



Facultad de Informática  
Universidad Nacional del Comahue



**DEPARTAMENTO:** Programación

**ASIGNATURA:** Programación Estática y Laboratorio Web

**CARRERA:** Tecnicatura Universitaria en Desarrollo WEB

**PLAN:** 885/12

**AÑO:** 2022

**CUATRIMESTRE:** Primero

**AÑO:** 1° Año

**EQUIPO DE CÁTEDRA:**

Dolz Daniel  
Mauro Sagripanti

**HORAS DE CLASE TOTALES:** 160 horas.

Horario semanal:

HORAS Y HORARIOS DE TEORIA Y LABORATORIO: 8 horas - Martes y Viernes de 17hs a 21:00hs

HORAS ESTIMADAS EXTRACLASE DE DEDICACIÓN DEL ALUMNO: 4 horas semanales

**OBJETIVOS DE LA MATERIA:**

El objetivo es que el estudiante conozca los componentes básicos de la creación y publicación de páginas web. El estudiante que aprueba esta materia debe ser un conocedor avanzado de los lenguajes HTML y CSS, y conocer los fundamentos de JavaScript.

**CONTENIDOS MÍNIMOS:**

Conceptos de Servidor Web y Cliente Web. HTML: Tags Básicos. Hipervínculos, Anclas. Tablas. Layers. Formularios. Frames. Estilos en Cascada (CSS). Refresh. Introducción a JavaScript. Templates. Creación de sitios web. Análisis de páginas existentes.

## PROGRAMA ANALÍTICO:

### Unidad I: HTML

**Introducción al lenguaje HTML:** Características del **lenguaje HTML**. Qué se necesita para crear una página web. Razones para usar HTML. Estructura de una página. Los **encabezados**. **Párrafos** en HTML: **Salto de línea**. **Líneas horizontales** para separar párrafos. Cómo insertar **imágenes** en una página. Cómo crear **enlaces hipertexto**: La etiqueta <a>... </a>. Enlaces externos. **Anclas**. Enlaces a anclas de otras páginas. **Formato de texto y Caracteres especiales**: Etiquetas de estilo físico. Etiquetas de estilo lógico. Acentos y otros caracteres especiales. **Listas y Comentarios en HTML**: Listas no ordenadas. Listas ordenadas. Listas de glosario. Anidamiento de listas. **Comentarios en HTML**. **Imágenes y color**: Cómo cambiar la apariencia de una página. Color de fondo. Color del texto y Links. Imágenes de fondo. Insertando Imágenes. Alineamiento de imágenes. Texto que envuelve a las imágenes o alineamiento horizontal. Márgenes alrededor de las imágenes. Imágenes enlace. Borde de las imágenes. Modificando el tamaño de las imágenes. Alternativas a las imágenes inline. El atributo ALT. **Tablas HTML**: Borde de las tablas. Insertar un título para la tabla. Tamaño de las tablas. Alineamiento de tablas. Alineamiento de celdas y filas. Ancho de tablas y celdas. Tamaño de las celdas. Celdas que abarcan varias filas o columnas. Márgenes y separación de celdas. **Formularios en HTML**: Controles de Formularios. Cajas de texto. Cajas de texto para claves. Botones de elección. Cajas de selección. Imágenes. Botón de borrado. Botón genérico. Campos ocultos. Cajas de texto multilinea: TEXTAREA. Cuadros de selección. **iFrames**. **Contenido Multimedia**: Video y sonido en la web.

### Unidad II : CSS

**Introducción al CSS:** ¿Qué es el CSS?. Ventajas e Inconvenientes de usar CSS. CSS por Niveles. **Aplicación de Estilos**: Definición de Estilos. Aplicación de Estilos a Etiquetas Individuales. Aplicación de Estilos por Identificación. Aplicación de Estilos por Clases. Aplicación a un Contenido o Bloque de Información. **Estilos de Borde, Dimensiones y Márgenes**. **Estilos para Tipos de Letra**. **Estilos para Textos**. **CSS Positioning**: Definición de Capas. Propiedades de Estilo de una Capa. Tipos de Posicionamiento. Localización de la posición. Ancho y Alto de la capa. Apilado. Visibilidad

### Unidad II: JavaScript

**Introducción a JavaScript:** ¿Qué es JavaScript? Comentarios. Sentencias y bloques de código. **Variables**: Cadenas de caracteres. Números enteros. Números decimales. Booleanos. El valor null. **Arrays**. **Operadores**: Operadores aritméticos. Operadores de asignación. Operadores de comparación. Operadores lógicos. Operadores y Cadenas. Pedir valores al usuario. **Estructuras de control**: Sentencias if-else. El bucle while. El bucle for. El bucle do while. Construcciones switch. Sentencias de control. **Funciones**. Definiendo funciones. Variables globales y locales. **Objetos**. **Eventos**. Qué son los eventos? Utilizando eventos. Listado de eventos. **JavaScript y Formularios**. Accediendo a los campos de un formulario. Modificando las propiedades de un campo. **El objeto document**. **El objeto window**. **Objeto Screen**. **Fecha y Hora**. **Utilidades de navegación**. **CSS y JavaScript**. Hacer desaparecer/mostrar un elemento. Iluminar una celda de una tabla. Cambiar el contenido de una etiqueta.

## PROPUESTA METODOLÓGICA:

Dictado de clases teórico-prácticas utilizando a meet como herramienta de comunicación remota. Se utilizan las herramientas de compartir pantalla de meet para mostrar el material y para la resolución de ejercicios. Debido al COVID19 no se utiliza este año el laboratorio, siendo el mismo reemplazado por clases a través de meet.

La materia incluye la aprobación de dos parciales (con un recuperatorio integral al final de cuatrimestre) y un trabajo final que integrará los contenidos desarrollados en el curso. Tanto en las clases prácticas como en las de laboratorio se propone que cada docente organice un grupo de alumnos donde se inicien prácticas de aprendizaje y trabajo colaborativos.

## CONDICIONES DE ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN:

Aprobación de la materia mediante dos parciales de evaluación de conceptos prácticos más la entrega de trabajo de campo: El objetivo del trabajo es integrar todos los temas vistos en la materia. Se espera que el alumno desarrolle un sitio web completo sobre un dominio real.

La mecánica de toma de exámenes parciales será la misma que años anteriores y será utilizando la plataforma PEDCO pero en vez de realizarse en el laboratorio será desde el domicilio de cada estudiante.

El trabajo final de la materia será expuesto via meet y luego entregado formalmente por la plataforma PEDCO.

#### **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

1. Javier Eguíluz Pérez. **Introducción a XHTML.** <http://www.librosweb.es/xhtml>
2. Javier Eguíluz Pérez. **Introducción a CSS.** <http://www.librosweb.es/css/>
3. Javier Eguíluz Pérez. **Introducción a JavaScript.** <http://www.librosweb.es/javascript>

#### **BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA:**

1. Consorcio World Wide Web. <http://www.w3c.es/>

**FIRMA DEL PROFESOR**

**FIRMA DEL DIRECTOR DEL  
DEPARTAMENTO**