

# SÍLABO

## Diseño Web

<b>Código</b>	24UC00351	<b>Carácter</b>	Obligatorio	
<b>Requisito</b>	Programación Orientada a Objetos			
<b>Créditos</b>	2			
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	0	<b>Prácticas</b>	4
<b>Año académico</b>	2025			

### I. Introducción

Diseño Web es una asignatura de especialidad, de carácter obligatorio para la Escuela Académico Profesional de Ingeniería de Sistemas e Informática de la Facultad de Ingeniería, que se ubica en el tercer ciclo de estudios. Esta asignatura contribuye a desarrollar la competencia Trabajo en equipo, en el nivel 2. Tiene como requisito la asignatura Programación Orientada a Objetos. Por su naturaleza, incluye componentes teóricos y prácticos que permiten manejar los conceptos del diseño de interfaces web adaptativas diversas. En función de los contenidos teóricos y prácticos que se abordan, la asignatura se oferta en formato presencial, *blended* y virtual, según las diferentes modalidades de estudio.

Los contenidos generales que la asignatura aborda son los siguientes: lenguaje de marcación, hojas de estilos, imágenes y multimedia, tablas, formularios, animaciones, diseño responsivo y Mobile First; JavaScript, principios de accesibilidad y usabilidad de una página web.

### II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de demostrar proactividad en equipo para el diseño y construcción de interfaces web adaptativas que respondan a criterios estándar de usabilidad.

**III. Organización de los aprendizajes**

<b>Unidad 1</b> <b>Lenguaje de marcación y hojas de estilos</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de aplicar el lenguaje de marcación y las hojas de estilos, para el maquetado básico de un sitio web.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elementos de una página web, elementos básicos del HTML, atributos comunes o genéricos, información del documento, estructura del documento, formateo del texto, listas, enlaces</li> <li>2. CSS: cómo funciona CSS, selector y clasificador, unidades de medida, codificación de colores, propiedades, funciones</li> <li>3. <i>Hacks</i>, selectores, variables</li> <li>4. Primer <i>site</i> empleando HTML5 y CSS3</li> </ol>		

<b>Unidad 2</b> <b>Marcadores avanzados</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de aplicar marcadores avanzados para el maquetado de un sitio interactivo.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imágenes y multimedia: <i>figure</i>, <i>caption</i>, implementación de métodos para tareas complementarias, <i>map</i> y <i>area</i>, <i>picture</i>, propiedades disponibles en CSS</li> <li>2. Imágenes adaptativas y receptivas, animaciones, transiciones y efectos, <i>SVG</i></li> <li>3. Tablas, formularios y metadatos</li> <li>4. Proyecto 2: <i>site web 2</i></li> </ol>		

<b>Unidad 3</b> <b>JavaScript</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de usar JavaScript en un sitio web para la interactividad con el usuario, demostrando proactividad en equipo.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. JavaScript: definición, entorno de pruebas, valores, tipos y operadores. Estructura de programa, estructuras de control</li> <li>2. Funciones, definición, vinculaciones y alcances. Funciones de flecha, argumentos, funciones recursivas y funciones crecientes</li> <li>3. Estructuras de datos, objetos y <i>arrays</i>, encapsulamiento, métodos, prototipos, clases, mapas, polimorfismo</li> <li>4. Manejo de eventos, eventos y nodos DOM, objetos de evento, propagación, eventos de teclado, desplazamiento, foco, carga, temporizadores</li> </ol>		

<b>Unidad 4</b> <b>Diseño responsivo</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de demostrar proactividad en equipo eligiendo el <i>framework</i> para un sitio responsivo.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseño responsivo y Mobile First</li> <li>2. <i>Bootstrap</i> y <i>Materialize</i></li> <li>3. Principios de accesibilidad</li> <li>4. Principios de usabilidad web</li> </ol>		

#### IV. Metodología

A lo largo de la asignatura se requiere que los estudiantes apliquen las técnicas y uso de recursos de los ejercicios de laboratorio planteados en clase, a través del desarrollo de proyectos y a la orientación al desarrollo de sitios web.

Se propicia el desarrollo de laboratorios individuales y grupales, donde demostrarán el dominio teórico y práctico.

##### **Modalidad Presencial**

- **Aprendizaje colaborativo:** mediante elaboración en equipos de proyectos de los sitios web de los estudiantes.
- **Aprendizaje experiencial:** el estudiante realiza actividades que buscan que experimente; pruebe diversas propiedades de los elementos de HTML, CSS# y JavaScript, reflexión; y conceptualice y aplique en un proyecto real propuesto.

##### **Modalidad Semipresencial (formato virtual) y A Distancia (formato virtual)**

- **Trabajo práctico colaborativo:** mediante elaboración en equipos de proyectos de los sitios web de los estudiantes.
- **Aprendizaje experiencial:** mediante elaboración de proyectos de los *sites* web de los estudiantes.
- **Otros:** videos demostrativos del docente y de los estudiantes.

#### V. Evaluación

##### **Sobre la probidad académica**

Las faltas contra la probidad académica se consideran infracciones muy graves en la Universidad Continental. Por ello, todo docente está en la obligación de reportar cualquier incidente a la autoridad correspondiente; sin perjuicio de ello, para la calificación de cualquier trabajo o evaluación, en caso de plagio o falta contra la probidad académica, la calificación será siempre cero (00). En función de ello, todo estudiante está en la obligación de cumplir el [Reglamento Académico](#)<sup>1</sup> y conducirse con probidad académica en todas las asignaturas y actividades académicas a lo largo de su formación; de no hacerlo, deberá someterse a los procedimientos disciplinarios establecidos en el mencionado reglamento.

---

<sup>1</sup> Véase el documento en el siguiente enlace:

[https://ucontinental.edu.pe/documentos/informacion\\_institucional/reglamento-academico.pdf](https://ucontinental.edu.pe/documentos/informacion_institucional/reglamento-academico.pdf)

**Modalidad Presencial**

Rubros	Unidad por evaluar	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
Evaluación de entrada	Requisito	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	0	
Consolidado 1 C1	Unidad 1 Semana 4	Primer trabajo práctico individual	Lista de cotejo	60	20
	Unidad 2 Semana 7	Segundo trabajo práctico individual	Lista de cotejo	40	
Evaluación parcial EP	Unidad 1 y 2 Semana 8	Trabajo práctico individual	Rúbrica de evaluación	20	
Consolidado 2 C2	Unidad 3 Semana 12	Trabajo práctico grupal, primer avance de proyecto: comercio electrónico-carrito de compras al 30 %	Lista de cotejo	50	20
	Unidad 4 Semana 15	Trabajo práctico grupal: segundo avance de comercio electrónico-carrito de compras al 60 %	Lista de cotejo	50	
Evaluación final EF	Todas las unidades Semana 16	Trabajo práctico grupal: presentación del proyecto-comercio electrónico al 100 %	Rúbrica de evaluación	40	
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final	Trabajo práctico individual: proyecto comercio electrónico	Rúbrica de evaluación		

\*Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

**Modalidad Semipresencial (formato virtual)**

Rubros	Unidad por evaluar	Semana	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
Evaluación de entrada	Requisito	Primera sesión	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	0	
Consolidado 1 C1	Unidad 1	1 - 3	Actividades virtuales		15	20
			Trabajo práctico individual	Lista de cotejo	85	
Evaluación parcial EP	Unidad 1 y 2	4	Trabajo práctico individual	Rúbrica de evaluación	20	
Consolidado 2 C2	Unidad 3	5 - 7	Actividades virtuales		15	20
			Trabajo práctico grupal, primer avance de proyecto: comercio electrónico-carrito de compras al 30 %	Lista de cotejo	85	

<b>Evaluación final EF</b>	<b>Todas las unidades</b>	<b>8</b>	Trabajo práctico grupal: presentación del proyecto-comercio electrónico al 100 %	Rúbrica de evaluación	<b>40</b>
<b>Evaluación sustitutoria*</b>	<b>Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final</b>		Trabajo práctico individual: proyecto comercio electrónico	Rúbrica de evaluación	

\*Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

### Modalidad A Distancia (formato virtual)

Rubros	Unidad por evaluar	Semana	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
<b>Evaluación de entrada</b>	<b>Requisito</b>	<b>Primera sesión</b>	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	<b>0</b>	
<b>Consolidado 1 C1</b>	<b>Unidad 1</b>	1 - 3	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
			Trabajo práctico individual	Lista de cotejo	85	
<b>Evaluación parcial EP</b>	<b>Unidad 1 y 2</b>	<b>4</b>	Trabajo práctico individual	Rúbrica de evaluación	<b>20</b>	
<b>Consolidado 2 C2</b>	<b>Unidad 3</b>	5 - 7	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
			Trabajo práctico grupal, primer avance de proyecto: comercio electrónico-carrito de compras al 30 %	Lista de cotejo	85	
<b>Evaluación final EF</b>	<b>Todas las unidades</b>	<b>8</b>	Trabajo práctico grupal: presentación del proyecto-comercio electrónico al 100 %	Rúbrica de evaluación	<b>40</b>	
<b>Evaluación sustitutoria*</b>	<b>Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final</b>		Trabajo práctico individual: proyecto comercio electrónico	Rúbrica de evaluación		

\*Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

### Fórmula para obtener el promedio

$$PF = C1 (20 \%) + EP (20 \%) + C2 (20 \%) + EF (40 \%)$$

## **VI. Atención a la diversidad**

En la Universidad Continental generamos espacios de aprendizaje seguros para todas y todos nuestros estudiantes, en los cuales puedan desarrollar su potencial al máximo. En función de ello, si un(a) estudiante tiene alguna necesidad, debe comunicarla al o la docente. Si el estudiante es una persona con discapacidad y requiere de algún ajuste razonable en la forma en que se imparten las clases o en las evaluaciones, puede comunicarlo a la Unidad de Inclusión de Estudiantes con Discapacidad. Por otro lado, si el nombre legal del estudiante no corresponde con su identidad de género, puede comunicarse directamente con el o la docente de la asignatura para que utilice su nombre social. En caso hubiera algún inconveniente en el cumplimiento de estos lineamientos, se puede acudir a su director(a) o coordinador(a) de carrera o a la Defensoría Universitaria, lo que está sujeto a la normativa interna de la Universidad.

## **VII. Bibliografía**

### **Básica**

Fernández, P. (2020). *Diseño y construcción de páginas web*. Ra-Ma.  
<https://at2c.short.gy/pF941S>

### **Complementaria**

Haverbeke, M. (2018). *Eloquent JavaScript: A modern introduction to programming*. (3.ª).  
No Startch Press.

## **VIII. Recursos digitales**

GitHub. (s. f.). *Academiacoder: Curso de HTML y CSS desde cero*.  
<https://github.com/academiacoder/html-css>

GitHub. (s. f.). *Traversy Media: 50 Projects in 50 Days - HTML/CSS and JavaScript*.  
<https://github.com/bradtraversy/50projects50days>