

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Nombre de la asignatura	Ingeniería Web	Resultado de aprendizaje de la asignatura:	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de diseñar, implementar y probar productos de software web e híbrido, con criterios de eficiencia y adaptabilidad al medio, empleando metodologías y herramientas pertinentes
Periodo	9	EAP	Escuela Académico Profesional de Ingeniería de Sistemas e Informática

COMPETENCIAS	CRITERIOS	NIVEL	ESPECIFICACIÓN DEL NIVEL DEL LOGRO
Gestión de TIC Utiliza tecnología y gestiona información digital, seleccionando y evaluando información, usándola responsablemente y creando contenidos para desenvolverse en entornos digitales.	C1. Uso de tecnología	Logrado	Usa de forma efectiva programas informáticos requeridos para el desempeño del profesional de la carrera y a nivel de usuario experimentado, e identifica qué herramienta tecnológica es la más efectiva y eficiente para cumplir con el propósito o tarea encargada.
	C2. Búsqueda, selección y organización de la información digital	Logrado	Utiliza buscadores especializados, directorios, metabuscadores, portales temáticos y otros recursos para seleccionar y evaluar las fuentes en función de las necesidades de información presentadas. Considera criterios como calidad, precisión, relevancia, credibilidad, sesgo al evaluar la información.

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	C3. Uso responsable y ético de la información	Logrado	Referencia los contenidos en la red, respetando los derechos de autor y las condiciones de las licencias definidas en los recursos digitales que consume, utiliza y transforma, así como también accede responsablemente a la información. Reconoce el derecho patrimonial y moral, evidencia respeto a la autoría de contenidos.
Diseño y desarrollo de soluciones Diseña y desarrolla sistemas de software, informáticos, componentes o procesos satisfaciendo necesidades y considerando restricciones realistas.	C1. Definición de requerimientos y restricciones	Logrado	Define y valida los requerimientos del sistema de forma clara, empleando alguna técnica o metodología y considerando restricciones realistas.
	C2. Diseño y desarrollo de sistemas, componentes o procesos	Logrado	Diseña y desarrolla un sistema siguiendo una metodología apropiada, validando que cumple con los requerimientos.
Uso de herramientas modernas Utiliza técnicas, metodologías y herramientas modernas necesarias para la práctica de su profesión, que garanticen productos de calidad.	C1. Uso de técnicas y metodologías	Logrado	Usa técnica o metodología apropiada para la solución de un problema.
	C2. Uso de herramientas	Logrado	Usa herramientas apropiadas para la solución de un problema.

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 1		Nombre de la unidad:	Introducción a la Ingeniería Web	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de identificar los conceptos de la ingeniería web, los principios de los modelos de calidad, evaluando una aplicación web y las características de las arquitecturas web, basada en capas.		Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades sincronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)		
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología			
1	2T	1. Bienvenida y presentación de docente y la disciplina 2. Introducción a la Ingeniería Web	- I: Da la bienvenida a los estudiantes y muestra el propósito de la disciplina. - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios - C: Retroalimentación.	- Utiliza organizadores del conocimiento para demostrar lo aprendido.	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro		
	4P		- I: Mostrar el propósito de la sesión, video motivador. - D: Monitoreo y guía en la evaluación diagnóstica. - C: Retroalimentación.	- Desarrolla la evaluación diagnóstica	Aprendizaje basado en problemas			
2	2T	3. Aplicaciones Web y los diversos navegadores 4. Modelos de calidad para evaluar aplicaciones Web	- I: Mostrar el propósito de la sesión, video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica. - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido.	Aprendizaje basado en problemas	- Desarrollo de Foro		
	4P		- I: Mostrar el propósito de la sesión, video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la primera etapa de la implementación del blog - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Desarrolla e implementa la primera etapa del blog personal de manera grupal	Aprendizaje colaborativo			
3	2T	5. Calidad Web 6. Arquitecturas para aplicaciones Web	- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Utiliza organizadores del conocimiento para demostrar lo aprendido.	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro		

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	4P		<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la segunda etapa de la implementación del blog - C: Retroalimentación y Metacognición, 	- Desarrolla e implementa la segunda etapa del blog personal de manera grupal	Aprendizaje colaborativo	
4	2T	7. Servicios en la nube (Cloud)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica. - C: Retroalimentación y Metacognición, 	- Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido.	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro
	4P		<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Revisión de la implementación del blog - Evaluación de unidad - C: Retroalimentación y Metacognición, 	- Desarrolla e implementa un blog personal de manera grupal	Aprendizaje colaborativo	

Unidad 2		Nombre de la unidad:	Procesos y metodología de la Ingeniería Web	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de analizar los diferentes procesos y metodologías de la Ingeniería Web.	Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
5	2T	1. Procesos de Ingeniería Web 2. Modelo del proceso de la Ingeniería Web	<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios - C: Retroalimentación y Metacognición, 	- Utiliza organizadores del conocimiento para demostrar lo aprendido.	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro	
	4P		<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la primera etapa del proyecto de la unidad 2. - C: Retroalimentación y Metacognición, 	- Desarrolla la primera etapa del proyecto de la unidad 2	Aprendizaje colaborativo		
6	2T	3. Metodologías Web 4. Métodos de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica. - C: Retroalimentación y Metacognición, 	- Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido.	Aprendizaje basado en problemas	- Desarrollo de Foro	
	4P		<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la segunda etapa del proyecto de la unidad 2. 	- Desarrolla la segunda etapa del proyecto de la unidad 2 de manera grupal.	Aprendizaje colaborativo		

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

			- C: Retroalimentación y Metacognición,			
7	2T	5. Modelado conceptual de aplicaciones Web	- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Utiliza organizadores del conocimiento para demostrar lo aprendido.	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro
	4P		- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la tercera etapa del proyecto de la unidad 2. - Evaluación de unidad - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Desarrolla la tercera etapa del proyecto de la unidad 2 de manera grupal.	Aprendizaje colaborativo	
8	2T	6. Estrategia para desarrollar unas aplicaciones Web	- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica. - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido.	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro
	4P		- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la cuarta etapa del proyecto de la unidad 2. - Evaluación parcial - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Desarrolla la cuarta etapa del proyecto de la unidad 2 de manera grupal.	Aprendizaje colaborativo	

Unidad 3		Nombre de la unidad:	Análisis y diseño de la Ingeniería Web	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de diseñar aplicaciones Web, identificando las principales plataformas de desarrollo para las aplicaciones Web tanto del lado del cliente y del servidor.	Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades sincronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
9	2T	1. Análisis y diseño de la Ingeniería Web	- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Utiliza organizadores del conocimiento para demostrar lo aprendido.	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro	
	4P		- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador	- Desarrolla la primera etapa del proyecto de la unidad 3 de manera grupal.	Aprendizaje colaborativo		

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

			<ul style="list-style-type: none"> - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la primera etapa del proyecto de la unidad 3. - C: Retroalimentación y Metacognición, 			
10	2T	2. Tecnologías de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica. - C: Retroalimentación y Metacognición, 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido. 	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro
	4P	3. Tecnologías del cliente	<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la segunda etapa del proyecto de la unidad 3. - C: Retroalimentación y Metacognición, 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la segunda etapa del proyecto de la unidad 3 de manera grupal. 	Aprendizaje colaborativo	
11	2T	4. Tecnologías del servidor	<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios - C: Retroalimentación y Metacognición, 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza organizadores del conocimiento para demostrar lo aprendido. 	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro
	4P	5. Base de datos	<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la tercera etapa del proyecto de la unidad 3. - C: Retroalimentación y Metacognición, 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la tercera etapa del proyecto de la unidad 3 de manera grupal. 	Aprendizaje colaborativo	
12	2T	6. Sistemas de gestores de contenido (CMS)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica. - C: Retroalimentación y Metacognición, 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido. 	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro
	4P		<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la cuarta etapa del proyecto de la unidad 3. - Evaluación de unidad - C: Retroalimentación y Metacognición, 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la cuarta etapa del proyecto de la unidad 3 de manera grupal. 	Aprendizaje colaborativo	

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 4		Nombre de la unidad:	Software híbrido y la seguridad	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de diseñar, implementar y probar productos de software web e híbrido, a través de un panorama general del funcionamiento de un software híbrido y la seguridad de dicho sistema, fortaleciendo las aplicaciones web, disminuyendo los ataques a las aplicaciones web.	Duración en horas	24
S e m a n a	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
13	2T	1. Comprender cómo funciona un software híbrido	- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Utiliza organizadores del conocimiento para demostrar lo aprendido.	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro	
	4P		- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la primera etapa del proyecto de la unidad 4. - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Desarrolla la primera etapa del proyecto de la unidad 4 de manera grupal.	Aprendizaje colaborativo		
14	2T	2. Comprender las propiedades de seguridad, las vulnerabilidades y los vectores de ataque	- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica. - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido.	Aprendizaje basado en retos	- Desarrollo de Foro	
	4P		- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la segunda etapa del proyecto de la unidad 4.. - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Desarrolla la segunda etapa del proyecto de la unidad 4 de manera grupal.	Aprendizaje colaborativo		
15	2T	3. Categorizar las contramedidas existentes	- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios - C: Retroalimentación y Metacognición,	- Utiliza organizadores del conocimiento para demostrar lo aprendido.	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro	
	4P		- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador	- Desarrolla la tercera etapa del proyecto de la unidad 4 de manera grupal.	Aprendizaje colaborativo		

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

			<ul style="list-style-type: none"> - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la tercera etapa del proyecto de la unidad 4. - Evaluación de unidad - C: Retroalimentación y Metacognición, 			
16	2T	4. Categorizar las contramedidas existentes 5. Cierre de curso	<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y de práctica. - C: Retroalimentación y Metacognición, 	- Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido.	Aprendizaje basado en retos	- Desarrollo de Foro
	4P		<ul style="list-style-type: none"> - I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador - D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la cuarta etapa del proyecto de la unidad 4. - Evaluación final - C: Retroalimentación y Metacognición, 	- Desarrolla la cuarta etapa del proyecto de la unidad 4 de manera grupal.	Aprendizaje colaborativo	