



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

CARRERA DE: Marketing Digital

MODALIDAD EN LÍNEA

SÍLABO

HERRAMIENTAS PARA LA WEB

NIVEL

CUARTO

AMBATO - ECUADOR
2026

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 La asignatura Herramientas para la Web tiene como propósito capacitar al estudiante para presentar los resultados de estrategias digitales mediante el uso de herramientas web, integrando el conocimiento de los conceptos básicos de la web, el control estadístico de medios en redes sociales, la delimitación de espacios digitales, el aprovechamiento de servicios web y la visualización multimedia.

Descripción de la asignatura La asignatura Herramientas para la Web está compuesta por cuatro unidades en las que se desarrollan los contenidos mínimos establecidos en el plan de estudios: 1. Conceptos básicos de la web y control estadístico de medios en redes sociales, 2. Delimitación de espacios en entornos digitales, 3. Servicios web y 4. Visualización multimedia. Cada una de estas unidades articula la teoría con la práctica, con el fin de que el estudiante comprenda el funcionamiento de la web, maneje herramientas dig

Objetivo general de la asignatura Aplicar de manera estratégica las herramientas web para la presentación de acciones digitales, integrando la teoría y la práctica, con el fin de fortalecer la gestión de la información, la comunicación en línea y el análisis de resultados en entornos profesionales.

Objetivos específicos de la asignatura

- 1.-Comprender los conceptos básicos de la web para reconocer su funcionamiento, estructura y aplicaciones en entornos digitales.
- 2.-Analizar técnicas de control estadístico en medios y redes sociales para analizar datos.
- 3.-Identificar servicios web que faciliten la integración de recursos.
- 4.-Seleccionar estrategias de visualización multimedia que permitan comunicar información de manera clara, atractiva y efectiva en entornos 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	Comprender los conceptos básicos de la web para reconocer su funcionamiento, estructura y aplicaciones en entornos 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
1.1.- Servicios y recursos web en la práctica	4	0	8	Trabajos
1.2.- Tendencias actuales de la web	8	8	8	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	8	16	TOTAL HORAS: 36

Resultados de aprendizaje: El estudiante analiza y explica los conceptos básicos de la web, reconociendo su funcionamiento, estructura y aplicaciones en entornos digitales, mediante actividades de análisis y aplicación práctica.

Metodología de enseñanza : Método expositivo

Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, La elaboración individual de ensayos

Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Moodle, biblioteca virtual, herramientas digitales.

Habilidades Blandas : Comunicación asertiva, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Analizar técnicas de control estadístico en medios y redes sociales para analizar datos.			
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.- Métricas clave para el análisis del rendimiento en redes sociales.	4	0	8	Trabajos
2.2.- Herramientas de control estadístico para la supervisión de redes sociales.	8	8	8	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	8	16	TOTAL HORAS: 36

Resultados de aprendizaje: El estudiante aplica técnicas de control estadístico en medios y redes sociales.

Metodología de enseñanza : Método expositivo

Estrategias educativas : Foros, Talleres, La elaboración individual de ensayos, Trabajos y exposiciones

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

Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Identificar servicios web que faciliten la integración de recursos.			
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.- Servicios web de integración: Conectores y automatización.	4	0	8	Trabajos
3.2.- Plataformas de gestión y comunicación.	8	8	8	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	8	16	TOTAL HORAS: 36

Resultados de aprendizaje: El estudiante implementa servicios web para integrar herramientas digitales.

Metodología de enseñanza : Método expositivo

Estrategias educativas : Foros, Talleres, La elaboración individual de ensayos, Trabajos y exposiciones

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

Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Seleccionar estrategias de visualización multimedia que permitan comunicar información de manera clara, atractiva y efectiva en entornos 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.- Principios de la visualización de datos e información: storytelling visual, claridad y diseño informativo.	4	0	8	Trabajos
4.2.- Herramientas de creación multimedia: Canva, Figma, Genially, Adobe Express, Tableau.	8	8	8	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	8	16	TOTAL HORAS: 36

Resultados de aprendizaje: El estudiante produce recursos multimedia interactivos (infografías, presentaciones o videos) que transmiten información con claridad y creatividad, respondiendo a necesidades comunicacionales específicas.
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Foros, Talleres, La elaboración individual de ensayos, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Biblioteca virtual
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizará el ambiente virtual, mediante clases virtuales en tiempo sincrónico y se utilizará la plataforma educativa Moodle de la UTA para brindar una retroalimentación constante, además de la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso de aprendizaje. Este espacio digital tiene como propósito fundamental proporcionar a los estudiantes recursos dinámicos y accesibles que faciliten su proceso de aprendizaje, promoviendo una experiencia educativa activa, colaborativa y estrechamente vinculada con el ecosistema digital actual. El aula virtual constituye el eje central de la asignatura, funcionando como un entorno privado de enseñanza-aprendizaje basado en un sistema de gestión de aprendizaje (LMS Learning Management System), que permite administrar de manera eficiente los contenidos, las actividades y las evaluaciones del curso.

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.- Comprender los conceptos básicos de la web para reconocer su funcionamiento, estructura y aplicaciones en entornos digitales.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Cuestionario
2.- Analizar técnicas de control estadístico en medios y redes sociales para analizar datos.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Cuestionario
3.- Identificar servicios web que faciliten la integración de recursos.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Cuestionario
4.- Seleccionar estrategias de visualización multimedia que permitan comunicar información de manera clara, atractiva y efectiva en entornos digitales.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Cuestionario

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Rizo, Esther	2022	MAS QUE DISEÑO: DE EXPERIENCIA (UX) LIFE-CENTERED DESING PARA PRODUCTOS Y SERVICIOS	1	ALPHA-EDITORIAL	Colombia Bogotá	1	223	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: BIBLIOGRAFIA CONTEMPORANEA: Promueve un enfoque de diseño centrado en la vida para la creación de productos y servicios, expandiendo la experiencia del usuario.								
URL: https://0x104pw86-y-https-www-alphaeditorialcloud-com.itmsp.museknowledge.com/reader/mas-que-diseno-de-experiencia-ux?location=1								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
López, Francisco	2022	TU YO DIGITAL ¿QUIÉN ERES EN REDES SOCIALES?	1	ALPHA-EDITORIAL	Colombia Bogotá	1	231	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: BIBLIOGRAFIA CONTEMPORÁNEA: Se refiere a la identidad y presencia de una persona en línea, construida a través de sus interacciones, publicaciones y datos en plataformas digitales, como redes sociales y foros.								
URL: https://0x104pw86-y-https-www-alphaeditorialcloud-com.itmsp.museknowledge.com/reader/tu-yo-digital?location=1								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
García, Jesús	2023	SEO EN LA PRACTICA, UBICA TU WEB EN LOS PRIMEROS RESULTADOS DE LA SERP 1ED.	1	ALPHA-EDITORIAL	Colombia Bogotá	1	261	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: BIBLIOGRAFIA CONTEMPORÁNEA: es un recurso para profesionales y empresas que buscan mejorar la visibilidad de su sitio web en los resultados de búsqueda (SERP), centrándose en la optimización técnica y de contenidos para atraer tráfico orgánico de calidad								
URL: https://0x104pw86-y-https-www-alphaeditorialcloud-com.itmsp.museknowledge.com/reader/seo-en-la-practica?location=1								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Brogna, Roberto	2023	COMO PIENSAN LOS ALGORITMOS DE MARKETING, LA EFICACIA EN EL	1	ALPHA-EDITORIAL	Colombia Bogotá	1	227	Virtual

		MARKETING PROGRAMATICO 1ED.						
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	BIBLIOGRAFIA CONTEMPORÁNEA: Ubica tu web en los primeros resultados.							
URL:	https://0x104pw86-y-https-www-alphaeditorialcloud-com.itmsp.museknowledge.com/reader/como-piengan-los-algoritmos-de-marketing?location=1							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ahumada, Silvia Liberos, Eduardo	2024	INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EL MARKETING, COMO LA TECNOLOGIA REVOLUCIONARA TU ESTRATEGIA 1ED.	1	ESIC	España Madrid	1	368	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	BIBLIOGRAFIA CONTEMPORÁNEA: La IA ayuda a los equipos de marketing a mejorar sus programas de gestión de relaciones con los clientes (CRM) mediante la automatización de tareas rutinarias, como la preparación de los datos de los clientes.							
URL:	https://0x104pw86-y-https-www-alphaeditorialcloud-com.itmsp.museknowledge.com/reader/inteligencia-artificial-para-el-marketing?location=1							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Izaguirre, Manuel Tafur, Raúl	2022	COMO HACER UN PROYECTO DE INVESTIGACION 3. ED.	3	ALPHA-EDITORIAL	Colombia Bogotá	1	221	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA: Explica el proceso de formulación de proyectos científicos, detallando elementos esenciales como la delimitación del tema, objetivos, justificación, marco teórico y metodología.								
URL: https://0x104pw86-y-https-www-alphaeditorialcloud-com.itmsp.museknowledge.com/reader/como-hacer-un-proyecto-de-investigacion-tercera-edicion?location=1								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Orosco, Juan	2022	Y EL MARKETING HIZO CLIC	1	ALPHA-EDITORIAL	COLOMBIA BOGOTÁ	1	159	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: BIBLIOGRAFIA CONTEMPORÁNEA: Todo lo referente al Marketing Digital y su integración a estrategias de 360 grados, casos de éxitos, novedades del metaverso y más.								
URL: https://0x104pw86-y-https-www-alphaeditorialcloud-com.itmsp.museknowledge.com/reader/y-el-marketing-hizo-clic?location=1								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Baños, Miguel Baraybar, Antonio Rojas, Mario	2021	PROCESOS COGNITIVOS Y NEUROMARKETING. UN ACERCAMIENTO A LAS EMOCIONES DEL CONSUMIDOR	1	COMUNICACION SOCIAL EDICIONES Y PUBLICACIONES	España Salamanca	1	208	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: BIBLIOGRAFIA CONTEMPORÁNEA: profundiza en cómo el neuromarketing aplica las neurociencias para desvelar los procesos cerebrales inconscientes que influyen en la toma de decisiones del consumidor.								
URL: https://0x104pw86-y-https-www-alphaeditorialcloud-com.itmsp.museknowledge.com/reader/procesos-cognitivos-y-neuromarketing?location=1								

