

Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Vicerrectoría Académica y de Investigación
Syllabus del Curso Diseños de Sitios Web

1. IDENTIFICACIÓN DE CURSO

Escuela o unidad: Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería	Sigla: ECBTI
Nivel: Profesional	Campo de formación: Formación complementaria
Curso: Diseños de Sitios Web	Código: 301122
Tipología de curso: Metodológico	N° de créditos: 3
Diseñador de curso: Josué Ignacio Ochoa Torres	Actualizador de curso: Josué Ignacio Ochoa Torres
Fecha de elaboración: 24 de mayo de 2018	Fecha de actualización: 22 de octubre de 2018

Descripción del curso:

El curso Diseño de Sitios Web, es un curso académico dirigido a los estudiantes del programa de Ingeniería de Sistemas y en general para los estudiantes de los programas tecnológicos y profesionales de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD de Colombia, que estén interesados en el diseño web y la administración básica de sitios web. Este curso se estructura bajo los principios académicos y pedagógicos del sistema de educación Abierta y a Distancia que promueve la Universidad a través de su Proyecto Académico Pedagógico enfocado en los ambientes virtuales de aprendizaje AVA como estrategia dinamizadora de un proceso de formación continuo y articulado. Este pertenece al campo de formación profesional como un curso electivo del programa de ingeniería de sistemas, pero dado su impacto en diferentes roles profesionales el mismo aplica como electivo para diferentes programas de la universidad. EL curso se estructura en tres (3) Unidades didácticas (equivalente a 3 créditos académicos), denominadas: Unidad 1. Introducción al Diseño Web, Unidad 2. HTML5 y la Unidad 3. CSS3. Cada una de estas unidades poseen tres capítulos con temáticas acordes y actualizadas frente a estas mismas, las tres unidades abordan aspectos de desarrollo, implementación y administración de proyectos de diseño web, para el curso se define a su vez el uso de las TIC como agente mediador en el curso entre Docentes y Estudiantes.

2. INTENCIONALIDADES FORMATIVAS

Propósitos de formación del curso:

Se espera que al finalizar el curso, el estudiantes contruya sitios web, por medio de un sistema de control de versiones con lenguajes de marca en HTML5 y CSS3, para potenciar las habilidades en el desarrollo de metodologías y herramientas especializadas en línea.

Competencias del curso:

El estudiante comprende sistemas de control de versiones como GIT o GITHUB, para compartir y publicar archivos en formato HTML5 y CSS3, a través de línea de comando o por medio de la consola gráfica de GitHub Desktop.

El estudiante desarrolla sitios web en formato HTML5 y CSS3, para ser visualizados en diferentes navegadores teniendo en cuenta su funcionabilidad y usabilidad, por medio del uso de diferentes editores de código propuestos en el desarrollo del curso.

El estudiante evalúa sitios web y da un plan de mejoramiento, por medio del uso de diferentes metodologías y herramientas especializadas en línea, para su respectiva validación y ajustes pertinentes.

3. CONTENIDOS DEL CURSO

Unidades/temas	Recursos educativos requeridos
1. Unidad 1 - Introducción al Diseño de Sitios Web: <ul style="list-style-type: none"> Referentes del Diseño Web. Sistemas de Control de Versiones. Editores de Código Para la Web. 	OVI UNIDAD 1. Ochoa Torres, J. (04,12,2018). <i>O.V.I. SCV – Sistema Controlador de Versiones</i> . [Archivo de Video]. Recuperado de http://hdl.handle.net/10596/22592 Perdomo Vargas, M. (29,11,2016). <i>O.V.I. UNIDAD 1</i> . [Página Web]. Recuperado de http://hdl.handle.net/10596/9134

- Marzal, M. Á., Prado, J. C., & Burgoa, E. R. (2015). Objetos de aprendizaje como recursos educativos en programas de alfabetización en información para una educación superior de posgrado competencial. *Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, Bibliotecológica e Información*, 29(66), 139-168. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.1016/j.ibbai.2016.02.029>
- Olmedo Plata, J. j., Gómez Zermeño, M. m., & Pintor Chávez, M. m. (2014). Estrategias innovadoras en el aula: implementación de un objeto virtual de aprendizaje. *Educación Y Humanismo*, 16(26), 58-72. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=120050986&lang=es&site=eds-live&scope=site>
- Chacon, S. & Straub, B. (2014). *Pro Git* (2nd ed.). Mountain View: Apress. Recuperado de <https://git-scm.com/book/es/v2>
- GONZÁLEZ, D., & MARCOS, M. (2013). Responsive web design: diseño multidispositivo para mejorar la experiencia de usuario. *Bid*, (31), 1-9. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=lls&AN=95008768&lang=es&site=eds-live>
- Córcoles Tendero, J. E. (2015). *Diseño de interfaces web*. Recuperado de <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2538/lib/unadsp/detail.action?docID=3229167>

	<p>Martínez-Alcalá, C. i., Calvo-Manzano, J. j., & Arcilla-Cobian, M. m. (2014). Diseño y evaluación de un entorno web para la gestión del conocimiento de Mejora de Procesos Software. <i>CISTI (Iberian Conference On Information Systems & Technologies / Conferência Ibérica De Sistemas E Tecnologias De Informação) Proceedings</i>, 1302-309. Recuperado de http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=aci&AN=97081324&lang=es&site=eds-live</p> <p>Zofío Jiménez, J. (2013). <i>Aplicaciones web</i>. [N.p.]: Macmillan Iberia, S.A. Recuperado de https://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2538/lib/unadsp/detail.action?docID=3217129</p> <p>Haughee, E. (2013). <i>Instant Sublime Text Starter</i>. Birmingham: Packt Publishing. Recuperado de http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=533223&lang=es&site=eds-live</p>
<p>2. Unidad 2. HTML5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a HTML5. • Estructura básica de HTML5. • Aplicación de elementos de HTML5 a un proyecto de diseño Web. 	<p>OVI UNIDAD 2.</p> <p>Ochoa Torres, J. (04,12,2018). <i>O.V.I. Definición de HTML5</i>. [Archivo de Video]. Recuperado de http://hdl.handle.net/10596/22593</p> <p>Perdomo Vargas, M. (29,11,2016). <i>O.V.I. UNIDAD 2</i>. [Página Web]. Recuperado de http://hdl.handle.net/10596/9135</p> <p>Gustafson, J. M. (2013). <i>HTML5 Web Application Development by Example Beginner's Guide: Learn How to Build Rich, Interactive Web Applications From the Ground up Using HTML5, CSS3, and JQuery</i>. Birmingham: Packt Publishing. Recuperado</p>

de

<http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=604069&lang=es&site=eds-live>

Guarini, G. D. (2013). *HTML5 and CSS3 Transition, Transformation and Animation*. Birmingham: Packt Publishing. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=672978&lang=es&site=eds-live>

Monteiro, F. (2013). *Instant HTML5 Responsive Table Design How-to: Present Your Data Everywhere on Any Device Using Responsive Design Techniques*. Birmingham, England: Packt Publishing. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=575945&lang=es&site=eds-live>

Libby, A. (2012). *HTML5 Video How-to*. Birmingham: Packt Publishing. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=499243&lang=es&site=eds-live>

LaGrone, B. (2013). *HTML5 and CSS3 Responsive Web Design Cookbook: Learn the Secrets of Developing Responsive Websites Capable of Interfacing with Today's Mobile Internet Devices*. Birmingham: Packt Publishing. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=587815&lang=es&site=eds-live>

	<p>Fhala, B. (2012). <i>HTML5 Graphics & Data Visualization Cookbook</i>. Birmingham: Packt Publishing. Recuperado de http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=507347&lang=es&site=eds-live</p>
<p>3. Unidad 3. CSS3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a CSS3. • Estructura básica de CSS3. • Aplicación de elementos de CSS3 a un proyecto de diseño Web. 	<p>OVI UNIDAD 3.</p> <p>Perdomo Vargas, M. (29,11,2016). <i>O.V.I. UNIDAD 3</i>. [Página Web]. Recuperado de http://hdl.handle.net/10596/9136</p> <p>Guarini, G. D. (2013). <i>HTML5 and CSS3 Transition, Transformation and Animation</i>. Birmingham: Packt Publishing. Recuperado de http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=672978&lang=es&site=eds-live</p> <p>LaGrone, B. (2013). <i>HTML5 and CSS3 Responsive Web Design Cookbook : Learn the Secrets of Developing Responsive Websites Capable of Interfacing with Today's Mobile Internet Devices</i>. Birmingham: Packt Publishing. Recuperado de http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=587815&lang=es&site=eds-live</p> <p>Karlins, D. (2013). <i>Dreamweaver CS6 Mobile and Web Development with HTML5, CSS3, and JQuery Mobile: Harness the Cutting-edge Features of Dreamweaver for Mobile and Web Development</i>. Birmingham: Packt Publishing. Recuperado de http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=587815&lang=es&site=eds-live</p>

[px?direct=true&db=nlebk&AN=587841&lang=es&site=eds-live](http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=587841&lang=es&site=eds-live)

Frain, B. (2012). *Responsive Web Design with HTML5 and CSS3: Learn Responsive Design Using HTML5 and CSS3 to Adapt Websites to Any Browser or Screen Size*. Birmingham: Packt Publishing. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=448211&lang=es&site=eds-live>

GONZÁLEZ, D. d., & MARCOS, M. m. (2013). Responsive web design: diseño multidispositivo para mejorar la experiencia de usuario. *Bid*, (31), 1-9. Recupreado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=lls&AN=95008768&lang=es&site=eds-live>

Allsopp, J. (2013). Advanced CSS3 web design. *APC (Bauer Media Group)*, 33(2), 103-105. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=aci&AN=85216140&lang=es&site=eds-live>

Recursos educativos adicionales para el curso:

Unidad 1:

Viada, M., Viada, M. M., & Echevarría, M. C. (2014). *Periodismo en la web: lenguajes y herramientas de la narrativa digital*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=847676&lang=es&site=eds-live>

Petrella, A. (2013). *Learning Play Framework 2: Start Developing Awesome Web Applications with This Friendly, Practical Guide to the Play! Framework*.

Birmingham, UK: Packt Publishing. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=562028&lang=es&site=eds-live>

Unidad 2:

Peñarroya, M., & Casas, H. (2014). *Cómo ser primeros en google sin pagar: posicionamiento natural en buscadores*. Recuperado de <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2538/lib/unadsp/detail.action?docID=4183900>

Unidad 3:

Lim, S., Lee, H., Jin, W., & Shim, S. (2017). CSS3 extensions for setting web content in a 3D view volume and its stereoscopic 3D display. *Computer Standards & Interfaces*, 5065-75. doi:10.1016/j.csi.2016.06.001. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=edselp&AN=S092054891630037X&lang=es&site=eds-live>

Allsopp, J. (2013). Using CSS3 transforms. *APC (Bauer Media Group)*, 33(6), 96-99. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=aci&AN=87728767&lang=es&site=eds-live>

4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Descripción de la estrategia de aprendizaje:

El **Aprendizaje Basado en Proyectos** se reconoce como una estrategia didáctica de aprendizaje en el que los estudiantes, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clases. (Blaank, 1997; Dickinson, et al 1998, Haerwell, 1977).

Esta estrategia posee las siguientes características: Afinidad con situaciones reales del mundo laboral, Relevancia Práctica, Enfoque orientado a necesidades e intereses de los estudiantes, Aprendizaje Holístico, Realización Colectiva, Enfoque Orientado a la Acción, Enfoque Orientado al Producto, Enfoque Orientado a Procesos, Auto Organización, y Carácter Interdisciplinario.

El aprendizaje basado en proyectos posee las siguientes fases: Planeación y Análisis, Diseño, Construcción e Implantación y Mantenimiento.

5. DISTRIBUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS DEL CURSO

Semana	Contenidos a desarrollar	Actividad a desarrollar según la estrategia de aprendizaje
1 y 2	Unidad 1 - Introducción al Diseño de Sitios Web	<p>Fase 1: Comprensión: Configurando un repositorio con el SCV GIT y GITHUB.</p> <p>El estudiante deberá configurar una cuenta en la plataforma de repositorios GITHUB, además deberá instalar el cliente de GITHUB y creará un repositorio de prueba el cual será sincronizado con su cuenta remota.</p>
3 al 5	Unidad 1 - Introducción al Diseño de Sitios Web	<p>Fase 2: Diseño: Creando el guion para un OVI.</p> <p>De forma individual los estudiantes deberán diligenciar el Formato de Diseño de OVI para la definición de los diferentes contenidos y/o recursos que tendrá un Objeto Virtual de Información. Así mismo el estudiante deberá crear una maquetación o Mockup de la página Index del sitio web en el que se construirá el OVI.</p>
6 al 10	Unidades 1, 2 y 3	<p>Fase 3: Construcción: Creando un OVI en formato WEB con HTML5 y CSS3.</p> <p>El grupo colaborativo creará un Objeto Virtual de Información OVI y lo publicará en la Internet a través de un repositorio</p>

		colaborativo de GITHUB por medio del servicio Github Pages.
11 al 14	Unidades 1, 2 y 3	Fase 4: Aprobación: Evaluación del Sitio Web del OVI. Desarrollar un proceso de evaluación integral y estructurada del sitio web del OVI utilizando una matriz de evaluación suministrada por el docente del curso.
15 y 16	Unidades 1, 2 y 3	Fase 5: Mantenimiento: Revisión y mejoras. El estudiante crea un plan de mejoramiento para el OVI, mediante una presentación de diapositivas la cual será sustentada por medio de un vídeo que será publicado en el portal Youtube.

6. ESTRATEGIAS DE ACOMPAÑAMIENTO DOCENTE

Descripción de las estrategias de acompañamiento docente a utilizar en este curso.

El acompañamiento docente establecido por la Universidad y la Red de Curso se realizará a través del Campus Virtual de la UNAD de manera sincrónica y asincrónica, individual o a grupos de estudiantes según sea requerido en cada una de las actividades para fortalecer el desarrollo de las competencias y del proceso de aprendizaje.

El acompañamiento asincrónico corresponde que realiza el docente por medio de comunicación institucional como: Foros del Aula Virtual, Correo Interno del Curso y Correo Institucional. Este tipo de acompañamiento se llevará a cabo de acuerdo con las políticas institucionales de atención establecidas por la Universidad.

Por su parte, el acompañamiento sincrónico se basará en el establecimiento de franjas de atención a través de la herramienta Skype la cuales serán programadas por los docentes para una periodicidad semanal, además se realizarán sesiones en vivo o teleconferencias académicas de acuerdo con una programación establecida por la universidad y sesiones adicionales establecidas por la Red de Curso.

7. PLAN DE EVALUACIÓN DEL CURSO

Número de semana	Momentos de la evaluación	Productos a entregar según la estrategia de aprendizaje	Puntaje máximo/500 puntos	Ponderación/500 puntos
1-2	Inicial	Fase 1: Comprensión: El estudiante deberá entregar de forma individual un documento PDF donde registre el link del repositorio de prueba que ha creado en GITHUB.	25	5%
3-5	Intermedia Unidad 1	Fase 2: Diseño: Creando el guion para un OVI. El estudiante deberá entregar de forma individual: <ul style="list-style-type: none"> • Formato de diseño de OVI diligenciado por completo. • Mockup o maquetación de la página Index del sitio web del OVI. 	350	20%
6-10	Intermedia Unidad 2	Fase 3: Construcción: Creando un OVI en formato WEB con HTML5 y CSS3. El grupo colaborativo entregará un Objeto Virtual de Información (OVI) utilizando los lenguajes de Diseño web HTML5 y CSS3, publicado a través de Github Pages.		30%
11-14	Intermedia Unidad 3	Fase 4: Aprobación: Evaluación del Sitio Web del OVI. El estudiante entregará de forma individual, un proceso de evaluación integral del sitio		20%

		web del OVI; a través de una matriz de evaluación que el docente publicará en el curso.		
15-16	Final	Fase 5: Mantenimiento: Revisión y mejoras. El estudiante publicará y entregará de forma individual un vídeo de su autoría en el portal web de YouTube.com donde sustentará un plan de mejoramiento para el proyecto del OVI.	125	25%
Puntaje Total			500 puntos	100%