

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO**

**PROGRAMA ASIGNATURA:** TÉCNICAS DE MAQUETACIÓN PARA ESTRUCTURAS MULTIMEDIALES. (240600A)

**Carrera:** DISEÑO MULTIMEDIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°955/22 y su modificatoria UNM-R N° 51/23)<sup>1</sup>

**Área:** Producción Multimedial

**Trayecto Curricular:** Ciclo de formación inicial.

**Período:** 2° Cuatrimestre – Año 2

**Modalidades:** Presencial o Semipresencial.

**Carga Horaria:** 48 (cuarenta y ocho) horas con un máximo de 24 (veinticuatro) horas virtuales.

**Vigencia:** a partir del 1° Cuatrimestre 2025

**Clases:** 16 (dieciséis)

**Régimen:** regularidad

**Responsable de la asignatura:** DI Roberto De Rose

**Programa elaborado por:** Lic. Mauricio Gutiérrez

**Fundamentación:**

El desarrollo web constituye un pilar fundamental en el ámbito del Diseño Multimedial, ya que permite la convergencia entre creatividad, tecnología y comunicación. En un mundo donde la interacción digital define gran parte de la experiencia cotidiana, contar con competencias para crear sitios web funcionales, visualmente atractivos y adaptables a diferentes plataformas es esencial para los profesionales de los medios digitales.

Esta asignatura tiene como objetivo brindar a las/os estudiantes herramientas y conocimientos clave para abordar el diseño y desarrollo de sitios web desde una perspectiva técnica y estética. Partiendo de conceptos básicos, como la estructura de HTML y los principios de diseño visual en CSS, se progresará hacia la integración de tecnologías avanzadas y estrategias para optimizar la experiencia del usuario. Además, se fomentará el aprendizaje basado en proyectos, que replica los desafíos y procesos del mundo profesional, permitiendo a las/os estudiantes experimentar el desarrollo web como una práctica integral y dinámica.

El enfoque del programa destaca la importancia de la usabilidad, la accesibilidad y el diseño responsivo, elementos esenciales para responder a las demandas de un entorno digital en constante evolución. Se promoverá el pensamiento crítico y la resolución creativa de problemas, esenciales para diseñar soluciones web que sean funcionales, estéticamente coherentes y accesibles para diversos propósitos.

Esta propuesta no solo responde a las necesidades técnicas del diseño web, sino que también sitúa al/la estudiante en el contexto más amplio del Diseño Multimedial, donde la interactividad y la narrativa visual adquieren un rol central.

---

<sup>1</sup> Reconocimiento oficial y validez nacional otorgado por RESOL-2024-544-APN-SE#MCH

## **Objetivos Generales:**

- Desarrollar una mirada estética y adquirir las herramientas necesarias para su implementación.
- Desarrollar un sitio web basado en el diseño multimedial que contenga gráfica, video y animaciones utilizando como base la codificación en HTML5 y CSS3.
- Comprender el medio en el cual se realizará el desarrollo profesional.

## **Contenidos mínimos:**

Introducción al desarrollo web. Navegadores. Editores de códigos. Introducción HTML. Etiquetas semánticas. Construcción de estructuras web. Introducción a CSS. Hojas de estilo en cascada. Sintaxis y tipos de selectores. Aplicación en HTML. Maquetación HTML/CSS. Box Model y posicionamiento. Modelo de caja y sus propiedades. Cálculos y descuentos. Flotaciones y posicionamiento CSS. Imágenes web. Conceptos de imagen digital. Obtención. Formatos. Ventajas y desventajas. Imágenes aptas para web. Optimización. Percepción visual. Interacción y multimedia. FlexBox. Propiedades CSS3. Formularios. Servidores web. Contenido Multimedia. Animación CSS3. Responsive Design. Bootstraps.

## **Programa:**

### **Unidad 1: Introducción al desarrollo web y HTML**

En esta unidad se exploran los conceptos básicos del desarrollo web, incluyendo el funcionamiento de los navegadores y la configuración de entornos de desarrollo como Visual Studio Code. Además, se introduce el lenguaje HTML, su estructura básica y el uso de etiquetas semánticas para crear estructuras web organizadas y accesibles. Esto sienta las bases para el diseño de páginas funcionales y bien estructuradas.

### **Unidad 2: CSS y maquetación básica**

El diseño visual de las páginas web es fundamental para la experiencia del usuario. En esta unidad, los estudiantes aprenderán a utilizar hojas de estilo en cascada (CSS) para dar formato a las páginas HTML. Se trabajará con el modelo de caja (Box Model), las técnicas de posicionamiento y las flotaciones, permitiendo crear diseños visualmente atractivos y funcionales.

### **Unidad 3: Diseño responsivo y herramientas avanzadas**

Esta unidad aborda los principios de diseño responsivo mediante el uso de Media Queries y la introducción a frameworks como Bootstrap. Además, se explorará la integración de contenido multimedia como video y audio, ampliando las posibilidades interactivas y comunicativas de los sitios web.

## **Bibliografía:**

- CASTRO, E. (2019). HTML y CSS: Diseño y construcción de sitios web (3.<sup>a</sup> ed.). Anaya Multimedia.
- DUCKETT, J. (2014). HTML and CSS: Design and Build Websites. Wiley.
- ROBBINS, J. N. (2018). Diseño web: Principios y técnicas fundamentales. Anaya Multimedia.
- W3C. (n.d.). HTML5 Specification. World Wide Web Consortium. Recuperado de <https://www.w3.org/TR/html52/>
- W3C. (n.d.). CSS: Cascading Style Sheets. World Wide Web Consortium.

Recuperado de <https://www.w3.org/Style/CSS/>  
MDN Web Docs. (n.d.). HTML: HyperText Markup Language. Mozilla Developer Network. Recuperado de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML>  
MDN Web Docs. (n.d.). CSS: Cascading Style Sheets. Mozilla Developer Network. Recuperado de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS>

### **Bibliografía Complementaria:**

FRAIN, B. (2015). Responsive Web Design with HTML5 and CSS3. Packt Publishing.  
GASSTON, P. (2015). The Modern Web: Multi-Device Web Development with HTML5, CSS3, and JavaScript. No Starch Press.

MARCOTTE, E. (2011). Responsive Web Design. A Book Apart. Manuales Web y Documentación Oficial: HTML:

W3C. (n.d.). HTML5 Specification. Recuperado de <https://www.w3.org/TR/html52/>  
Mozilla Developer Network. (n.d.). HTML Guide. Recuperado de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML>

CSS:

W3C. (n.d.). CSS: Cascading Style Sheets Level 2 Revision 1 (CSS 2.1) Specification. Recuperado de <https://www.w3.org/TR/CSS2/>  
Mozilla Developer Network. (n.d.). CSS Guide. Recuperado de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS>

Frameworks:

Bootstrap. (n.d.). Bootstrap Documentation. Recuperado de <https://getbootstrap.com/docs/>

Accesibilidad Web:

W3C. (n.d.). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) Overview. Recuperado de <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>

Diseño Responsivo:

Marcotte, E. (2011). Responsive Web Design. Recuperado de <https://abookapart.com/products/responsive-web-design>

### **Objetivos de aprendizaje:**

- Utilizar navegadores web, editores de código y herramientas de inspección como recursos fundamentales para el desarrollo y depuración de sitios web.
- Aprender los fundamentos de HTML5 y CSS3, incluyendo el uso adecuado de etiquetas semánticas, el modelo de caja (Box Model), selectores, propiedades de diseño y estilos avanzados.
- Comprender las técnicas de maquetación web, como el uso de posicionamiento relativo y absoluto, flotaciones, y otras herramientas de organización visual.
- Aprender métodos para optimizar imágenes y recursos gráficos, mejorando el rendimiento y la accesibilidad en la web.
- Explorar herramientas y técnicas avanzadas como FlexBox, Grid Layout, transiciones, animaciones con CSS3 y frameworks como Bootstrap para el diseño de interfaces responsivas y dinámicas.
- Integrar elementos multimedia, como videos, audio y gráficos animados, en

estructuras web funcionales y estéticamente atractivas.

### **Objetivos pedagógicos:**

- Promover el aprendizaje activo mediante ejercicios prácticos, simulaciones y proyectos colaborativos que reflejen problemas reales del ámbito web.
- Fomentar la creatividad en el diseño de soluciones web, incentivando la búsqueda de enfoques innovadores y originales en el desarrollo de interfaces.
- Favorecer el desarrollo de habilidades técnicas en la manipulación de herramientas y lenguajes de desarrollo web, como HTML5, CSS3 y JavaScript básico, para la creación de páginas interactivas.
- Estimular la reflexión crítica sobre la funcionalidad, accesibilidad y estética de las soluciones web creadas por los estudiantes.
- Potenciar la capacidad de análisis y resolución de problemas técnicos, enseñando a los estudiantes a identificar y corregir errores comunes en el desarrollo web.
- Promover la colaboración y el trabajo en equipo, preparando a los estudiantes para enfrentar proyectos interdisciplinarios en entornos

### **Metodología de trabajo:**

Se adoptará una metodología de taller activo para el desarrollo de la materia durante el cuatrimestre. Se realizarán trabajos prácticos, tales como diseñar una página simple con colores y estilos básicos, integrar imágenes en un sitio con HTML y CSS, incluyendo formularios y contenidos multimedia, que favorezca la producción de la presentación final.

En su modalidad virtual, la asignatura trabajará en el aula virtual de la plataforma de la UNM, donde, de manera sincrónica o asincrónica, se presentarán conceptos teóricos, con videos, además de textos de lectura y clases teóricas al inicio de cada propuesta de trabajo. Además el aula virtual, se podrán subir archivos HTML y favorecer la retroalimentación de las clases.

Los encuentros presenciales incluirán presentaciones de avances de los trabajos prácticos, correcciones individualizadas, charlas teóricas que ordenen el proceso metodológico y producción de las/os estudiantes.

Se propondrá a las/os estudiantes la realización de un proyecto final, el cual, sintetiza los conocimientos adquiridos durante la cursada, permitiendo que puedan planificar y desarrollar un sitio web completo que integre gráfica, video y animaciones. Este ejercicio fomenta la creatividad y la aplicación práctica de las habilidades desarrolladas, brindando una experiencia cercana a los desafíos profesionales.

### **Evaluación y aprobación**

#### **Criterios de evaluación**

La evaluación se realizará por medio de ejercitación en clase, la entrega y aprobación de trabajos prácticos y la aprobación de un examen teórico sobre los temas tratados en la materia, como así también el proyecto final cuyo objetivo, es ser eje integrador de contenidos.

Se valorará no solo las producciones finales, sino también el proceso de cada estudiante, dando importancia a la participación en las clases, el trabajo colectivo, el respeto y convivencia con la comunidad educativa.

**Por promoción directa:**

Para aprobar la asignatura, el/la alumno/a deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Asistencia al 75% de las clases presenciales.
- b) Aprobación de los trabajos prácticos, el examen teórico y la entrega final con una calificación de 4 (cuatro) o superior.