



# “Programación Web”

Presentación del Curso

Rogelio Ferreira Escutia



***Bienvenido!!!***



# 1) *Objetivo General*

- **Desarrollar aplicaciones web que involucre lenguajes de marcas, de presentación, del lado del cliente, del lado del servidor, con la integración de servicios web.**



## ***2) Aportación al Perfil Profesional***

- **Esta asignatura aporta al perfil del egresado la capacidad para desarrollar e implementar sistemas de información en ambiente web para la automatización de procesos y toma de decisiones utilizando metodologías basadas en estándares internacionales y tecnologías emergentes, introduciéndonos a la arquitectura de las aplicaciones web, los conceptos básicos del lenguaje de marcas, al lenguaje de presentación de datos, al desarrollo de código de lado cliente y servidor e implementación de servicios web**



### **3) Competencias Previas**

- **Aplicar un lenguaje orientado a objetos para la solución de problemas.**
- **Crear y manipular bases de datos utilizando distintos Gestores de Bases de Datos considerando elementos de integridad y seguridad para el tratamiento de la información en distintas plataformas.**



## ***4) Competencias a Desarrollar***

- **Desarrollar aplicaciones web que involucre lenguajes de marcas, de presentación, del lado del cliente, del lado del servidor, con la integración de servicios web.**



## **5) Temario (Unidades)**

- **1.- Arquitectura.**
- **2.- Lenguaje de marcado**
- **3.- Lenguaje de presentación**
- **4.- Programación del lado del cliente**
- **5.- Programación del lado del servidor**
- **6.- Servicios web**

**El Temario completo desglosado se encuentra en:**

**[http://www.xumarhu.net/pdm\\_tema.htm](http://www.xumarhu.net/pdm_tema.htm)**



## **6) Prácticas (a)**

- **UNIDAD 1.- Arquitectura**

**Práctica 1: Configuración de Servicios y Herramientas**

**Práctica 2: Idea Inicial y Maquetado (Proyecto - Página Personal)**

**Práctica 3: Estimación de Costos (Proyecto - Página Personal)**



## **6) Prácticas (b)**

- **UNIDAD 2.- Lenguaje de marcado**

**Práctica 4: HTML (Proyecto - Página Personal)**

**Práctica 5: HTML 5 (Proyecto - Página Personal)**



## **6) Prácticas (c)**

- **UNIDAD 3.- Lenguaje de presentación**

**Práctica 6: CSS 3 (Proyecto - Página Personal)**

**Práctica 7: CSS 3 + RWD + Móviles (Proyecto - Página Personal)**



## **6) Prácticas (d)**

- **UNIDAD 4.- Programación del lado del cliente**

**Práctica 8: JavaScript (Proyecto - Tiendita)**

**Práctica 9: jQuery (Proyecto - Tiendita)**

**Práctica 10: AJAX (Proyecto - Tiendita)**

## **6) Prácticas (e)**

- **UNIDAD 5.- Programación del lado del servidor**

**Práctica 11: DBMS y registro de Usuarios (Proyecto - Tiendita)**

**Práctica 12: Catálogo gráfico (Proyecto - Tiendita)**

**Práctica 13: Carrito de compras (Proyecto - Tiendita)**



## **6) Prácticas (f)**

- **UNIDAD 6.- Servicios web**

**Práctica 14: Interconexión de un sistema con Web Services (proyecto Tiendita)**

**ADICIONALES:**

**Práctica 15: SEO y Marketing**

**Práctica 16: Pruebas de Estandarización y Desempeño**



## ***7) Software a utilizar***

- **Todo el software a utilizar es gratuito y se puede descargar de internet.**
- **EL software para Linux fué probado con Ubuntu 14.10**
- **EL software para Mac fué probado con Mac OS X 10.7 (Lion).**
- **EL software para Windows fué probado con Windows 8.**

**Los enlaces para descargar el software se encuentra en:**

**[http://www.xumarhu.net/pw3\\_soft.htm](http://www.xumarhu.net/pw3_soft.htm)**



## **8) Reglas del Laboratorio (a)**

- **La asistencia al Laboratorio es OBLIGATORIA.**
- **Se PASARA LISTA al asistir al laboratorio.**
- **La lista se pasará a los 10 minutos de iniciar el laboratorio.**
- **Se pondrá RETARDO a los que lleguen después de los 10 minutos.**
- **Después de 20 minutos de iniciada la práctica ya NO SE PERMITIRA la entrada al laboratorio y tendrá FALTA.**
- **Por cada falta tendrá un punto menos de su calificación final de esta materia (sobre una calificación de 0 a 100).**
- **Por cada retardo tendrá medio punto menos de su calificación final de esta materia (sobre una calificación de 0 a 100).**



## **8) Reglas del Laboratorio (b)**

- **El alumno tendrá que asistir como MINIMO AL 70% de las prácticas.**
- **El alumno que no tenga al menos el 70% de asistencia a las prácticas NO APROBARA el curso, aunque haya aprobado todo lo demás.**
- **Cada práctica tendrá una calificación de 0 a 100. Al final del curso se promedian todas las calificaciones de las prácticas, lo cual equivale al 33% de la calificación total de la materia (el otro 33% es 2 exámenes y el otro 33% son 2 proyectos).**
- **El alumno que no apruebe las prácticas NO APROBARA el curso aunque haya aprobado todo lo demás**
- **Si existe una razón para justificar una falta, el alumno tiene una semana después de la falta para hacer la justificación.**



## 9) Criterios de Evaluación

- La forma de Evaluación será la Oficial

Ponderación	Unidad	Fecha
16.66%	I.- Arquitectura	viernes 20 de febrero (Examen)
16.66%	II.- Lenguaje de marcado	viernes 20 de marzo (Examen)
16.66%	III.- Lenguaje de presentación	jueves 30 de abril (Proyecto Página Personal)
16.66%	IV.- Programación del lado del cliente	viernes 22 de mayo (Prácticas de Todo el Semestre)
16.66%	V.- Programación del lado del servidor	viernes 29 de mayo (Proyecto Tiendita)
16.66%	VI.- Servicios Web	miércoles 3 de junio (Prácticas de Todo el Semestre)
Total 100%	Examen de Segunda Oportunidad	lunes 8 de junio
	Calificaciones Finales	miércoles 10 de junio

## ***10) Actividades y Material de Apoyo***

- **Todas las actividades realizadas y por realizar se encuentran en la página Web ordenadas de manera cronológica por semana y por clase.**

- **Las actividades se encuentran en:**

**[http://www.xumarhu.net/pw3\\_acti.htm](http://www.xumarhu.net/pw3_acti.htm)**



# 11) Bibliografía

- Las referencias bibliográficas de los materiales a utilizar en el curso, y que se recomiendan consultar, se encuentran en:

[http://www.xumarhu.net/pw3\\_bibl.htm](http://www.xumarhu.net/pw3_bibl.htm)



## 12) Asesoría

- **Presencial:** Lunes a viernes de 10 a 11 horas, en mi cubículo (edificio “I”).
- **A distancia: Correo Electrónico**

ESCRIBEME



[rogeplus@gmail.com](mailto:rogeplus@gmail.com)



# ***Rogelio Ferreira Escutia***

***Instituto Tecnológico de Morelia  
Departamento de Sistemas y Computación***

***Correo:           rogelio@itmorelia.edu.mx  
                      rogeplus@gmail.com***

***Página Web:   http://antares.itmorelia.edu.mx/~kaos/  
                      http://www.xumarhu.net/***

***Twitter:           http://twitter.com/rogeplus***

***Facebook:       http://www.facebook.com/groups/xumarhu.net/***