
		Academia de Tecnologías de Información y Telemática Centro de Nuevas Tecnologías PROYECTO		
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			
Que el alumno aplique los conocimientos de la programación en ambiente web para desarrollar una aplicación que de solución a un caso real.				
3	FUNDAMENTO TEÓRICO			
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Incorporando estas 3 tecnologías se desarrollará el proyecto en ambiente web y para consulta en navegadores móviles acorde a los requerimientos que se detallan a continuación.</p>				
4	MATERIAL, PROCEDIMIENTO Y/O METODOLOGÍAS			
a) Equipo necesario		Material de apoyo.		
Computadora y Navegador, Editor de HTML, JAVASCRIPT, CSS.		Cualquier manual de los lenguajes mencionados proporcionados en la clase.		
Photoshop y Dreamweaver para integrar y diseñar interfaces.				
b) Desarrollo de la práctica.	REQUERIMIENTOS			
OBJETIVO GENERAL: Desarrollar una página para el área de la que hayas salido sorteado:				
1. Inteligencia Artificial Generativa				
2. Convergencia digital y gemelos digitales				
3. Computación cuántica				
4. Green Tech				
5. Big Data y Análisis de datos				
6. IoT y la hiperconexión				

La página debe contener las siguientes secciones:

SECCION	SUBSECCIÓN	OBJETIVO DE LA SECCIÓN
INFORMACIÓN	Todas las necesarias	En esta sección se explicará su origen, bases, historia, objetivo. Se deben presentar estadísticas o imágenes.
IMPACTO	Todas las necesarias	Toda la información que indique cómo influye en los diferentes ámbitos de la sociedad. Incluir imágenes, enlaces, de páginas confiables.
SITUACION ACTUAL	Todas las necesarias	Toda la información respecto a los avances actuales respecto al área estudiada.
VISIÓN A FUTURO	Todas las necesarias	Información que indique qué se espera del área, futuros avances. Incluir un mapa de imagen, el cual muestre estadísticas locales, del país o mundiales.
VIDEOS	Todas las necesarias	Incluir videos explicativos, todos los necesarios.
INTERACCION	BLOG	Blog en donde se puedan ir colocando comentarios con el área asignada (Manejo de archivos JavaScript)
	CONTACTO	Formulario HTML5 para contactar a los responsables del sitio web. (Envío a correo electrónico)
	CUESTIONARIO	Agregar un formulario que contemple una solución ecológica para no impresión de papel. Cuestionario de diagnóstico para saber cuáles son los conocimientos previos del usuario respecto al tema. (Generar PDF)
	CHAT	Simulación de chat para contactar a un experto en el área o un chatbot que responda preguntas básicas del área.
Galería		Galería de memes.
AYUDA	Preguntas Frecuentes	Relacionadas con el área asignada.
	Grupos de ayuda	Links a grupos, profesionales o recursos relacionados con el tema.
	Redes sociales	Conexión a Facebook, twitter o cualquier otra red social del área estudiada.

Uso de bootstrap y plantillas adecuadas, así como fotografías relacionadas.

El diseño deberá estar relacionado 100% con el área y completamente de la autoría de los estudiantes de equipo.

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.

Cualquier herramienta que permita conexión con redes sociales.

c) Forma de entrega

- ✓ En blackboard:
 - En la liga establecida
 - Subir los documentos especificados: manual de usuario, manual de programador y cualquier documentación de soporte (mapa conceptual y de navegación de sitio, comprobación de SEO)
- ✓ EN WEB:
 - Deberá publicar su sitio en algún host con pago o gratuito y proporcionar la URL en la liga establecida de blackboard.
 - Compatibilidad con usuarios de móviles (puedes utilizar cualquiera de los paquetes incluidos para asegurar esta funcionalidad como wordpress, joomla, bootstrap, etc.)

5 CONCLUSIONES Y RESULTADOS

Se espera que el estudiante concluya con una presentación del funcionamiento de su sitio, presentando en la fecha que indicará el profesor, realizando las pruebas necesarias para todas las secciones y atender las modificaciones y/o preguntas técnicas durante la presentación.

6 FUENTES DE INFORMACIÓN.

Toda la bibliografía autorizada de internet, de scholar google, 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
ANÁLISIS Y DISEÑO				
Maquetación	Distribución de secciones y contenido	Desarrollar todos los elementos y páginas. Generar un PDF conteniendo la interfaz de las páginas y el mapa de navegación	15%	
Documentación	Manuales	Manual de usuario, manual de programador, comprobación de SEO.		
Mapa de navegación	Estructura del sitio web desarrollado	Incluir todas las secciones que se podrán visitar y cuál es su funcionamiento. Documento PDF	5%	
CODIFICACIÓN Y PRUEBAS				
CODIFICACIÓN	Desarrollo de la aplicación cumpliendo con todos los requerimientos solicitados.	Código fuente, utilizando la documentación interna de las buenas prácticas de programación. Sitio completo funcional de manera local y publicada en sitio. ARCHIVO ZIP CON TODOS LOS ARCHIVOS GENERADOS	40%	
REPORTES Y CONSULTAS	Reportes solicitados: envíos a correo electrónico y generación de PDF	Resultado de la ejecución de las pruebas. ARCHIVOS PDF GENERADOS	20%	
PUBLICACIÓN DE SITIO				
SITIO WEB	PUBLICACIÓN DEL SITIO WEB Y PRESENTACION (exposición)	LIGA DE ACCESO. REVISION VIA WEB	20%	
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.				
ELABORÓ		RECIBE	REVISÓ	APROBÓ
MC. Imelda Deyanira Hernández Mtz			Dra. Liliana Gámez Zavala	Dr. Juan Antonio Cabrera Rico
Profesor		Programación Web I	Microacademia de Programación	Coordinador Académico