

<div>UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE SAN LUIS POTOSÍ</div>		Academia de Tecnologías de Información y Telemática Centro de Nuevas Tecnologías Proyecto		<div>ATOT</div>
PROGRAMACIÓN WEB I				
CARRERAS	CICLO	CLAVE DE ASIGNATURA	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	
ITI / ITEM	PRIMAVERA 2024		Programación Web I	
PRÁCTICA NO.	AULA	NOMBRE DE LA PRÁCTICA INTEGRADORA	DURACIÓN SUGERIDA EN SESIONES	MATERIAS EN LAS QUE PUEDE TENER IMPACTO
PROYECTO	Centro de Cómputo	Tecnologías	PROYECTO	Programación Web I
1	INTRODUCCIÓN			
En la UPSLP, el Ingeniero en Tecnologías de la Información: aplica sus sólidos conocimientos al diseño, desarrollo e instrumentación de soluciones informáticas que requieren las organizaciones, atendiendo las necesidades humanas derivadas de la interacción con la computadora. Es competente para mantener equipos de cómputo operando eficientemente y ofrece al usuario soluciones integrales a los problemas asociados con el área computacional.				
2	OBJETIVO			
Incorporando las tecnologías web HTML, CSS y JavaScript, el alumno deberá aplicar los conocimientos de la programación en ambiente web para desarrollar un sitio web en base a un área tecnológica específica.				
3	FUNDAMENTO TEÓRICO			
Las páginas web han sido creadas con diferentes tecnologías, básicamente HTML, CSS y JAVASCRIPT, en su mayoría, sin ser dinámicas, pero si mostrando la información de una manera ágil y con un diseño adecuado.				
HTML es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas de Internet. Se trata de la sigla que corresponde a HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje de Marcas de Hipertexto, que podría ser traducido como Lenguaje de Formato de Documentos para Hipertexto.				
CSS es un lenguaje de hojas de estilos creado para controlar el aspecto o presentación de los documentos electrónicos definidos con HTML y XHTML. CSS es la mejor forma de separar los contenidos y su presentación y es imprescindible para crear páginas web complejas.				
JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza principalmente para crear páginas web dinámicas. Una página web dinámica es aquella que incorpora efectos como texto que aparece y desaparece, animaciones, acciones que se activan al pulsar botones y ventanas con mensajes de aviso al usuario.				
4	MATERIAL, PROCEDIMIENTO Y/O METODOLOGÍAS			
a) Equipo necesario		Material de apoyo		
Computadora, Navegador Web, Editor Web, Editor de imágenes.		Cualquier manual de los lenguajes mencionados proporcionados en la clase.		
b) Desarrollo de la práctica.		REQUERIMIENTOS		
OBJETIVO GENERAL: Desarrollar una página mediante el uso de las herramientas tecnológicas seleccionadas				
CONTENIDO: La página debe contener las siguientes secciones:				
SECCION	SUBSECCIÓN	OBJETIVO DE LA SECCIÓN		
UNIVERSIDAD	Todas las necesarias	En esta sección se mostrará: presentación, historia, misión, visión y directorio, instalaciones, ubicación. <i>(incluir estadísticas e imágenes)</i>		
OFERTA EDUCATIVA	Todas las necesarias	Información respecto a la disponibilidad de carreras que se ofrecen; mostrar la descripción, plan de estudios, perfil de egreso y campo de trabajo. <i>(incluir tablas e imágenes)</i>		
CULTURA Y DEPORTES	Todas las necesarias	Describir las actividades deportivas y culturales que se ofrecen; incluyendo cursos y talleres disponibles. <i>(incluir imágenes)</i>		
VINCULACIÓN	Todas las necesarias	Información relevante para los egresados; destacar aspectos como: trámites de egreso, bolsa de trabajo, seguimiento. <i>(incluir imágenes)</i>		

<b>COMUNIDAD</b>	Aspirantes, Estudiantes, Docentes y Administrativos	Enlaces relevantes para cada uno de los diferentes roles en la comunidad universitaria; SelfService, correo electrónico, Blackboard, calendario, procesos, entre otros. <i>(incluir imágenes)</i>
<b>INTERACCIÓN Y AYUDA</b>	Contacto	Formulario de contacto el cual emitirá un reporte en formato PDF.
	FAQ's y Chatbot	Chatbot que responda sobre cuestiones básicas o acerca de las preguntas frecuentes (FAQ's).

Uso de plantillas adecuadas, así como imágenes y fotografías relacionadas con el área y completamente de la autoría de los estudiantes. Se deben incluir galerías, videos, información, y todos los elementos visuales que se consideren importantes y adecuados para el usuario, garantizando las recomendaciones del buen diseño.

c) **Forma de entrega**

- ✓ En Microsoft Teams:
- Liga de enlace del proyecto (**GitHub**)
  - Carpeta **ZIP/RAR** del proyecto
  - Documento **PDF** descriptivo

**5 CONCLUSIONES Y RESULTADOS**

Revisión del funcionamiento del sitio realizando las pruebas necesarias para todas las secciones; atender las modificaciones y/o preguntas técnicas que puedan resultar de la revisión.

**6 FUENTES DE INFORMACIÓN**

Toda la bibliografía autorizada, artículos relacionados, enciclopedias e información recabada de áreas que se puedan visitar dentro de la UPSLP.

**7 RUBRICA DE EVALUACIÓN**

Producto Entregable	Especificaciones	Contenido	Porcentaje de Evaluación
<b>ANALISIS Y DISEÑO</b>			
MAQUETACIÓN	Distribución de secciones y contenido	Desarrollar todos los elementos y páginas.	<b>20%</b>
MAPA DE NAVEGACIÓN	Estructura del sitio web desarrollado	Incluir todas las secciones que se podrán visitar y su funcionamiento.	
DOCUMENTACIÓN	Documento descriptivo	Documento PDF describiendo el sitio, detallando el mapa de navegación y las validaciones.	<b>10%</b>
<b>CODIFICACIÓN Y PRUEBAS</b>			
CODIFICACIÓN	Desarrollo de la aplicación cumpliendo con todos los requerimientos solicitados.	Código fuente, utilizando buenas prácticas de programación. Sitio completo funcional de manera local y publicada en sitio.	<b>50%</b>
<b>PUBLICACIÓN DE SITIO</b>			
SITIO WEB	Publicación del sitio	Liga de acceso web.	<b>20%</b>

**8 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Cualquier material proporcionado en la materia, así como ejercicios desarrollados.

**9 REPORTES DE ALUMNOS**

El alumno deberá entregar lo siguiente: Una cuartilla con sus conclusiones con respecto a la experiencia vivida en el desarrollo de la Aplicación Web desarrollada y cuáles fueron sus mayores obstáculos y como los resolvió. Todos los entregables deberán ser enviados a través de la liga que indique el profesor en las fechas estipuladas.

<b>ELABORÓ</b> Mtro. Rubén Cárdenas Sánchez	<b>RECIBE</b>	<b>REVISÓ</b>	<b>APROBÓ</b> Dr. Juan Antonio Cabrera Rico
<b>Profesor</b>	<b>Programación Web I</b>	<b>Microacademia de Programación</b>	<b>Coordinador Académico</b>