|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| jpg.jpg | | | | | | Academia de Tecnologías de Información y Telemática  Centro de Nuevas Tecnologías  PROYECTO | | | | | | | | ATITimagen.jpg |
| **PROGRAMACIÓN WEB I** | | | | | | | | | | | | | | |
| **Carreras** | | | | | **Ciclo** | | | **Clave de Asignatura** | | | **Nombre de la Asignatura** | | | |
| ITI / ITEM | | | | | PRIMAVERA 2023 | | |  | | | 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 | | | | TOPICOS DE INNOVACIÓN EN TI | | | PROYECTO | Programación Web I | |
| **1** | | **INTRODUCCIÓN** | | | | | | | | | | | | |
| El término tecnologías de información y comunicación (TIC) (ICT en inglés) tiene dos acepciones.   * Por un lado, se utiliza con bastante frecuencia el término 'tecnologías de la información'. Este lo hace para referirse a cualquier forma de hacer cómputo. * Por otro lado, se usa como nombre de un programa de licenciatura que se refiere a la preparación que tienen estudiantes para satisfacer las necesidades de tecnologías en cómputo y organización. ​   Planificar y gestionar la infraestructura de TIC de una organización es un trabajo difícil y complejo que requiere una base muy sólida de la aplicación de los conceptos fundamentales de áreas como las ciencias de la computación y los sistemas de información, así como de gestión y habilidades del personal. Se requieren habilidades especiales en la comprensión, por ejemplo, de cómo se componen y se estructuran los sistemas en red y cuáles son sus fortalezas y debilidades. En sistemas de información hay importantes problemas relacionados con el software como: la fiabilidad, seguridad, facilidad de uso y la eficacia y eficiencia para los fines previstos, todas estas preocupaciones son vitales para cualquier tipo de organización.  Los profesionales en TIC combinan correctamente los conocimientos, prácticas y experiencias para atender tanto la infraestructura de tecnología de información de una organización, como a las personas que lo utilizan. Asumen la responsabilidad de la selección de productos de hardware y software adecuados para una organización. Se integran los productos con las necesidades y la infraestructura organizativa, la instalación, la adaptación y el mantenimiento de los sistemas de información, proporcionando así un entorno seguro y eficaz que apoya las actividades de los usuarios del sistema de una organización. En TIC, la programación a menudo implica escribir pequeños programas que normalmente se conectan a otros programas existentes.  El conjunto de recursos, procedimientos y técnicas usadas en el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, se ha matizado de la mano de las TIC, pues en la actualidad no basta con hablar de una computadora cuando se hace referencia al procesamiento de la información. Internet puede formar parte de ese procesamiento que posiblemente se realice de manera distribuida y remota. Al hablar de procesamiento remoto, además de incorporar el concepto de telecomunicación, se puede estar haciendo referencia a un dispositivo muy distinto a lo que tradicionalmente se entiende por computadora pues podría llevarse a cabo, por ejemplo, con un teléfono móvil o una computadora ultra-portátil, con capacidad de operar en red mediante una comunicación inalámbrica y con cada vez más prestaciones, facilidades y rendimiento.  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** | | | | | | | | | | | | |
| 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.  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. | | | | | | | | | | | | | | |
| **4** | | | **MATERIAL, PROCEDIMIENTO Y/O METODOLOGÍAS** | | | | | | | | | | | |
| 1. **Equipo necesario**   Computadora y Navegador, Editor de HTML, JAVASCRIPT,CSS.  Photoshop y Dreamweaver para integrar y diseñar interfaces. | | | | | | | | | | Material de apoyo  Cualquier manual de los lenguajes mencionados proporcionados en la clase | | | | |
| 1. **Desarrollo de la práctica.** | | | | | | REQUERIMIENTOS | | | | | | | | |
| **OBJETIVO GENERAL:**  Desarrollar una página para el tema, empresa o negocio que hayas seleccionado.  La página debe contener las siguientes secciones   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **SECCION** | **SUBSECCIÓN** | **OBJETIVO DE LA SECCIÓN** | | INFORMACIÓN | Todas las necesarias | En esta sección se utilizarán todos los links internos y externos para explicar el tema asignado asignada.  Se debe presentar toda la información relacionada al tema. | |  |  | Galería de imágenes. | |  |  | Videos relacionados. | | 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 creadores de la página (Dudas, comentarios, Sugerencias). | |  | CUESTIONARIO | Agregar un formulario tipo Pedidos, compras, Inscripción, Registro, con resultados que lleguen de manera automática al correo del usuario que lo consulta y que pueda generar un PDF en automático para su almacenaje e impresión a través de JAVASCRIPT | |  | CHAT | Simulación de chat para contactar a un experto en el área o un chatbot que responda preguntas básicas del área, de los productos o servicios. | | AYUDA | Preguntas Frecuentes (FAQ) | Relacionadas con el área. | |  | Grupos de ayuda | Links a grupos, profesionales o recursos relacionados con el área |   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 sin ser agresivos para el usuario y garantizando la integridad emocional de quien los visite, siguiendo 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. * EN WEB:   + Deberá publicar su sitio en algún host con pago o gratuito y proporcionar la URL en la liga establecida de blackboard, así como algunos usuarios de prueba.   + Compatibilidad con usuarios de móviles (puedes utilizar cualquiera de los paquetes incluidos en 0fees para asegurar esta funcionalidad como wordpress, joomla, bootstrap, etc.) | | | | | | | | | | | | | | |
| **5** | | | **CONCLUSIONES Y RESULTADOS** | | | | | | | | | | | |
| 1. Se espera que el estudiante concluya con una presentación del funcionamiento de su sitio, realizando las pruebas necesarias para todas las secciones. | | | | | | | | | | | | | | |
| **6** | | | **FUENTES DE INFORMACIÓN.** | | | | | | | | | | | |
| Toda la bilbliografía autorizada de internet, de scholar google, artículos relacionados, enciclopedias e información recabada de instituciones o consultorios que se puedan visitar en el estado.  Electrónicas: <http://www.upslp.edu.mx/upslp/?page_id=935> | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **7** | **RUBRICA DE EVALUACIÓN** | | | |
| |  |  | | --- | --- | | Elemento a evaluar | Valor | | 1.   Tema elegido (consistencia de la información en todo el sitio) | 10% | | 2.       Diseño: consistencia con el layout y diseño propuesto, puede ser en cualquier herramienta gráfica o en Canvas | 15% | | 3.       Planificación: Definición, Planificación, Boceto, Mapa de navegación | 10% | | 4.       Desarrollo: Todas las secciones necesarias, Sitio responsivo | 20% | | 5.       Interacción: formulario (envío de correo electrónico), chatbot, pdf | 20% | | 6.       Publicación: Incluir todas las secciones adecuadas (sitio gratuito y github) | 15% | | 7.       Documentación: Manuales de usuario y del programador | 5% | | 8.       Conclusiones: Lo que les dejó a los estudiantes desarrollar el proyecto | 5% | | Adicional: Innovación |  | | | | | |
| **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**  Mtra. Liliana Gámez Zavala  Mtra. Imelda Deyanira Hernández Martínez. | | **RECIBE** | **REVISÓ** | **APROBÓ**  Dr. Francisco Cruz Ordaz Salazar |
| **Profesor** | | **Programación Web I** | **Microacademia de Programación** | **Coordinador Académico** |