

GUÍA DE PRÁCTICA

DATOS GENERALES

NOMBRE DE LA GUÍA:	G002_S13_TI_ENLÍNEA		
Nº. DE PRACTICA	2	TIEMPO ASIGNADO PARA ACTIVIDAD:	18:00
FACULTAD:	FACULTAD CIENCIAS E INGENIERÍA		
CARRERA:	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN MODALIDAD EN LÍNEA		
ASIGNATURA:	TECNOLOGÍAS PARA LA WEB		
DOCENTE DE LA ASIGNATURA:	CASTILLO VILLEGAS KEVIN GABRIEL	DOCENTE DE LA PRÁCTICA:	CASTILLO VILLEGAS KEVIN GABRIEL
UNIDAD	TEMA	SUBTEMA	
3. INGENIERIA WEB EN EL DESARROLLO DE WEB APPS	Fundamentos de la Ingeniería Web	<ul style="list-style-type: none"> — ¿Qué es la Ingeniería web? — El desarrollo de Web Apps y la Ingeniería web — Fases para el desarrollo de Web Apps 	
3. INGENIERIA WEB EN EL DESARROLLO DE WEB APPS	Fundamentos de la Ingeniería Web	<ul style="list-style-type: none"> — ¿Qué es la Ingeniería web? — El desarrollo de Web Apps y la Ingeniería web — Fases para el desarrollo de Web Apps 	
3. INGENIERIA WEB EN EL DESARROLLO DE WEB APPS	Metodologías para el desarrollo de Web Apps	<ul style="list-style-type: none"> — Importancia de metodologías en el desarrollo de Web Apps — Etapas de las metodologías aplicadas en la Ingeniería web — Metodologías para la web 	
4. DESARROLLO DE WEBAPPS	Ambiente de desarrollo de la Web App	<ul style="list-style-type: none"> — Calidad del diseño de Web Apps — Metas del diseño — Diseño de la interfaz de la Web App — Estándares para las Web Apps 	
4. DESARROLLO DE WEBAPPS	Ambiente de desarrollo de la Web App	<ul style="list-style-type: none"> — Calidad del diseño de Web Apps — Metas del diseño — Diseño de la interfaz de la Web App — Estándares para las Web Apps 	
4. DESARROLLO DE WEBAPPS	Diseño de la Web App	<ul style="list-style-type: none"> — Diseño de la estética — Diseño del contenido — Diseño arquitectónico — Diseño de la navegación 	

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Aplica las metodologías propuestas por la ingeniería web para diseñar y construir aplicaciones web con niveles de estándares que avalen la calidad del producto de software desarrollado.
Elabora propuestas de diseño siguiendo lineamientos que garantizan la calidad de la estética, contenido, estructura y navegación de las aplicaciones web.

TIPO DE PRÁCTICA

ASISTIDA		NO ASISTIDA	—
-----------------	--	--------------------	---

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA

INDIVIDUAL	GRUPAL	CANTIDAD DE GRUPOS	CANTIDAD DE ALUMNOS
	—	10	5

OBJETIVOS DE LA PRÁCTICA

1.- PERMITIR QUE EL ESTUDIANTE PONGA EN PRÁCTICA LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS SOBRE LAS TECNOLOGÍAS NECESARIAS PARA TENER UN SITIO WEB EN PRODUCCIÓN

AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Tipo de ambiente de aprendizaje práctico	Nombre del ambiente de aprendizaje	Ubicación del ambiente de aprendizaje
EXTERNO	CMS - REQUERIMENTACION - DISEÑO DE UN SITIO WEB	VIRTUAL TICS - VIRTUAL - CAMPUS UNIVERSIDAD (CAP: 900)

REQUERIMIENTOS PARA LA PRÁCTICA			
EQUIPOS MATERIALES O RECURSOS REQUERIDOS			
CANTIDAD	UNIDAD	EQUIPO/INSTRUMENTO	DESCRIPCÓN
1	Unidad/es	EQUIPOS VIRTUALES Y TECNOLOGÍA	Disponible en externo
CANTIDAD	UNIDAD	MATERIALES/INSUMOS	DESCRIPCÓN

PROCEDIMIENTOS/INSTRUCCIONES/ PARA EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

- Ingresar al sitio de WIX, crear una cuenta en dicho sitio.
 - Crear un sitio con el diseño relacionado a la temática asignada por el docente
 - Para la presentación del desarrollo del trabajo deberá realizar las capturas de pantallas correspondientes de cada paso y detallar lo realizado.
 - Deberá realizar un video demostrativo sobre todo el proceso que realizaron en este trabajo, detallando cada paso con su debida explicacion (Esta parte valdra 30 pts correspondiente al examen práctico). Para el desarrollo del trabajo deben tomar en consideración las siguientes pautas:
- 1. Portada**
 - Utilizar el formato institucional
 - Incluir los nombres de los integrantes del grupo
 - Si un integrante no participa del trabajo indicar con una observación en la portada
 - 2. Índice**
 - 3. Objetivo**
 - 4. Introducción**
 - 5. Desarrollo**
 - Análisis del sistema**
 - Definición del sistema
 - Establecimiento de requisitos (Mínimo 7 requisitos descritos a detalle)
 - Diseño del sistema**
 - Definición de niveles de arquitectura
 - Especificación de estándares, normas de diseño y construcción
 - Detallar minuciosamente los pasos realizados para la creación y configuración del sitio web agregando capturas de pantalla grandes y claras para su lectura.
 - 6. Conclusiones y recomendaciones**
 - Describa las conclusiones obtenidas en la práctica.
 - Detalle las experiencias, errores y soluciones que pudieron encontrar.
 - Señalamiento de algunos aspectos que no se han desarrollado en profundidad y que podrían ser abordados en estudios posteriores.
 - 7. Bibliografía**
 - Deberá contar con referencias bibliográficas de: libros, artículo de revista científica/académica o bases de datos bibliográficas, página web científica/académica
 - 8. Requisitos de presentación**
 - Hoja A4
 - Letra Arial 11
 - Interlineado: 1,5 Extensión: No existen límite de páginas

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DUCROT OSWALD. (2011). INGENIERÍA DEL SOFTWARE. : UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA, (1 EJEMPLAR DISPONIBLE EN BIBLIOTECA)
- DEITEL. (2014). COMO PROGRAMAR INTERNET & WORLD WIDE WEB. : PEARSON, (4 EJEMPLARES DISPONIBLES EN BIBLIOTECA)
- PRESSMAN, R. S. (2010). INGENIERÍA DE SOFTWARE: UN ENFOQUE PRÁCTICO. MCGRAW HILL.
- PRESSMAN, R. S. (2010). INGENIERÍA DE SOFTWARE: UN ENFOQUE PRÁCTICO. MCGRAW HILL.
- PALACIOS CAMPANA, D., ASITIMBAY, A., CANTUÑA, N., & ALLAUCA, G. (2018). APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA AGILUS EN EL DESARROLLO DE SISTEMAS DE GESTIÓN DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR. EN UNACH, INFORMÁTICA, TICS Y EDUCACIÓN SUPERIOR (PÁGS. 89-118). RIOBAMBA: ICITS-UNACH. OBTENIDO DE [HTTP://OBSINVESTIGACION.UNACH.EDU.EC/OBSREPOSITORIO/LIBROS/INFORMATICA_TICS%20Y_EDUCACION_SUPERIOR.PDF](http://OBSINVESTIGACION.UNACH.EDU.EC/OBSREPOSITORIO/LIBROS/INFORMATICA_TICS%20Y_EDUCACION_SUPERIOR.PDF)
- NIELSEN, J. (24 DE 04 DE 1994). GRUPO NIELSEN NORMAN. RECUPERADO EL 6 DE 12 DE 2020, DE 10 USABILITY HEURISTICS FOR USER INTERFACE DESIGN: [HTTPS://WWW.NNGROUP.COM/ARTICLES/TEN-USABILITY-HEURISTICS/](https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/)
- NIELSEN, J. (1 DE 11 DE 1994). NIELSEN NORMAN GROUP. RECUPERADO EL 8 DE 12 DE 2020, DE HOW TO CONDUCT A HEURISTIC EVALUATION: [HTTPS://WWW.NNGROUP.COM/ARTICLES/HOW-TO-CONDUCT-A-HEURISTIC-EVALUATION/](https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/)
- PALACIOS CAMPANA, D., ASITIMBAY, A., CANTUÑA, N., & ALLAUCA, G. (2018). APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA AGILUS EN EL DESARROLLO DE SISTEMAS DE GESTIÓN DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR. EN UNACH, INFORMÁTICA, TICS Y EDUCACIÓN SUPERIOR (PÁGS. 89-118). RIOBAMBA: ICITS-UNACH. OBTENIDO DE [HTTP://OBSINVESTIGACION.UNACH.EDU.EC/OBSREPOSITORIO/LIBROS/INFORMATICA_TICS%20Y_EDUCACION_SUPERIOR.PDF](http://OBSINVESTIGACION.UNACH.EDU.EC/OBSREPOSITORIO/LIBROS/INFORMATICA_TICS%20Y_EDUCACION_SUPERIOR.PDF)
- NIELSEN, J. (24 DE 04 DE 1994). GRUPO NIELSEN NORMAN. RECUPERADO EL 6 DE 12 DE 2020, DE 10 USABILITY HEURISTICS FOR USER INTERFACE DESIGN: [HTTPS://WWW.NNGROUP.COM/ARTICLES/TEN-USABILITY-HEURISTICS/](https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/)
- Accesibilidad Web

ELABORADO POR:	REVISADO Y APROBADO POR:
CASTILLO VILLEGAS KEVIN GABRIEL DOCENTE	CORREA PERALTA MIRELLA AZUCENA DIRECTOR DE CARRERA

