

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Nombre de la asignatura	Diseño Web	Resultado de aprendizaje de la asignatura:	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de demostrar proactividad en equipo para el diseño y construcción de interfaces Web adaptativas que respondan a criterios estándar de usabilidad.
Ciclo	3	EAP	Ingeniería de Sistemas e Informática

Competencia	Descripción de la competencia	Nivel	Descripción de nivel
Trabajo en Equipo	Se integra y participa efectivamente en equipos de trabajo, aportando con liderazgo para crear un ambiente colaborativo e inclusivo para el logro de metas.	2	Se integra en equipos de trabajo participando con iniciativa y espíritu colaborativo.

Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología / Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante - Aula virtual)	
		Unidad 1	Nombre de la unidad: Lenguaje de marcación y hojas de estilos		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de aplicar el Lenguaje de marcación y las hojas de estilos para maquetar básicamente un site.		
		Duración en horas						16
1	2P	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación de la asignatura y el sílabo - Presentación del docente y estudiante - Elementos de una página web, elementos básicos del HTML (etiquetas HTML, head, body, footer), herramientas a utilizar. - Guía de Trabajo 	Al finalizar la sesión, el estudiante reconoce el rol del HTML en la construcción de una página web.	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM)	<ul style="list-style-type: none"> - I: A través de dinámicas activas el docente y los estudiantes se presentan asertivamente - D: el docente presenta el sílabo - Se visualiza un vídeo para la introducción a la asignatura. - Se aplica la evaluación diagnóstica - Se presenta y explica el tema de la sesión. - Los estudiantes como parte de su aprendizaje elaboran un esquema resumen del tema desarrollado. - C: Se socializa respecto a las preguntas de la evaluación diagnóstica <p>Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.</p> <p>EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA Evaluación individual teórica / Prueba objetiva</p>	Site de descarga de Visual Studio Code: Descargar Visual Studio Code - Mac, Linux, Windows	<ul style="list-style-type: none"> Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas. Leen y analizan previamente la lectura Fernández P. (2020). Diseño y construcción de páginas Web. RA-Ma. Páginas 64 - 71 	
1	2P	<ul style="list-style-type: none"> - Atributos comunes o genéricos, información del documento, estructura del documento, formateo del texto, listas, enlaces - Guía de Trabajo 		Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión - Se formula la pregunta referente a ¿qué otros elementos de HTML existen? - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - Los estudiantes practican acerca de la estructura básica de una página web - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. <p>Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.</p>	Aprende HTML y CSS - Curso Desde Cero https://youtu.be/XqFR2laBYPs (00:00:37) Introducción a HTML y CSS (00:04:09) Herramientas de Desarrollo de Chrome (00:06:33) Editores de Código		
2	2P	<ul style="list-style-type: none"> - CSS: cómo funciona CSS, estructura, inclusión en HTML, formas de uso. Unidades de medida, Propiedades más usuales, Abreviar códigos Hexadecimales, valores RGB para colores - Guía de Trabajo 	Al finalizar la sesión, el estudiante aplica CSS y HTML en la construcción de una página web	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. <p>Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.</p>	Aprende HTML y CSS - Curso Desde Cero https://youtu.be/XqFR2laBYPs (02:09:22) Introducción a CSS (02:18:10) Elemento style ((03:56:59) Unidades absolutas y relativas	<ul style="list-style-type: none"> Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas Leen y analizan previamente la lectura Fernández P. (2020). Diseño y construcción de páginas Web. RA-Ma. Páginas 64 - 71 	
2	2P	<ul style="list-style-type: none"> - Propiedades adicionales, codificación de colores, manejo de imágenes - Guía de Trabajo 		Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de un caso de dificultad de adaptación de la página web. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. <p>Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.</p>	Aprende HTML y CSS - Curso Desde Cero https://youtu.be/XqFR2laBYPs (02:09:22) Introducción a CSS (02:18:10) Elemento style ((03:56:59) Unidades absolutas y relativas 03:14:06 Imágenes redondeadas		

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

3	2P	<ul style="list-style-type: none"> - Funciones en CSS (de pseudoelementos, de cálculo, gráficas) - Hacks - Guía de Trabajo 	Al finalizar la sesión, el estudiante aplica selectores, variables y funciones en la construcción de una página web adaptativa.	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de un caso de dificultad para seleccionar elementos de la página web. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - Se especifica las ventajas de emplear Hacks - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron. 	Curso Básico de CSS3 para principiantes - Pseudo-clases y pseudo-elementos en css https://youtu.be/LUjsToWH8s4 https://www.w3schools.com/cssref/css3_browsersupport.asp	Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas
	2P	<ul style="list-style-type: none"> - Selectores - Variables - Guía de Trabajo 			Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de un caso de dificultad para seleccionar muchos elementos de la página web. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - Se especifica las ventajas de emplear selectores y variables. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron. 	Aprende HTML y CSS - Curso Desde Cero https://youtu.be/XqFR2lqBYPs (03:46:15) Selectores de Atributo (04:45:23) Variables en CSS Aprende los SELECTORES en CSS [Curso de CSS desde cero] https://youtu.be/Nnrb5zwydc
4	2P	- Primer site empleando HTML5 y CSS3.	Al finalizar la sesión, el estudiante aplica HTML y CSS en la maquetación de una página web básica		Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, considerando el caso de un Primer Site Web. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán los requerimientos a desarrollar del Primer Site Web. - Se especifica las características mínimas para cumplir con el caso. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron. 	Crear página web sencilla en 10 minutos con HTML y CSS - Tutorial https://youtu.be/T8Zt2bpiPio ¿Cómo usar plantillas html y css? https://youtu.be/MhTO-5Lo2nQ?list=PLQxX2eiEaqbw7IsosVOI-AcZBqHPEPO5dc
	2P					Se explica el proceso de la evaluación Se especifica los requerimientos funcionales del ejercicio a realizar. Se proporcionan los recursos disponibles. Desarrollan lo solicitado Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. Se realiza la corrección de la evaluación con los estudiantes Se entrega las calificaciones a los estudiantes C1 – SC1 Primer trabajo práctico individual / Lista de cotejo	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 2		Nombre de la unidad:	Marcadores avanzados		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de aplicar marcadores avanzados para el maquetado de un sitio interactivo.	Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología /Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – Aula virtual)	
5	2P	- Imágenes y multimedia: figure, caption - Guía de Trabajo	Al finalizar la sesión, el estudiante aplica marcadores de Imágenes y multimedia en la construcción de una página web	Aprendizaje experiencial	-I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS. -D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. -Se incide en propiedades de accesibilidad a imágenes y multimedia. -El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. -C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. -Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.	Aprende HTML y CSS - Curso Desde Cero https://youtu.be/XqFR2IqBYPs HTML5 Tutorials #8 - Figure and Figcaption https://youtu.be/JdagGAXAow0	Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas	
	2P	- Map y área, picture, propiedades disponibles en CSS - Guía de Trabajo		Aprendizaje experiencial	-I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS. -D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. -El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. -Se resalta la importancia y aplicación de los marcadores Map y área para obtener elementos interactivos de forma irregular. -C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. -Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.	Cómo crear links dentro de una imagen mapas de imagen Curso HTML 5 Fácil https://youtu.be/Ez6HKcVtPRs	Leen y analizan previamente la lectura Fernández P. (2020). Diseño y construcción de páginas Web. RA-Ma. Páginas 205-221	
6	2P	- Imágenes adaptativas y receptivas - Guía de Trabajo	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica marcadores de Imágenes adaptativas y receptivas en la construcción de una página web	Aprendizaje experiencial	-I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS. -D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. -El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. -C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. -Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.	Imágenes 100% responsive con css & html con solo 5 líneas de código *Sin Media Queries https://youtu.be/XMHqI-G24hk	Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas	
	2P	- Animaciones, transiciones y efectos, SVG - Guía de Trabajo		Aprendizaje experiencial	-I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS. -D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. -El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. -Se detallan las ventajas y desventajas de aplicar animaciones y transiciones. -C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. -Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.	SVG ANIMADOS con CSS Animaciones CSS avanzadas https://youtu.be/7FUGmh_CjzE Animando una Ilustración SVG con Csx y HTML https://youtu.be/blxSIG0W2Ew	Leen y analizan previamente la lectura Fernández P. (2020). Diseño y construcción de páginas Web. RA-Ma. Páginas 222, Págs. 317	
7	2P	- Tablas - Guía de Trabajo	- Al finalizar la sesión, el estudiante implementa tablas y formularios en la construcción de una página web	Aprendizaje experiencial	-I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS. -D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. -El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. -Se orienta a la creación de tablas adaptativas -C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. -Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.	Curso Básico de HTML y CSS 18 -Las Tablas I- https://youtu.be/1Ufhm36X9Xk	Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas Leen y analizan previamente la lectura Fernández P. (2020). Diseño y construcción de páginas Web. RA-Ma. Páginas 241- 269	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	- Formularios y metadatos - Guía de Trabajo		Aprendizaje experiencial	<p>- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS.</p> <p>- D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar.</p> <p>- El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas.</p> <p>- Se explica detalladamente la aplicación de formularios para el ingreso de datos validados.</p> <p>- C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado.</p> <p>Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.</p> <p>C1 – SC2 Segundo trabajo práctico individual / Lista de cotejo</p>	<p>Crear un Formulario de Registro con HTML y CSS - Desarrollo Web</p> <p>https://youtu.be/OvhVLFQmgOY</p>	
8	2P	Proyecto 2: Site Web 2	- Al finalizar la sesión el estudiante aplica marcadores avanzados para el maquetado de un sitio interactivo.	Método de casos (MC)	<p>- I: Motivación, se presenta los requerimientos del proyecto Site Web2.</p> <p>- D: Se recomienda elaborar un bosquejo del sitio Web 2.</p> <p>- Se explica detalladamente como cumplir con los requerimientos funcionales.</p> <p>- C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado.</p> <p>Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.</p>		
	2P			<p>Se explica el proceso de la evaluación</p> <p>Se especifica los requerimientos funcionales del ejercicio a realizar.</p> <p>Se proporcionan los recursos disponibles.</p> <p>Desarrollan las actividades</p> <p>Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado.</p> <p>Se realiza la corrección de la evaluación con los estudiantes</p> <p>Se entrega las calificaciones a los estudiantes</p> <p>EVALUACIÓN PARCIAL Trabajo práctico individual / Rúbrica de evaluación</p>			

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 3		Nombre de la unidad:	Java Script		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de usar JavaScript en un sitio web para la interactividad con el usuario, demostrando proactividad en equipo.		Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología /Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – Aula virtual)		
9	2P	- JavaScript, definición, entorno de pruebas, valores, tipos y operadores. Estructura de programa - Guía de Trabajo	- Al finalizar la sesión, el estudiante implementa programas básicos de JavaScript en la construcción de una página web.	Aprendizaje experiencial	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de un problematizar acerca de ¿cómo lograr la Interacción del usuario? - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - Se configura el IDE y el navegador para editar, visualizar y monitorear programas de JavaScript. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.	Curso de JAVASCRIPT desde CERO. https://youtu.be/z95mZVUcJ-E 7:25 - Introducción a javascript 15:40 Editor de texto 22:26 - Usos de javascript 24:44 - Formas de incluir javascript	Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas		
	2P	- Estructuras de control - Guía de Trabajo		Aprendizaje experiencial	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean JavaScript con estructuras de programación simples hasta complejas. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - Al aplicar JavaScript el estudiante debe lograr monitorear la ejecución del programa. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron. - ¿Es similar JavaScript a otros lenguajes de programación previamente conocidos?	Curso de JAVASCRIPT desde CERO. https://youtu.be/z95mZVUcJ-E 1:37:02 – Condicionales 2:23:28 - Bucles e iteración (While, For, etc.)	Leen y analizan previamente la lectura Marijn Haverbeke (2018) EloquentJavaScript (3ª ed.) Páginas 11 - 40		
10	2P	- Funciones, definición, vinculaciones y alcances. Funciones de flecha, argumentos - Guía de Trabajo	- Al finalizar la sesión, el estudiante implementa programas de JavaScript que emplean funciones en la construcción de una página web.	Aprendizaje experiencial	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean funciones básicas de JavaScript. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - Se construyen programas en JavaScript que requieren diversos niveles de alcance. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.	Curso de JAVASCRIPT desde CERO. https://youtu.be/z95mZVUcJ-E 3:05:49 - Funciones	Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas		
	2P	- Funciones recursivas y funciones crecientes - Guía de Trabajo		Aprendizaje experiencial	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean funciones de JavaScript recursivas. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - Se resalta la utilidad de las funciones recursivas. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron, además de las situaciones donde aplicar Funciones recursivas es adecuado.	Curso de JAVASCRIPT desde CERO. https://youtu.be/z95mZVUcJ-E 4:07:35 - POO (Programación orientada a objetos) 4:09:25 – Conceptos básicos de la Programación orientada a objetos 4:22:27 - Características de la Programación orientada a objetos 4:34:44 - Otros conceptos de Programación orientada a objetos	Leen y analizan previamente la lectura Marijn Haverbeke (2018) EloquentJavaScript (3ª ed.) Páginas 41- 58		

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

11	2P	<ul style="list-style-type: none"> - Estructuras de datos y arrays - Guía de Trabajo 	<p>- Al finalizar la sesión, el estudiante implementa programas de JavaScript que emplean arrays de objetos en la construcción de una página web.</p>	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de un caso cuya solución involucra necesariamente la aplicación de estructura de datos. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - Se orienta todo el desarrollo a plantear soluciones con cientos de registros en los arrays. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron. 	<p>Curso de JAVASCRIPT desde CERO. https://youtu.be/z95mZVUcJ-E</p> <p><u>2:03:26</u> - Arrays <u>2:15:09</u> - Arrays Asociativos (Objetos)</p>	<p>Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas</p> <p>Leen y analizan previamente la lectura Marijn Haverbeke (2018) EloquentJavaScript (3ª ed.) Páginas 60 – 81</p>
	2P	<ul style="list-style-type: none"> - Programación Orientada a Objetos, encapsulamiento, métodos, prototipos, clases, mapas, polimorfismo - Guía de Trabajo 		Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de un caso donde la aplicación de Programación Orientada a Objetos conlleva a la solución óptima del problema. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - Los conceptos de POO se orientan a ser aplicados necesariamente en los componentes a mostrar en una página web. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de ¿qué utilidad brinda la POO? 	<p>Programar con JavaScript - 145 Polimorfismo https://youtu.be/qYKBoRFJo0M</p>	
12	2P	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo de eventos, eventos y nodos DOM, objetos de evento, propagación, eventos de: teclado, desplazamiento, foco, carga, temporizadores - Guía de Trabajo 	<p>- Al finalizar la sesión, el estudiante usa JavaScript en un sitio web para la interactividad con el usuario, demostrando proactividad en equipo.</p>	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de un ejemplo de página web que manipula necesariamente el árbol DOM. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron. - Se plantea el interrogante ¿Cuándo acceder al árbol de objetos DOM? 	<p>Curso de javascript manipulación del DOM https://youtu.be/iaLiOXXR8eI?list=PLg9145ptuAijiWx4ixGBCZB0kh6YEeNaf</p>	<p>Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas</p> <p>Leen y analizan previamente la lectura Marijn Haverbeke (2018) EloquentJavaScript (3ª ed.) Páginas 227 - 242</p>
	2P	<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto 3: Site Web con JavaScript - Guía de Trabajo 		Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	<ul style="list-style-type: none"> - I: Motivación, se presentan los requerimientos del Proyecto Sitio Web 3 con JavaScript. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán la explicación del proyecto a desarrollar. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron. <p>C2 – SC1 Trabajo práctico grupal, primer avance de proyecto: comercio electrónico-carrito de compras al 30% / Rúbrica de evaluación</p>		

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 4		Nombre de la unidad:	Diseño responsivo		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz demostrar proactividad en equipo eligiendo el framework para un sitio responsivo.		Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología /Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – Aula virtual)		
13	2P	- Diseño responsivo. Frameworks responsive - Funcionamiento del diseño adaptable, Sistema de rejilla. Otros Frameworks CSS - Guía de Trabajo	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica funciones y conceptos de diseño responsivo en la construcción de una página web	Aprendizaje experiencial	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.	Como hacer un diseño responsive solo con html y css. https://youtu.be/8JC-XyCSys4 Frameworks css más populares https://youtu.be/TmtkTlAX0c	Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas https://www.pdf-manual.es/programacion-web/css/177-bootstrap-4.html Mobile First: qué es y por qué implementarlo en tu web: https://blackpooldigital.com/blog/mobile-first-que-es-y-por-que-implementarlo-en-tu-web		
	2P	- Mobile First: Estrategias - Guía de Trabajo		Aprendizaje experiencial	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.	Curso de Bootstrap 4 - #02 Entendiendo Mobile First https://youtu.be/o0NvsvQGL2o Como hacer una Web Responsive Mobile First HTML5 - Css3 https://youtu.be/aK_C2hXTYR4	Prepárate para la indexación centrada en los móviles (con un poco más de tiempo) https://developers.google.com/search/blog/2020/07/prepare-for-mobile-first-indexing-with?hl=es		
14	2P	- BootStrap y Materialize de Archivos primarios Bootstrap, Glyphicons. - Cómo usar Bootstrap - Guía de Trabajo	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica frameworks de diseño responsivo en la construcción de una página web	Aprendizaje experiencial	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.: Motivación, se presenta el propósito de la sesión - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación	Why We Don't Need Bootstrap, Tailwind or Materialize https://youtu.be/dX3qnAtMT9U Bootstrap4 Curso Completo Introducción ¿Qué es Bootstrap4? https://youtu.be/7s1RitUBqU?list=PLLOTiOXBeDagsYUYFO9WMwDtuDuoGZVB9	Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas ¿Qué es Bootstrap? – Una guía para principiantes https://www.hostinger.es/tutoriales/que-es-bootstrap		
	2P	- Utilidades Responsive Media Queries, componentes responsive, botones, desplegables, grupos de botones, formularios, navegación, barra de navegación, tablas - Guía de Trabajo		Aprendizaje experiencial	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron. - C: Metacognición, síntesis y retroalimentación	Aprende Bootstrap 5 - Curso de Bootstrap desde Cero https://youtu.be/QCw0L6FupQ0	Bootstrap 5 Ya: https://www.tutorialesprogramacionya.com/bootstrap5ya/		
15	2P	- Principios de accesibilidad - Guía de Trabajo	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica principios de accesibilidad y usabilidad en la construcción de una página web	Aprendizaje experiencial	- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que emplean CSS. - D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar. - El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas. - C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. - Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.	Accesibilidad web: qué es y cómo aplicarla correctamente https://youtu.be/OkBttAqCuo Comprueba si tu HTML es accesible automáticamente https://youtu.be/a9akQL2KKw	Revisan el sílabo de la asignatura y las lecturas Fernández P. (2020). Diseño y construcción de páginas Web. RA-Ma. Páginas 443 - 490		

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	<ul style="list-style-type: none"> - Principios de usabilidad web - Guía de Trabajo 		Aprendizaje experiencial	<p>- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión, además de ejemplos de página web que requieren aplicar Principios de usabilidad.</p> <p>- D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán tanto la explicación teórica como el ejercicio a desarrollar.</p> <p>- El docente acompaña a los estudiantes y responde sus dudas.</p> <p>- C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado.</p> <p>Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.</p> <p>C2 – SC2 Trabajo práctico grupal: segundo avance de comercio electrónico- carrito de compras al 60% / Lista de cotejo</p>	<p>Ejemplos de sitios web accesibles https://youtu.be/l14AQXH5WgE Los 10 principios de Usabilidad Web (con ejemplos) https://youtu.be/408OmLOmIX0 Comprueba si tu HTML es accesible automáticamente https://youtu.be/408OmLOmIX0 Microaprendizaje: ¿Cómo diseñar un sitio web accesible? https://youtu.be/5WrB508ZpNI</p>	
16	2P	- Proyecto 4: Site Web 4	- Al finalizar la unidad, cada estudiante demuestra proactividad en equipo eligiendo el framework para un sitio responsivo.	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	<p>- I: Motivación, se presenta los requerimientos del Proyecto 4 Site Web 4.</p> <p>- D: Se solicita a los estudiantes el desarrollo de la Guía de Trabajo, donde encontrarán las indicaciones para aplicar Principios de usabilidad.</p> <p>- C: Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado.</p> <p>Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo aprendieron.</p>		
	2P			Se explica el proceso de la evaluación Se especifica los requerimientos funcionales del ejercicio a realizar. Se proporcionan los recursos disponibles. Desarrolla la actividad. Retroalimentación respecto al ejercicio de desarrollo planteado. Se realiza la corrección de la evaluación con los estudiantes Se entrega las calificaciones a los estudiantes	<p>EVALUACIÓN FINAL Trabajo práctico grupal: presentación del proyecto- comercio electrónico al 100% / Rúbrica de evaluación</p>		