

## HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

<b>Nombre de la asignatura</b>	Ingeniería Web	<b>Resultado de aprendizaje de la asignatura:</b>	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
<b>Periodo</b>	9	<b>EAP</b>	Escuela Académico Profesional de Ingeniería de Sistemas e Informática

COMPETENCIAS	CRITERIOS	NIVEL	ESPECIFICACIÓN DEL NIVEL DEL LOGRO
<b>Gestión de TIC</b> Utiliza tecnología y gestiona información digital, seleccionando y evaluando información, usándola responsablemente y creando contenidos para desenvolverse en entornos digitales.	<b>C1. Uso de tecnología</b>	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.
	<b>C2. Búsqueda, selección y organización de la información digital</b>	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

	<b>C3. Uso responsable y ético de la información</b>	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.
<b>Diseño y desarrollo de soluciones</b> Diseña y desarrolla sistemas de software, informáticos, componentes o procesos satisfaciendo necesidades y considerando restricciones realistas.	<b>C1. Definición de requerimientos y restricciones</b>	Logrado	Define y valida los requerimientos del sistema de forma clara, empleando alguna técnica o metodología y considerando restricciones realistas.
	<b>C2. Diseño y desarrollo de sistemas, componentes o procesos</b>	Logrado	Diseña y desarrolla un sistema siguiendo una metodología apropiada, validando que cumple con los requerimientos.
<b>Uso de herramientas modernas</b> Utiliza técnicas, metodologías y herramientas modernas necesarias para la práctica de su profesión, que garanticen productos de calidad.	<b>C1. Uso de técnicas y metodologías</b>	Logrado	Usa técnica o metodología apropiada para la solución de un problema.
	<b>C2. Uso de herramientas</b>	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 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			
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"> <li>- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la segunda etapa de la implementación del blog</li> <li>- C: Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	- 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"> <li>- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica.</li> <li>- C: Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	- Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido.	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro
	4P		<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- D: Revisión de la implementación del blog</li> <li>- <b>Evaluación de unidad</b></li> <li>- C: Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	- 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
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			
5	2T	1. Procesos de Ingeniería Web 2. Modelo del proceso de la Ingeniería Web	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios</li> <li>- C: Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	- Utiliza organizadores del conocimiento para demostrar lo aprendido.	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro		
	4P		<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la primera etapa del proyecto de la unidad 2.</li> <li>- C: Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	- 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"> <li>- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- D: Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica.</li> <li>- C: Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	- 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"> <li>- I: Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- D: Monitoreo y guía en el desarrollo de la segunda etapa del proyecto de la unidad 2.</li> </ul>	- 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. - <b>Evaluación de unidad</b> - 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. - <b>Evaluación parcial</b> - 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"> <li>- <b>D:</b> Monitoreo y guía en el desarrollo de la primera etapa del proyecto de la unidad 3.</li> <li>- <b>C:</b> Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>			
10	2T	2. Tecnologías de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- <b>D:</b> Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica.</li> <li>- <b>C:</b> Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido.</li> </ul>	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro
	4P	3. Tecnologías del cliente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- <b>D:</b> Monitoreo y guía en el desarrollo de la segunda etapa del proyecto de la unidad 3.</li> <li>- <b>C:</b> Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la segunda etapa del proyecto de la unidad 3 de manera grupal.</li> </ul>	Aprendizaje colaborativo	
11	2T	4. Tecnologías del servidor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- <b>D:</b> Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios</li> <li>- <b>C:</b> Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza organizadores del conocimiento para demostrar lo aprendido.</li> </ul>	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro
	4P	5. Base de datos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- <b>D:</b> Monitoreo y guía en el desarrollo de la tercera etapa del proyecto de la unidad 3.</li> <li>- <b>C:</b> Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la tercera etapa del proyecto de la unidad 3 de manera grupal.</li> </ul>	Aprendizaje colaborativo	
12	2T	6. Sistemas de gestores de contenido (CMS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- <b>D:</b> Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica.</li> <li>- <b>C:</b> Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido.</li> </ul>	Clase magistral activa	- Desarrollo de Foro
	4P		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- <b>D:</b> Monitoreo y guía en el desarrollo de la cuarta etapa del proyecto de la unidad 3.</li> <li>- <b>Evaluación de unidad</b></li> <li>- <b>C:</b> Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la cuarta etapa del proyecto de la unidad 3 de manera grupal.</li> </ul>	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"> <li>- <b>D:</b> Monitoreo y guía en el desarrollo de la tercera etapa del proyecto de la unidad 4.</li> <li>- <b>Evaluación de unidad</b></li> <li>- <b>C:</b> Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>			
<b>16</b>	2T	4. Categorizar las contramedidas existentes 5. Cierre de curso	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- <b>D:</b> Uso de PPT de acuerdo a los temas a tratar, desarrollo de ejercicios en clase y deja práctica.</li> <li>- <b>C:</b> Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza herramientas web para realizar la práctica y demostrar lo aprendido.</li> </ul>	Aprendizaje basado en retos	- Desarrollo de Foro
	4P		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Mostrar el propósito de la disciplina y video motivador</li> <li>- <b>D:</b> Monitoreo y guía en el desarrollo de la cuarta etapa del proyecto de la unidad 4.</li> <li>- <b>Evaluación final</b></li> <li>- <b>C:</b> Retroalimentación y Metacognición,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la cuarta etapa del proyecto de la unidad 4 de manera grupal.</li> </ul>	Aprendizaje colaborativo	