

## SYLLABUS DE COMPETENCIAS TÉCNICAS GENERALES

### SILABO DE TALLER III: INTEGRACIÓN Y APLICACIONES CON MVCS

#### I. INFORMACION GENERAL:

Carrera Profesional	:	Computación e Informática
Modulo	:	Gestión de Aplicaciones para Internet y Producción Multimedia.
Unidad Didáctica	:	Taller III: Integración y Aplicaciones con MVCS
Créditos	:	2
Semestre	:	VI
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**

Unidad	Conocimientos	Procedimientos	Actitudes
I	Fundamentos de la Ingeniería Web. Tipos de aplicaciones web. El Estándar HTML5. HTML5: estructura, nuevas etiquetas, identificadores, etiquetas de texto	Elabora ejemplos básicos empleando HTML 5 con editores de HTML.	Valora la importancia de aplicar estándares en el diseño de Aplicaciones Web
	HTML5: listas, imágenes, formularios, audio y video. Geo Localización.	Desarrolla la práctica de aplicación de etiquetas de texto, listas y tablas.	
	CSS3: etiquetas, funcionamiento básico e inclusión, selectores, unidades de medida, box's, posicionamiento, transformaciones	Implementa una página básica empleando CSS3 y diversas propiedades	
	Diseño Responsive para Desktop y Móviles	Diseña un sitio web adaptable para plataformas desktop y móviles	
II	JavaScript: sintaxis, declaración de variables, cadenas, números, booleanos, arreglos, y operadores. Estructuras de control, Funciones, Objetos, Eventos, listado de eventos. Introducción a JQuery	Elabora scripts básicos que emplea en sus páginas web. Emplea estructuras de control y objetos para sus páginas web que se activen por eventos.	
	Java Script: manejo de formularios, acceso a campos, modificación de propiedades.	Elabora páginas con formularios y otros elementos que interactúan con el navegador. Accede los objetos del Navegador	
	ASP.NET Web Forms: Controles del Servidor	Define un Sitio Web considerando Controles del Servidor con Web Forms	
	ASP.NET Web Forms: Controles para Listas de Datos	Define un Sitio Web considerando Controles para Listas de Datos con Web Forms	
<b>Evaluación Parcial</b>			
III	ASP.NET Web Forms: Manejo de la configuración con el archivo web.config	Configura Web Forms utilizando web.config	Usa con eficiencia el acceso a datos en aplicaciones Web
	ASP.NET Web Forms: Páginas Maestras y Web Forms	Define un Sitio Web definiendo Páginas Maestras y Web Forms	
	ASP.NET MVC 5: Patrón de Diseño MVC (Modelo – Vista – Controlador)	Diseña la aplicación Web utilizando el Patrón MVC	
	ASP.NET MVC 5: Diseño del Modelo de Datos	Implementa modelos utilizando el Patrón MVC	
IV	ASP.NET MVC 5: Implementación de Controladores, Métodos de Acción	Implementa controladores utilizando el Patrón MVC	
	ASP.NET MVC 5: Diseño de Vistas con Razor, Vistas Tipadas, Vistas Parciales	Diseña vistas utilizando el Patrón MVC	
	ASP.NET MVC 5: Manejo de Autenticación y Autorización de Usuarios	Gestiona autenticación y autorización de usuarios en ASP.NET MVC	
	Despliegue de Aplicaciones Web con IIS y Windows Azure	Publica aplicaciones Web sobre IIS y Windows Azure	
<b>Evaluación Final</b>			

## SYLLABUS DE COMPETENCIAS TÉCNICAS GENERALES

### VI. METODOLOGÍA:

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
- 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 utilizara las sgtes herramientas digitales:

- a) Plataforma Google Classroom
- b) Correo Electronico Corporativo
- c) Mensajes via gupos Whatsapp de U.D
- d) Formulacion en linea 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 estudiantes.
- 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 acumulara 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:

$$\frac{CE1 + CE2 + \dots + CEn}{PRM UD} = \frac{\dots}{\dots}$$

n.

CE = Criterio de Evaluación

CT = Capacidad Terminal

UD = Unidad Didáctica

### VIII. RECURSOS BIBLIOGRAFICOS/INTERNET

#### 7.1 Bibliografía:

1. Brice Arnaud, G. (2012). ASP.NET 4.5 en C# con visual studio 2012. España: Editorial Expert IT.
2. Walther, S., Hoffman, K. y Dudek, N. (2011). ASP.NET 4 Unleashed. USA: Pearson Education.
3. Gauchat, J. (2012). El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript. España: Marcombo ediciones técnicas.
4. Pressman, R. (2009). Ingeniería de software: Un enfoque práctico (6ª ed.). McGraw Hill.

Carabayllo, Agosto del 2017