UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DISEÑO WEB

NIVEL

SEXTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DISEÑO WEB
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UP-06-04</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>DIAGRAMACION DIGITAL Y DISEÑO DE INTERFAZ</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-02</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
2
Nivel
SEXTO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>PROYECTOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UP-06-02</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
2</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
32</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
64</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	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
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.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Lograr un altoconocimiento en el manejo , coordinación , planificación y ejecución de proyectos web basados en una conceptualización teórica y tecnológica para producir soluciones eficaces a problemas de diseño construcción y mantenimiento web.

Descripción de la asignatura La asignatura busca que el estudiante identifique los conceptos de diseño web que vinculan al mundo del internet, desde sus hitos históricos y evolución de la Web 1.0 a la 4.0, para aplicarlos en el proceso de creación de sitios web dinámicos y el lenguaje de programación necesario para el desarrollo de páginas estáticas y dinámicas. A través de un recorrido técnico y creativo, la materia aborda la arquitectura de la informacion, el diseño de interfaces (UI) basado en sistemas de rejillas y la implementación profesional mediante sistemas de gestión de contenidos (CMS) . El programa culmina con la transferencia de proyectos a entornos reales, integrando estrategias de SEO, seguridad y administración de servidores . Para lograr una formación integral, se aplica la metodología de aprendizaje ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) , lo que permite a los estudiantes: Elaborar un diagnóstico preciso de las necesidades de aprendizaje frente a retos reales del entorno digital. Construir el conocimiento de la materia de forma activa, vinculando la teoría estética con la resolución técnica. Trabajar cooperativamente en el desarrollo de soluciones web funcionales, escalables y optimizadas.

Objetivo general de la asignatura Desarrollar productos y soluciones web mediante la identificación de conceptos fundamentales y el uso de lenguaje de programación necesario la construcción de sitios web funcionales, seguros y optimizados que respondan a los estándares actuales de la industria.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Aplicar conceptos que permitan la estructuración de contenidos digitales adecuados mediante el análisis evolutivo de la web asegurando que la arquitectura responda a estándares web, para la ejecución de procesos de maquetación técnica y gráficamente funcionales.

2.-Distinguir los diferentes tipos de plataformas digitales y sus características técnicas para diseñar interfaces de usuario (UI) funcionales, empleando sistemas de rejillas y técnicas de prototipado que diferencien con precisión el desarrollo de sitios estáticos y dinámicos.

3.-Implementar sitios web funcionales mediante el uso de sistemas de gestión de contenidos (CMS), integrando constructores visuales, plugins y herramientas de seguimiento para administrar eficientemente plataformas digitales y sus costos operativos.

4.-Optimizar y publicar proyectos digitales mediante la aplicación de estrategias de SEO, protocolos de seguridad y gestión de servidores, garantizando un despliegue técnico eficiente que cumpla con los estándares de rendimiento y estabilidad requeridos en la red.

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	Aplicar conceptos que permitan la estructuración de contenidos digitales adecuados mediante el análisis evolutivo de la web asegurando que la arquitectura responda a estándares web, para la ejecución de procesos de maquetación técnica y gráficamente funcionales.			
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.- La web y su historia	2	3	1	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Trabajos escritos
1.2.- Evolución de la web con el tiempo	2	3	1	Ensayos Control de lectura Trabajos escritos Trabajos
1.3.- Tipos y características de páginas web	2	3	1	Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Evaluaciones Parciales Ensayos Trabajos
1.4.- Aspectos gráficos y técnicos de la web	2	3	1	Ensayos Trabajos escritos Cuestionarios Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Aplica conceptos que permitan la estructuración de contenidos digitales adecuados mediante el análisis evolutivo de la web asegurando que la arquitectura responda a estándares web, para la ejecución de procesos de maquetación técnica y gráficamente funcionales.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Foros, Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Resolución de problemas, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Distinguir los diferentes tipos de plataformas digitales y sus características técnicas para diseñar interfaces de usuario (UI) funcionales, empleando sistemas de rejillas y técnicas de prototipado que diferencien con precisión el desarrollo de sitios estáticos y dinámicos.			
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.- La página web y sus características	2	3	1	Lista de cotejo Ensayos Control de lectura Trabajos escritos Trabajos
2.2.- Tipos de páginas web	2	3	1	Pruebas de Diagnostico Foro interactivo sobre derecho de familia Cuestionarios Trabajos
2.3.- Desarrollo de sitios estáticos y dinámicos	2	3	1	Pruebas de Diagnostico Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad Ensayos Cuestionarios Trabajos
2.4.- Diseño de Interfaz	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Lista de cotejo Evaluaciones Parciales Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Distingue los diferentes tipos de plataformas digitales y sus características técnicas para diseñar interfaces de usuario (UI) funcionales, empleando sistemas de rejillas y técnicas de prototipado que diferencien con precisión el desarrollo de sitios estáticos y dinámicos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Implementar sitios web funcionales mediante el uso de sistemas de gestión de contenidos (CMS), integrando constructores visuales, plugins y herramientas de seguimiento para administrar eficientemente plataformas digitales y sus costos operativos.			
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.- Arquitectura de CMS	2	3	1	Pruebas de Diagnostico Ensayos Trabajos escritos Trabajos
3.2.- Uso de constructores visuales y personalización.	2	3	1	Foro interactivo sobre derecho de familia Ensayos Escalas de puntuaciÃ³n Trabajos
3.3.- Gestión de plugins	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Pruebas escritas de la unidad Ensayos Mapas Conceptuales Trabajos
3.4.- Administración CMS	2	3	1	Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Trabajos escritos Escalas de puntuaciÃ³n
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Implementa sitios web funcionales mediante el uso de sistemas de gestión de contenidos (CMS), integrando constructores visuales, plugins y herramientas de seguimiento para administrar eficientemente plataformas digitales y sus costos operativos.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas

Estrategias educativas : Resolución de problemas, Talleres, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones

Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento

Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Optimizar y publicar proyectos digitales mediante la aplicación de estrategias de SEO, protocolos de seguridad y gestión de servidores, garantizando un despliegue técnico eficiente que cumpla con los estándares de rendimiento y estabilidad requeridos en la red.			
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.- Optimización de recursos	2	3	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Lista de cotejo Evaluaciones Parciales Control de lectura
4.2.- SEO	2	3	1	Pruebas de Diagnostico Lista de cotejo Foro interactivo sobre derecho de familia Ensayos Trabajos
4.3.- Seguridad y mantenimiento	2	3	1	Ensayos Trabajos escritos Trabajos
4.4.- Publicación	2	3	1	Evaluaciones Parciales Foro interactivo sobre derecho de familia Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Optimiza y publica proyectos digitales mediante la aplicación de estrategias de SEO, protocolos de seguridad y gestión de servidores, garantizando un despliegue técnico eficiente que cumpla con los estándares de rendimiento y estabilidad requeridos en la red.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Resolución de problemas, Talleres, Generación de datos y búsqueda de información, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Pensamiento crítico

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.

Aprobado

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.- Aplicar conceptos que permitan la estructuración de contenidos digitales adecuados mediante el análisis evolutivo de la web asegurando que la arquitectura responda a estándares web, para la ejecución de procesos de maquetación técnica y gráficamente funcionales.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Evaluación individual
2.- Distinguir los diferentes tipos de plataformas digitales y sus características técnicas para diseñar interfaces de usuario (UI) funcionales, empleando sistemas de rejillas y técnicas de prototipado que diferencien con precisión el desarrollo de sitios estáticos y dinámicos.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	evaluacion grupal
3.- Implementar sitios web funcionales mediante el uso de sistemas de gestión de contenidos (CMS), integrando constructores visuales, plugins y herramientas de seguimiento para administrar eficientemente plataformas digitales y sus costos operativos.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	evaluación grupal
4.- Optimizar y publicar proyectos digitales mediante la aplicación de estrategias de SEO, protocolos de seguridad y gestión de servidores, garantizando un despliegue técnico eficiente que cumpla con los estándares de rendimiento y estabilidad requeridos en la red.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	evaluacion grupal

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
FERNÁNDEZ, CASADO	2020	Diseño y construcción de páginas web	1	RA-MA	España Madrid	1	568	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo, expone y resume de manera detallada las herramientas y servicios que resultan beneficiosos para el aprendizaje y creación de sitios web.							
URL:	https://0x102q05j-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/222742?page=1							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Goméz; Julio	2011	Diseño y creación de portales web	1a edición	Ediciones de la U	Colombia Bogotá	1	242 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	3842d							
Comentario:	libro clasico							
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
MONTESERÍN, PABLO	2022	Aprender WordPress con 100 ejercicios prácticos.	1	Marcombo	España Barcelona	1	386	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo, muestra el desarrollo de sitios web corporativos. Libro dirigido a personas que se estan iniciando en el mundo del desarrollo web.							
URL:	https://0x102q05j-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/281869?page=1							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Torres Remon, Manuel	2014	Diseño web con HTML 5 y CSS3	1a edición	Macro	Lima	1	356 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00715							
Comentario:	libro clásico							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
CÓRCOLES, TENDERO	2015	Diseño de interfaces web	1	Editorial RA-MA	España Madrid	1	231	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico, encierra los aspectos más importantes de las interfaces web.							
URL:	https://0x102q05j-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/62487?page=1							