­­DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN

**Programación Web**

**DOCENTE: M.I.S.C. LUIS ARMANDO ACOSTA RAMIREZ**

**OBJETIVO DEL CURSO**

Desarrolla aplicaciones web dinámicas del lado cliente y del servidor, considerando la conectividad a

orígenes de datos, la interconectividad entre aplicaciones y cómputo en la nube.

**CARACTERIZACION DE LA ASIGNATURA**

Esta asignatura aporta al perfil del egresado la capacidad para desarrollar y administrar software que

apoye la productividad y competitividad de las organizaciones cumpliendo con estándares de calidad,

mediante el desarrollo de aplicaciones web utilizando lenguajes de marcas, de presentación, del lado

del cliente, del servidor y con la colaboración de cómputo en la nube.

Es de suma importancia porque permite al estudiante concluir en un proyecto formal de desarrollo de

software aplicando varias competencias adquiridas durante su trayectoria de formación, por ello se

inserta en los últimos semestres.

Para adquirir la competencia planteada en esta asignatura es necesario que el estudiante haya acreditado

la asignatura de Programación Orientada a Objetos, y estar cursando Taller de Bases de Datos y Fundamentos de Ingeniería de SW

.

**COMPETENCIAS ESPECIFICAS** Desarrolla aplicaciones web dinámicas del lado cliente y del servidor, considerando la conectividad a orígenes de datos, la interconectividad entre aplicaciones y cómputo en la nube.

**TEMARIO**

**1. Introducción a las aplicaciones web**

1.1 Evolución de las aplicaciones web.

1.2 Arquitectura de las aplicaciones web.

1.3 Tecnologías para el desarrollo de aplicaciones web.

1.4 Planificación de aplicaciones web.

**2 HTML, XML y CSS**

2.1 Introducción 2.2. Lenguajes de scripts.

2.2 Estructura global de un documento Web.

2.3 Elementos básicos: texto, vínculos, listas, tablas, objetos, imágenes y aplicaciones.

2.4 Formularios

2.5 Lenguajes de presentación en documentos Web.

2.6 Selectores.

2.7 Modelo de caja.

**3. Programación del lado del cliente**

3.1 Introducción al lenguaje.

3.2 Manejo de Frameworks

3.3 Estructuras de Control.

3.4 Manipulación de objetos.

**4. Programación del lado del servido**r

4.1 Introducción al lenguaje.

4.2 Estructuras de Control.

4.3 Tratamiento de Formularios.

4.4 Manejo de objetos del servidor

4.5 Creación de clases.

4.6 Acceso a datos.

**5. Cómputo en la nube y servicios**

5.1 Conceptos generales.

5.2 Tipos de Servicios en la nube.

5.3 Patrones de diseño.

5.4 Estándares en servicios.

5.5 Plataformas tecnológicas

5.6 Seguridad e interoperabilidad.

**EVALUACION**

|  |  |
| --- | --- |
| **COMPETENCIA 1** | **COMPETENCIA 2** |
| |  |  | | --- | --- | | Investigación | 25 | | Ensayo | 25 | | Presentación | 25 | | Practicas (Reporte de instalación y configuración) | 25 | | Evaluación 01 de Sep | | | |  |  | | --- | --- | | Evaluación | 30 | | Tareas y prácticas | 20 | | Asistencia y participación en clase | 10 | | Proyecto | 40 | | Evaluación 29 Sep | | |
| **COMPETENCIA 3** | **COMPETENCIA 4** |
| |  |  | | --- | --- | | Evaluación | 30 | | Tareas y prácticas | 20 | | Asistencia y participación en clase | 10 | | Proyecto | 40 | | Evaluación 27 de Oct | | | |  |  | | --- | --- | | Evaluación | 30 | | Tareas y prácticas | 20 | | Asistencia y participación en clase | 10 | | Proyecto | 40 | | Evaluación 24 de Nov | | |
| **COMPETENCIA 5** |  |
| |  |  | | --- | --- | | Evaluación | 30 | | Tareas y prácticas | 20 | | Asistencia y participación en clase | 10 | | Proyecto | 40 | | Evaluación 01 de Dic | | |  |

**REGLAS DEL CURSO.**

**Para aprobar el curso deberá elaborar en equipo una aplicación WEB.**

**Este proyecto debe ser para nuestro curso, no lo podrá utilizar en ningún otro curso.**

**Vamos a seleccionar 2 proyectos para exponerlo en la presentación final de proyectos que organiza el departamento.**

**Los 2 seleccionados se evaluarán en base a 100.**

**Los que no salgan seleccionados se evaluaran en base a 90.**

**Los que no participen en la selección se evaluaran en base a 80.**

**Los que no lo presenten reprobaran el curso.**

|  |
| --- |
| Deberá de contarse con el 80% de asistencia. |
| Los exámenes y Trabajos que no se realicen a tiempo tendrán penalización de calificación |
| Trabajos en equipo: Los Trabajos no son para dividirse son para compartir conocimientos e ideas y así crear un mejor trabajo. |
| De los trabajos: Deberán contener los siguientes capítulos:  a) Portada (nombre, materia, unidad, tema, fecha, nombre del maestro). b) Índice. Resumen c) Introducción. d) Desarrollo.  e) Conclusiones del trabajo. f) Bibliografía al menos 3.  Todo trabajo será contenido en el examen de la unidad correspondiente. |
| De la copia tanto pasiva como activa es pase directo a examen regularización. La reincidencia provocará repetición del curso. |

**BIBLIOGRAFIA**

|  |  |
| --- | --- |
| [1. Bowers, M., Synodinos, D. y Sumner, V. (2011). Pro HTML and CSS3 design patterns. USA: Apress. | 2. Cibelli, C. (2012). PHP Programación avanzada para profesionales. España: Marcombo S.A. |
| 3. Eckel, B. (2006). Thinking in Java. USA:Prentice Hall. | 4. Forta, B., Buraglia, A. C., Camden, R., Chalnick, L. y Safari Tech Books Online. (2005). |
| 5. Joyanes, L. (2012). Computación en la nube. España:McGraw Hill.  6. Martin, R. (2005). UML para Programadores Java. México:Pearson Education. | |