

PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS INFORMATIVOS

DEPARTAMENTO:	ÁREA DE CONOCIMIENTO:	
CIENCIAS DE LA COMPUTACION	ING DE SOFTWARE	
NOMBRE DE LA ASIGNATURA:	PERÍODO ACADÉMICO:	
LABORATORIO PROD. SOFTWARE II	PREGRADO S-II OCT18-FEB19	
CÓDIGO:	No. CREDITOS:	NIVEL:
43279	0	PREGRADO
FECHA ELABORACIÓN:	EJE DE FORMACIÓN	HORAS / SEMANA
30/11/2017	PROFESIONAL	TEÓRICAS: 0 PRÁCTICAS/LABORATORIO 0

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:

Laboratorio de producción de software II es una asignatura que estudia la implementación del patrón modelo vista-modo MVVM con el framework de JavaScript denominado Angular JS, como complemento a los conocimientos de jQuery, AJAX y frameworks de ASP.NET MVC, JEE Spring MVC y PHP Laravel.

Con esta asignatura pretende crear las competencias de programación necesarias para el futuro profesional, para que resuelvan problemas en el ámbito de las aplicaciones web y móviles, la integración entre capas, la implementación de servicios multiplataforma y la utilización de bases de datos No-SQL.

CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA A LA FORMACIÓN PROFESIONAL:

Esta asignatura corresponde a la segunda etapa de formación profesional, proporciona al futuro profesional las bases teóricas y prácticas para hacer aplicaciones basándose en estándares actuales y potencialmente integrables en una metodología de desarrollo.

RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA (UNIDAD DE COMPETENCIA):

Mantiene y evalúa productos software que satisfagan los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable, eficiente, que cumplan normas y estándares de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas utilizadas para el desarrollo de software.

OBJETIVO DE LA ASIGNATURA:

Formar la competencia profesional de los estudiantes mediante la promoción de las capacidades para evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de sistemas, servicios y aplicaciones de software; fomentando el uso de buenas prácticas y estándares que certifiquen la eficacia y eficiencia de los componentes resultantes.

RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA: (ELEMENTO DE COMPETENCIA):

1. Determina la conceptualización de Angular JS
2. Desarrolla aplicaciones web básicas con front-end en Angular JS
3. Desarrolla aplicaciones web avanzadas con front-end en Angular JS
4. Determina la conceptualización de bases de datos No-SQL
5. Desarrolla aplicaciones web avanzadas con el framework Angular JS integradas a Firebase

2. SISTEMA DE CONTENIDOS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

UNIDADES DE CONTENIDOS	
Unidad 1	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 1
Framework de JavaScript Angular JS	
Introducción a Angular JS Introducción Expresiones, módulos y directivas Modelos y data binding Controladores	
Aplicaciones con Angular JS Alcance, filtros Servicios Http Tablas Selecciones	

PROGRAMA ANALÍTICO

UNIDADES DE CONTENIDOS

Eventos

Formularios

Validación

Unidad 2 Integración con Angular JS	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 2 Desarrolla aplicaciones web avanzadas con el framework Angular JS
Extensión de Angujar JS API W3.CSS Inclusión externa Animaciones Enrutamiento Ejercicios de Aplicación Comunicación con el back-end Enlace profundo Comunicación con el servidor Componentes Creación de componentes Componentes reutilizables	
Unidad 3 Aplicaciones Angujar JS integradas a Firebase	Resultados de Aprendizaje de la Unidad 3 Determina la conceptualización de bases de datos No-SQL, Desarrolla aplicaciones web avanzadas con el framework Angular JS integradas a Firebase
Firebase Desarrollo Autenticación Base de datos Almacenamiento Hosting laboratorio de pruebas Notificaciones Configuración remota Links Dinámicos Integración con front-end Integración con Angular JS Integración con APIs de redes sociales	

3. PROYECCIÓN METODOLÓGICA Y ORGANIZATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

(PROYECCIÓN DE LOS MÉTODOS DE ENZEÑANZA - APRENDIZAJE QUE SE UTILIZARÁN)

- 1 Prácticas de Laboratorio
- 2 Clase Magistral
- 3 Resolución de Problemas
- 4 Diseño de proyectos, modelos y prototipos
- 5 Investigación Exploratoria

PROYECCIÓN DEL EMPLEO DE LA TIC EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

- 1 Aula Virtual
- 2 Redes Sociales
- 3 Herramientas Colaborativas (Google, drive, onedrives, otros)

PROGRAMA ANALÍTICO

4. TÉCNICAS Y PONDERACIÓN DE LA EVALUACIÓN

- En este espacio se expresarán las técnicas utilizadas en la evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje o evaluación formativa y sumativa.
- Las técnicas que se recomienda usar son: Resolución de ejercicios, Investigación Bibliográfica, Lecciones oral/escrita, Pruebas orales/escrita, Laboratorios, Talleres, Solución de problemas, Prácticas, Exposición, Trabajo colaborativo, Examen parcial, Otras formas de evaluación.
- Recordar que mientras más técnicas utilicen, la evaluación será más objetiva y el desempeño del estudiante se reflejará en su rendimiento (4 o 5 técnicas).
- Para evaluar se deberá aplicar la rúbrica en cada una de las técnicas de evaluación empleadas. Se debe expresar en puntaje de la nota final sobre 20 puntos. No debe existir una diferencia mayor a dos puntos entre cada técnica de evaluación empleada.
- En la modalidad presencial existen tres parciales en la modalidad a distancia existen dos parciales, toda la planificación de periodo académico se la realiza en función del número de parciales de cada modalidad.
- La ponderación a utilizarse en la evaluación del aprendizaje del estudiante será la misma en las tres parciales.
- Para la aprobación de una asignatura se debe tener una nota final promedio de 14/20, en los tres o dos

5. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA/ TEXTO GUÍA DE LA ASIGNATURA

Titulo	Autor	Edición	Año	Idioma	Editorial
UML : aolicaciones en Java y C++	Jiménez de Parga, Carlos		2015	spa	RA-MA
UML y patrones: introducción al análisis y diseño orientado a objetos	Larman, Craing	-	1999	Español	México, D.F. : Prentice-Hall

6. FIRMAS DE LEGALIZACIÓN

EDISON ESPINOSA GALLARDO
COORDINADOR DE AREA DE CONOCIMIENTO

DIRECTOR DE CARRERA

FABIÁN ARMANDO ÁLVAREZ SALAZAR
DIRECTOR DE DEPARTAMENTO