

Programación Web



M.C. Patricia Quitl González
tareaspquitl@gmail.com

**Maestra en Ciencias Computacionales
por el Instituto Tecnológico de
Orizaba**

**Docente del Departamento de
Sistemas y Computación**

Nombre de la asignatura	PROGRAMACIÓN WEB
Estrategia didáctica	Aprendizaje Participativo y Colaborativo



Analizar

Diseñar

**Desarrollar
soluciones**

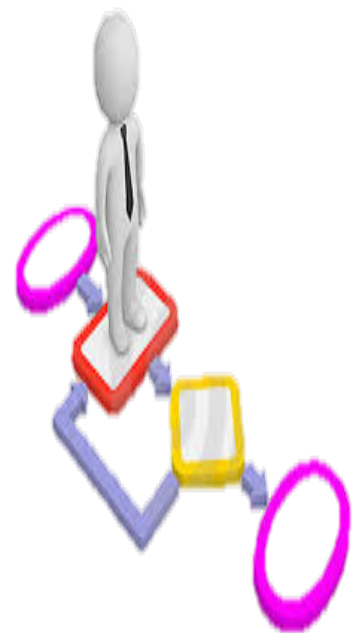
Competencias específicas de la asignatura:

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.

Modulo	Semestre	Créditos teóricos	Créditos prácticos	Total de horas a la semana	Tipo	Total de hrs. del curso
Formación básica	6to.	1 (aula)	4 (Laboratorio)	5	Obligatoria	75 hrs. al semestre

REQUISITOS PREVIOS:

- ✓ Aplica métodos y herramientas de la ingeniería del software en el desarrollo de software aplicando estándares de calidad y productividad.
- ✓ Aplica un lenguaje orientado a objetos para la solución de problemas.
- ✓ Crea y aplica esquemas de bases de datos para garantizar la confiabilidad de los datos en aplicaciones para el tratamiento de información.



APORTACION AL PERFIL DEL EGRESADO:

Capacidad para la solución de problemas en un lenguaje de programación en ambiente web así como administrar software que apoye la productividad y competitividad de las organizaciones cumpliendo con estándares de calidad, mediante el desarrollo de aplicaciones Web.



TEMARIO

Unidad	Competencia	Subtemas
1 Introducción a las aplicaciones Web 5h	Conoce la evolución, arquitectura, tecnologías y planificación de las aplicaciones Web para la preparación de un ambiente de desarrollo.	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 15h	Conoce y aplica las herramientas para construir páginas Web, considerando la interfaz gráfica de usuario, un lenguaje de marcado y de presentación.	2.1 Introducción 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.

Unidad	Competencia	Subtemas
3 Programación de lado del cliente 15h	Conoce y aplica un lenguaje de programación del lado del cliente, para la construcción de aplicaciones web dinámicas, considerando Frameworks ya existentes.	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 servidor 20h	Conoce y aplica un lenguaje de programación del lado del servidor, para la construcción de aplicaciones web dinámicas, considerando su conectividad a orígenes de datos	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 10h	Conoce y aplica los tipos de servicios, para lograr interconectividad entre aplicaciones, considerando cómputo en la nube.	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.

Evaluación 2das. Oportunidades

11-14 ENERO

EVALUACIÓN

Es un proceso **integral, permanente, sistemático y objetivo**, en el que son corresponsables el estudiante y el profesor:



Se debe obtener evidencias de aprendizaje que son el resultado de la actividad de aprendizaje realizada por el estudiante.

EVALUACIÓN del Aprendizaje basado en Competencias

La acreditación de una asignatura es la forma en la que se confirma que el estudiante alcanza las competencias que están establecidas y que son necesarias para el desarrollo del perfil de egreso.



Conceptual

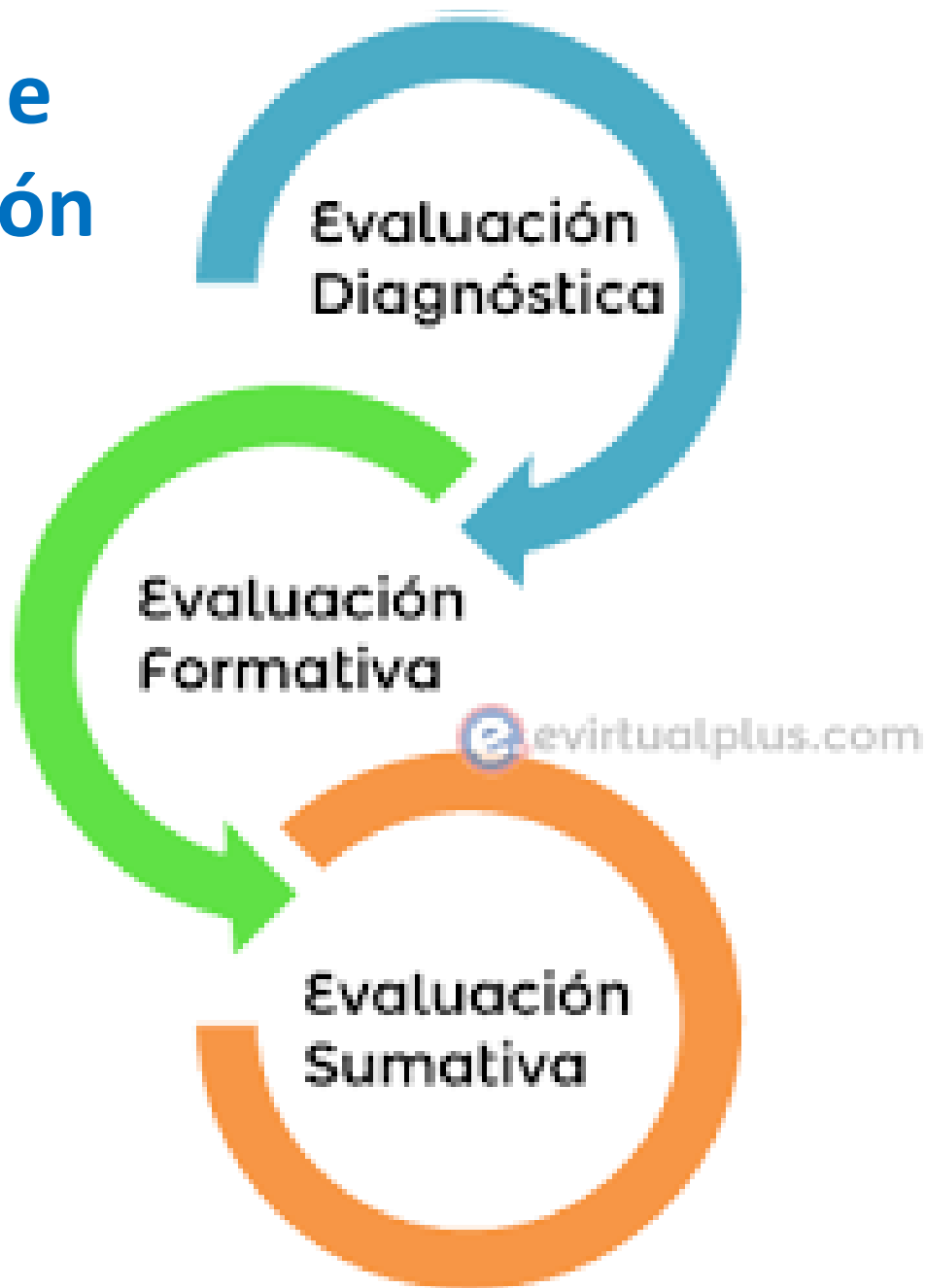


Actitudinal



Procedural

Tipos de Evaluación



Tipos de Evaluación

Formativa

- Permite indagar si los estudiantes están desarrollando las competencias de manera adecuada, identificando avances, logros y carencias.

Sumativa

- Su propósito es asignar calificaciones y tomar decisiones de acreditación.

- Conocimientos Previos.

Diagnóstica

Formas de Evaluación



Heteroevaluación:

- PROFESOR al ESTUDIANTE

Coevaluación:

- ENTRE COMPAÑEROS.

Autoevaluación

- INDIVIDUAL.

Indicadores de Alcance

Desempeño	Nivel de desempeño	Valoración numérica
Competencia alcanzada	Excelente	95-100
	Notable	85-94
	Bueno	75-84
	Suficiente	70-74
Competencia NO alcanzada	Insuficiente	NA



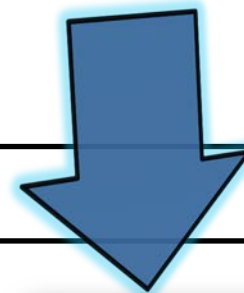
ACREDITACIÓN DE ASIGNATURA

Con al MENOS Nivel de Desempeño suficiente (70%)

Para que se acredite la asignatura es indispensable se aprueben **TODOS** los **TEMAS** a través de:



Actividades de aprendizaje respaldadas por **EVIDENCIAS**



Para acreditar la asignatura el estudiante, tiene DERECHO a:

- Evaluación primera oportunidad
- Evaluación de segunda oportunidad

En los cursos *ordinario*, *repetición* y *especial*.



Indicadores de Alcance-Criterios

Desempeño	Criterio	Nivel de desempeño	Valoración numérica
Competencia alcanza	Cumple al menos 5 con indicadores	Excelente	95-100
	Cumple con 4 indicadores.	Notable	85-94
	Cumple 3 de los indicadores	Bueno	75-84
	Cumple 2 de lo indicadores	Suficiente	70-74
Competencia NO alcanzada	No se cumple con el 100% de evidencias	Insuficiente	NA



Criterios para Indicadores de Alcance

INDICADORES	
A.	Se adapta a situaciones y contextos complejos. <ul style="list-style-type: none">• Trabajar en equipo.
B.	Hace aportaciones a las actividades académicas desarrolladas. <ul style="list-style-type: none">• Presenta soluciones alternas
C	Propone y/o explica soluciones o procedimientos no vistos en clase (creatividad). <ul style="list-style-type: none">• Proponer perspectivas diferentes ante problemas o casos de estudio
D.	Introduce recursos y experiencias que promueven un pensamiento crítico. <ul style="list-style-type: none">• Incluye conclusiones en sus trabajos
E.	Incorpora conocimientos y actividades interdisciplinarias en su aprendizaje. <ul style="list-style-type: none">• Aplica métodos aprendidos en otras asignaturas para la solución de problemas planteados
F.	Realiza su trabajo de manera autónoma y autorregulada. <ul style="list-style-type: none">• Entregar trabajos en tiempo y forma.• Participar de manera proactiva durante el curso.



Criterios de Evaluación

Unidad	Criterios
1 Introducción a las aplicaciones Web	Prontuario actividades 50% Examen 50%
2 HTML, XML y CSS	Reporte prácticas 25% Definición proyecto formativo 25% Examen 50%
3 Programación de lado del cliente	Reporte prácticas 25% Avance proyecto formativo 25% Examen 50%

Criterios de Evaluación

Unidad	Criterios
4 Programación del lado del servidor	Reporte prácticas 50% Avance proyecto formativo 50%
5 Cómputo en la nube y servicios	Reporte prácticas 50% Reporte final del proyecto formativo 50%

Criterios de Evaluación Proyecto formativo de la asignatura

1. Debe ser equipo.
2. Deberán codificar:
 - Módulos por cada funcionalidad.
 - Módulo que integre las funcionalidades.
 - Validaciones para el manejo de información.
3. Entrega digital de acuerdo a lo siguiente:
 - Archivos fuente, debidamente identificados de acuerdo a la tecnología.
4. Calificaciones:
Rango:
 - 100 si se entrega en la fecha y hora indicada
 - 90 si se entrega 1 día después
 - 80 si se entrega 2 día después.
 - 70 si se entrega 3 días después.Desglose:
 - Consultar lista de cotejo del proyecto



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.
5. Joyanes, L. (2012). Computación en la nube. España:McGraw Hill.
4. Nixon, R. (2012). Learning PHP, MySQL, JavaScript, and CSS. Sebastopol, USA: O'Reilly.
5. Pollock, J. (2010). JavaScript: A beginner's guide. USA: McGraw-Hill.
6. Schafer, S y ebrary, I. (2010). HTML, XHTML, and CSS bible. USA: Wiley

URL Apoyos didácticos

Tipo sitio	URL
Institucional	http://moodle.orizaba.tecnm.mx/course/view.php?id=153 Descargas de material y entrega tareas
Privado	asignaturas-ito.com/chamilo Usuario: ProgWeb Pass: ProgWeb2019 Descargas de material

ENTREGA DE TAREAS POR EQUIPO:

Solo el jefe del equipo enviará tareas a:

<http://moodle.orizaba.tecnm.mx/course/view.php?id=153>

Y además correo tareaspquitl@gmail.com



Verificar inscritos



lista de

Verificar inscritos

Nº	Nombre del alumno
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	

Firma de conformidad



