

## SYLLABUS DE COMPETENCIAS TÉCNICAS GENERALES

### SILABO DE TALLER I: INTEGRACIÓN DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

#### I. INFORMACION GENERAL:

Carrera Profesional	:	Computación e Informática
Modulo	:	Desarrollo de Software y Gestión de Base de Datos.
Unidad Didáctica	:	Taller I Integración de Aplicaciones Multiplataforma
Créditos	:	2
Semestre	:	IV
Nº de Horas Semanales	:	04
Nº de Horas Semestrales	:	72

#### II. SUMILLA

EL curso es de formación especializada. Está dirigido a que el estudiante adquiera conocimientos y técnicas necesarias para la aplicación de principios metodológicos en el uso de las aplicaciones de las herramientas digitales

#### III. METODOLOGÍA

Las clases se realizarán estimulando la participación activa de los estudiantes mediante las preguntas que puedan hacer en sus exposiciones grupales, análisis de documentos, y videos. El desarrollo del trabajo autónomo y cooperativo, se evidenciará a través del trabajo en equipo, los debates, el juego de roles así como en el aprendizaje basado en proyectos. Dependiendo del tema se podrá realizar talleres de estudio y resolución de casos donde los estudiantes hagan el planteamiento de problemas y de soluciones. Presentar material audiovisual a fin a la asignatura.

#### IV. COMPETENCIAS DE EMPLEABILIDAD

En esta unidad se pondrá énfasis en que el estudiante ejerza el liderazgo de manera efectiva asumiendo un comportamiento ético en su entorno laboral. Pueda trabajar en equipo fomentando la cohesión del grupo, comunicando sus ideas, asignando funciones y haciendo uso de las herramientas informáticas necesaria para las actividades

Nº	COMPETENCIA DE EMPLEABILIDAD	Nº	COMPETENCIA DE EMPLEABILIDAD
01	COMUNICACIÓN EFECTIVA	X	09 IGUALDAD DE GÉNERO
02	COMUNICACIÓN EN IDIOMA EXTRANJERO Y/O LENGUA ORIGINARIA		10 LIDERAZGO PERSONAL Y PROFESIONAL
03	CULTURA AMBIENTAL		11 GESTIÓN DE CONFLICTOS
04	USO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	X	12 EMPRENDIMIENTO
05	TRABAJO COLABORATIVO	X	13 INNOVACIÓN
06	ÉTICA Y CIUDADANÍA		14 Desarrollo ARTÍSTICO
07.	CULTURA FISICA Y DEPORTIVA		15 INTERCULTURALIDAD
08	RESPONSABILIDAD SOCIAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE		16 GESTIÓN DE RIESGOS DE DESASTRES, SALUD Y SEGURIDAD LABORAL

## SYLLABUS DE COMPETENCIAS TÉCNICAS GENERALES

### V. UNIDADES, TEMARIOS

Semanas/ fechas	Actividades de Aprendizaje	Contenidos Básicos	Tareas Previas
Semana: 01	Nº 01 Conociendo diseño web.	<input type="checkbox"/> Socialización e Introducción a Diseño Web <b>Diseño web</b> <input type="checkbox"/> Conceptos Generales	<input type="checkbox"/> Investigar referente a Diseño Web.
Semana: 02	Nº 02 Conociendo las herramientas diseño web.	<input type="checkbox"/> Herramientas de diseños orientados a la web.	<input type="checkbox"/> Investigar las herramientas de una página web
Semana: 03	Nº 03 Comparando los tipos de página web	<input type="checkbox"/> Diferencias entre páginas estáticas y dinámicas.	<input type="checkbox"/> Investigar las diferencias de las páginas web.
Semana: 04	Nº 04 Conociendo la estructura de una página web	<input type="checkbox"/> Estructura de una página web.	<input type="checkbox"/> Investigar la estructura de una página Web.
Semana: 05	Nº 05 Conociendo el lenguaje HTML.	<input type="checkbox"/> HTML. Etiquetas básicas	<input type="checkbox"/> Investigar acerca de Lenguaje HTML.
Semana: 06	Nº 06 Conociendo Dreamweaver.	<input type="checkbox"/> Herramienta para desarrollo web: Entorno y herramientas. <input type="checkbox"/> Creación de páginas web: configuración de un sitio web.	<input type="checkbox"/> Investigar sobre la creación de un sitio web.
Semana: 07	Nº 07 Utilizando hipervínculos.	<input type="checkbox"/> Hipervínculos <input type="checkbox"/> Edición de texto: Formato, listas	<input type="checkbox"/> Investigar sobre los enlaces internos y externos.
Semana: 08	Nº 08 Utilizando tablas.	<input type="checkbox"/> Tablas: Propiedades de una tabla, columnas, filas, combinar.	<input type="checkbox"/> Investigar sobre la creación de tablas.
Semana: 09	Nº 09 Empelando elementos multimedia.	<input type="checkbox"/> Trabajo con imágenes y Elementos multimedia	<input type="checkbox"/> Investigar sobre la inserción de imágenes y elementos multimedia.
Semana: 10	Nº 10 Creando marcos.	<input type="checkbox"/> Marcos: Frames, Iframe, Mapas.	<input type="checkbox"/> Investigar sobre los tipos de marcos.
Semana: 11	Nº 11 Creando formularios.	<input type="checkbox"/> Formularios. Interactividad	<input type="checkbox"/> Investigar sobre los formularios.
Semana: 12	Nº 12 Creando hojas de estilos CSS.	<input type="checkbox"/> Hojas de Estilos – CSS y Clases: Etiquetas Style, Span, Div. Archivos de Hojas de Estilos.	<input type="checkbox"/> Investigar sobre las hojas de estilos.
Semana: 13	Nº 13 Empleando elemento PA	<input type="checkbox"/> Elementos de posición absoluta (PA).	<input type="checkbox"/> Investigar sobre los elementos de posición absoluta.
Semana: 14	Nº 14 Creando menús desplegables.	<input type="checkbox"/> Menús popup. <input type="checkbox"/> Integración con objetos flash.	<input type="checkbox"/> Investigar acerca de los menús y inserción flash.
Semana: 15	Nº 15 Incorporando Fireworks	<input type="checkbox"/> Tratamiento de imágenes en Fireworks	<input type="checkbox"/> Investigar como insertar objetos Fireworks.
Semana: 16	Nº 16 Realizando alojamiento gratuito	<input type="checkbox"/> Publicación de proyectos web en un hosting gratuito.	<input type="checkbox"/> Investigar sobre hosting gratuitos.

### VI. METODOLOGIA:

Para el desarrollo de las actividades de aprendizaje, se hará uso de la metodología activa. Los procedimientos didácticos a emplearse son los siguientes:

- Clases Teóricas: Con exposición por parte del profesor y la participación del alumno

## SYLLABUS DE COMPETENCIAS TÉCNICAS GENERALES

- Práctica: Se irán resolviendo casos de estudio empresarial y/o prácticas dirigidas, según el tema teórico tratado.
- Asesoría: Se asesorará la resolución apropiada de los casos de estudio empresarial y/o prácticas dirigidas.
- La Comunicación entre Docente y estudiante en la modalidad virtual será: SINCRONA y ASINCRONA.  
Para la primera se utilizará las siguientes herramientas digitales:
  - a) Plataforma Google Classroom
  - b) Correo Electrónico Corporativo
  - c) Mensajes vía grupos WhatsApp de U.D
  - d) Formulación en línea mediante el aplicativo Google Forms.

### VII. EVALUACIÓN

Requisitos de aprobación:

- La escala de calificación es vigesimal y el calificativo mínimo es de Trece (13). En todos los casos la fracción 0.5 o más se considera como una unidad a favor del estudiante.
- El estudiante que en la evaluación de una o más Capacidades Terminales programadas en la Unidad Didáctica (Asignatura), obtenga nota desaprobatoria entre Diez (10) y Doce (12), tiene derecho a participar en el proceso de recuperación antes de la culminación de la Unidad Didáctica.
- El estudiante que después de realizado el proceso de recuperación dentro de las 18 semanas obtuviera nota menor a Trece (13) desaprueba la misma, por tanto repite la unidad didáctica.
- El estudiante que acumule inasistencias, injustificadas en número igual o mayor al 30% del total de horas programadas en la Unidad Didáctica será desaprobado en forma automática con nota cero (00).

Obtención del promedio:

$CE_1 + CE_2 + \dots + CE_n \text{ PRM UD} =$

-----

n.

CE = Criterio de Evaluación

CT = Capacidad Terminal

UD = Unidad Didáctica

### VIII. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS/INTERNET

#### 7.1 Bibliografía:

1. Gonzalo, M.A. (2013). Responsive Design. Desarrolla webs sensitivas con Bootstrap. Editorial IT Campus Academy.
2. Patel, S.K. (2014). Developing Responsive Web Applications with AJAX and jQuery. Editorial Packt Publishing Ltd. Birmingham, Inglaterra.
3. Zea, R. (2015) Mastering Responsive Web Design. Editorial Packt Publishing Ltd. Birmingham, Inglaterra.

Carabayllo, Agosto del 2017