

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	<i>Tópicos selectos de web</i>
Clave de la asignatura:	<i>WED1701</i>
SATCA¹:	<i>(2-3-5)</i>
Carrera:	<i>Ingeniería en sistemas computacionales</i>

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

La presente asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Sistemas Computacionales los conocimientos para la Administración de Servidores, el Diseño Web y las métodos y técnicas de la Ingeniería de Software para desarrollar un proyecto Web

- La asignatura agrega al perfil de egreso las competencias necesarias en el área de redes, diseño e ingeniería de de software.*
- La importancia de esta materia radica en obtener los conocimientos necesarios para implementar proyectos Web reales, que requieran instalar el servidor, diseñar el sitio web y aplicar metodologías de ingeniería de software*
- La materia consiste en 3 partes, la primera es la configuración de los diferentes tipos de servidores con el objetivo de mejorar su funcionamiento y seguridad. La segunda parte consiste en diseñar la parte gráfica de las interfaces gráficas para su correcta interacción con el usuario. La tercera parte consiste en conocer y aplicar métodos y técnicas de ingeniería de software, y aplicarlos en un proyecto final de la materia.*
- Esta materia es la primera del módulo de especialidad, y tiene como pre-requisito la materia de Programación Web, y se analizan temas nuevos, que permitan el desarrollo completo de proyectos Web.*

Intención didáctica

El profesor deberá contar con experiencia en el área de desarrollo web y haber participado en proyectos relacionados con esta área. Deberá desarrollar la capacidad para coordinar el trabajo en equipo, así como proponer actividades para el aprendizaje significativo que consideren los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes, el entorno de la institución, la formación del profesor y el ámbito profesional en el que se desenvolverán los futuros profesionistas; todo esto con el compromiso de lograr las competencias requeridas al término de la

materia.

- El temario consiste de 3 unidades.
- Cada unidad es un tema diferente al anterior
- Cada tema debe ser visto en su totalidad para poder llevar a cabo un proyecto Web completo.
- El estudiante debe conocer la instalación de los diferentes servidores Web, las técnicas de diseño actuales y los métodos de ingeniería de software para realizar un proyecto real.
- Durante el semestre debe conocer e implementar la seguridad en servidores, el diseño web y la ingeniería de software para llevar a cabo un proyecto.
- El docente debe conocer los temas de manera profunda y proponer un proyecto semestral que los alumnos desarrollen durante el semestre.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
<p><i>Departamento de Sistemas y Computación, Instituto Tecnológico de Morelia, 28 de noviembre al 1 de diciembre del 2016</i></p>	<p><i>Adrián Núñez Vieyra</i></p> <p><i>Alejandro Amaro Flores</i></p> <p><i>Anastacio Antolino Hernández</i></p> <p><i>Benito Sánchez Raya</i></p> <p><i>Brenda González Gómez</i></p> <p><i>Fernando Villaseñor Béjar</i></p> <p><i>Gabriela Lúa Vargas</i></p> <p><i>Heberto Ferreira Medina</i></p> <p><i>Ignacio Mota</i></p> <p><i>Jesús Eduardo Alcaraz Chávez</i></p> <p><i>Juan Carlos Olivares Rojas</i></p> <p><i>Juan Jesús Ruíz Lagunas</i></p> <p><i>Kenia Aline Ayala Robles</i></p>	<p><i>Reunión de Diseño Curricular para la realización de los módulos de Especialidad 2017</i></p>

	<p><i>Rogelio Ferreira Escutia</i></p> <p><i>Roque Trujillo Ramos</i></p> <p><i>Salvador Jonathan Villagómez Cárdenas</i></p> <p><i>Víctor Manuel Chávez Gaona</i></p>	
--	--	--

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
<p><i>Instalar herramientas y software necesario para levantar servidores Web</i></p> <p><i>Desarrollar los componentes de la capa de presentación de una aplicación web mediante el uso de varias herramientas y técnicas modernas de diseño Web.</i></p> <p><i>Conocer y aplicar métodos y técnicas de Ingeniería de Software</i></p>

5. Competencias previas

<p><i>Analizar, diseñar y planificar aplicaciones web.</i></p> <p><i>Construir proyectos web mediante un lenguaje de marcas. Utilizar un lenguaje de presentación en un proyecto web.</i></p> <p><i>Utilizar un lenguaje de programación del lado del cliente para la construcción de aplicaciones web.</i></p> <p><i>Utilizar un lenguaje de programación del lado del servidor para la construcción de aplicaciones web</i></p> <p><i>Desarrollar aplicaciones web que incorporen servicios web</i></p> <p><i>Habilidades del manejo de la computadora.</i></p> <p><i>Observar su entorno e identificar oportunidades de desarrollo de proyectos generando ideas innovadoras de la aplicación de la investigación en su área profesional.</i></p> <p><i>Utilizar en forma adecuada el lenguaje técnico-científico de su disciplina.</i></p> <p><i>Elaborar documentos académicos.</i></p> <p><i>Hacer presentaciones orales.</i></p> <p><i>Conocer como citar las fuentes de información de acuerdo a su disciplina.</i></p> <p><i>Utilizar paquetes computacionales de texto, animaciones e imágenes entre otros.</i></p>
--

6. Temario

No	Temas	Subtemas
.		

1	Administración de Servidores Web	Instalación y Configuración de Servidores Apache IIS Tomcat GlasFish Pruebas de Penetración Análisis de Vulnerabilidades
2	Diseño Web	Estándares de la W3C Responsive Web Design Diseño Centrado en el Usuario Usabilidad y Accesibilidad NeuroWeb Design Flat Design Material Design SEO y Marketing User Experience Atomic Design Progressive Design
3	Ingeniería de Software para la Web	Metodologías Ágiles de Desarrollo Métricas de Calidad Pruebas de Calidad

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Nombre de tema: Administración de Servidores Web	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocer la instalación de servidores web. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Habilidad en el uso de tecnologías de información y comunicación. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. <p>Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario.</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacidad crítica y autocrítica. Habilidades interpersonales. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> Buscar el software necesario para su instalación. Instalar los servidores Web. Configurar los servidores Web.

Nombre de tema: Diseño Web	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las técnicas modernas del diseño Web. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidad en el uso de tecnologías de información y comunicación. • Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. <p>Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad crítica y autocrítica. • Habilidades interpersonales. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar sobre las técnicas modernas de diseño Web. • Implementar las técnicas modernas de diseño Web a un proyecto real.
Nombre de tema: Ingeniería de Software para la Web	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer los métodos y técnicas de la ingeniería de software para la Web. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidad en el uso de tecnologías de información y comunicación. • Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. <p>Capacidad para trabajar en equipo interdisciplinario.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad crítica y autocrítica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar sobre las diferentes técnicas que existen en el área de ingeniería de software para la Web. • Implementar técnicas de ingeniería de software en un proyecto real.

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades interpersonales. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. | |
|--|--|

8. Práctica(s)

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1) Instalación de un servidor Web (Apache IIS Tomcat GlasFish). 2) Hacer una prueba de penetración en un servidor Web. 3) Hacer un reporte de vulnerabilidades de un servidor Web. 4) Hacer un sitio web orientado a la usabilidad. 5) Hacer un sitio web orientado a la accesibilidad. 6) Hacer un sitio web con conceptos de UX. 7) Realizar los diferentes pasos de una metodología de desarrollo Ágil en un sitio Web 8) Definir las métricas de calidad que debe tener un sitio Web 9) Aplicar pruebas de calidad en un sitio Web. 10) Realizar una prueba de desempeño y calidad de un sitio Web. |
|--|

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-

profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

La evaluación debe ser continua y permanente por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje, haciendo especial énfasis en:

- Participación en clase.
- Ejercicios realizados en clase.
- Información obtenida durante las búsquedas encomendadas.
- Lectura y análisis de textos.
- Autoevaluación, Coevaluación y evaluación de las actividades.
- Revisión periódica del avance del proyecto (o proyectos) de la asignatura.

11. Fuentes de información

Hacking y seguridad de páginas Web
Antonio Ángel Ramos Varón, et al.
Editorial Ra-ma, Primera Edición, Bogotá Colombia abril 2015
ISBN: 978-958-762-381-9
Páginas: 321

Tips Efectivos para el Diseño Web
Joe Kraynak y Ken Bluttman
Primera Edición, Editorial Trillas, México D.F. febrero 2013
ISBN: 978-607-17-1421-3
Páginas: 295

Métodos Agiles: Una alternativa real y competitiva a los procesos tradicionales de desarrollo
Sebastián Priolo, Gradi S.A., Primera Edición, Buenos Aires Argentina mayo 2009
ISBN: 978-987-1347-97-1
Páginas: 332