



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SÍLABO DE LA ASIGNATURA

FACULTAD:	FACULTAD DE INGENIERÍA
CARRERA:	INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	APLICACIONES WEB
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	MIRYAN ESTELA NARVAEZ VILEMA
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 16 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 28 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	TIP120351.	
NOMBRE:	APLICACIONES WEB	
SEMESTRE:	CUARTO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Profesional	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Praxis Preprofesional	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	3,00
	Aprendizaje práctico-experimental	3,00
	Aprendizaje Autónomo	3,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	9,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	144.00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
SISTEMAS INTERACTIVOS Y MULTIMEDIA	TIP220945.	INGENIERÍA DE SOFTWARE	TIP120352.
FUNDAMENTOS DE BASE DE DATOS	TIP120346.	ADMINISTRACIÓN DE BASE DE DATOS	TIP120356.

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Aplicaciones Web ubicada en el cuarto nivel de la malla curricular, se orienta al desarrollo de competencias avanzadas en diseño, implementación y optimización de aplicaciones en entornos digitales. Esta materia está alineada con el Objetivo 4 de los ODS, que promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y al eje de Formación: Tecnologías, establecido en el Modelo Educativo Introspección y Prospectiva, a través de la capacitación en competencias tecnológicas avanzadas, aplicando habilidades y recursos técnicos para innovar y solucionar problemas. La asignatura pretende proporcionar la competencia necesaria en fundamentos, técnicas y herramientas que permiten diseñar y crear aplicaciones web cliente-servidor, desde un punto de vista tanto conceptual como práctico, incidiendo en el desarrollo ágil y en el conocimiento profundo, crítico y sistemático de las tecnologías más importantes para el desarrollo de aplicaciones web; proyectando al estudiante a desarrollar aplicaciones de calidad, aplicando estándares y tecnologías de última generación, en la consecución del perfil de egreso y en la misión y visión de la carrera.

4. COMPETENCIA(S) DEL PERFIL EGRESO DE LA CARRERA A LA(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA:

Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional. Diseña, implementa, y evalúa sistemas, procesos o programas, basándose en principios de ingeniería, metodologías y estándares de calidad.

5. RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LO(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA

Usa eficiente y eficazmente las TI para mejorar el desempeño de las organizaciones en función de las tendencias tecnológicas y el contexto. local, regional y nacional. Utiliza normas y estándares de calidad de ingeniería (tecnologías de la información) para garantizar el desarrollo, implementación e integraciones de software robustas, confiables y adecuadas para el usuario.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:		1					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Aplicaciones Cliente - Servidor					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		18					
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.							
- Analiza los conceptos fundamentales de aplicaciones web y su aplicación en desarrollo web.							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden							
Analizar los fundamentos, evolución, estructura, capas, niveles, patrones de diseño y entornos de desarrollo web.							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN				ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD	
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
1.1. Encuadre pedagógico y evaluación diagnóstica • 1.1.1. Encuadre pedagógico • 1.1.2. Socialización del sílabo, acuerdos y compromisos • 1.1.3. Evaluación diagnóstica • 1.1.4. Desarrollo de habilidades blandas: Liderazgo, pensamiento crítico, resolución de conflictos, etc.	1	1	1	1	Presentación del sílabo, acuerdos y compromisos	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Leer acuerdos y compromisos del SICOA
1.2. Aplicaciones web • 1.2.1. Introducción aplicaciones web	1	1	1	1	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.
1.3. Arquitecturas web	1	1	1	1	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.
1.4. Capas y niveles	2	2	2	2	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.



1.5. Tecnologías y estándares web	1	1	1	2	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	6	6	6				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas				Instrumentos		
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño				Cuestionarios		
	Observación				Estudio de Caso		
	Pruebas				Demostración		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		
Formativa	Evaluación de Desempeño				Pruebas Escritas Objetivas		
	Observación				Cuestionarios		
	Pruebas				Pruebas Escritas Objetivas		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		
Sumativa	Evaluación de Desempeño				Estudio de Caso		
	Observación				Demostración		
	Pruebas				Cuestionarios		
	Resolución de Problemas				Pruebas Escritas Objetivas		



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Programación del lado del Cliente					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		54					
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.							
- Programa en las diferentes tecnologías web utilizando estándares y protocolos.							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden							
Aplicar los diferentes estándares, protocolos web y los implementa en una página web.							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN				ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD	
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
2.1. Introducción a HTML5	3	3	3	3	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.
2.2. Estructura HTML5	3	3	3	4	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.
2.3. Estilos CSS3	3	3	3	5	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.
2.4. Selectores CSS3	3	3	3	6	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.



2.5. Scripting - JavaScript	3	3	3	7	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas. Planificación de actividades de investigación formativa	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.
2.6. Framework	3	3	3	8	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	18	18	18				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas				Instrumentos		
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño				Cuestionarios		
	Observación				Estudio de Caso		
	Pruebas				Demostración		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		
					Pruebas Escritas Objetivas		
Formativa	Evaluación de Desempeño				Cuestionarios		
	Observación				Estudio de Caso		
	Pruebas				Demostración		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		
					Estudio de Caso		
Sumativa	Evaluación de Desempeño				Cuestionarios		
	Observación				Estudio de Caso		
	Pruebas				Demostración		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		
					Pruebas Escritas Objetivas		



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Programación del lado del Servidor					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		54					
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD. - Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.							
- Desarrolla un sistema web utilizando las diferentes tecnologías y estándares.							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN. - Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden							
Crear aplicaciones web utilizando diferentes tecnologías y un adecuado enfoque metodológico.							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN				ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD	
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
3.1. Scripting - JavaScript	3	3	3	9	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones. Ejecución de actividades de investigación formativa.
3.2. PHP con MySql	3	3	3	10	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones. Ejecución de actividades de investigación formativa.
3.3. Gestión de datos con PHP y MySql - CRUD	3	3	3	11	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones. Ejecución de actividades de investigación formativa.



3.4. Gestión de sesiones - Maestro detalle	3	3	3	12	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones. Ejecución de actividades de investigación formativa.
3.5. Web responsive y servicios web	3	3	3	13	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones. Ejecución de actividades de investigación formativa.
3.6. Publicación de aplicaciones web	3	3	3	14	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones. Ejecución de actividades de investigación formativa.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	18	18	18				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas				Instrumentos		
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño				Cuestionarios		
					Estudio de Caso		
	Observación				Demostración		
	Pruebas				Cuestionarios		
Formativa					Pruebas Escritas Objetivas		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		
					Estudio de Caso		
	Evaluación de Desempeño				Cuestionarios		
Sumativa					Estudio de Caso		
	Observación				Demostración		
	Pruebas				Cuestionarios		
					Pruebas Escritas Objetivas		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		
					Estudio de Caso		



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021



UNIDAD N°:		4					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Seguridad y vulnerabilidades web					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		18					
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.							
- Aplica diferentes técnicas básicas de aseguramiento de un sistema web.							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden							
Configurar los parámetros principales de seguridad en un servidor web							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD			
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
4.1. Introducción a ataques Web							
• 4.1.1. Seguridad básica en la web	3	3	3	15	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones. Ejecución de actividades de investigación formativa.
4.2. Vulnerabilidades web							
	3	3	3	16	Estudios de casos, foros, resolución de problemas, entornos virtuales, evaluaciones escritas, videos.	Trabajos de observación dirigida, talleres, exposiciones y resolución de problemas	Búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones. Ejecución de actividades de investigación formativa.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	6	6	6				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación		Técnicas		Instrumentos			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño		Cuestionarios Estudio de Caso				
	Observación		Demostración				
	Pruebas		Cuestionarios Pruebas Escritas Objetivas				
	Resolución de Problemas		Cuestionarios				



Formativa		Estudio de Caso
	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Estudio de Caso
	Observación	Demostración
	Pruebas	Cuestionarios
Sumativa		Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Cuestionarios
		Estudio de Caso
	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios
		Estudio de Caso
	Observación	Demostración
	Pruebas	Cuestionarios
		Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Cuestionarios
		Estudio de Caso

7. INVESTIGACIÓN FORMATIVA.

De acuerdo a los temas y subtemas del sílabo se realizarán actividades que promuevan la investigación formativa como estrategia general de aprendizaje para la formación del estudiante.

8. METODOLOGÍA:

Metodología de enseñanza aprendizaje

- Aprendizaje Basado en Problemas
- Aprendizaje Colaborativo.
- Casos de estudio
- Clase Magistral
- Investigativo
- Resolución de Ejercicios y Problemas
- Talleres
- Clase Invertida

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

- Pruebas:
- Observación:
- Resolución de Problemas:
- Evaluación de Desempeño:

Recursos:

- Computador
- Internet
- Herramientas Web 2.0
- Diapositivas
- Software
- Aula virtual
- Proyector

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Aula de clase
- Biblioteca
- Laboratorio
- Ambientes Virtuales

10. RELACIÓN DE LA ASIGNATURA CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA:



Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera: (Copiar los elaborados para cada unidad)	Nivel de Contribución: (ALTA – MEDIA – BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)			Evidencias de Aprendizaje: Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.
	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	
Analiza los conceptos fundamentales de aplicaciones web y su aplicación en desarrollo web.		X		Documentos de trabajos (autónomos, colaborativos, prácticas de aplicación y experimentación), prueba de unidad, proyecto final.
Programa en las diferentes tecnologías web utilizando estándares y protocolos.	X			Documentos de trabajos (autónomos, colaborativos, prácticas de aplicación y experimentación), prueba de unidad.
Desarrolla un sistema web utilizando las diferentes tecnologías y estándares.		X		Documentos de trabajos (autónomos, colaborativos, prácticas de aplicación y experimentación), prueba de unidad, proyecto.
Aplica diferentes técnicas básicas de aseguramiento de un sistema web.		X		Documentos de trabajos (autónomos, colaborativos, prácticas de aplicación y experimentación), prueba de unidad, proyecto final.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
HTML5, CSS3, y JavaScript. Tuya Feijóo Eugenio Ediciones multimedia (Grupo Anaya, S.A)
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
Mediaactive. (2018). Aprende a programar Apps con HTML5, CSS y JavaScript con 100 ejercicios prácticos. Alfaomega. APLICACIONES WEB: un enfoque práctico Roldán Martínez David Alfaomega Grupo Editor S.A Hernández, J. (2014). Análisis y desarrollo web. Jesús Hernández Paz, J. R. G. (2013). Beginning ASP. NET MVC 4. Apress. Luján Mora, S. (2002). Programación de aplicaciones web: historia, principios básicos y clientes web. Editorial Club Universitario. Cobo, Á. (2005). PHP y MySQL: Tecnología para el desarrollo de aplicaciones web. Ediciones Díaz de Santos. Tahuiton Mora, J. "Arquitectura de software para aplicaciones Web." Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional. México, DF (2011). Martín, A. R., & Martín, M. J. R. (2014). Aplicaciones web. Ediciones Paraninfo, SA Hernández Claro, R. L., & Greguas Navarro, D. (2010). Estándares de diseño Web. Ciencias de la Información, 41(2). Durango, A. (2015). Diseño Web con CSS: 2ª Edición. IT Campus Academy.

11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL
11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)
11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)
Freeman, E. & Robson, E. (2011). Head First HTML5 programming. O'reilly.
11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)
w3schools.com. (2019). w3schools.com. Obtenido de https://www.w3schools.com

12. PERFIL DEL DOCENTE:

INGENIERA EN SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
PhD IN INFORMATION AND COMMUNICATION ENGINEERING FOR PERVASIVE INTELLIGENT ENVIRONMENTS



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Ph.D. MIRYAN ESTELA NARVAEZ VILEMA
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 16 de marzo de 2025
-----------------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



fa1b6746-8f34-4638-8254-
e95acdc5d82



.....
JORGE EDWIN DELGADO ALTAMIRANO

DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. Evaluaciones orales, escritas entre otras.	35%	35%
Aprendizaje práctico-experimental	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.	35%	35%
Aprendizaje autónomo	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.	30%	30%
PROMEDIO		100%- 10	100%- 10

La calificación de cada componente se ponderará sobre 10 puntos, debiendo realizar una regla de 3 en base al porcentaje de cada uno de ellos para obtener una calificación final sobre 10.

Documento Generado el: 30 de marzo de 2025 a las 18:30:03

Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual