

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SANTO DOMINGO
FACULTAD DE CIENCIAS
Oficina de Planificación Sectorial (OPLASE)

Escuela: Informática

Cátedra: Lenguajes de Programación (AB)

No. de Créditos:	Teóricos: <u>04</u>
	Prácticos: <u>00</u>

Programa de la Asignatura : Lenguaje de Programación III

Clave : INF-516

Pre-Requisito : INF-513, INF514

Co-Requisito : INF-515

Fecha Elaboración : Sep 2010

No. de horas:	Teóricas: <u>64</u>
	Prácticas: <u>00</u>

• **Descripción de la asignatura:**

Esta asignatura se encarga de dar a conocer al estudiante la programación web y/o el desarrollo de portales de negocio, apoyando con las herramientas de desarrollo Web mas avanzadas e idóneas enfocada en la web 2.0 (regulada por w3c) y los máximos adelantos en tecnologías cgi (AJAX, Web Services). El final de este curso el estudiante comprenderá a cabalidad los elementos esenciales del diseño html, los protocolos de transportación web, la interfaces CGI con java (PHP, JSP/Servlet) y la optimización de los portales con las nuevas herramientas de Ajax y web Services.

• **Objetivos generales:**

Identificar, analizar y aplicar los conceptos, técnicas y herramientas del desarrollo web, tanto para la capa del cliente (Usabilidad), como para la potenciación y seguridad del servidor Web. Fomentar en los estudiantes el pensamiento crítico/analítico y la aptitud para la solución de problemas utilizando esta tecnología con miras a aumentar sus competencias técnicas para la solución de problemas a través de la programación Web.

• **Población destinataria:**

Estudiantes de la Carrera de Informática.

• **Criterios de Evaluación:**

Teórica : **1er. Parcial** (1, 2, 3), **2do. Parcial** (4, 5), **Examen Final** (Todas las unidades).

Prácticas: Asistencia/Participación de los estudiantes. Informes de Investigación. Ejercicios/Prácticas. Pruebas Escritas. Estudios de Casos. Proyectos, Plantillas de Html y otros.

Cantidad de Temas: Cinco (5).

Duración de cada tema: 2 Semanas (promedio).

Elaborado por: Silverio Del Orbe, M.A.
Radhames Silverio, M.A.
Zobiesky Ovalle, P.T.D.

Coordinadora de Cátedra : Romery Alberto Monegro, MAP.

Directora Escuela Informática: Tania De La Rosa, M.A.

Coordinación Docente Oplase: Dolores de la Rosa Tapia

Decana: Miledys Alberto, M.A.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SANTO DOMINGO
FACULTAD DE CIENCIAS
Oficina de Planificación de Ciencias (OPLASE)

No. de horas:	Teóricas: 06 Prácticas: 00
---------------	--------------------------------------

Unidad No : 01

Título del tema : Historia del Internet y Surgimiento de la Programación Web

Objetivo general de la unidad : Conocer la historia del Internet con mira a tener unos conceptos claros sobre dicho ambiente, su estructura , entes involucrados, la definición de sus principales elementos, de forma que el estudiantes conozca y pondere ampliamente el entorno.

Objetivos específicos (Terminales)	Contenidos	Estrategias de aprendizajes	Forma en que será evaluado	Recursos y bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dar una breve historia del Internet, motivo, propósito y la evolución cronológica de este importante medio. ▪ Manejar los conceptos sobre el ambiente de Internet. ▪ Conoce el lenguaje de unificación y publicación en Internet. ▪ Conocer los elementos, capas, protocolos, pasos para la publicación o alojamiento en internet. 	<p>1.1 Historia, alcance y evolución: Historia Propósito Liberación o Publicación de Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arphanet • Internit, IAB, IANA, NFS. • PUCMM <p>1.2 ¿Protocolos de Comunicación y Conceptos del Ambiente: TCP-IP Http FTP Https WWW Capas del entorno: Cliente (Navegadores), Servidor (Web Server) Principales Navegadores de Internet: Google Chrome, MS Explorer, Firefox, Opera, Otros. Principales Servidores Web: Apache, Apache Tomcat, MS IIS, Otros.</p> <p>1.2 Retarías del Internet y Otorgamiento de Permisos para alojamientos: Internit IANA IAB PUCMM</p>	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Preguntas sobre los distintos conceptos expuestos <p>ACTIVIDADES DE CONCEPTUALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprenden los orígenes del internet, así como pasos para oficializar un alojamiento. ✓ Conocen a cabalidad los elementos técnicos de la plataforma Web. ✓ Pueden describir los distintos componentes de la plataforma Web en sus distintas capas o partes. ✓ Comprenden El rol por separado de los Exploradores (Browser) y los Servidores Web (Web Server) y la interoperabilidad entre ambos. ✓ Emplean Plantillas y patrones básicos para el diseño de portales Web. <p>ACTIVIDADES DE APLICACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comentan sobre los distintos conceptos expuestos. ✓ Hacen talleres y tareas en cas de portales básicos, basados plantillas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Por participación ✓ Mini proyecto de un Portal Básico, basado en una galerías de plantillas estándares. 	<p>Internet Society (ISOC) All About The Internet: History of the Internet http://www.isoc.org/internet/history/cerf.shtml</p> <p><i>A Brief History of the Internet Advisory / Activities / Architecture Board:</i> http://www.iab.org/about/history.html</p> <p>Historia de Internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet</p> <p>Políticas generales para el registro de dominio "DO": http://www.nic.do/politica.php3</p> <p>Registro de Dominio: http://www.register.com/ http://www.godaddy.com/search/domains2.aspx?isc=gsfncar02</p>

Objetivos específicos (Terminales)	Contenidos	Estrategias de aprendizajes	Forma en que será evaluado	Recursos y bibliografía
	<p>DNS/IP pública (Router) ISP o enrutadores (En Rep. Dom. Y Otros lugares). Comprobación de Dominios: Register.com y goDaddy.com</p> <p>1.4 Html como lenguaje de publicación, unificación y estandarización: ¿Cuándo surge? Etiquetado. Estándares y regulación. W3c y w3School. Uso de templates o Plantillas para normalizar las paginas, de forma que cumplan con los últimos estándares.</p>	estándares de la web 2.0.		

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SANTO DOMINGO
FACULTAD DE CIENCIAS
Oficina de Planificación de Ciencias (OPLASE)

No. de horas:	Teóricas: 08 Prácticas: 00
---------------	--------------------------------------

Unidad No : 02

Título del tema : Lenguaje Html, DHTML y JavaScript

Objetivo general de la unidad : Conocer todo lo concerniente al lenguaje Html como la mejor herramientas para presentar aplicaciones de negocio y los componentes dhtml que permiten la creación de Formularios en tag de con controles estándares que permiten el envío de request al servidor web.

Objetivos específicos (Terminales)	Contenidos	Estrategias de aprendizajes	Forma en que será evaluado	Recursos y bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> Introducir al estudiante en los principales temas del esquema o esqueleto de una pagina web. Conocer los principales tag o etiquetas htmls y la estructura general de una pagina Web. Detallar los controles DHML que sirven de pase para una aplicación Web. Ponderar y combinar el lenguaje JavaScripts con cada uno de los componentes htmls. Identificar similitudes y diferencias del lenguaje JavaScript con Java y C++. Manejar la validación de datos con Java Script, previo al envío al Servidor Web. Introducir brevemente al estudiante en concepto de aplicaciones CGI y el envío de datos al Servidor Web. 	<p>2.1 Esqueleto General de las paginas:</p> <p>2.1.1 Html tag</p> <p>2.1.1.1 head: title, link, script, meta (Keywords y Description)</p> <p>2.1.1.2 body tag</p> <p>2.1.1.2.1 div tag</p> <p>2.1.1.2.1.1 Elementos de contenido H1,H2,H3, Span, P, UL, LI.</p> <p>2.1.1.2.1.2 a tag o hipervínculo (el mas importante tag)</p> <p>2.2 DHTML y Los Controles de Formularios.</p> <p>2.2.1 Conceptos Generales de DHtml</p> <p>2.2.2 Form Tag</p> <p>2.2.2.1 Atributo action</p> <p>2.2.2.2 atributo method</p> <p>2.2.2.3 atributo id y name</p> <p>2.2.2.4 Event onSubmit</p> <p>2.2.2.5 Event beforeSubmit</p> <p>2.2.2.6 Ternario</p> <p>2.2.3 Controles</p> <p>2.2.3.1 input type text</p> <p>2.2.3.2 input type check</p> <p>2.2.3.3 input type radio</p> <p>2.2.3.4 textarea tag</p> <p>2.2.3.5 select tag→List o Combox</p> <p>2.2.3.6 botones submit y reset</p> <p>2.2.4 Validación de los datos</p>	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Presentación y explicación de plantillas Html estandarizada con w3c. ✓ Comentan los principales tag Htmls y la importancia de titular y firmar las páginas para a indexación de buscadores. ✓ Comentan sobre las herramientas para el diseño grafico (normalmente por artistas publicitarios o diseñadores marcas) ✓ Comentan acerca de como los navegadores descargan e interpretan el html. ✓ Utilizan plantillas y hacen una análisis críticos del cuerpo de una pagina html. ✓ Dialogan sobre la importancia de construir paginas estandarizar para todos los navegadores y la conservación de estilos. ✓ Comprenden el rol de DHML o controles para el diseño de portales Web. ✓ Combinan para paginas html con el Lenguaje JavaScript para maximizar su funcionalidad DHtml. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Por participación ✓ Prácticas: Escribir paginas htmls donde se usen las todos los controles de formularios. ✓ Crear script de validación de datos previos al envíos de los datos al servidor Web. ✓ Escribir script que interactúen con controles del formulario, la secuencia del html y div tag para cambiar el atributo innerHtml. ✓ Hacer un simulador PHP que reciba los parámetros de un formulario (Get y Post) y a través del atributo href del tag a. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ HTML Tutorial http://www.w3schools.com/html/default.asp ✓ HTML Introduction http://www.w3schools.com/html/html_intro.asp ✓ HTML 4.01 / XHTML 1.0 Reference http://www.w3schools.com/tags/default.asp ✓ HTML DOM Tutorial - W3Schools: http://com.w3schools.com/html/dom/default.asp ✓ JavaScript Tutorial: http://www.w3schools.com/JS/default.asp ✓ Proyector de multimedia. ✓ Pizarra, borrador, tiza, crayones... ✓ Computadoras de escritorio y portátiles

Objetivos específicos (Terminales)	Contenidos	Estrategias de aprendizajes	Forma en que será evaluado	Recursos y bibliografía
	<p>(Form data Validation) 2.2.5 Alcance (Scope)</p> <p>2.3 DOM—Emulador de los Objetos Htmls. 2.3.1 Conceptos Básicos. 2.3.2 Window object 2.3.3 Document object 2.3.4 Emulando controles de formulario y contenido dinámicamente.</p> <p>2.4 Java Script en el Cliente 2.4.1 Conceptos Básicos: 2.4.1.1 Lenguaje débilmente tipeado. 2.4.2 Elemento de la programación JavaScript. 2.4.2.1 Script tag: Runat client; src atributo. 2.4.2.2 Definición de variables. 2.4.2.3 Definición de funciones. 2.4.3 Manejo de eventos del DOM 2.4.3.1 onload 2.4.3.2 onclick 2.4.3.3 onover 2.4.3.4 onkeypress. 2.4.3.5 Presentacion complete de la página y medición de tráfico.</p> <p>2.5 Validación de Datos en los formularios 2.5.1 Prevencion o aceptación del submit. 2.5.2 envio Get o Post al Servidor.</p> <p>2.6 Intrínquilis del Lenguaje JavaScript 2.6.1 Similitudes y Diferencias con Java con C++. 2.6.2 var y function. 2.6.3 iteración y control similar a</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comparan y diferencian JavaScript vs los lenguajes Java y C++. ✓ Manejar introductoriamente el envío de datos al servidor y la validación de los mismos. <p>ACTIVIDADES DE CONCEPTUALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Entienden todo lo concerniente a la estructura básica de uan pagina html. ✓ Explican el manejo y conformación de los principales tag html, basado en un estándar universal. ✓ Comprenden el uso de Controles DHtml para construir aplicaciones Web, así como su interacción JavaScript para maximizar su uso. ✓ Explican y comprenden la vías para enviar datos a los servidores Web. <p>ACTIVIDADES DE APLICACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Crean paginas en base a estándar. ✓ Incrustan formularios en la plantilla estándar Html, empleando todos los posibles controles de captura. ✓ Combinan paginas html con JavaScript mediante Flujo normal secuencial y a través de enventos del Dom: hacen talleres con Controles básicos y cambiado innerhtml de div tag. ✓ Comentan sobre las ventajas de validar los datos previo a su envío al servidor Web, así como las distintas vías para realizar esta labor. 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Links y apuntes del profesor

Objetivos específicos (Terminales)	Contenidos	Estrategias de aprendizajes	Forma en que será evaluado	Recursos y bibliografía
	<div>java.</div> <div>2.6.4 Arreglos multidimensionales</div> <div>2.7 Llamadas CGI: Vía Form tag o a tag (href atributo).</div>			

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SANTO DOMINGO
FACULTAD DE CIENCIAS
Oficina de Planificación de Ciencias (OPLASE)

No. de horas:	Teóricas: 12 Prácticas: 00
---------------	--------------------------------------

Unidad No : 03

Título del tema : introducción a la programación Web

Objetivo general de la unidad : Conocer todos los conceptos asociados a la programación Web que permiten el ensamble de dicha plataforma, así como la interacción de dichos elementos (cliente↔Servidor Web) para mantener un sincronismo apropiado.

Objetivos específicos (Terminales)	Contenidos	Estrategias de aprendizajes	Forma en que será evaluado	Recursos y bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> Conocer los elementos y partes básicas de una aplicación Web. Crear aplicaciones básicas que envíen datos al servidor Web. Ponderar y descubrir la configuración básica de un Servidor Web. Recibir en el servidor Web los parámetros enviados desde el cliente (Navegador) Introducir al estudiante en la manipulación de contenido persistente con base de datos, archivos XML y archivos planos. Entender, diferenciar y manipular el http GET y Http Post. Crear pequeñas aplicaciones Web que dejen persistencia en el servidor. 	<p>3.1 Configuración de servidores Web</p> <p>3.1.1 instalación</p> <p>3.1.2 Publicación</p> <p>3.1.2.1 Registro de Dominio</p> <p>3.1.2.2 Routing en ISP.</p> <p>3.1.3 Definición de Web Site.</p> <p>3.1.3.1 Root Site</p> <p>3.1.3.2 Virtual directory</p> <p>3.1.3.3 ISAPI filter.</p> <p>3.1.3.3 default Document.</p> <p>3.2 Breve reseña de PHP (CGI mas común de Internet)</p> <p>3.2.1 Similitudes con C++.</p> <p>3.2.1 Declaración, iteración y control.</p> <p>3.3 PHP interacción con formularios y QueryString:</p> <p>3.3.1 recibiendo los parámetros desde el cliente por Query String (\$_GET).</p> <p>3.3.2 recibiendo los parámetros desde el cliente por Formularios (\$_POST).</p> <p>3.4 PHP Server Response:</p> <p>3.4.1 Out object</p> <p>3.4.2 Generando contenido dinámico en el cliente (en cualquier sección de la página html).</p>	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pregunta la configuración de un servidor Web y la definición de un default Document. ✓ Preguntas sobre en uso de PHP para el procesamiento de datos recibidos desde el cliente: Forma Post y Get. ✓ Preguntas sobre el manajos de percistincio de Datos: Mediante Base de Datos, Archivos Planos y XML. ✓ Entienden el uso especializados del servidor web para producir contenido dinámico. ✓ Preguntas sobre la transformación avanzadas a partir de XML y XSL. <p>ACTIVIDADES DE CONCEPTUALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Entienden la diferencia una llamada GET vs una POST. ✓ Explican el los modelos de manejo de persistencia en la aplicaciones Web. ✓ Comprenden el uso del lenguaje PHP como un instrumentos básico para el manejo de aplicaciones Web, así como sus similitudes con 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Por participación ✓ Practica configurando mi Web Server ✓ Prácticas: Escribir programas que manipulen en objeto \$_GET y \$_POST. ✓ Desarrollar aplicaciones que graben en un archivo los planos los datos del Request. ✓ Escribir programas Web que interactúen con base de datos. ✓ Utilizar los API PHP que permitan transformar XML con XSLT. ✓ Debatir sobre la ventajas y uso de PHP vs otras plataformas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ PHP \$_POST Function http://www.w3schools.com/php/php_post.asp ✓ Manual de PHP: http://www.php.net/manual/es/ ✓ Proyector de multimedia. ✓ Pizarra, borrador, tiza, crayones... ✓ Computadoras de escritorio y portátiles ✓ Links y apuntes del profesor

Objetivos específicos (Terminales)	Contenidos	Estrategias de aprendizajes	Forma en que será evaluado	Recursos y bibliografía
	<p>3.5 Interacción de PHP con Archivos Planos</p> <p>3.5.1 Leer un Archivo Plano y mostrar como contenido dinámico de la página.</p> <p>3.5.2 Recibir los parámetros de un formulario o Query string y hacerlo persistente en un archivo</p> <p>3.5.3 upload y download de archivos.</p> <p>3.6 PHP Interacción con mySql.</p> <p>3.6.1 Construir una Base de datos elemental en MySql.</p> <p>3.6.1 Leer los datos de una base de datos y mostrarlos en una tabla html.</p> <p>3.7 PHP interacción con XML:</p> <p>3.6.1 Conceptos Básicos de XML.</p> <p>3.6.2 Conceptos Básicos de XSL.</p> <p>3.6.3 XML transformation.</p> <p>3.6.4 Mostrando contenido dinámico con transformación.</p> <p>3.8 Ventajas y Desventajas de PHP.</p>	<p>C++.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Entienden el proceso de UPLoad y Download de archivos. ✓ Entienden la importancia del uso de XML y XSL para producir contenido dinámico con suma facilidad. ✓ Comprenden el uso de paquetes <p>ACTIVIDADES DE APLICACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Crean paginas html que envían formularios al servidor web. ✓ Interpretan los datos enviados al Server y lo procesan. ✓ Integran la los Datos GET y POST con Base de Datos y archivos planos. ✓ Manejan talleres sofisticados de producción de contenido mediante XML y XSL. 		

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SANTO DOMINGO
FACULTAD DE CIENCIAS
Oficina de Planificación de Ciencias (OPLASE)

No. de horas:	Teóricas: 24 Prácticas: 00
---------------	--------------------------------------

Unidad No : 04

Título del tema : JSP/Servlet y J2EE

Objetivo general de la unidad : Entender como usar JSP/Servlet y J2EE para el desarrollo de robustas aplicaciones Web, así como también sus ventajas vs otras plataformas.

Objetivos específicos (Terminales)	Contenidos	Estrategias de aprendizajes	Forma en que será evaluado	Recursos y bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> Conocer el ambiente de desarrollo IDE y configuraciones. Detallar y aplicar los elementos para construir un aplicación Web basada en servlet y jsp. Aprender a distinguir las diferentes formas de procesar datos recibido desde el http request y la producción de contenido dinámicos a través de esta Servlet/JSP. Interactuar con componentes Java Bean que emulan las reglas de negocio. Interactuar con la producción de contenido dinámicos en base a estándares de la Web 2.0 y XML/XSLT transformación. Manejar los conceptos de autenticación y seguridad a través de la plataforma servlet/JSP. 	<p>4.1 Configuración del Entorno 4.1.1 Editor IDE. 4.1.2 Servicios integrados en el IDE. 4.1.3 Web Server Tomcat. 4.1.4 Site model pre-hostting.</p> <p>4.2 plataforma Java Servlet 4.2.1 Conceptos Servlet and JSP. 4.2.2 Tecnología Servlet Basics 4.2.2.1 Manejando el --Client Request : Form Data- 4.2.2.2 Manejando el --Client HTTP Request Headers-- 4.2.2.3 Generando el --Server Response (Headers , Cookies , Session Tracking) --</p> <p>4.3 Tecnología JSP. 4.3.1 Invocando Java Code with JSP Scripting Elements 4.3.2 Controlando la estructura generada por Servlets(JSP page Directive) 4.3.3 Incluyendo archivos and Applets en paginas JSP. 4.3.4 usando JavaBeans Components en documentos JSP. 4.3.5 Integrando Servlets and JSP -- The Model View Controller (MVC) Architecture-- 4.3.6 Simplifying Access to Java Code; The JSP 2.0 Expression Language</p>	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACION</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicas la necesidad de usar Web server Apache Tomcat para el alojamiento de Site. Enfocas y conoce la forma de comunicar aplicaciones Web con librerías de negocio. Diferencia y sabe cuando emplear JSP o servlet en base necesidades particulares. Analizan la importancia de XML/XSLT para la producción de contenido dinámico con JSP/Servlet. Emplea u comunica aplicaciones Servlet/Jsp con los diferentes motores de Base de Datos. <p>ACTIVIDADES DE CONCEPTUALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprenden la ventajas de las aplicaciones Web vs las Nativas. Manejan el procesamiento de Información con estructura Servlet/JSP y comunican con las base de datos. Manejan los conceptos básicos de Applets y archivos en las páginas Web. Comprenden al detalle la ingeniería Web desde el punto 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Practica mi primer Web hosting J2EE. ✓ Practica: Procesando Formularios. ✓ Practica dibujando contenido a partir de Las Base de Datos. ✓ Combinación del contenido con Scripting JSP. ✓ Conectando JPS/Servlet con Business Rule (Java Bean) ✓ Cuestionarios de Repaso. ✓ Practica: Transformado XML con XSLT. ✓ Puntos tácticos de la ingeniería JSP/Servlet. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Free Online Version of <u>Second</u> Edition Core Servlets and JavaServer Pages by Marty Hall and Larry Brown; http://pdf.coreservlets.com ✓ Head First Servlets and JSP: Passing the Sun Certified Web Component Developer Exam: By: Bryan Basham, Kathy Sierra, Bert Bates Publisher: O'Reilly Media Released: March 2008 Pages: 912 http://oreilly.com/catalog/9780596516680/preview#preview ✓ Proyector de multimedia. ✓ Pizarra, borrador, tiza, crayones... ✓ Computadoras de escritorio y portátiles ✓ Links y apuntes del profesor

Objetivos específicos (Terminales)	Contenidos	Estrategias de aprendizajes	Forma en que será evaluado	Recursos y bibliografía
	<p>4.4 Accessing Databases with JDBC 4.4.1 Configuring MS SQL Server, MySQL, and Oracle. 4.4.2: Registrando y procesando datos en la base de Datos.</p> <p>4.4 XML/XSLT Transformación y producción de Contenido con Servlet/JSP.</p>	<p>vista de J2EE.</p> <p>ACTIVIDADES DE APLICACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Manejan Form Data con metodología POST Y get. ✓ Registran y Dotos desde distintas base de datos. ✓ Utilizan archivos XML/XSLT para producir contenido con gran facilidad. 		

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SANTO DOMINGO
FACULTAD DE CIENCIAS
Oficina de Planificación de Ciencias (OPLASE)

No. de horas:	Teóricas: 14 Prácticas: 00
---------------	--------------------------------------

Unidad No : 05

Título del tema : Áreas de utilización y acción de las aplicaciones Web –Enfoque Practico--

Objetivo general de la unidad : Conocer a profundidad el uso y forma de empleo de las aplicaciones Web, Basándonos en los conceptos y principios de Portales, Comercio electrónicos y usabilidad/estandarización de dicho medio.

Objetivos específicos (Terminales)	Contenidos	Estrategias de aprendizajes	Forma en que será evaluado	Recursos y bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> Conceptualizar el espectro de las aplicaciones Web como instrumento del posicionamiento organizacional y/o de marca. Entender y ponderar los principios de estandarización que deben cumplir las paginas Web para cumplir con los Estándares de la W3C. Introducir al estudiante en la visión del comercio electrónico y la configuración de AdServer, AdCommerce y los carritos de compra por Internet. Detallar las ingeniería de construir aplicaciones Web tipo SearchEngine y Map Services. Manejar los temas de aplicaciones Web para Medición de Trafico. Manejar los temas avanzados de Estandarización paginas Web, Titulación apropiada 	<p>5.1 Conceptos fundamentas la para de desarrollo de aplicaciones tipo portales.</p> <p>5.1.1 Concepto 5.1.2 La Empresa y sus productos 5.1.3 El Rol de Internet en la empresa 5.1.4 Facilidad de Distribución</p> <ul style="list-style-type: none"> Bajos costos Redes Sociales <p>5.2 Ajax y la actualización de contenido parcial.</p> <p>5.2.1 Conceptos Basicos 5.2.2 XMLHttpRequest 5.2.3 Procesando el resultado de proceso Ajax. 5.2.4 XML/XSL transformacion desde el cliente. 5.2.5 SOA/UDDI 5.2.6 Web Services.</p> <p>5.3 SEO, SEM y Estandarización de HTML:</p> <p>5.3.1 indexación de Paginas. 5.3.2 Estandarización y titulación de páginas. 5.3.3 La Web 2.0 y XHTML. 5.3.4 Ranking y Raitring de paginas. 5.3.5 Search Robot y SEO. 5.3.6 Posicionamiento en los Buscadores</p>	<p>ACTIVIDADES DE EXPLORACION</p> <ul style="list-style-type: none"> Preguntas sobre cómo enfocar los modelos de negocio vía aplicaciones Web. Comentan sobre el potencial de las tecnologías Ajax para la integración de Site. Manejan y dialogan sobre conceptos avanzados de la plataforma Web. <p>ACTIVIDADES DE CONCEPTUALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> Explican su percepción y la utilidad que ven en los modelos de negocio con aplicaciones Web. Ven ventajas y analizan el potencial de AJAX y Web Services. Investigan y ponderan ampliamente los modelos de negocios en Internet y como las aplicaciones Web impulsan estos. Comprenden la importancia del desarrollo Web Basado en estándares. <p>ACTIVIDADES DE APLICACION</p> <ul style="list-style-type: none"> Crean talleres y debate sobre los modelos de negocio de Internet. Crean robustas aplicaciones basada en la plataforma Ajax 	<ul style="list-style-type: none"> Por participación Investigación sobre los modelos de negocio y la Internet. Practica AJAX: Sincronizacion Basica. Practica AJAX: Envio de Data. Practica AJAX:Procesamientos de resultado. Practica AJAX: Transformacion Avanzada. Practica Medicion de trafico con Google Analitic. Desarrollo de un carrito Basico. Comprobacion que la paginas cumplen con el estandar w3c. Colocacion de publicidad de la pagina. 	<ul style="list-style-type: none"> AJAX http://es.wikipedia.org/wiki/AJAX. JavaScript: Web Services using XMLHttpRequest (Ajax) http://www.the-art-of-web.com/javascript/ajax/ Ricardo Tayar. Internet, diseño y arquitectura web, SEO, SEM, Rock´n´Roll y mis cosas.. Proyector de multimedia. Pizarra, borrador, tiza, crayones... Computadoras de escritorio y portátiles Links y apuntes del profesor

Objetivos específicos (Terminales)	Contenidos	Estrategias de aprendizajes	Forma en que será evaluado	Recursos y bibliografía
y los tópicos SEO y SEM	5.4 Introducción a los AdCommerce, AdServer y Carrito de Compra: 5.4.1 Conceptos fundamentales. 5.4.2 Ventas on-line. 5.4.3 Colocación de Publicidad.	y Web Services. ✓ Programan la colocación de publicidad en los portales. ✓ Crean programas que miden el Tráfico de la Internet.		