PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

GT9. PROCESO DE IMPLANTACIÓN DE SOFTWARE - SERVIDORES WEB

- **Denominación del Programa de Formación:** Programación de Software
- **Código del Programa de Formación:** 233104 V1
- **Nombre del Proyecto** : Soluciones de software para Organizaciones - Articulación
- **Fase del Proyecto:** Evaluación
- **Actividad de Proyecto:** Evaluar y documentar la operatividad del software Desarrollado
- **Competencia**: Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia - Desplegar la solución de software
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:**
  - ✓ Desplegar el software construido de acuerdo con la plataforma tecnológica.
  - ✓ Verificar la implantación del software de acuerdo con condiciones establecidas.
  - ✓ Elaborar el manual de usuario, según normas y protocolos establecidos.
  - ✓ Planear las actividades de implantación del software de acuerdo con plataforma.
- **Duración de la Guía:** 96 Horas

2. PRESENTACIÓN

Querido Aprendiz:

Los servidores web son uno de los aspectos más importantes de Internet, ya que son los encargados de despachar las páginas a los usuarios. Sin ellos, Internet como lo conocemos hoy en día simplemente no sería posible. Con esta guía veremos a fondo varios de los detalles más interesantes de los servidores web y su funcionamiento.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial. 3 Horas

Según indicaciones del instructor o profesor de la modalidad realice la siguiente actividad:

A cierto mensajero se le asigna una cantidad determinada de correspondencia para entregar en determinadas casas, a las casas no se les ha asignado una dirección, de la misma forma los sobres tampoco tienen una dirección de destino.

Utilice la aplicación de ruleta facilitada por su instructor "https://www.classtools.net/random-name-picker/index.php" y realice las siguientes actividades

1. Utilice los datos que se encuentran en la siguiente tabla

LISTAS		
		DIRECCIONES
1	A	CASA 1 CALLE 2
2	E	CASA 2 CALLE 3
3	I	CASA 3 CALLE 4

4	O	CASA 4 CALLE 5
5	U	CASA 5 CALLE 6

2. Los sobres están numerados del 1 al 5, por medio de la ruleta asígnele una dirección a cada sobre.

   Sobre 1 =
   Sobre 2 =
   Sobre 3 =
   Sobre 4 =
   Sobre 5 =

3. Las casas están nombradas con las vocales, Por medio de la ruleta asigne una dirección de destino a cada sobre.

   Casa A =
   Casa E =
   Casa I =
   Casa O =
   Casa U =

4. Según los datos obtenidos por medio de la ruleta en los puntos anteriores, por medio de una línea ayude al ayúdele al mensajero a entregar el sobre correspondiente a cada casa,


1
2
3
4
5


A
E
I
O
U

Evidencia requerida
Modalidad de trabajo: Individual Realice la actividad, socialice con los compañeros el instructor y el profesor

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje. Tiempo 3 Horas

Investigue acerca de la empresa **AIRBNB** y socialice con sus compañeros cuál es la metodología del negocio, en donde lo pueden encontrar, a quién va dirigido, formas de pago, tiempo que el usuario puede utilizar sus servicios, etc...



Evidencia requerida
Modalidad de trabajo: Individual Realice actividad según indicación del profesor o instructor

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización). Tiempo 60 Horas

Actividades de desarrollo Cognitivo: *Identificar los fundamentos teóricos del cpanel, alojar un sitio web en un servidor web además de establecer conexión con una base de datos desde el servidor*

Actividades de desarrollo Procedimental: *Alojar un sitio web y establecer una conexión a la base de datos desde el servidor web*

Actividades de desarrollo Actitudinal: Optimizar el proceso de alojamiento web estableciendo conexión a la base de datos y administración del cpanel

SUBACTIVIDADES

Subactividad 1.
Diríjase a la carpeta de materiales, revise el video llamado tutorial Cpanel y realice un informe por escrito.



Subactividad 2.

Realice la siguientes consultas:

- ¿Qué es web hosting y los tipos?
- ¿Qué es dominio y sus tipos?
- ¿Qué es Dirección IP?
- ¿Qué es dirección IP dinámica?
- ¿Qué es dirección IP fija o estática?
- ¿Cómo puedes conocer la dirección IP de un dominio?
- ¿Qué es subdominios?
- ¿Qué es ISP?
- ¿Quién asigna los dominios?
- Defina los tipos de dominios
- Defina dominios de primer nivel
- Defina dominios de segundo nivel
- ¿Qué es direcciones URL?
- Diferencia entre hosting gratuito a hosting de pago

Evidencia requerida
Modalidad de trabajo: Individual Desarrollo conceptos Envíe esta evidencia según orientaciones del instructor

Subactividad 3.
Diríjase a la carpeta material abra el archivo **TALLER PARA EL ALOJAMIENTO DE UNA PÁGINA WEB.pdf** Y siga los pasos.

Subactividad 4.
Diríjase a la carpeta material abra el archivo **TALLER ESTABLECER CONEXIÓN DE BASE DE DATOS AL SITIO WEB.pdf** Y siga los pasos.

Subactividad 5.
Caso Práctico: Con base a la conceptualización y teorización de alojamiento o Hosting y teniendo en cuenta los siguientes requerimientos:

- Se necesita una base de datos
- Se debe tener en cuenta el espacio de alojamiento que supere 1 Gb de espacio
- Se necesita al menos 5 cuentas de correo empresarial
- Se debe tener en cuenta un tráfico de 2Gb mensual

Realice una investigación de 3 empresas de alojamiento a nivel Colombia donde se determine las siguientes pautas:

1. Hoja de presentación con los nombres de los integrantes
2. Nombre de la Empresa
3. Datos técnicos del servicio de hosting: espacio de disco duro, número de cuentas de correo, tráfico mensual, tecnología soportada (ASP, JSP, PHP), sistema operativo, tipo de acceso a la carpeta Web.
4. Costo del servicio (Anual)
5. Nombre del gestor de base de datos
6. Gestor de Base de datos

Evidencia requerida
Modalidad de trabajo: Grupal máximo 3 aprendices Desarrollo de pequeños proyectos, Presente esta evidencia según orientaciones del instructor

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento. Tiempo 30 horas

Teniendo en cuenta su proyecto de grado y el caso de uso trabajado en clase, realice para cada uno de estos trabajos las siguientes actividades.

- contrate un servicio de hosting (Gratuito o de pago según necesidad del proyecto y del caso de uso Clinica "VIVIR MEJOR") para alojar sus sitios web
- Realice el proceso de alojamiento al servidor web de su proyecto de grado como del caso de uso Clinica "VIVIR MEJOR"
- Importen las bases de datos al hosting
- Asocien las bases de datos a los sitios web del proyecto de grado y caso de uso Clinica "VIVIR MEJOR"
- Comprueben accesibilidad a los sitios por medio de su navegador web

Evidencia requerida
Modalidad de trabajo: Individual Realice actividad según indicación del profesor o instructor

✓ **Ambiente requerido.**

Aula convencional con 30 sillas y mesas, buena iluminación, computadores con internet, video beam, ambiente limpio para mejorar las condiciones locativas y biomecánicas del lugar de formación.

✓ **Materiales.**

Materiales de formación devolutivos: (Equipos/Herramientas)		Materiales de formación (consumibles)	
Descripción	**Cantidad**	**Descripción**	**Cantidad**
Computadores	30	Hojas de papel	23
Parlantes	1	Bolígrafos	23
Video Beam	1	CD O DVD	23
Tablero acrílico	1	USB	23
Marcador borrador	2		
Internet	30 equipo conectados		

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento Respuesta conceptos básicos para el alojamiento web **Evidencias de Desempeño** Reconoce el procedimiento para la conexión y el alojamiento en la WEB **Evidencias de Producto** Taller alojamiento web y taller conexión a base de datos en la web Procedimiento implantación Sito web conectado a una base de datos alojado en la web Manual de Usuario Documento planeación de implementación de acuerdo a las normas y estandares requeridos de Propuesta Proyecto		**Técnica:** formulación de preguntas **Instrumento:** cuestionario en Territorium **Técnica:** observación directa **Instrumento:** lista de chequeo **Técnica:** valoración de producto **Instrumento:** lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

CÓDIGO FUENTE: conjunto de instrucciones que forman un programa o subprograma informático.

CSS"Cascade Style Sheet " Hojas de Estilos en Cascada: son empleadas hoy en día en la maquetación y diseño de sitios web, reemplazando muchas de las etiquetas HTML.

ELEMENTO EN DESUSO (Deprecated): en la última revisión de la formulación estándar del html se recomiendo no usar dichos elementos. Pueden seguir usándose, se recomienda que los programas los continúen reconociéndolos y procesándolos correctamente, por la

compatibilidad con páginas antiguas pero en cualquier momento pueden ser declarados obsoletos y por tanto a partir de ahí su uso se considerara incorrecto.

ETIQUETA (tag): instrucción mediante la cual podemos realizar páginas HTML. Un ejemplo es <b> que no permite poner en negrita las letras que están englobadas por medio de esta etiqueta. Estas etiquetas son interpretadas por los navegadores a la hora de reproducir las páginas HTML

File Transfer (transferencia de ficheros): copia o envió de un fichero de un ordenador a otro por medio de una red de ordenadores.

FILE TRANSFER PROTOCOL -- FTP (Protocolo de Transferencia de Ficheros): este protocolo permite al usuario acceder y transferir desde un ordenador o red a otro.

FRAME (Marco): instrucción del lenguaje HTML que permite de dividir una página web en varias zonas o marcos. Cada una de los frames o marcos puede tener un contenido independiente de las demás.

FREE SOFTWARE (software libre): programas desarrollados y distribuidos según la filosofía de dar al usuario la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar dichos programa (Linux es un ejemplo de esta filosofía). El software libre no es siempre software gratuito (equivocación bastante habitual que tiene su origen en que la palabra inglesa free significa tanto "libre" como "gratuito").

GUI (Interfaz Gráfico de Usuario): componente de una aplicación informática que el usuario visualiza y a través de la cual opera con ella. Está formada por ventanas, botones, menús e iconos, entre otros elementos.
HIPERENLACE: puntero o enlace existente en un documento hipertexto que apunta a (enlaza con) otro documento que puede ser o no otro documento hipertexto.

HIPERTEXTO: este concepto fue creado por el físico norteamericano Vannevar Bush en 1945. En Internet el término se aplica a los enlaces existentes en las páginas escritas en HTML. Estos enlaces conducen a otras páginas que pueden ser a su vez páginas de hipertexto. Las páginas de hipertexto son mostradas a través de navegadores.

HIT (acceso): término un poco confuso. Imaginemos un página web, la cual tiene un texto y cinco gráficos. Por tanto el navegador para mostrar la página ha de realizar 6 lecturas del servidor web, 1 para la página y cinco para los gráficos. Estadísticamente hay 6 impactos pero solo hay una impresión de la página el monitor del usuario. Esto se calcula

como accesos brutos y netos, respectivamente. Esto suele ser muy importante en el mundo publicitario.

HTML: el HTML, acrónimo inglés de Hypertext Markup Language (lenguaje de formato de documentos de hipertexto), es un lenguaje de marcas diseñado para estructurar textos y presentarlos en forma de hipertexto, que es el formato estándar de las páginas web

HTML DINÁMICO: extensiones del lenguaje HTML.

HTTP: abreviación de "Hypertext Transfer Protocol" o, en español, "Protocolo de Transferencia de Hipertexto". Es el tipo de comunicación utilizado entre un servidor y un navegador. Por este motivo, las direcciones de las páginas web comienzan por "http://...". URL: Es el Localizador Uniforme de Recursos, o dicho más claramente, es la dirección que localiza una información dentro de Internet.

INTERNET ACCESS PROVIDER – IAP: Proveedor de Acceso a Internet].

LINK (ENLACE): apuntador de hipertexto que tiene como misión llevarnos de una información a otra, de una página a otra, o de un servidor a otro. Cuando navegamos por internet.

MULTIMEDIA: información digitalizada que combina, texto, gráficos, audio y video. Permitiendo en muchos caso la interacción con el usurario.

NAVEGADOR: un navegador web, hojeador o web browser es una aplicación software que permite al usuario recuperar y visualizar documentos de hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores web de todo el mundo a través de Internet.

OBSOLETO: las etiquetas y atributos que han sido declarados obsoletos no tienen garantía de que funcionen y no están dentro de la especificación del W3C. Obsolete elements and attributes have no guarantee of browser-support and they are no longer defined in the W3C specification.

PÁGINA INICIAL: la Primera página que se carga al entrar en un sitio web.

PORTAL: sitio web cuya misión es ofrecer al usuario, el acceso a unos recursos y servicios. Fácilmente e integrado en el mismo dominio.

SERVIDOR: (HOST): ordenador conectado a Internet capaz de prestar uno o más servicios a otros ordenadores llamados "clientes". Ejemplos de servicios: conexión, cuenta de correo, sitio web, ftp, news, etc.

SERVIDOR WEB: ordenador conectado a la red en cual proporciona una serie de servicios que pueden ser portales o páginas web.

SHAREWARE: programas compartidos, son programas que se distribuyen en prueba con el objetivo de pagar al autor tras un periodo de prueba.

URL (Localizador Uniforme de Recursos): sistema unificado de identificación de recursos en la red. Ejemplos de URL son :http://www.pcweb.es, ref.="imágenes/dibujo.jpg"

W3 : World Wide Web

W3C :(Consorcio W3) organización cuyo objetivo es el establecimiento de los estándares de relacionados con Internet.

WEBMASTER: administrador de Web, persona que dirige la gestión y mantenimiento de un sitio web.

WIS: "Web Information Systems ": sistemas de información de la red

WUI "Web User Interface ": interface de usuario de la web

WYSIWYG "What You See is What You Get ":Lo que tú ves es lo que consigues

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

WEB GRAFÍA

Anónimo, Retrieved 14 March 2018, http://paginaspersonales.deusto.es/airibar/Ed_digital/HTML/HTML_1.html

Anónimo, Retrieved 14 March 2018, http://www.virtualnauta.com/html-etiquetas

Anónimo, Retrieved 14 March 2018,https://www.uv.es/jac/guia/tablaeje.htm

INFOGRAFÍA

Biblioteca virtual SENA Ingrese a la base de datos SENA. Puede acceder a colecciones de libros, revistas, artículos, índices bibliográficos, resúmenes y tesis en texto completo en inglés y español, que pueden ser consultadas desde la red del SENA. http://biblioteca.sena.edu.co/ dar clic en bases de datos y puede acceder a: e-brary, Gale, GaléCengageLearning, Océano para administración, Knovel, Océano universitasP&M, Proquest

CIBERGRAFIA

Biblioteca virtual SENA Ingrese a la base de datos SENA. Puede acceder a colecciones de libros, revistas, artículos, índices bibliográficos, resúmenes y tesis en texto completo en inglés y español, que pueden ser consultadas desde la red del SENA.

http://biblioteca.sena.edu.co/ dar clic en bases de datos y puede acceder a: e-brary, Gale, Galé Cengage Learning, Océano para administración, Knovel, Océano universitas P&M, Proquest.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Autor (es)	EQUIPO ARTICULACION	INSTRUCTORES	SIMM	Mayo 31 de 2021

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**	**Razón del Cambio**
Autor (es)					


SENA