

SÍLABO

Diseño Web

Código	24UC00351	Carácter	Obligatorio	
Requisito	Programación Orientada a Objetos			
Créditos	2			
Horas	Teóricas	0	Prácticas	4
Año académico	2025-00			

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

Unidad 1 Lenguaje de marcación y hojas de estilos		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	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.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 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 2. CSS: cómo funciona CSS, selector y clasificador, unidades de medida, codificación de colores, propiedades, funciones 3. <i>Hacks</i>, selectores, variables 4. Primer <i>site</i> empleando HTML5 y CSS3 		

Unidad 2 Marcadores avanzados		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de aplicar marcadores avanzados para el maquetado de un sitio interactivo.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 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 2. Imágenes adaptativas y receptivas, animaciones, transiciones y efectos, <i>SVG</i> 3. Tablas, formularios y metadatos 4. Proyecto 2: <i>site web 2</i> 		

Unidad 3 JavaScript		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	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.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. JavaScript: definición, entorno de pruebas, valores, tipos y operadores. Estructura de programa, estructuras de control 2. Funciones, definición, vinculaciones y alcances. Funciones de flecha, argumentos, funciones recursivas y funciones crecientes 3. Estructuras de datos, objetos y <i>arrays</i>, encapsulamiento, métodos, prototipos, clases, mapas, polimorfismo 4. Manejo de eventos, eventos y nodos DOM, objetos de evento, propagación, eventos de teclado, desplazamiento, foco, carga, temporizadores 		

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

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](#)¹ 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.

¹ Véase el documento en el siguiente enlace:

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	

Evaluación final EF	Todas las unidades	8	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 A Distancia - 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	
Evaluación final EF	Todas las unidades	8	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.

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>