



“Tópicos Selectos de Tecnologías Web”

Presentación del Curso

Rogelio Ferreira Escutia



Bienvenido!!!



1) *Objetivo General*

- **Desarrollar aplicaciones Web que involucren computación distribuida, almacenamiento y búsqueda de información, comercio electrónico, redes sociales y geolocalización.**



2) Aportación al Perfil Profesional

- **Esta asignatura se enfoca al desarrollo de aplicaciones web avanzadas que le permitan al estudiante conocer el funcionamiento e implementación de los sistemas actuales, y que le aporten al futuro profesionalista el conocimiento y capacidad para el desarrollo de estos sistemas.**



3) Competencias Previas

- **Comprender el uso y funcionamiento de la Web.**
- **Desarrollar páginas web con HTML, CSS, JavaScript y AJAX.**
- **Instalar e implementar manejadores de bases de datos.**
- **Desarrollar páginas web dinámicas con conexión a manejadores de bases de datos**



4) Competencias a Desarrollar

- **Conocer e implementar aplicaciones sobre ambientes distribuidos.**
- **Conocer la forma en que se almacena la información en la web e implementar sistemas que puedan buscar esa información en la Web.**
- **Conocer e implementar sistemas de comercio electrónico.**
- **Conocer e implementar una red social.**
- **Conocer e implementar aplicaciones de graficación en la Web.**



5) Plan del Curso



Temario (Unidades)

- **1.- Computación Distribuida.**
- **2.- Almacenamiento y Búsqueda de Información.**
- **3.- Comercio Electrónico.**
- **4.- Redes Sociales.**
- **5.- Graficación**

El Temario completo desglosado se encuentra en:

http://www.xumarhu.net/ttw_tema.htm



Prácticas (a)

- **UNIDAD 1.- Computación Distribuida**

1: P2P

2: Grid Computing

3: Web Services

4: Cloud Computing

5: Virtualización



Prácticas (b)

- **UNIDAD 2.- Almacenamiento y Búsqueda de Información**
 - 6: Búsqueda de Páginas Web**
 - 7: Indexado de Páginas Web**
 - 8: Búsqueda de Información en Redes Sociales**



Prácticas (c)

- **UNIDAD 3.- Comercio Electrónico**

9: Hacer una aplicación que realice una transacción electrónica, entre un cliente y un servidor en internet de manera segura



Prácticas (d)

- **UNIDAD 4.- Redes Sociales**

10: Diseñar e implementar una red social



Prácticas (e)

- **UNIDAD 5.- Graficación**

11: Crear una aplicación para graficar funciones matemáticas

12: Crear una aplicación que utilice geolocalización

13: Crear un juego en línea

14: Crear una aplicación de realidad aumentada



6) Sugerencias Didacticas



Software a utilizar

- **Todo el software es gratuito y se puede descargar de internet.**
- **EL software para Linux fué probado con Ubuntu 15.04**
- **EL software para Mac fué probado con Mac OS X 10.10 (Yosemite).**
- **EL software para Windows fué probado con Windows XP**

Ultimas versiones del software hasta el 16 de agosto del 2015.

Los enlaces para descargar el software se encuentra en:

http://www.xumarhu.net/bib_soft.htm



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/ttw_acti.htm



7) Criterios de Evaluación



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).**



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 100% de la calificación total de la materia.**
- **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.**



Criterios de Evaluación

- **La forma de Evaluación será la Oficial**

Ponderación	Unidad	Fecha
10%	I - Computación Distribuida	viernes 11 de septiembre
10%	II.- Almacenamiento y Búsqueda de Información	viernes 2 de octubre
10%	III.- Comercio Electrónico	viernes 23 de octubre
10%	IV.- Redes Sociales	viernes 13 de noviembre
10%	V.- Graficación	viernes 4 de diciembre
50%	Prácticas de todo el semestre	jueves 26 de noviembre
Total 100%	Evaluación de Segunda Oportunidad	martes 8 de diciembre
	Calificaciones Finales	miércoles 9 de diciembre

8) Fuentes de Información



Bibliografía

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

http://www.xumarhu.net/ttw_bibl.htm



Asesoría

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

ESCRIBEME



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/