

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

(Universidad del Perú, DECANA DE AMÉRICA)

[SUPERDEPARTAMENTO]

[DEPARTAMENTO]

**SILABO**

**1. INFORMACIÓN GENERAL**

1.1. Nombre de la asignatura : [nombre] – Plan [planEstudios]

1.2. Código de la asignatura : [codigo]

1.3. Tipo de Asignatura : [tipo]

1.4. Área de Estudios : [areaEstudios]

1.5. Numero de Semanas : [#Semanas]

1.6. Horas semanales : Teoría: [numHorasTeoria] horas, Práctica/Laboratorio: [numHorasPractica] horas

1.7. Semestre Académico : [periodoAcademico]

1.8. Ciclo : [ciclo]

1.9. Créditos : [numCreditos]

Presencial

Pre-rrequisito :

{prerrequisitos}

1.11. Docente : [nombreProfesor] ([emailProfesor])

**2. SUMILLA**

[sumilla]

**3. COMPETENCIAS DEL PERFIL DE EGRESO A LA QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Código | Descripción | Tipo | Nivel |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| {codCompetencias} | {desCompetencias} | {tipCompetencias} | Básico |

**4. LOGROS DE APRENDIZAJE (Competencias de la asignatura)**

{codLogro}: {desLogro}

**5. CAPACIDADES (Logros por Unidad)**

**Unidad I**

• Aplica sus conocimientos para analizar y diseñar soluciones de software con tecnologías web, utilizando metodologías y técnicas sobre todo el proceso de desarrollo del software, demostrando compromiso y capacidad de análisis: CT7.1 - RA1, CT8.2 - RA2, CT8.3 - RA3

**Unidad II**

• Desarrolla, prueba y despliega soluciones de software con tecnologías web, aplicando buenas prácticas y herramientas sobre todo el proceso de desarrollo del software, demostrando trabajo en equipo y pensamiento crítico: CT8.3 - RA4, CT8.3 - RA5, CT9.2 – RA6

**6. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS:**

(Tabla de Unidades)

**7. ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

Por parte del docente, se desarrollará la asignatura siguiendo los criterios formativo, interactivo, deductivo e inductivo, propiciando la participación del estudiante, fomentando la discusión crítica y orientada a la investigación. En este sentido se utilizará las técnicas de exposición de conceptos, con desarrollo de casos prácticos y resolución de problemáticas reales. Mediante el Aula Virtual se proporcionará diferentes recursos como son: diapositivas de clase, lecturas, videos, prácticas dirigidas con ejercicios que complementen los temas tratados.

Por parte del estudiante, participará a través de intervenciones en las sesiones de teoría y mediante el desarrollo de trabajos prácticos en clase. También realizará trabajos grupales de investigación y desarrollo de demos que apliquen las tecnologías revisadas en clase. Los trabajos serán expuestos por grupos o individuales según sea el caso. El estudiante también llevará a cabo un proyecto para el curso, trabajado de forma grupal.

Estrategias:

• Aprendizaje activo: Los estudiantes aprenden haciendo.

• Aprendizaje colaborativo: Los estudiantes trabajan en equipo.

• Aprendizaje basado en problemas/proyectos: Los estudiantes resuelven problemas/proyectos reales. • Metodología: Aula invertida, el profesor entrega material y se discute luego con lluvia de ideas

Recursos:

• Aula virtual: Microsoft Teams, Google Classroom

• Video conferencia: Microsoft Teams, Google Meet

• Cuestionarios: Google Forms, Kahoot y Classmarker

• Otras herramientas: Miro, Figma, Jira, GitHub, Cypress

Actividades:

• Exposición, lecturas, debates, programación y desarrollo del proyecto.

**8. EVALUACIÓN**

La evaluación será como se indica a continuación:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Unidades de aprendizaje | Criterios y logros de aprendizaje | Procedimientos  (Productos) | Instrumentos de evaluación | Pesos en  porcentaje |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | Sesiones | Notas  SUM |
| 1 | Presentación parcial del Proyecto | Software funcionando y Presentación | Proyecto del curso | 70% | **N1** |
| 1 | Participación en clase | Intervenciones en clase y exposiciones | Evaluación  oral | 30% |
| **Total Nota 1** | | | | **100%** |
| 1, 2 | Trabajos Prácticos y Avance del Proyecto | Software funcionando según avance | Trabajos  prácticos | 100% | **N2** |
| **Total Nota 2** | | | | **100%** |
| 2 | Presentación final del Proyecto | Software funcionando y Presentación | Proyecto del curso | 70% | **N3** |
| 2 | Participación en clase | Intervenciones en clase y exposiciones | Evaluación  oral | 30% |
| **Total Nota 3** | | | | **100%** |
| **Promedio final = 0.3 \* N1 + 0.4 \* N2 + 0.3 \* N3** | | | | | |

Rubrica de la evaluación final

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Resultado de**  **Aprendizaje** | **NO LOGRADO**  **[0 – 2]** | **SUFICIENTE**  **[3]** | **NOTABLE**  **[4]** | **SOBRESALIENTE [5]** |
| {codLogro} : {desLogro} | No planifica su  proyecto. | Planifica el  proyecto  utilizando  herramientas  ágiles | Planifica el  proyecto  utilizando  herramientas  ágiles y aplica  Planning Pocker | Planifica el  proyecto  utilizando  herramientas  ágiles, aplica  Planning Pocker y lleva a cabo las  reuniones del  marco ágil |

**9. BIBLIOGRAFIA**

[bibliografia]