, en las actividades que así lo requieran.

Descripción de la asignatura La asignatura de Diagramación Digital y Diseño Interfaz, acerca al estudiante a los conocimientos básicos vinculados con la creación de publicaciones digitales e impresas, teniendo en cuenta su potencial comunicativo y expresivo. El resultado de aprendizaje de la asignatura Demuestra el dominio de conceptos y herramientas digitales de diseño y diagramación, estableciendo un flujo de trabajo adecuado, para el desarrollo de soportes impresos y digitales. Mediante el uso de la metodología ABP el estudiante lograra solucionar problemas de una manera creativa y profesional desarrollara un proyecto que satisfaga las necesidades de sus usuarios, y con el método expositivo el estudiante defenderá y sustentará sus trabajos. La asignatura esta compuesta por 4 unidades. En la primera unidad se explora el software de diagramación digital mediante el uso de sus herramientas. En la segunda unidad se desarrollan ejercicios de aplicación y experimentación. En la tercera unidad se revisa la gestión del diseño en la generación de prototipos de altafidelidad para dispositivos móviles. En la cuarta unidad se trabaja en el aprendizaje y flujo de trabajo para la creación de apps.

Objetivo general de la asignatura Demostrar el dominio de conceptos y herramientas digitales de diseño y diagramación, estableciendo un flujo de trabajo adecuado, para el desarrollo de soportes impresos y digitales.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Definir los fundamentos teóricos y prácticos del software de diagramación Indesign

2.-Planear y desarrollar diagramaciones o maquetaciones para diversos soportes comunicacionales, utilizando herramientas digitales y técnicas profesionales que aseguren la correcta estructuración, presentación y publicación de los contenidos.

3.-Desarrollar productos digitales con conocimientos teóricos y prácticos en el diseño de una interfaz enfocada en las necesidades del usuario.

4.-Adquirir conocimientos de software de prototipado de alta fidelidad para la generación de proyectos en el ámbito de las publicaciones digitales.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Definir los fundamentos teóricos y prácticos del software de diagramación Indesign			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Software de Maquetación	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.2.- Espacio de trabajo	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
1.3.- Interactividad	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura
1.4.- Impresión	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Analiza y aplica los fundamentos teóricos y prácticos del software InDesign, demostrando competencia en la creación y edición de documentos y diagramaciones profesionales.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Adaptabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Planear y desarrollar diagramaciones o maquetaciones para diversos soportes comunicacionales, utilizando herramientas digitales y técnicas profesionales que aseguren la correcta estructuración, presentación y publicación de los contenidos.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Diseño y diagramación de contenidos informativos sobre soportes comunicacionales.	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura
2.2.- Proceso de Diseño de soportes comunicacionales	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura
2.3.- Exportación de archivos	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
2.4.- Publicación de documentos	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Planea, diseña y ejecuta diagramaciones o maquetaciones para diferentes soportes comunicacionales, aplicando herramientas digitales y técnicas profesionales que garanticen la correcta estructuración, legibilidad y publicación de los contenidos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Foros, Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Talleres
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Adaptabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Desarrollar productos digitales con conocimientos teóricos y prácticos en el diseño de una interfaz enfocada en las necesidades del usuario.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Diseño de interacción	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.2.- UX / UI	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.3.- Publicaciones digitales	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
3.4.- Compilación de archivos	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Diseña y prototipa productos digitales aplicando conocimientos teóricos y prácticos de diseño de interfaces, centrados en la experiencia y necesidades del usuario (UX/UI).
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Talleres, Generación de datos y búsqueda de información
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Adaptabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Adquirir conocimientos de software de prototipado de alta fidelidad para la generación de proyectos en el ámbito de las publicaciones digitales.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Software de prototipado de alta fidelidad	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.2.- Diseño de Productos Digitales	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.3.- Animación (Usos Funcionales)	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.4.- Plugins y Exportación de archivos	3	5	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Aplica herramientas de prototipado de alta fidelidad para la creación y evaluación de proyectos digitales, demostrando habilidades técnicas en la generación de publicaciones interactivas y funcionales.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Resolución de problemas, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Adaptabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n dos tipos de ambientes de aprendizaje: En el escenario real , el aula y laboratorio de computaciÃ³n funcionan como espacios de experimentaciÃ³n prÃ¡ctica, donde se realizan talleres de diagramaciÃ³n, ejercicios de prototipado, anÃ¡lisis de casos y revisiones presenciales de proyectos. La interacciÃ³n directa con el docente favorece el trabajo colaborativo, el intercambio de ideas y la retroalimentaciÃ³n inmediata sobre aspectos visuales, tÃ©cnicos y funcionales de la asignatura. En el escenario virtual , se utilizan plataformas digitales y herramientas colaborativas para extender y reforzar el proceso formativo. Mediante aulas virtuales, entornos de prototipado en lÃnea, repositorios de recursos y foros de discusiÃ³n, los estudiantes desarrollan actividades asincrÃ³nicas y sincrÃ³nicas que fortalecen su autonomÃa. Estos espacios facilitan la revisiÃ³n remota de interfaces, la integraciÃ³n de contenidos multimedia y la simulaciÃ³n de flujos de usuario con estÃ¡ndares profesionales.

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Definir los fundamentos teóricos y prácticos del software de diagramación Indesign	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajo Práctico
2.- Planear y desarrollar diagramaciones o maquetaciones para diversos soportes comunicacionales, utilizando herramientas digitales y técnicas profesionales que aseguren la correcta estructuración, presentación y publicación de los contenidos.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajo Práctico
3.- Desarrollar productos digitales con conocimientos teóricos y prácticos en el diseño de una interfaz enfocada en las necesidades del usuario.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Trabajo Práctico
4.- Adquirir conocimientos de software de prototipado de alta fidelidad para la generación de proyectos en el ámbito de las publicaciones digitales.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajo Práctico

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Steane, Jamie.	2016	Fundamentos del diseóo interactivo	1a edición	Promopress	Barcelona	1	208 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BG-10111							
Comentario:	Libro contemporáneo, Este libro ofrece una introduccián visual a las nociones básicas del diseáo desde una perspectiva interactiva que sirve como soporte de documentacián, planificacián y desarrollo de los proyectos							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Zappaterra, Yolanda; Cath, Caldwell	2014	Diseño editorial: periódicos y revistas / medios impresos y digitales.	1	Editorial GG	España Barcelona	1	240	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico, este documento pretende trasladar la composición de las paginas, mediante la integración de los conocimientos de tipografáa y creacián de imágenes con los diversos canales que ofrecen las publicaciones digitales y las tácnicas de impr							
URL:	https://0x102q05j-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/45556?page=1							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Santos Orcero, Daniel.	2025	Diseño gráfico de productos editoriales multimedia: UF1583	1	IC Editorial	España Andalucéa	1	404	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo, este documento muestra informacián desde el ámbito del diseño gráfico para la creacián de productos multimedia, dando a conocer las caracterásticas imprescindibles desde un punto de vista tácnico e informático.							
URL:	https://0x102q05j-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/283195?page=1							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Yablonski, Jon	2020	Las Leyes del UX	1	Parramon		1	170	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								

Comentario:	Libro contemporáneo, Este libro muestra la explicación de las leyes del diseáo desde una perspectiva psicológica interpretada de una manera simple por el autor.
URL:	https://0x102q05j-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/226899?page=1

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Alcázar Jiménez, Noelia	2016	Definición y diseño de productos editoriales	1	IC Editorial	España Málaga	1	281	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	libro contemporáneo, este manual enseáará los conceptos editoriales y como componer adecuadamente un producto editorial desde sus fundamentos hasta las procesos de calidad y maquetación.							
URL:	https://0x102q05j-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/282395?page=1							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Caldwell; Cath	2017	Diseño editorial:	2a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	240 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01048							
Comentario:	Libro contemporáneo,Te ofrece la orientación teórica y los consejos prácticos fundamentales para trasladar las necesidades del periodismo actual a la composición de la página impresa o digital.							
URL:								