

I-OBJETIVOS:

Conocer las herramientas necesarias, y lograr la capacidad de desarrollo de sistemas para Internet, Extranets e Intranets. Con la ayuda de resolución de problemas y del estudio teórico, se obtendrán los conocimientos para el desarrollo e implantación de sistemas WEB. Para lograr dicho objetivo los alumnos deberán aplicar los conocimientos técnicos adquiridos en las Clases en forma incremental para consolidar una base firme de conocimiento de programación con los lenguajes más utilizados para el desarrollo WEB.

Unidad 1: HTML

Aprendizaje del lenguaje de marcas HTML, logrando la habilidad de la creación de páginas sin necesidad de herramientas auxiliares. Conocer todos los objetos necesarios para lograr interactividad con el usuario de un sitio WEB. Conocer los nuevo tag de HTML5

Temas:

- Sintaxis HTML.
- Tags. Frames.
- Forms (Post, Get).
- Tablas.
- Imágenes.

Bibliografía:

www.w3.org

www.w3.org/standards/webdesign/htmlcss

Dynamic HTML a fondo.

Autor: Isaacs Scott

Editorial: Mc GrawHill

ISBN: 8-44812-024-8

Unidad 2: CSS

Utilización de CSS (Hojas de Estilo en Cascada) para el enriquecimiento artístico y funcional de las páginas HTML. Se explicarán las consideraciones de contenido en Sitios WEB, teniendo en cuenta la optimización y navegabilidad. El alumno podrá de esta forma crear prototipos de aplicaciones WEB.

Temas :

Herencia.

Definición.

Estilos centralizados.

Posicionamiento absoluto, display, visibility.

Bibliografía:

www.w3.org

<http://www.w3.org/standards/webdesign/htmlcss>

Unidad 3:JavaScript

Conocer los elementos para el desarrollo de interfaces ricas de usuario utilizando un navegador, logrando de esta forma distribuir la carga de procesamiento entre los clientes. Aprendizaje de los Lenguajes de Scripting interpretados por los navegadores.

Temas:

Lenguajes JavaScript.

Tags avanzados.

Jerarquía de objetos.

Objetos (propiedades, métodos).

Validación de Datos.

Bibliografía

www.javascript.com/

<http://www.w3schools.com/>

Unidad 4: ActionScript

Realizar la creación de scripts. Conocer la terminología. Programación de scripts para la creación de nuevas funciones que implementen una nueva interface interactiva y muy rica visualmente.

Temas:

Utilización de la sintaxis.

Tipos de datos., variables.

Trabajo con Video y sonido.

Bibliografía

<http://www.adobe.com/devnet/actionscript.html>

III-METODOLOGÍA

El aprendizaje teórico estará basado en exposiciones teórico-prácticas de los conceptos con el desarrollo de las distintas unidades en clase. Para lograr la asimilación de estos conocimientos se realizará un trabajo práctico principal en el laboratorio que tendrá como objetivo el desarrollo integral de un sitio WEB. El mismo permitirá integrar todos los conocimientos hasta el momento obtenidos. Durante el curso el alumno se evaluará a través de evaluaciones, la entrega de trabajos prácticos y la opinión del docente.

IV-CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Además del parcial y el recuperatorio dispuestos por la Universidad se evaluará a los alumnos a través de ejercitaciones semanales o quincenales y entrega de trabajos. Para la calificación final se tendrá en cuenta los siguientes conceptos:

Asistencia, puntualidad y participación en clase.

Evaluación de los trabajos realizados (individuales o grupales).

Calificación de los exámenes parciales reglamentarios.

Calificación del examen final oral individual.