SILABO
TALLER DE PROGRAMACIÓN WEB

1. INFORMACIÓN GENERAL

1.1.	Sector Económico	:	Información y Comunicaciones
1.2.	Familia Productiva	:	Tecnologías de la Información y comunicaciones - TIC
1.3.	Actividad Económica	:	Programación Informática, consultoría de informática y actividades conexas
1.4.	Programa de Estudios	:	Computación e Informática
1.5.	Semestre Académico	:	
1.6.	Módulo Técnico Profesional	:	Gestión de aplicaciones para Internet y producción multimedia.
1.7.	Unidad Didáctica	:	Taller de Programación Web
1.8.	Período Académico	:	VI
1.9.	Nº de Créditos	:	8
	• Teóricos	:	2
	• Prácticos	:	8
1.10.	Extensión Horaria	:	10 horas semanales / 180 horas semestrales
	• Teoría	:	2 horas semanal / 36 horas semestrales
	• Práctica	:	8 horas semanal / 144 horas semestrales
1.11.	Horario	:	
1.12.	Duración : 18 semanas		
	• Fecha de Inicio	:	
	• Fecha de Término	:	
1.13.	Docente Responsable	:	
	• Celular	:	

2. SUMILLA

Planificar, implementar y gestionar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación de una organización, a partir del análisis de sus requerimientos, teniendo en cuenta los criterios de calidad, seguridad y ética profesional desarrollando aplicaciones Web usando software libre y/o comercial. Sus grandes contenidos son: Sitios web, plataformas de implementación y metodologías específicas

de construcción de sitios web, Analizar y comparar los diferentes tipos de programación, haciendo énfasis en la programación orientada a objetos.

3. COMPETENCIAS DEL MÓDULO TÉCNICO PROFESIONAL

Diseñar, desarrollar, administrar, gestionar e implementar productos multimedia y aplicaciones para Internet teniendo en cuenta los requerimientos del cliente.

4. CAPACIDAD TERMINAL

Implementar aplicaciones para Internet e intranet utilizando estructuras y base de datos en un determinado lenguaje de programación orientado a la web.

5. INDICADORES DE LOGRO

- Conocer los diferentes lenguajes de programación orientados a la web estableciendo las ventajas y desventajas de cada una de ellas.
- Desarrollar aplicaciones con fundamentos y las estructuras de programación en la web.
- Desarrollar páginas web dinámicas para la Internet, utilizando las órdenes y las estructuras de control del lenguaje PHP para él envió de datos.
- Administrar una base de datos MySQL utilizando el lenguaje de programación PHP, estableciendo seguridad de acceso en las páginas web con sesiones y mantenimiento de la data.

6. COMPETENCIAS PARA LA EMPLEABILIDAD

Solución de problema e Identificar situaciones complejas para evaluar posibles soluciones, aplicando un conjunto de herramientas flexibles que conlleven a la atención de una necesidad.

7. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Semana / Fecha	Indicador de Capacidad	Actividad de Aprendizaje / sesiones	Contenidos Básicos	Horas
INDICADORES DE LA CAPACIDAD				
1 semana	Conocer los fundamentos del lenguaje de POO PHP para el desarrollo de aplicaciones, sus ventajas y desventajas.	Conociendo los conceptos POO básicos para el desarrollo de aplicaciones y los principales controles del servidor Web.	Introducción a la Plataforma XAMPP. Propiedades importantes para proyectos en Apache, MySQL, PHP y Perl. Conceptos previos: WebSite, Página Web, Servidor. Participación Activa Plataforma Q10. Foro 01: Presentación y Socialización del Silabo.	2 8
2 semana	Conocer los eventos y procedimientos del lado cliente y lado servidor.	Conociendo los eventos en las páginas web.	Manejador de eventos en las Páginas: Crear Procedimientos del lado cliente y lado servidor. Web Formularios: Introducción a las páginas de formulario. Participación Activa Plataforma Q10. Tarea 01: Línea de Tiempo.	2 8
3 semana	Conocer los diferentes controles de servidor en XAMPP y sus eventos de servidor.	Conociendo los principales controles del servidor Web.	Usando controles de servidor en XAMPP. Eventos de controles de servidor. Participación Activa Plataforma Q10.	2 8

			Taller 01: Colaborativo de Diseño de Interfaces con XML.	
4 semana	Conociendo los mecanismos de Validación de Páginas mediante controles.	Conociendo controles de validación de páginas.	Controles de Validación, Exploración y de Usuario. Creación, utilización y validación de página. Participación Activa Plataforma Q10. Tarea 02: Individual de Aplicaciones Básicas.	2 8
5 semana	Conociendo los mecanismos de Validación de Páginas mediante controles aplicando estilos a las páginas.	Conociendo controles de validación aplicando estilos a las páginas.	Controles de validación aplicando estilos a las páginas. Repositorios digitales. Participación Activa Plataforma Q10.	2 8
6 semana	Conociendo el marco de trabajo Responsive para la aplicación de estilos a las páginas web.	Conociendo Bootstrap para los estilos de una página web.	Conociendo Bootstrap para los estilos de una página web. Participación Activa Plataforma Q10. Taller 02: Individual Ejercicios con Bootstrap.	2 8
7 semana	Conociendo los Fundamentos de una Base de Datos con MYSQL.	Conociendo MySQL para base de datos.	Acceso a base de datos MySQL. Conexión, Mantenimiento y Consultas, Control de datos. Estructura, enlace y Control de datos. Participación Activa Plataforma Q10.	2 8
8 semana	Utilizando phpmyadmin con XAMPP para el desarrollo de aplicaciones	Conociendo phpmyadmin con	Trabajando Vista Datos y Elementos de Control. Muestra de información Maestro Detalle o	2

	con acceso a Base de Datos MYSQL.	XAMPP.	Mostrar información de tablas relacionadas Inner Join, Paginación, Ordenación y Edición. Participación Activa Plataforma Q10.	8
9 semana	Describiendo la seguridad en una aplicación desarrollada en PHP y MYSQL.	Implementa el manejo de estados en una Aplicación Web.	Manejo de Estados. Variables de aplicación, globales y de sesión y cookies. Participación Activa Plataforma Q10. Taller 04: Individual Ejercicios con estados en una aplicación web.	2 8
10 semana	Describiendo el manejo de estados y opciones disponibles desde PHP en una aplicación desarrollada en PHP y MYSQL.	Implementa la seguridad en una Aplicación Web.	Seguridad de aplicaciones Web y controles de inicio de sesión. Métodos de autenticación PHP basada en Windows y en Formularios. Controles de inicio de sesión. Manejo de sesión de usuario. Participación Activa Plataforma Q10. Tarea 03: Colaborativa – Informe del Proyecto.	2 8
11 semana	Conociendo los fundamentos del Patrón - Modelo Vista Controlador (MVC).	Conociendo el patrón MVC.	Introducción al Modelo MVC. Participación Activa Plataforma Q10.	2 8
12 semana	Programa, en un trabajo en equipo, una aplicación web que acceda a una base de datos empleando la librería	Conociendo la Persistencia con Base de datos MySQL y MVC.	Proyecto de la Unidad didáctica. Participación Activa Plataforma Q10. Tarea 04: Colaborativa – Informe del Proyecto.	2 8

	de conectividad de la plataforma de desarrollo para la innovación, automatización y solución de problemas del contexto de la profesión, evidencia los resultados en laboratorio.			
13 semana	Conociendo el mecanismo de pasar datos de los controladores a las Vistas.	Conociendo el pasar datos de los controladores a las Vistas.	Persistencia con base de datos – Aplicaciones Vista. Participación Activa Plataforma Q10.	2 8
14 semana	Conociendo los fundamentos del desarrollo de aplicaciones web utilizando el Lenguaje Java Script.	Conociendo el desarrollo de aplicaciones web utilizando el Lenguaje Java Script.	Desarrollo de aplicaciones web utilizando el Lenguaje Java Script. Participación Activa Plataforma Q10.	2 8
15 semana	Conociendo JS en solución de problemas del contexto de la profesión, evidencia los resultados en laboratorio.	Implementa en el desarrollo de aplicaciones Web, JAVA SCRIPT Distribución de la aplicación web y Documentación.	Controles JS y Validaciones. Distribuir a una aplicación con PHP utilizando JS. Participación Activa Plataforma Q10. Taller 05: Individual Ejercicios con Android Studio al tema tratado.	2 8
16 semana	Proyecto Integrador y Colaborativo de Fin del Semestre con persistencia con base de datos con carácter de innovación, automatización y	Proyecto Integrador.	Publicar una aplicación Web en XAMPP. Documentación de la aplicación Web. Participación Activa Plataforma Q10.	2 8

Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Cap. FAP Jose Abelardo Quiñones - Unidad Academica - Tumbes

	solución de problemas del contexto de la profesión, evidencia los resultados en laboratorio.			
17 semana	EVALUACIÓN INTEGRAL – SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS PRÁCTICOS.			
18 semana	PROCESO DE RECUPERACIÓN.			

Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Cap. FAP José Abelardo Quiñones - Unidad Academica - Tumbes

8. RECURSOS DIDÁCTICOS

Aula de clases (Laboratorio de Cómputo) y/o virtual.

Acceso a internet.

Proyector multimedia y Ecran.

Plumón, tinta y borrador para pizarra acrílica.

Libros, textos, guías de laboratorio y separatas digitalizadas o impresas.

9. METODOLOGÍA

Según la capacidad terminal, los elementos de la capacidad terminal y los indicadores de logro, se orientan a que las actividades de aprendizaje se desarrollen de manera presencial y/o remota, según la siguiente secuencia metodológica:

- Clases teóricas – prácticas para brindar la información general por cada tema, los conceptos y referencias teóricas fundamentales, así como las orientaciones para el estudio independiente de los estudiantes.
- A continuación, trabajos de forma individual – grupal y con la ayuda del docente, los estudiantes ejercitan las habilidades primarias en la aplicación adecuada de los conceptos, herramientas, métodos y técnicas de seguridad informática en el entorno de una red de equipos informáticos.
- Posteriormente la resolución de problemas, transferencia a situaciones nuevas y evaluación en la que apliquen correctamente los métodos, técnicas y herramientas de seguridad informática que permitan administrar la red de equipos informáticos de una organización.

10. EVALUACIÓN

- EVALUACIÓN FRECUENTE: Se aplicará a la asistencia, participación durante las sesiones y las actitudes que demuestra durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje teóricas – prácticas.
- EVALUACIÓN PARCIAL: Se aplicará al término de cada actividad de aprendizaje, según los criterios de evaluación de los elementos de capacidad terminal para cada una de las actividades.
- EVALUACIÓN FINAL: Se aplicará al término de la capacidad terminal y consiste en la aplicación de una práctica individual calificada.
- El calificativo mínimo aprobatorio de la Unidad Didáctica es trece (13). En todos los casos la fracción 0.5 a más se considera como una unidad a favor del

estudiante.

- El estudiante que en la evaluación de una o más capacidades terminales programadas en la Unidad Didáctica, obtenga nota desaprobatoria entre diez (10) y doce (12), tiene derecho a participar en el proceso de recuperación.
- El estudiante que, al promediar la evaluación de las capacidades terminales en la Unidad Didáctica, obtenga nota menor a diez (10), no podrá asistir al proceso de recuperación, por lo tanto, repetirá la Unidad Didáctica.
- El estudiante que acumulará inasistencias injustificadas en número igual o mayor al 30% del total de horas programadas en la Unidad Didáctica, será desaprobado en forma automática.

11. FUENTES DE INFORMACIÓN

- ✓ **Enrique Place**, Programación Orientada Objetos, octubre 2014, España, Editorial Anaya.
- ✓ **Nicholas C. Zakas**, JavaScript para desarrolladores Web, Julio 2012, España, Editorial Anaya.
- ✓ **Libros web HTML, PHP y MYSQL**

  http://www.librosweb.es/
- ✓ **Lenguaje de Programación Web**

  https://www.w3schools.com
- ✓ **De toda programación**

  https://www.detodoprogramacion.com
- ✓ **Repositorio de Contenidos Teóricos**

  http://es.wikibooks.org

I.E.S.T.P. "CAP. FAP JOSÉ A. QUIÑONES"
CPC. Eriberto Guerrero Mateo
Jefe (e) Unidad Académica