



**PLAN DE ESTUDIOS (PE):** Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de la

Información

**ÁREA:** Tecnologías de la Información

**ASIGNATURA:** Desarrollo de Sitios Web

**CÓDIGO:**

**CRÉDITOS:** 6 créditos

**FECHA:** 20 de septiembre de 2018





**1. DATOS GENERALES**

<b>Nivel Educativo:</b>	Licenciatura
<b>Nombre del Plan de Estudios:</b>	Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de la Información
<b>Modalidad Académica:</b>	Presencial
<b>Nombre de la Asignatura:</b>	Desarrollo de Sitios Web
<b>Ubicación:</b>	Optativa DESIT
<b>Correlación:</b>	
<b>Asignaturas Precedentes:</b>	Ninguna
<b>Asignaturas Consecuentes:</b>	Ninguna

**2. CARGA HORARIA DEL ESTUDIANTE (Ver matriz 1)**

Concepto	Horas por semana		Total de horas por periodo	Total de créditos por periodo
	Teoría	Práctica		
Horas teoría y práctica (16 horas = 1 crédito)	3	2	90	6





### 3. REVISIONES Y ACTUALIZACIONES

Autores:	<u>Sánchez López Abraham</u> <u>Conde Ramírez Juan Carlos</u> <u>Toriz Palacios Alfredo</u> <u>Guerrero García Josefina</u> <u>González Calleros Juan Manuel</u> <u>María Luz Adolfinia Sánchez Gálvez</u> <u>Mario Anzures García</u>
Fecha de diseño:	<u>24/03/2017</u>
Fecha de la última actualización:	<u>20 de septiembre de 2018</u>
Fecha de aprobación por parte de la academia de área, departamento u otro.	<u>10 de octubre de 2018</u>
Revisores:	<u>María Luz Adolfinia Sánchez Gálvez</u> <u>Mario Anzures García</u> <u>Abraham Sánchez López</u> <u>Alfredo Toriz Palacios</u>
Sinopsis de la revisión y/o actualización:	Se ha modificado el programa de asignatura totalmente, debido a que se ha introducido la materia Herramientas Web, que cubre los temas que antes abarcaba Desarrollo de sitios Web.

### 4. PERFIL DESEABLE DEL PROFESOR (A) PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA:

Disciplina profesional:	<u>Ciencias de la Computación, Tecnologías de la Información, Sistemas Computacionales</u>
Nivel académico:	<u>Maestría</u>
Experiencia docente:	<u>Mínima 2 años</u>
Experiencia profesional:	<u>Mínima 2 años</u>

**5. PROPÓSITO:** Conocer y aplicar las herramientas que permitan desarrollar sitios web usables, responsivos y robustos.

### 6. COMPETENCIAS PROFESIONALES:

Competencias específicas de ITI

Desarrolla proyectos de software en grupos multidisciplinarios de trabajo, mediante la aplicación de la capacidad crítica, de análisis y síntesis con la finalidad de generar innovaciones tecnológicas que atiendan las problemáticas del contexto social, tecnológico, ambiental y/o cultural que lo rodean.





Diseña e integra elementos que facilitan la interacción-humano computadora, para el desarrollo de sistemas y aplicaciones computacionales desde una perspectiva ética y en apego a las normas y estándares establecidos.

## 7. CONTENIDOS TEMÁTICOS

Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
1. Introducción a los Sitios Web	1.1 Conceptos básicos 1.1.1. Sitios Web. 1.1.2. Aplicaciones Web. 1.1.3. Sistemas de Información Web. 1.2. Elementos de un sitio web. 1.3. Diseño de un sitio web. 1.4. Desarrollo de los Elementos de un sitio web.	Niederst Robbins, Jeniffer (2012). Learning Web design: A beginner's guide to HTML, CSS, JavaScript and Web graphics, O'Reilly Media, Fourth Edition Chris Aquino. Front-End web development, The big nerd ranch guides, 1st Edition, 2016
2. Plantillas para el Desarrollo de Sitios Web	2.1 Definiciones básicas. 2.2 Ventajas de las plantillas web. 2.3 Desventajas de las plantillas web. 2.4 Wix 2.5 Jimdo 2.6 WordPress 2.7 Template Monster 2.8 Bootstrap 2.9 Top Class 2.10 Venda 2.11 Boston 2.12 Tucson 2.13 Elvyre 2.14 Start	Shay H. (2014). Learn to code HTML and CSS: Develop and style websites (voices that matter), 1st Edition, New Riders.  Laura Lemay, Rafe Colburn, Jennifer Kyrnin (2016). HTML, CSS & JavaScript web publishing in one hour a day, 7 <sup>th</sup> Edition, Sams Publishing.
3. Sistemas de Gestión de Contenido	3.1 Definiciones 3.2 Ventajas 3.3 Desventajas 3.4 JOOMLA 3.5 DRUPAL 3.6 WORDPRESS 3.7 MAGENTO 3.8 MOODLE 3.9 PrestaShop	Laura Lemay, Rafe Colburn, Jennifer Kyrnin (2016). HTML, CSS & JavaScript web publishing in one hour a day, 7 <sup>th</sup> Edition, Sams Publishing.
4. OS Commerce	4.1 Introducción 4.2 DOM 4.3 BOM	Laura Lemay, Rafe Colburn, Jennifer Kyrnin (2016). HTML, CSS & JavaScript web





<b>Unidad de Aprendizaje</b>	<b>Contenido Temático</b>	<b>Referencias</b>
	4.4 Aplicaciones de OS Commerce	publishing in one hour a day, 7 <sup>th</sup> Edition, Sams Publishing.
5. Desarrollo de sitios web	5.1 Desarrollo de un pequeño sitio web utilizando cada una de las herramientas (HTML, CSS y JavaScript) vistas en esta asignatura. 5.2 Seguimiento del sitio web en cada unidad (a partir de la segunda a la quinta).	Shay H. (2014). Learn to code HTML and CSS: Develop and style websites (voices that matter), 1st Edition, New Riders. Laura Lemay, Rafe Colburn, Jennifer Kyrnin (2016). HTML, CSS & JavaScript web





**8. ESTRATEGIAS, TÉCNICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS (Enunciada de manera general para aplicarse durante todo el curso)**

Estrategias y técnicas didácticas	Recursos didácticos
<p>Estrategias de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura y comprensión</li> <li>• Reflexión</li> <li>• Comparación</li> <li>• Resumen</li> </ul> <p>Estrategias de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ABP</li> <li>• Aprendizaje activo</li> <li>• Aprendizaje cooperativo</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Basado en el descubrimiento</li> </ul> <p>Ambientes de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> <li>• Laboratorio</li> <li>• Simuladores</li> <li>• Lenguajes de especificación y modelado.</li> </ul> <p>Técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• grupales</li> <li>• de debate</li> <li>• del diálogo</li> <li>• de problemas</li> <li>• de estudio de casos</li> <li>• cuadros sinópticos</li> <li>• mapas conceptuales</li> <li>• para el análisis</li> <li>• comparación</li> <li>• síntesis</li> <li>• mapas mentales</li> <li>• lluvia de ideas</li> <li>• analogías</li> <li>• Exposición.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarrón</li> <li>• Materiales audiovisuales: extractos de películas</li> <li>• Servicios telemáticos: páginas Web, Weblog, tours virtuales, webquest, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line</li> <li>• TV y video interactivos</li> </ul>





**9. EJES TRANSVERSALES**

*Describe cómo se fomenta(n) el eje o los ejes transversales en la asignatura*

<b>Eje (s) transversales</b>	<b>Contribución con la asignatura</b>
Formación Humana y Social	Promover el desarrollo de sitios web en equipo para formar en el estudiante una actitud de trabajo en grupo, que permita resolver problemas sociales, ambientales y/o tecnológicos que contribuyan a mejorar el entorno que les rodeas. La utilización de foros en temas asociados de Herramientas Web y sus aplicaciones.
Desarrollo de Habilidades en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación	Búsqueda de información en fuentes confiables electrónicas de temas relacionados a la materia y a su proyecto. El desarrollo de un sitio web que permita el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Complejo	Aplicar procesos cognitivos para analizar las problemáticas sociales, ambientales y/o tecnológicas, que puedan ser resueltos con el desarrollo de sitios web. Desarrollo de pensamiento creativo para plantear la soluciones del problema y el pensamiento crítico para identificar la mejor propuesta.
Lengua Extranjera	Comprensión de los documentos, libros, artículos y espacios Web en inglés respecto de la asignatura y especializados en el área.
Innovación y Talento Universitario	Aplicación de sus talentos para innovar en el diseño de proyectos con calidad que resuelvan problemas de la vida real utilizando las herramientas web.
Educación para la Investigación	Se fomenta el hábito de investigar e implementar procesos de análisis y diseño de sitios web, así como los cambios continuos de la tecnología invita al alumno a estar en una constante investigación de los avances de desarrollo de herramientas web.





**10. CRITERIOS DE EVALUACIÓN** *(de los siguientes criterios propuestos elegir o agregar los que considere pertinentes utilizar para evaluar la asignatura y eliminar aquellos que no utilice, el total será el 100%)*

Criterios		Porcentaje
▪ Exámenes		30%
▪ Participación en clase		
▪ Prácticas de laboratorio		40%
▪ Proyecto final		20%
	Total	100%
		100%

**11. REQUISITOS DE ACREDITACIÓN**

Estar inscrito como alumno en la Unidad Académica en la BUAP
Asistir como mínimo al 80% de las sesiones para tener derecho a exentar por evaluación continua y/o presentar el examen final en ordinario o extraordinario
Asistir como mínimo al 70% de las sesiones para tener derecho al examen extraordinario
Cumplir con las actividades académicas y cargas de estudio asignadas que señale el PE

**Notas:**

- La entrega del programa de asignatura con sus respectivas actas de aprobación, deberá realizarse en formato electrónico, vía oficio emitido por la Dirección o Secretaría Académica a la Dirección General de Educación Superior.
- La planeación didáctica deberá ser entregada a la coordinación de la licenciatura en los tiempos y formas acordados por la Unidad Académica.

