



SILABO

ASIGNATURA: TOPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACION

CODIGO: 8E0005

I DATOS GENERALES

- 1.1 Departamento Académico : Ingeniería Electrónica e Informática
- 1.2 Escuela Profesional : Ingeniería Informática
- 1.3 Carrera Profesional : Ingeniería Informática
- 1.4 Ciclo de Estudios : 09
- 1.5 Créditos : 03
- 1.6 Duración : 17 semanas
- 1.7 Horas Semanales : 04
 - 1.7.1 Horas de Teoría : 02
 - 1.7.2 Horas de práctica : 02
- 1.8 Plan de Estudios : 2001
- 1.9 Inicio de Clases : 27 de agosto del 2018
- 1.10 Finalización de clases : 22 de diciembre del 2018
- 1.11 Pre-requisito : Taller de Base de Datos
- 1.12 Docente : Ing. Sanchez Castillo Eddy Arturo

II SUMILLA

El curso de TOPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACION, pertenece al área de formación profesional, es de naturaleza teórico – práctica y de carácter electivo, está dirigido a los estudiantes de la carrera profesional de Ingeniería Informática, tiene como propósito brindar los conocimientos y herramientas necesarias que permita diseñar, construir e implementar aplicaciones web que brinden servicios eficientes en internet, cumpliendo los estándares que garanticen la integridad, veracidad y disponibilidad de la información. Abarca temas relacionados con fundamentos de ingeniería Web, capa de presentación de un sistema web, fundamentos de HTML5 y CSS-3 en sus últimas versiones, con herramientas BROWSER actualizadas.



III COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

Conocer, comprender, aplicar y argumentar el desarrollo del diseño de una página Web mediante la practica en laboratorio del lenguaje de marca y diseño mediante CSS3, demostrando respeto ante lo que establece en la organización desde una perspectiva teórico – práctica para lo cual deberá diseñar, programar y proponer soluciones creativas e innovadoras con una visión multidisciplinaria con énfasis en la construcción de páginas Web eficientes con un alto sentido de responsabilidad social.

IV CAPACIDADES

Competencias Globales	Competencias Concretas
Aprende la estructura del lenguaje de marca HTML5, su desarrollo y aplicación, definiendo los nuevos estándares del desarrollo web, rediseñando el código para resolver problemas y actualizándolo así a nuevas necesidades escritas en un lenguaje bastante formal, para diseñar páginas con este lenguaje. Aprende el desarrollo de páginas Web básicas con rapidez y espíritu innovador capaz de adaptarse al entorno competitivo	Aprende la fundamentación, la estructura y el desarrollo de un lenguaje de marca como HTML5.
	Aprende el desarrollo del lenguaje de marca con HTML5 y lo aplica con las diferentes etiquetas de la anterior versión.
	Aprende el desarrollo del lenguaje de marca con HTML5 y lo aplica con las diferentes etiquetas de la nueva versión.
Aprende los fundamentos de cómo interactúa HTML5 con las hojas de estilo CSS3 para representar los contenidos en el medio de salida. Conoceremos los selectores, clases y propiedades. Recorreremos las propiedades principales de CSS3, y veremos los valores que le podremos aplicar. Aplicaremos cómo se construyen las reglas en CSS3, qué significa la cascada y qué rol tiene la especificidad cuando hay colisión entre las reglas.	Aprende la fundamentación y los inicios de estilos en HTML5 utilizando la hoja de estilos CSS3.
	Aprende y aplica a conjugar el lenguaje de marca con la hoja de estilos CSS3.
	Aprende y aplica los comandos básicos para guardar la información (archivos) mediante HTML5 a una carpeta en la web por internet.



Aprende y aplica sentencias para guardar información en Archivos textos y características avanzadas de html5 como la geolocalización y google maps.	Aprende y aplica a trabajar con gráficos e imágenes en el lenguaje de marca conjuntamente con la hoja de estilos CSS3.
	Aprende y aplica la geolocalización con el lenguaje de marca y google maps.

V PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

4.1 UNIDAD DE APRENDIZAJE: DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB CON HTML					
Competencia Global: Aprende los fundamentos de cómo interactúa HTML5 con las hojas de estilo CSS3 para representar los contenidos en el medio de salida. Conoceremos los selectores, clases y propiedades. Recorreremos las propiedades principales de CSS3, y veremos los valores que le podremos aplicar. Aplicaremos cómo se construyen las reglas en CSS3, qué significa la cascada y qué rol tiene la especificidad cuando hay colisión entre las reglas.					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprende la fundamentación y los inicios de estilos en HTML5 utilizando la hoja de estilos CSS3. 2. Aprende el desarrollo del lenguaje de marca con HTML5 y lo aplica con las diferentes etiquetas de la anterior versión. 3. Aprende el desarrollo del lenguaje de marca con HTML5 y lo aplica con las diferentes etiquetas de la nueva versión. 					
Semana	TH	Saberes			Actividades
		Procedimientos	Conocimientos	Actitudes	
01.09.2018	04	Visión General de los fundamentos Web y aplica el lenguaje de Marca HTML5 en aplicaciones Web.	Introducción a los conceptos fundamentales de la Ingeniería Web.	Participa activamente, con responsabilidad y respeto al desarrollo de la Pagina Web.	Utilización de la metodología activa participativa a través de guía de Laboratorio. Todas las clases se desarrolla trabajos de laboratorio, con examen práctico.
08.09.2018	04	Aplica y desarrolla las diferentes etiquetas necesarias del lenguaje de Marca HTML5 para el desarrollo de aplicaciones Web.	Lenguaje de Marca HTML5 utilizando las diferentes etiquetas antiguas, nuevas y formularios.		
15.09.2018	04		Guía de Prácticas en Laboratorio		
22.09.2018	04				
29.09.2018	04				
4.2 UNIDAD DE APRENDIZAJE: HOJA DE ESTILOS CCS3					
Competencia Global: Aprende los fundamentos de cómo interactúa HTML5 con las hojas de estilo CSS3 para representar los contenidos en el medio de salida. Conoceremos los selectores, clases y propiedades. Recorreremos las propiedades principales de CSS3, y veremos los valores que le podremos aplicar. Aplicaremos cómo se construyen las reglas en CSS3, qué significa la cascada y qué rol tiene la especificidad cuando hay colisión entre las reglas.					



Competencias Discretas:					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprende la fundamentación y los inicios de estilos en HTML5 utilizando la hoja de estilos CSS3. 2. Aprende y aplica a conjugar el lenguaje de marca con la hoja de estilos CSS3. 3. Aprende y aplica los comandos básicos para guardar la información (archivos) mediante HTML5 a una carpeta en la web por internet. 					
Fechas	TH	Saberes			Actividades
		Procedimientos	Conocimientos	Actitudes	
06.10.2018	04	Aplica lo conceptos y desarrolla el diseño de la página web utilizando hoja de estilos.	Lenguaje de estilos CSS3 y nuevos procedimientos de la hoja de estilos. Guía de Prácticas en Laboratorio	Participa activamente, con responsabilidad y respeto al desarrollo de la Pagina Web y del examen parcial.	Utilización de la metodología activa participativa a través de guía de Laboratorio.
13.10.2018	04				Todas las clases se desarrolla trabajos de laboratorio, con examen práctico.
20.10.2018	04				
27.10.2018	04	EXAMEN PARCIAL	EXAMEN PARCIAL		

4.3 UNIDAD DE APRENDIZAJE: ARCHIVOS CON HTML5.					
Competencia Global: Aprende y aplica sentencias para guardar información en Archivos textos y características avanzadas de html5 como la geolocalización y google maps.					
Competencias Discretas:					
<ol style="list-style-type: none"> 1: Aprende y aplica a trabajar con gráficos e imágenes en el lenguaje de marca conjuntamente con la hoja de estilos CSS3. 2: Aprende y aplica la geolocalización con el lenguaje de marca y google maps. 					
Fechas	Total Horas	Saberes			Actividades
		Procedimientos	Conocimientos	Actitudes	
03.11.2018	04	Aplica y desarrolla las diferentes etiquetas necesarias del lenguaje de Marca HTML5 el ingreso de fotos y archivos en la aplicación Web.	Lenguaje de Marca HTML5 para guardar fotos y archivos utilizando formularios. Guía de Prácticas en Laboratorio	Participa activamente, con responsabilidad y respeto al desarrollo de la Pagina Web.	Utilización de la metodología activa participativa a través de guía de Laboratorio. Todas las clases se desarrolla trabajos de laboratorio, con examen práctico.
10.11.2018	04				
17.11.2018	04	Aplica y desarrolla las diferentes etiquetas necesarias del lenguaje de Marca HTML5 en la geolocalización y google maps.	Lenguaje de Marca HTML5 para el desarrollo de la geolocalización		
24.11.2018	04		Lenguaje de Marca HTML5 para el desarrollo de google maps.		
01.12.2018	04	Presentación de trabajo final sobre una aplicación Web	Exposición de trabajo final		
08.12.2018	04		Exposición de trabajo final		
15.12.2018	04	Examen Final		PARTICIPA EN EL EXAMEN FINAL	
22..12.2018	04	Examen Sustitutorio		PARTICIPA EN EL EXAMEN	



VI ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Estrategia Constructiva y socializadora
- Métodos: Método Analítico, deductivo e inductivo y método basado en casos y resolución de problemas
- Técnicas: dinámica grupal, simulaciones estudio de casos, elaboración de proyectos de sistemas de información, visita guiada a empresas y observa diversos sistemas en las empresas.

VII MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS

Medios Audiovisuales: Proyector, multimedia, Power Point(PPT), internet.

Material Bibliográfico: Libros, separatas.

Medios y Materiales Electrónicos: Google académico, Pagina Web personal.

VIII EVALUACION:

- De acuerdo al **COMPENDIO DE NORMAS ACADÉMICAS** de esta Superior Casa de Estudios, en su artículo 13° señala lo siguiente: “Los exámenes y otras formas de evaluación se califican en escala vigesimal (de 1 a 20) en números enteros. La nota mínima aprobatoria es once (11). El medio punto (0.5) es a favor de estudiante”.
- Del mismo modo, en referido documento en su artículo 16°, señala: Los exámenes escritos son calificados por los docentes responsables de la asignatura y entregados a los estudiantes. Las actas se entregarán a la Dirección de la Escuela Profesional, dentro de los plazos fijados.
- Asimismo, el artículo 36° menciona: La asistencia de los estudiantes a las clases es obligatoria; el control corresponde a los docentes de la asignatura. Si un estudiante acumula el 30% de inasistencias injustificadas totales durante el dictado de una asignatura, queda



inhabilitado para rendir el examen final y es desaprobado en la asignatura, sin derecho a rendir examen de aplazado, debiendo el docente, informar oportunamente al Director de Escuela.

- La evaluación de los estudiantes, se realizará de acuerdo a los siguientes criterios:

N°	CODIGO	NOMBRE DE LA EVALUACION	PORCENTAJE
01	EP	EXAMEN PARCIAL	30 %
02	EF	EXAMEN FINAL	30 %
03	TA	TRABAJOS ACADÉMICOS	40 %
TOTAL			100%

La Nota Final (NF) de la asignatura se determinará en base a la siguiente manera:

$$NF = \frac{EP*30\% + EF*30\% + TA*40\%}{100}$$

Criterios:

- **EP** = De acuerdo a la naturaleza de la asignatura.
- **EF** = De acuerdo a la naturaleza de la asignatura.
- **TA** = Los trabajos académicos serán consignadas conforme al COMPENDIO DE NORMAS ACADÉMICAS de esta Superior Casa de Estudios, según el detalle siguiente:
 - a) Prácticas Calificadas.
 - b) Informes de Laboratorio.
 - c) Informes de prácticas de campo.
 - d) Seminarios calificados.
 - e) Exposiciones.
 - f) Trabajos monográficos.
 - g) Investigaciones bibliográficas.
 - h) Participación en trabajos de investigación dirigidos por profesores de la asignatura.
 - i) Otros que se crea conveniente de acuerdo a la naturaleza de la asignatura.



IX FUENTES DE INFORMACION

Código de biblioteca	LIBROS, REVISTAS, ARTÍCULOS, TESIS, PÁGINAS WEB.
	<i>Damián de Luca (2011). “HTML 5 Entienda el cambio, aproveche su potencial”. Manuales USERS. Buenos Aires:Fox Andina</i>
	<i>Arkaitz Garro (2014). “HTML5”. Madrid:Anaya Multimedia.</i>