



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

SECRETARÍA ACADÉMICA

Departamento de Ciencias y Tecnologías de la Información y Comunicación

2026A

ACADEMIA DE MULTIMEDIA						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Administración de sitios y aplicaciones multimedia para Internet				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	IF189		
II	CARRERA	Licenciatura en Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Multimedia (PML)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Especializante Obligatoria				
III	PRERREQUISITOS	Ninguno				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 hrs.	TEORÍA	48 hrs.	PRÁCTICA	32 hrs.
V	VALOR EN CRÉDITOS	8				
FECHA DE CREACIÓN		FECHA DE MODIFICACIÓN	Diciembre de 2025	FECHA DE EVALUACIÓN	Enero de 2026	

VI. COMPETENCIA GENERAL

La materia de Administración de Sitios y Aplicación Multimedia para Internet tiene como objetivo lograr que El alumno diseña, implementa y gestiona proyectos web integrales mediante el uso de sistemas de administración de contenidos (CMS) y metodologías ágiles.

Desarrolla estrategias de contenido multimedia orientadas al cumplimiento de objetivos de negocio, garantizando la optimización de procesos, la seguridad de la información y la mejora continua basada en el análisis de métricas e indicadores de rendimiento (KPIs) en entornos digitales competitivos.

COMPETENCIAS PARTICULARES:

1. El alumno aprende los fundamentos y antecedentes de Internet.
2. Manejar las herramientas y configuraciones necesarias para la creación de un sitio Web.
3. Que el alumno tenga la habilidad de administrar y proporcionar mantenimiento a un sitio web.
4. Que el alumno aprenda a posicionar un proyecto Web en los primeros resultados de los motores de búsqueda en internet.
5. El alumno aprende la interpretación y estadística de datos con herramientas de analítica Web.
6. El alumno utiliza materiales e información en idioma inglés para el desarrollo de sus actividades de aprendizaje.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

UNIDAD I. Introducción a la Web como marco de trabajo

Competencia: El alumno analiza las tecnologías Web como nuevo paradigma de trabajo multimedia.

Contenido Temático:

- 1.1. La web
 - 1.1.1. Web 1.0
 - 1.1.2. Web 2.0
 - 1.1.3. Web 3.0
 - 1.1.4. Web 4.0



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA
SECRETARÍA ACADÉMICA

Departamento de Ciencias y Tecnologías de la Información y Comunicación

- 1.2. Funcionamiento de la web
- 1.3. Ciclo de vida de los sitios web
- 1.4. Vida útil de un sitio Web
- 1.5. Metodología para el desarrollo de proyectos
- 1.6. Fases para el desarrollo de un proyecto web
- 1.7. Metodología de desarrollo web
- 1.8. Sistemas de administración de contenidos (CMS)
 - 1.8.1. Instalación y configuración de la plataforma
 - 1.8.2. Instalación y personalización del template
 - 1.8.3. Instalación y configuración de plugins y widgets
 - 1.8.4. Agregar y gestionar contenidos hipertextuales y multimedia
 - 1.8.5. Roles en la Administración Web
 - 1.8.6. Subir y administrar el CMS a un Servidor Web
- 1.9. Análisis de proyectos
- 1.10. Selección de la idea
- 1.11. Presupuestos y Costos
- 1.11. Definición de características

UNIDAD II. Gestión de sitios Web exitosos

Competencia: El alumno analiza los elementos claves para el éxito de los sitios Web y gestiona un proyecto práctico.

Contenido Temático:

- 2.1. Definición de objetivos
- 2.2. Objetivo general
- 2.3. Objetivos específicos
- 2.4. Identificación de procesos
- 2.5. Evaluación y selección de tecnologías
- 2.6. Estructura del sitio
- 2.7. Secciones
- 2.8. Diseño del sitio
- 2.9. Publicación
- 2.10. Categoría
- 2.11. Noticias y página de inicio
- 2.12. Fotografía
- 2.13. Vídeo
- 2.14. Sonorización
- 2.15. Redes Sociales para negocios
- 2.16. Diseño
- 2.17. Publicaciones actualizadas
- 2.18. Acomodo de la página principal
- 2.19. Bases teóricas para el diseño
- 2.20. Psicología del color

UNIDAD III. Estrategias de contenidos

Competencia: El alumno construye una estrategia de contenidos adecuada para la gestión del proyecto.



Contenido temático:

- 3.1. Modelo de negocios
- 3.2. Contenidos Web
- 3.3. Arquitectura de la Información
- 3.4. Taxonomía de Contenidos Web
- 3.5. Evaluación
- 3.6. Planes de mejora
- 3.7. Cambios a aplicar
- 3.8. Procesamiento de datos
- 3.9. Evaluación y optimización
- 3.10. Calidad
- 3.11. SEO Técnico

UNIDAD IV: Optimización de procesos

Competencia: El alumno mejora los resultados obtenidos en su proyecto utilizando metodologías y tecnologías de mejora.

Contenido temático:

- 4.1. Métodos de medición de datos
- 4.2. Resultados interpretados de la medición de datos
- 4.3. Resultados del método cuantitativo
- 4.4. Número de visitas
- 4.5. Páginas más visitadas
- 4.6. Geografía de las visitas
- 4.7. Fuentes de tráfico
- 4.8. Resultados del método cualitativo
- 4.9. Satisfacción del usuario
- 4.10. Herramienta de medición de datos
- 4.11. Análisis estadísticos de datos
- 4.12. Entropía de datos
- 4.13. Mejora continua

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Este programa se ofrece en la modalidad presencial. La convivencia y uso de tecnologías permite al estudiante adecuar el ritmo y profundizar de los estudios a sus necesidades. Se ha diseñado en el marco del programa una metodología heterogénea para la explotación de la formación, que permite estructurar e impartir de manera personalizada y eficaz contenidos muy diversos, la estructura del curso es un taller de trabajo.

La convivencia y uso de tecnologías permite al estudiante adecuar el ritmo y profundizar de los estudios a sus necesidades. Se ha diseñado en el marco del programa una metodología heterogénea para la explotación de la formación, que permite estructurar e impartir de manera personalizada y eficaz contenidos muy diversos, la estructura del curso es un taller de trabajo.

La composición de las sesiones de formación se basa en el uso selectivo de los recursos para la información y la formación, apoyándose en la administración teniendo como elementos importantes los siguientes:



- a) Estudio profundo de cada unidad de aprendizaje y exposición del profesor
- b) Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso, el cual se evidencia a través del producto final.
- c) Trabajo individual y por equipo, Participación en las sesiones presenciales, así como su asistencia a ellas.
- d) Evaluaciones continuas reflejada en cada unidad de aprendizaje.
- e) Metodología de proyectos, trabajo en grupos y uso de materiales en diversos formatos y medios.
- f) Se vinculará el trabajo de los equipos del curso con las empresas e instituciones para las cuales desarrollarán los proyectos y estas a su vez emitirán una evaluación del trabajo.

Método de enseñanza

- a) Explicativo-Ilustrativo: Permite descartar y explorar los factores variables que intervienen en el fenómeno que nos proponemos a investigar. El alumno se apropia de conocimientos elaborados y reproduce modos de actuación que ya él conoce.
- b) Tutorial: Tiene como máximo objetivo ofrecer oportunidades de un desenvolvimiento individual a un completo desarrollo de sus posibilidades personales. Predominan los métodos de enseñanza individualizada son elaboración de proyectos tipo multimedia.

Técnicas y actividades de Aprendizaje:

- a) Explicaciones teóricas por parte del profesor.
- b) Resoluciones de ejemplos prácticos por parte del profesor.
- c) Resoluciones de ejercicios prácticos por parte del profesor y del alumno.
- d) Participación en clase por parte del alumno.
- e) Realización de proyectos enfocados a la asignatura.
- f) Trabajo en subgrupos (equipos) e individual.
- g) Conferencia o exposición.
- h) Instrucción programada.
- i) Exposiciones y análisis de contenidos temáticos.
- j) Resolución de ejercicios.
- k) Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso, el cual se evidencia a través del producto final.

Recursos Didácticos:

- a) Computadoras o laboratorio de computadoras con capacidad para 40 estudiantes
- a) Software especializado como Sublime Text, Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox, Editor de Texto, Editor Gráfico, FileZilla, PDF Reader, FileZilla, WordPress, Emulador de Servidor XAMPP.
- b) Aula equipada con 40 equipos de cómputo con acceso a Internet.
- a) SmartBoard ó laptop, televisión o cañón.
- b) Pintarrón y plumones.
- c) Ejercicios prácticos.
- d) Uso de correo electrónico
- e) Uso de Google Classroom y plataformas en línea como apoyo en la distribución de materiales y recursos, así mismo para la entrega de trabajos de los estudiantes.



El curso exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias, y talleres de índole cultural, deportiva, social y educativa relacionado con su campo de formación.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Barker, Melissa S 2015. Social media marketing: a strategic approach. Español. Cengage Learning Editores. ISBN: 9786075192109
- Daniel Janal 2000. Marketing en Internet. Pearson Education. ISBN: 9684444397
- Escribano Arrechea, Javier 2015. Vender en Internet: las claves del éxito. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 9788441535770
- Fernández Menéndez, María Amor 2016. WordPress: Crea, administra y promociona tu blog. AlfaOmega.
- Fons, Romuald, 2022. El rey del SEO 51 leyes para atraer el éxito. Ediciones Culturales Paidós ISBN: 9786075692333
- Herrera Ríos Manuel 2012. *Arrancar con HTML5: curso de programación*. México Alfaomega. ISBN: 9786077073314
- José Antonio Carballar Falcón 2013. Social Media: marketing personal y profesional México Alfaomega. ISBN: 9786077075523
- Laudon, Kenneth C. 2014. E-commerce: business, technology, society. Pearson Educación. ISBN: 9786073222938
- Mai-lan Tomsen 2000. Contenidos Web. Estrategias para comercio electrónico y creación de contenidos. Prentice Hall. ISBN: 8420530921
- Marisa Tormo 2013. Community Manager: gestión y posicionamiento en redes sociales. ISBN: 9786077076889.
- Rincón Cardona, John Jairo 2022. El gran libro de desarrollo de plugging wordpress. Marcombo ISBN: 9786075389400
- Solé Moro, Mel 2020. Marketing digital y dirección de e-commerce: integración de las estrategias digitales, ESIC Editorial, Madrid, España. ISBN: 9788418415234
- Williams, Brad 2013. Wordpress: diseño y desarrollo. Madrid España Anaya Multimedia. ISBN: 9788441533967

COMPLEMENTARIA

- Bailyn, Evan. (2012). *Ganar con Google*. Madrid, España: Anaya Multimedia.
- Benitez Meraz, Jesús Antonio 2017. Experiencia laboral en desarrollo de sistemas web en CMS basados en PHP, Javascript, MySQL, CSS. Guadalajara, Jalisco: Universidad de Guadalajara

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

Aptitud: El curso preparará a alumno para reconocer y utilizar diferentes tecnologías estándares para la realización de documentos web.

Actitud: El curso fomenta la creación de diseños web incluyentes y usables óptimos para mostrar información a cualquier persona sin importar la discapacidad física o mental que presente incluso desde cualquier dispositivo móvil.



Valores: Iniciativa para utilizar los elementos más adecuados durante la realización de un diseño web.

Conocimiento: Los estudiantes utilizarán tecnologías estándares para el diseño web utilizados para enriquecer de una manera apropiada los contenidos que se distribuirán por internet estando consientes de las diferentes audiencias existentes.

Capacidades: El alumno tendrá podrá generar contenidos ligeros, portables, accesibles y adaptados a las necesidades de su audiencia.

Habilidades: Análisis y selección de tecnología adecuada para cada uno de los escenarios en los que se puedan involucrar los estudiantes será una habilidad medular a desarrollar durante el curso.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Desarrollar competencias para crear diseños Web que garanticen la accesibilidad de contenidos, así como la convergencia de medios audiovisuales e interfaces de aplicaciones interactivas para Internet.

XII. EVALUACIÓN

1) ASPECTOS A EVALUAR

- a) **Participación;** en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, la asistencia a las sesiones presenciales, la puntualidad en la entrega de las actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso
- b) **Asignaciones prácticas:** Entrega de trabajos realizados fuera del aula de clases, instrumentos de valoración escrita, exposición de temas de manera individual o en equipo.
- c) **Proyecto final:** Trabajo de investigación mediante la creación de un producto web tipo multimedia.
- d) **Tutorías:** Puntos extra sobre la calificación final, a otorgarse a los alumnos que hayan asistido a por lo menos **tres sesiones de tutoría**, siempre y cuando la calificación obtenida al final del curso no sea reprobatoria.

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

- a) Tablas de seguimiento y evaluación individual de estudiantes
- b) Resolución de casos de estudio y ejercicios prácticos
- c) Actividades o trabajos en cada unidad de aprendizaje
- d) Trabajos de investigación (escritos y documentos)
- e) Elaboración de productos y materiales tipo multimedia (guías de evaluación)

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

Los momentos de la evaluación será en el proceso y cada elemento suma cierto porcentaje a la calificación final del curso. Cada unidad de aprendizaje contiene actividades de aplicación de conceptos, actividades de aprendizaje relacionadas con la información de la unidad. Al finalizar el curso el estudiante presenta un proyecto de elaboración y diseño de un producto multimedia que demuestre la aplicación de conceptos y el cumplimiento de objetivos temáticos.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

SECRETARÍA ACADÉMICA

Departamento de Ciencias y Tecnologías de la Información y Comunicación

1) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

Examen teórico		30%
Trabajos en clase		30%
	Tareas	10%
	Exposición	10%
	Participación	10%
Proyecto final		40%
	Presentación en tiempo y forma	5%
	Funcionalidad	25%
	Diseño	15%

Nota: Se otorgarán 5 puntos extra sobre la calificación final, únicamente a los alumnos que cumplan con lo siguiente:

- Haber asistido por lo menos a tres sesiones de tutoría.
- Cuya calificación final, previo a otorgarse los puntos extra, sea aprobatoria.

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son:

- a) la elaboración de un producto Web multimedia basado en procesos de producción de materiales a partir de la aplicación de conceptos a necesidades de personas, empresas o instituciones, y
- b) participación de los estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la accesibilidad, usabilidad Web y gestión de contenidos Web.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

Delgado Rodríguez Hugo Adrián (2929929)

e-mail: adrian.delgado@cuc.udg.mx

Rafael Salcedo Quintero (2719282)

e-mail: rafael.squintero@academicos.udg.mx

Profesor con grado de Ingeniería en Comunicación Multimedia egresado de la Universidad de Guadalajara, con experiencia en el área de ingenierías, producción audiovisual y diseño multimedia. Uso de equipo tecnológico y software especializado para producción audiovisual y multimedia.

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO: Sánchez Siordia Ángel Luis (2538903)

MODIFICACIÓN DEL CURSO: Hugo Adrián Delgado Rodríguez

EVALUACIÓN DEL CURSO: Dr. Oscar Solis Rodríguez, Mtro. Eduardo Robles Marcocchio



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

SECRETARÍA ACADÉMICA

Departamento de Ciencias y Tecnologías de la Información y Comunicación

Vo. Bo.

Dr. Oscar Solis Rodriguez
Presidente de la Academia de
Multimedia

Mtra. Diana Dolores Janitzio de León Cerda
Jefa del Departamento de Ciencias y
Tecnologías de la Información y Comunicación

Mtro. Abraham Andrade López
Director de la División de Ingenierías