

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

**6. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS:**

|  |
| --- |
| **Unidad I: FORMULACIÓN, DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN WEB** |
| **Logros por unidad:**  • 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 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sem** | **Contenido** | **Actividades** | **Recursos** | **Estrategias** |
| 1 | **DESARROLLO WEB,**  **ARQUITECTURA Y**  **METODOLOGÍAS**  Desarrollo web, principales conceptos, ciclo de desarrollo del software web. Métodos ágiles. Diferencias con las  metodologías tradicionales. Scrum y Kanban para gestionar los proyectos ágiles. Estructura básica, Aplicaciones estáticas y dinámicas. Arquitecturas para aplicaciones web. Tecnologías del Frontend. Tecnologías del Backend. Mapa de las Historias de Usuario. (User Story  Mapping). | • **Presentación del silabo.** • **Normas de**  **participación en clase**  • **Estructura del proyecto del curso**  • **Formación de equipos de proyectos.**  • Asignación de temas a equipo de proyectos.  • Elaborar el mapa de las historias de usuario.  • Elaboración de la  arquitectura propuesta | • Silabo  • Lineamientos del  proyecto del curso  • Diapositivas de  clase  • Herramienta para User Story  Mapping: Miro  • Herramienta para desarrollo: Visual  Studio Code | • Aprendizaje  activo: Los  estudiantes  aprenden  haciendo.  • Aprendizaje  colaborativo:  Los  estudiantes  trabajan en  equipo. |

**7. ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

[estrategia]

**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]