



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA**  
**SECRETARÍA ACADÉMICA UNIVERSITARIA**  
 Coordinación General de Evaluación, Innovación y Calidad Educativa  
**UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE INFORMÁTICA CULIACÁN**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS**

<b>1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN</b>			
<b>UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>Programación de Servidores Web</b>		
<b>Clave:</b>	<b>4628</b>		
<b>Horas y créditos:</b>	Teóricas: <b>15</b>	Prácticas: <b>65</b>	Estudio Independiente: <b>15</b>
	<b>Total de horas: 80</b>		<b>Créditos: 6</b>
<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Teórico:</b>	<b>Teórico-práctico: X</b>	<b>Práctico</b>
<b>Competencia (s) del perfil de egreso que desarrolla o a las que aporta.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Capacidad para resolver problemas dentro de su área de estudio.</li> <li>• Identifica y aplica la metodología, paradigmas y lenguajes de programación adecuados para el desarrollo de aplicaciones.</li> <li>• Conoce y aplica los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.</li> <li>• Conoce y maneja diversas tecnologías de Internet en el desarrollo de aplicaciones Web con distintas tecnologías y en apego a los estándares establecidos para este fin.</li> <li>• Conoce, administra y mantiene sistemas, servicios y aplicaciones informáticas apegado a estándares y normativas vigentes.</li> <li>• Administra proyectos de Tecnologías de la Información.</li> </ul>		
<b>Cursos consecuentes relacionados:</b>	Análisis y Diseño Orientada a Objetos, Algoritmia, Lenguajes de programación, Fundamentos de Base de Datos, Lenguajes de Base de Datos	<b>Cursos subsecuentes relacionados:</b>	Programación de Interfaces Web
<b>Responsables de elaborar y/o actualizar el programa:</b>	MC. Gerardo Beltrán Gutiérrez LI. José Manuel Cazarez Alderete MC. Sandra Devora Lara		

<b>Fecha de elaboración:</b>	<b>Junio 2011</b>	<b>Actualización: Junio 2018</b>
<b>2. PROPÓSITO</b>		
Identificará y analizará problemas para diseñar, desarrollar, implementar y verificar soluciones de software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales de la programación de aplicaciones web del lado del servidor.		
<b>3. SABERES</b>		
<b>Teóricos:</b>	Conoce la Importancia, evolución y arquitecturas que definen la programación de aplicaciones web del lado del servidor.	
<b>Prácticos:</b>	Analiza, desarrolla e implementa, soluciones de software basado en tecnologías y estándares actuales.	
<b>Actitudinales:</b>	Es capaz trabajar en equipo, participar en clase, tener actitud positiva, mantiene una relación de respeto y apoyo con sus compañeros.	
<b>4. CONTENIDOS</b>		
<b>BLOQUE I: Introducción a las tecnologías y desarrollo Web.</b>	<b>Aprendizajes Esperados</b>	
1.1 Perspectiva histórica del Internet. 1.2 Protocolo HTTP (Protocolo de Transferencia de Hipertexto). 1.2.1 Arquitectura del WWW. 1.2.2 Nombres y direcciones en la Web 1.2.3 métodos HTTP 1.3 Evolución de las aplicaciones Web 1.4 Arquitectura de las aplicaciones web 1.5 Tecnologías para el desarrollo de aplicaciones web 1.6 Conceptos de programación del lado del cliente. 1.7 Conceptos de programación del lado del servidor. 1.8 Seguridad en aplicaciones web	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce los antecedentes. Evolución, arquitecturas, tecnologías y protocolos involucrados con del desarrollo de aplicaciones Web.</li> </ul>	
<b>BLOQUE II: Introducción al HTML</b>		
2.1 Estructura básica de un documento HTML 2.2 Formato de Párrafos 2.3 Formato de Texto 2.4 Caracteres Especiales 2.5 Comentarios 2.6 Separadores 2.7 Encabezados 2.8 Listas 2.9 Enlaces	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domina los elementos básicos del desarrollo de paginas web con estándares internacionales reconocidos por la industria del desarrollo de software.</li> </ul>	

<p>2.10 Imágenes  2.11 Tablas  2.12 Formularios  2.12.1 campos de texto  2.12.2 Campos de texto largo  2.12.3 Campos de password  2.12.4 listas de opciones  2.12.5 Listas de botones de radio  2.12.6 Listas de botones de verificación  2.12.7 botones submit y reset.</p>	
<p><b>BLOQUE III: Desarrollo de aplicaciones Web del lado del Servidor con ASP.NET</b></p>	
<p>3.1 Introducción a ASP.NET  3.2 Controles de servidor  3.3 Gestión Eventos  3.4 Gestión de estado de la aplicación  3.5 Páginas maestras y temas  3.6 Validación de entrada  3.7 Servicios Web y WCF  3.8 Conexión y consultas a Bases de Datos  3.9 Seguridad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza, diseña e implementa aplicaciones web del lado del servidor utilizando herramientas líderes de la industria del software.</li> </ul>
<p><b>BLOQUE IV: Desarrollo de Aplicaciones Web del lado del Servidor con PHP</b></p>	
<p>4.1 Introducción al Lenguaje PHP  4.2 Elementos del Lenguaje PHP  4.2.1 Variables  4.2.2 Operadores  4.2.3 Estructuras de control  4.2.4 Arreglos  4.2.5 Funciones  4.2.6 Clases  4.3 Procesamiento de formularios  4.4 Gestión del estado de la aplicación  4.5 Servicios Web  4.6 Conexión y consultas a Bases de Datos  4.7 Seguridad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza, diseña e implementa aplicaciones web del lado del servidor utilizando herramientas de dominio publico con licencia de software libre.</li> </ul>
<p align="center"><b>5. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS</b></p>	
<p><b>Actividades del maestro.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades de inicio: la pregunta, examen diagnostico</li> <li>• Actividad de desarrollo: técnica expositiva, estudio de casos</li> <li>• Actividad de evaluación: informe de investigación, ensayo, mapa conceptual, cuadro sinóptico, cuadro comparativo, portafolio de evidencias, rúbrica.</li> </ul>	

**Actividades del estudiante.**

Actividades de inicio: Diario, fichas de trabajo, memoria, lluvia de ideas.

Actividades de desarrollo: concordar y discordar

- Actividades finales: Informe de investigación documental o de campo, ensayo, mapa conceptual, cuadro sinóptico, cuadro comparativo, portafolio de evidencias, rúbrica.

**6. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS**

<b>6.1. Evidencias de aprendizaje</b>	<b>6.2. Criterios de desempeño</b>	<b>6.3. Calificación y acreditación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escala de rango</li> <li>• Rúbrica</li> <li>• La pregunta</li> <li>• Debate</li> <li>• Ensayo</li> <li>• Mapa conceptual</li> <li>• Texto paralelo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtenga el 80% de asistencia.</li> <li>• Participa en clases.</li> <li>• Realiza prácticas en laboratorio.</li> <li>• Realiza proyectos</li> <li>• Aprueba exámenes parciales (calificación mínima de 6.0)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10% de asistencia</li> <li>• 60% Calificación aprobatoria en exámenes parciales</li> <li>• 30% Revisión de productos requeridos: Proyectos, Estudio de casos, técnica expositiva</li> </ul>

**7. FUENTES DE INFORMACIÓN****Bibliografía:**

- HTML5 Programmer's References. Jonathan Reid, Apress.
- Beginning PHP 5.3. Matt Doyle. Wrox.
- PHP for Absolute Beginners. Thomas Blom Hansen, Jason Lengstorf. Apress.
- PHP and MySQL Web Development. Luke Welling Laura Thomson. Addison Wesley.
- Beginning PHP and MySQL, W. Jason Gilmore. Apress.
- Pro PHP Security. Chris Snyder, Thomas Myer, Michael Southwell. Apress.
- Ultra-Fast ASP.NET v4.5. Richard Kiessig. Apress.
- Beginning ASP.NET 4.5 in C#. Matthew MacDonald. Apress
- HTML5, Damián De Luca. RedUsers.
- Pro ASP.NET 4.5 in C#. Adam Freeman, Mathew MacDonald, Mario Szpuszta. Apress.
- PHP Quick Scripting Reference, Mikael Olsson. Apress.

**8. PERFIL DEL PROFESOR:**

Licenciado en Informática, Sistemas Computacionales o Licenciatura a Fin