

Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

FACULTAD DE CIENCIAS

ESCUELA PROFESIONAL DE MATEMÁTICA APLICADA



SÍLABO POR COMPETENCIAS

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso: DISEÑO WEB

DOCENTE: M^o CAROLIN LLANOS FRIAS

SEMESTRE 2026 - I

SÍLABO DE DISEÑO WEB

I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	Computación e Informática
CURSO	Diseño Web
Código del Curso	354
Horas	Horas Totales: 04 Teóricas: 2 Practicas: 2
Ciclo	VI
Correo	cllanos@unjfsc.edu.pe

II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO

SUMILLA

Diseño gráfico web. Generación de películas. Generación y publicación de videos. Generación y publicación de formatos y componentes web.

DESCRIPCION DEL CURSO

El curso de Diseño Web tiene como finalidad desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para el manejo de herramientas y técnicas orientadas al diseño, animación y publicación de contenidos digitales en entornos web. A lo largo del semestre, el estudiante aprenderá a aplicar principios de diseño gráfico en interfaces visuales, generar películas y animaciones digitales, producir y editar videos para su integración en páginas web, así como diseñar y publicar componentes interactivos que garanticen funcionalidad y usabilidad. El enfoque del curso combina teoría y práctica, promoviendo la creatividad, el trabajo colaborativo y el uso de tecnologías actuales para la construcción de proyectos web completos y funcionales.

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA	SEMANAS
UNIDAD I	Aplica conceptos y herramientas básicas de diseño gráfico web para la creación de interfaces visuales atractivas y funcionales	Fundamentos de diseño gráfico web.	1-4
UNIDAD II	Desarrolla animaciones y películas digitales aplicando técnicas y herramientas de edición para enriquecer entornos web.	Generación de películas y animaciones digitales	5-8
UNIDAD III	Produce, edita y publica videos optimizados para la web, integrándolos de manera adecuada en plataformas digitales.	Generación y publicación de videos para la web	9-12
UNIDAD IV	Diseña, genera y publica componentes y formatos interactivos para aplicaciones web, garantizando funcionalidad y usabilidad	Generación y publicación de componentes web	13-16

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

NRO	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Fundamentos de diseño gráfico web
2	Maneja herramientas de edición gráfica para crear elementos visuales simples.
3	Diseña prototipos básicos de interfaces web aplicando criterios de usabilidad
4	Integra imágenes y gráficos en páginas web respetando estándares de calidad visual.
5	Reconoce los fundamentos de animación digital y sus aplicaciones en la web
6	Aplica herramientas de software para generar animaciones simples.
7	Desarrolla películas digitales cortas con contenido gráfico y sonoro.
8	Inserta animaciones y películas en proyectos web garantizando compatibilidad.
9	Distingue formatos y códecs de video más usados en entornos web.
10	Edita videos básicos aplicando cortes, transiciones y efectos.
11	Optimiza videos para su correcta publicación en diferentes plataformas digitales.
12	Publica videos en sitios y aplicaciones web respetando normas de accesibilidad.
13	Reconoce los principales componentes y formatos web interactivos.
14	Desarrolla componentes básicos de interacción (formularios, menús, botones).
15	Implementa y valida la funcionalidad de componentes web en un entorno de prueba.
16	Publica un proyecto web final que integre diseño gráfico, animaciones, videos y componentes interactivos.

V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I: <i>Aplica conceptos y herramientas básicas de diseño gráfico web para la creación de interfaces visuales atractivas y funcionales</i>					
Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Contenidos Cognitivos	Contenidos Procedimental	Contenidos Actitudinal		
1	Principios básicos del diseño gráfico web: color, tipografía, composición, contraste, balance.	Reconocer y analizar ejemplos de aplicación de principios de diseño en entornos web	Muestra interés por identificar elementos de diseño en páginas web.	Método expositivo y análisis de casos	Reconoce los principios básicos del diseño gráfico aplicados al entorno web mediante ejemplos prácticos.
2	Herramientas de edición gráfica digital (Photoshop, GIMP, Figma, Canva).	Identificar y utilizar herramientas básicas para crear y modificar imágenes digitales.	Demuestra disposición para explorar nuevas herramientas gráficas.	Demostración práctica y ejercicios guiados	Identifica y utiliza correctamente herramientas básicas de edición gráfica en la creación de imágenes simples.
3	Concepto de interfaz, usabilidad, prototipado y wireframes	Elaborar prototipos simples de interfaces aplicando criterios de composición visual	Valora la importancia de la estética y organización en los prototipos web	Trabajo colaborativo y práctica guiada	Elabora prototipos de interfaces web aplicando criterios de composición visual
4	Fundamentos de HTML y CSS aplicados al diseño visual.	Diseñar una página web básica integrando imágenes, tipografía y estilos coherentes.	Mantiene orden y creatividad en la elaboración de su proyecto.	Aprendizaje basado en proyectos	Diseña una página web básica con elementos gráficos coherentes, demostrando funcionalidad y estética
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
La evidencia de conocimientos se refleja en la capacidad del estudiante para explicar con claridad los principios básicos del diseño gráfico aplicados al entorno web, tales como el color, la tipografía, la composición, el contraste y el balance. Asimismo, demuestra dominio al reconocer las principales herramientas de edición gráfica digital, describiendo sus funciones y aplicaciones en proyectos básicos. El estudiante también logra definir conceptos esenciales como interfaz, usabilidad, prototipado y wireframes, además de exponer los fundamentos básicos de HTML y CSS orientados al diseño visual.		La evidencia de producto se materializa en la elaboración de bocetos digitales y prototipos simples de interfaces web, realizados mediante software especializado de diseño. También se evidencia en la creación de una página web básica que integra imágenes, tipografía y estilos visuales coherentes, atendiendo a criterios de funcionalidad y estética. Del mismo modo, el estudiante entrega de manera organizada sus actividades semanales, como tareas, prototipos y ejercicios prácticos, los cuales son recopilados en un portafolio digital.		La evidencia de desempeño se observa en la aplicación adecuada de los principios de diseño durante el desarrollo de prototipos y páginas web. El estudiante utiliza de manera correcta las herramientas de edición gráfica digital durante las prácticas, mostrando además orden, creatividad y sentido estético en sus trabajos. Finalmente, se evidencia un compromiso activo en su participación dentro del aula, ya que colabora con sus compañeros y contribuye en los procesos de retroalimentación durante las actividades prácticas.	

Fundamentos de diseño gráfico web

Unidad Didáctica I :

Generación y publicación de videos para la web	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: Produce, edita y publica videos optimizados para la web, integrándolos de manera adecuada en plataformas digitales.					
	Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
		Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
	9	Formatos y estándares de video para la web.	Identificar y seleccionar formatos adecuados para publicar videos en línea.	Muestra interés en comprender los criterios de publicación de videos web.	Exposición y análisis de casos.	Conoce los formatos y estándares de video adecuados para la publicación en línea.
	10	Técnicas básicas de edición de video.	Editar un video incorporando cortes, transiciones y efectos simples.	Valora la creatividad y el cuidado estético en la edición audiovisual.	Demostración práctica y ejercicios guiados.	Realiza la edición básica de un video incorporando transiciones y efectos.
11	Integración de videos en páginas web (HTML5 y reproductores embebidos).	Insertar videos en una página web utilizando etiquetas y componentes multimedia.	Muestra disposición para aplicar conocimientos técnicos en la práctica web.	Trabajo colaborativo y práctica guiada.	Integra videos en páginas web utilizando etiquetas y componentes multimedia.	
12	Accesibilidad y optimización de videos para plataformas digitales.	Publicar videos en plataformas digitales aplicando criterios de accesibilidad y calidad.	Demuestra responsabilidad en la selección y difusión de contenido audiovisual.	Aprendizaje basado en proyectos.	Publica un video en una plataforma digital aplicando criterios de accesibilidad y calidad.	
Unidad Didáctica III :	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
	La evidencia de conocimientos se refleja en la comprensión de los formatos y estándares de video aplicables a la web, así como en el dominio de conceptos básicos de edición y publicación de material audiovisual. El estudiante reconoce las herramientas y técnicas necesarias para editar videos, integrarlos en páginas web y garantizar su accesibilidad en plataformas digitales.		La evidencia de producto se concreta en la edición de un video con cortes, transiciones y efectos básicos, en la integración de videos en páginas web y en la publicación final de un video optimizado en plataformas digitales. Estos productos se organizan en un portafolio digital que evidencia el avance progresivo de sus capacidades		La evidencia de desempeño se observa en la aplicación adecuada de técnicas de edición y publicación audiovisual. El estudiante demuestra creatividad, responsabilidad y ética en el manejo de materiales audiovisuales. Además, participa activamente en la retroalimentación de proyectos, colaborando en el perfeccionamiento de sus propios trabajos y en los de sus compañeros.	

Unidad Didáctica IV:	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV: <i>Diseña, genera y publica componentes y formatos interactivos para aplicaciones web, garantizando funcionalidad y usabilidad.</i>					
	Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
		Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
	13	Conceptos básicos de componentes web e interactividad.	Identificar y explicar los principales componentes interactivos de una página web.	Muestra interés en comprender el papel de los componentes en la experiencia del usuario.	Exposición y análisis de casos.	Reconoce los principales componentes y formatos web interactivos.
	14	Tipos de componentes: formularios, menús, botones, sliders.	Desarrollar componentes básicos de interacción con HTML, CSS y JavaScript.	Demuestra creatividad en la implementación de componentes web.	Demostración práctica y ejercicios guiados.	Desarrolla componentes básicos de interacción (formularios, menús, botones).
	15	Validación y pruebas de componentes en entornos de desarrollo.	Probar y depurar la funcionalidad de los componentes diseñados.	Valora la importancia de la calidad y fiabilidad en los componentes web.	Trabajo colaborativo y práctica guiada.	Implementa y valida la funcionalidad de componentes web en un entorno de prueba.
16	Publicación e integración de componentes en un proyecto web final.	Diseñar y publicar un proyecto web completo que integre gráficos, animaciones, videos y componentes interactivos.	Demuestra responsabilidad y compromiso en la entrega de su proyecto final.	Aprendizaje basado en proyectos.	Publica un proyecto web final que integre diseño gráfico, animaciones, videos y componentes interactivos.	
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
	La evidencia de conocimientos se refleja en la comprensión de los conceptos de componentes web, su clasificación y aplicación práctica. El estudiante también entiende la importancia de la validación y optimización de elementos interactivos para mejorar la usabilidad.		La evidencia de producto se concreta en el desarrollo de formularios, menús y botones funcionales, la validación de estos en entornos de prueba y la construcción de un proyecto web final con todos los elementos integrados.		La evidencia de desempeño se observa en la aplicación efectiva de técnicas de desarrollo web, en la responsabilidad demostrada en la entrega de proyectos y en la creatividad aplicada en la construcción de componentes. Además, se evidencia colaboración activa con sus compañeros en el perfeccionamiento de los trabajos colectivos.	

VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales educativos y recursos didácticos que se utilizarán en el desarrollo del presente curso:

1. MEDIOS ESCRITOS

- Separatas, manuales y guías de práctica impresas.
- Apuntes en pizarra y fichas técnicas de configuración de redes.
- Material complementario del curso con contenido teórico y ejercicios aplicados.

2. MEDIOS VISUALES Y ELECTRÓNICOS

- Videos educativos sobre redes, seguridad informática y simulación.
- Presentaciones multimedia, animaciones, y tutoriales interactivos.
- Acceso a plataformas y servicios web: correo electrónico, foros, simuladores virtuales, redes académicas.

3. MEDIOS INFORMÁTICOS

- Laptops o PCs con conexión a internet.
- Software de ofimática.
- Plataformas virtuales educativas para trabajos, simulaciones y evaluaciones.
- Recursos en línea (CD, plataformas on-line, entornos simulados) para reforzar los contenidos.

VII. EVALUACIÓN

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

1. Evidencias de Conocimiento.

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

1. EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO		PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
UNIDAD I	La evidencia de conocimientos se refleja en la capacidad del estudiante para explicar con claridad los principios básicos del diseño gráfico aplicados al entorno web, tales como el color, la tipografía, la composición, el contraste y el balance. Asimismo, demuestra dominio al reconocer las principales herramientas de edición gráfica digital, describiendo sus funciones y aplicaciones en proyectos básicos. El estudiante también logra definir conceptos esenciales como interfaz, usabilidad, prototipado y wireframes, además de exponer los fundamentos básicos de HTML y CSS orientados al diseño visual.	5%	0.05	Cuestionario
UNIDAD II	La evidencia de conocimientos se manifiesta en la capacidad del estudiante para explicar los conceptos y técnicas fundamentales de la animación digital, identificando los distintos tipos de animaciones y las herramientas que permiten desarrollarlas. Además, comprende los procesos de integración de elementos gráficos en proyectos web y los criterios de optimización de películas digitales para su correcta publicación en plataformas en línea.	7%	0.07	Cuestionario
UNIDAD III	La evidencia de conocimientos se refleja en la comprensión de los formatos y estándares de video aplicables a la web, así como en el dominio de conceptos básicos de edición y publicación de material audiovisual. El estudiante reconoce las herramientas y técnicas necesarias para editar videos, integrarlos en páginas web y garantizar su accesibilidad en plataformas digitales.	8%	0.08	Cuestionario
UNIDAD IV	La evidencia de conocimientos se refleja en la comprensión de los conceptos de componentes web, su clasificación y aplicación práctica. El estudiante también entiende la importancia de la validación y optimización de elementos interactivos para mejorar la usabilidad.	10%	0.1	Cuestionario/videos
Total Evidencia de Conocimiento		30%	0.3	

2. Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

2. EVIDENCIA DEL PRODUCTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
La evidencia de producto se materializa en la elaboración de bocetos digitales y prototipos simples de interfaces web, realizados mediante software especializado de diseño. También se evidencia en la creación de una página web básica que integra imágenes, tipografía y estilos visuales coherentes, atendiendo a criterios de funcionalidad y estética. Del mismo modo, el estudiante entrega de manera organizada sus actividades semanales, como tareas, prototipos y ejercicios prácticos, los cuales son recopilados en un portafolio digital.	5%	0.05	Trabajo impreso de acuerdo al formato establecido
La evidencia de producto se concreta en la creación de animaciones simples mediante software especializado, así como en la integración de dichas animaciones en prototipos web. Del mismo modo, se observa en el desarrollo de una película digital corta optimizada para la web y en la entrega de trabajos organizados en un portafolio digital que evidencia la progresión de sus aprendizajes.	15%	0.15	
La evidencia de producto se concreta en la edición de un video con cortes, transiciones y efectos básicos, en la integración de videos en páginas web y en la publicación final de un video optimizado en plataformas digitales. Estos productos se organizan en un portafolio digital que evidencia el avance progresivo de sus capacidades	15%	0.15	
Total Evidencia del Producto	35%	0.35	

3. Evidencia de Desempeño.

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

3. EVIDENCIA DEL DESEMPEÑO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
La evidencia de desempeño se observa en la aplicación adecuada de los principios de diseño durante el desarrollo de prototipos y páginas web. El estudiante utiliza de manera correcta las herramientas de edición gráfica digital durante las prácticas, mostrando además orden, creatividad y sentido estético en sus trabajos. Finalmente, se evidencia un compromiso activo en su participación dentro del aula, ya que colabora con sus compañeros y contribuye en los procesos de retroalimentación durante las actividades prácticas.	5%	0.05	Responsabilidad en la entrega de avances de los proyectos formativos
La evidencia de desempeño se observa en la aplicación adecuada de las técnicas de animación digital durante las prácticas y proyectos. El estudiante demuestra creatividad, innovación y coherencia estética en la elaboración de animaciones y películas. Además, participa activamente en actividades colaborativas y en procesos de retroalimentación, mostrando disposición para mejorar continuamente y valorar el trabajo en equipo.	15%	0.15	
La evidencia de desempeño se observa en la aplicación adecuada de técnicas de edición y publicación audiovisual. El estudiante demuestra creatividad, responsabilidad y ética en el manejo de materiales audiovisuales. Además, participa activamente en la retroalimentación de proyectos, colaborando en el perfeccionamiento de sus propios trabajos y en los de sus compañeros.	15%	0.15	
Total Evidencia del Desempeño	35%	0.35	

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$

CRONOGRAMA ACADEMICO

Publicación de Sillabus	30-03-2026	06-04-2026
Registro de Evaluaciones del Primer Parcial	25-05-2026	31-05-2026
Registro de Evaluaciones del Segundo Parcial	20-07-2026	26-07-2026
Registro de Exámen Sustitutorio	26-07-2026	26-07-2026
Registro de Evaluación Primer Módulo	27-04-2026	03-05-2026
Registro de Evaluación Segundo Módulo	25-05-2026	31-05-2026
Registro de Evaluación Tercer Módulo	22-06-2026	28-06-2026
Registro de Evaluación Cuarto Módulo	20-07-2026	26-07-2026

VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

UNIDAD DIDÁCTICA I

Bibliografía básica:

Krug, S. (2021). *No me hagas pensar: Una aproximación al diseño web intuitivo* (3.ª ed.). Pearson Educación.

Beaird, J., & George, J. (2020). *Los principios del diseño web con HTML y CSS: Diseños visualmente atractivos y efectivos* (4.ª ed.). Anaya Multimedia

Bibliografía complementaria:

Brown, A. (2022). *Diseño de interfaces digitales centradas en el usuario: Principios y prácticas modernas*. Editorial UOC.

Powell, T. A. (2021). *HTML y CSS avanzado: Diseño y desarrollo de sitios web modernos*. McGraw-Hill.

Referencias web:

W3C. (2021, junio 8). *Introduction to Web Accessibility*. World Wide Web Consortium (W3C). <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/>

Mozilla Developer Network. (2022, abril 15). *CSS basics*. MDN Web Docs. https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/CSS_basics

UNIDAD DIDÁCTICA II

Bibliografía básica:

Lasseter, J., & Solomon, C. (2021). *Principios de la animación digital: Técnicas para cine y web*. Pearson Educación.

Mercado, H. (2022). *Animación 2D y 3D: Fundamentos y aplicaciones en entornos digitales*. Alfaomega.

Bibliografía complementaria:

Williams, R. (2020). *The animator's survival kit: Técnicas esenciales para la animación digital*. Faber & Faber.

García, M. (2023). *Edición y postproducción digital: Herramientas para cine, televisión y web*. Editorial UOC.

Referencias web:

Adobe. (2021, septiembre 10). *Principios básicos de animación digital*. Adobe Creative Cloud. <https://helpx.adobe.com/es/after-effects/how-to/animation-basics.html>

Blender Foundation. (2022, mayo 15). *Getting started with Blender animation*. Blender Documentation. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/animation/index.html>

UNIDAD DIDÁCTICA III

Bibliografía básica:

Anderson, M. (2021). *Producción y edición de video digital: Técnicas y flujos de trabajo modernos*. Editorial UOC.

Millerson, G., & Owens, J. (2022). *Video production handbook: Edición y publicación en entornos digitales* (7.ª ed.). Routledge.

Bibliografía complementaria:

Thompson, R. (2020). *The grammar of the shot: Guía práctica de edición y narración audiovisual*. Taylor & Francis.

García, J. L. (2023). *Edición de video para la web y redes sociales: Estrategias creativas y técnicas de publicación digital*. Anaya Multimedia.

Referencias web:

YouTube Creators. (2021, octubre 20). *Guía de buenas prácticas para la publicación de videos*.

YouTube. <https://www.youtube.com/creators/guide/>

Vimeo. (2022, marzo 14). *Optimización de videos para la web*. Vimeo Help Center.

<https://vimeo.zendesk.com/hc/es/articles/360001231567>

UNIDAD DIDÁCTICA IV

Bibliografía básica:

Duckett, J. (2021). *HTML y CSS: Diseño y construcción de sitios web modernos* (2.ª ed.). Wiley.

Keith, J. (2022). *DOM scripting: Diseño web interactivo con JavaScript moderno*. Apress.

Bibliografía complementaria:

Freeman, E., & Robson, E. (2020). *Head First JavaScript Programming: Una guía amigable para crear sitios web dinámicos*. O'Reilly Media.

Meyer, E. (2023). *CSS avanzado: Diseño responsivo y accesible para la web actual*. A Book Apart

Referencias web:

W3C. (2021, agosto 12). *Web Components: Concepts and usage*. World Wide Web Consortium. <https://www.w3.org/TR/webcomponents/>

Mozilla Developer Network. (2022, julio 5). *Introduction to HTML5 forms*. MDN Web Docs. https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Forms/HTML5_input_types

IX. PROBLEMAS QUE EL ESTUDIANTE RESOLVERA AL FINALIZAR EL CURSO

MAGNITUD CAUSAL OBJETO DEL PROBLEMA	ACCION METRICA DE VINCULACIÓN	CONSECUENCIA METRICA VINCULANTE DE LA ACCIÓN
El estudiante carece de conocimientos sobre los principios de diseño gráfico web y su aplicación práctica en interfaces digitales.	El estudiante carece de conocimientos sobre los principios de diseño gráfico web y su aplicación práctica en interfaces digitales.	El estudiante carece de conocimientos sobre los principios de diseño gráfico web y su aplicación práctica en interfaces digitales.
El estudiante desconoce los fundamentos y técnicas de animación digital para la creación de contenidos dinámicos en la web.	El estudiante desconoce los fundamentos y técnicas de animación digital para la creación de contenidos dinámicos en la web.	El estudiante desconoce los fundamentos y técnicas de animación digital para la creación de contenidos dinámicos en la web.
El estudiante presenta limitaciones en la producción, edición y publicación de videos optimizados para la web.	El estudiante presenta limitaciones en la producción, edición y publicación de videos optimizados para la web.	El estudiante presenta limitaciones en la producción, edición y publicación de videos optimizados para la web.
El estudiante no utiliza de manera adecuada los componentes web interactivos en proyectos digitales.	El estudiante no utiliza de manera adecuada los componentes web interactivos en proyectos digitales.	El estudiante no utiliza de manera adecuada los componentes web interactivos en proyectos digitales.

Huacho, marzo, 2026


CAROLIN JESUS LLANOS FRIAS
 Ingeniera en Informática y de Sistemas
 CIP N° 373144

Mo CAROLIN JESUS LLANOS FRIAS
DOCENTE