

Estimad@s estudiantes de la Maestría en Comunicación con Medios Virtuales de ICONOS generación 28,

P R E S E N T E S

Les doy la más cordial bienvenida, mi nombre es [Jonathan MirCha](#) y seré su profesor de la materia de **Fundamentos de Programación Web** donde el contenido será aprender el lenguaje de programación JavaScript.

Hay 2 puntos que quiero les queden muy claros:

1. NO VAN A APRENDER A PROGRAMAR JAVASCRIPT EN UN CURSO DE 20 HORAS
2. ESTAN EN UNA MAESTRÍA POR LO CUAL DEBEN DE INVERTIR AL MENOS EL DOBLE DE TIEMPO POR SU CUENTA DE LO QUE ESTÁN FRENTE AL DOCENTE.

Esto significa que cuando termine el curso ustedes por lo menos deberán tener 60 horas practicando con JavaScript. Mi labor es facilitarles la introducción a este maravilloso mundo de la programación web, pero si ustedes no **PRACTICAN Y PRACTICAN Y PRACTICAN**, por muy buenas prácticas que les enseñe, por muchos recursos que les proporcione, no avanzarán, les pido que vengan a la clase con la mejor disposición, con muchas ganas de aprender y participar y sobre todo con mucha tolerancia a la frustración =D.

Les comento que el horario de clases será los días sábados de 12 a 4pm y consideren lo siguiente:

- No doy recesos intermedios, por lo cual vengan bien descansados y comidos =D.
- La clase comenzará puntualmente a las 12:15pm y terminará a las 3:45pm.
- Si bien no doy un receso intermedio, si tendrán tiempo de descanso antes y después del horario.
- Después de las 12:30pm no entra nadie y eso me incluye.



Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

Para la primera sesión ya tiene 2 actividades a realizar y que serán tomadas en cuenta para su evaluación final:

- Del libro [Introducción a JavaScript](#) deberán leer el capítulo [uno](#) y [dos](#) completos.
- Adicionalmente deberán ver el siguiente video tutorial: [Programación Orientada a Objetos en JavaScript](#)

A continuación les anexo la planeación de la materia, desglosando lo que veremos en cada una de nuestras sesiones, así como los recursos donde pueden ampliar sus conocimientos y los entregables de cada sesión.

Después de la planeación viene la evaluación y la fecha de entrega del proyecto.

Cualquier duda estoy a sus órdenes.

Maestría en Comunicación con Medios Virtuales	CICLO: 2015-2
Unidad de Aprendizaje: Fundamentos de Programación Web.	CLAVE: __
<p>Total de horas con docente*: 20 horas</p> <p>Total de horas por sesión: 4 horas</p> <p>Total de sesiones: 5 sesiones</p> <p><small>*Las horas con docente son de carácter presencial y obligatorio; es decir que, en estas horas los estudiantes asisten a sesiones teóricas con los docentes dentro de este Instituto.</small></p>	<p>Total de horas independientes*: 20 horas</p> <p>Total de horas independientes que el estudiante debe dedicar por semana para esta unidad de aprendizaje: 4 horas</p> <p><small>*Las horas independientes, son las horas que los estudiantes escogen en su hacer diario para realizar las prácticas que complementen las sesiones teóricas, las cuales son de carácter obligatorio pero no presencial.</small></p>

OBJETIVO GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Al finalizar el curso el estudiante aprenderá los fundamentos de programación web con el lenguaje JavaScript.

NOMBRE DEL DOCENTE: Jonathan U. Miranda Charles	FIRMA DEL DOCENTE:
---	---------------------------

SESIÓN NO. 1	FECHA: 18-Abr-2015	TEMA: Introducción a la Programación Web. SUBTEMAS: POO y Javascript.	
<p>OBJETIVO DE LA SESIÓN NO. 1: Conocer e introducir al estudiante a la programación web a través del paradigma de la orientación a objetos y el lenguaje JavaScript. Conceptos de programación orientada a objetos. Comentarios, clases y objetos. Métodos-funciones y Atributos-variables. Tipos de datos. Algoritmos y diagramas de flujo.</p> <p>Si te quedaron dudas de esta clase puedes ver los siguientes videos del Curso de Diseño y Programación Web de Bextlan:</p> <ul style="list-style-type: none">• Programación Orientada a Objetos en JavaScript• Objetos, métodos y atributos, funciones, variables, tipos de datos, interacción con HTML			
ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE CON DOCENTE		ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTES	EVALUACIÓN
Explicación de temas y ejercicios prácticos. Resolución de dudas. Revisión de avances del proyecto final.		Leer los capítulos: Capítulo 5 Capítulo 6 del libro Introducción a JavaScript	Al Final del Documento
<p>FUENTES DE INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Al final del Documento <p>ENTREGABLES 2ª SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lista de 5 posibles interacciones JavaScript aplicadas al sitio web hecho en los módulos de HTML y CSS• Crear un objeto del mundo real en JavaScript con 4 atributos y 2 métodos.• Crear un portafolio personal (curriculum vitae) que inserte elementos HTML y estilos CSS dinámicamente con JS			

SESIÓN NO. 2	FECHA: 25-Abr-2015	TEMA: Fundamentos de Programación JavaScript. SUBTEMAS: Sintáxis, Métodos, Eventos, Objetos, interacción con HTML.	
OBJETIVO DE LA SESIÓN NO. 2: Fundamentos de programación JavaScript: Objetos, variables, métodos y funciones. Operadores, condicionales ciclos. Arreglos y temporizadores.			
Si te quedaron dudas de esta clase puedes ver los siguientes videos del Curso de Diseño y Programación Web de Bextlan:			
<ul style="list-style-type: none">• Algoritmos, diagramas de flujo, eventos y manejadores de eventos• Condicionales, operadores lógicos, fechas y temporizadores			
ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE CON DOCENTE		ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTES	EVALUACIÓN
Explicación de temas y ejercicios prácticos. Resolución de dudas. Revisión de avances del proyecto final.		Leer los capítulos: Capítulo 3 del libro Introducción a JavaScript	Al Final del Documento
FUENTES DE INFORMACIÓN: <ul style="list-style-type: none">• Al final del Documento			
ENTREGABLES 3ª SESIÓN: <ul style="list-style-type: none">• Traer el algoritmo, diagrama de flujo y código JS de una actividad de la vida cotidiana (x3)• Ver y traer el código y las dudas surgidas del video tutorial Juego del Gato, ciclo while y arreglos			

SESIÓN NO. 3	FECHA: 02-May-2015	TEMA: Eventos y DOM. SUBTEMAS: Cadenas, Números y Formularios.
<p>OBJETIVO DE LA SESIÓN NO. 3: Trabajo con números, cadenas de texto y formularios. JavaScript y HTML: Document Object Model.</p> <p>Si te quedaron dudas de esta clase puedes ver los siguientes videos del Curso de Diseño y Programación Web de Bextlan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciclo for y arreglos multidimensionales • Arreglos asociativos y JSON • Trabajo con números y cadenas de texto 		
ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE CON DOCENTE	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTES	EVALUACIÓN
<p>Explicación de temas y ejercicios prácticos. Resolución de dudas. Revisión de avances del proyecto final.</p>	<p>Leer los capítulos:</p> <p>Capítulo 7</p> <p>del libro Introducción a JavaScript</p>	<p>Al Final del Documento</p>
<p>FUENTES DE INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al final del Documento <p>ENTREGABLES 4ª SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar Arreglos y/o JSON al portafolio personal • Ver y traer el código y las dudas surgidas del video tutorial Formularios, validación de datos y expresiones regulares 		

SESIÓN NO. 4	FECHA: 09-May-2015	TEMA: Agente de Usuario. SUBTEMAS: Detección de teclado, ratón, scroll y pantalla.
<p>OBJETIVO DE LA SESIÓN NO. 4: Manejadores de Eventos: Detección de teclado, ratón, scroll y pantalla.</p> <p>Si te quedaron dudas de esta clase puedes ver los siguientes videos del Curso de Diseño y Programación Web de Bextlan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detección de Dispositivos con navigator.userAgent • Detección de Plataformas y Navegadores 		
ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE CON DOCENTE	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTES	EVALUACIÓN
<p>Explicación de temas y ejercicios prácticos. Resolución de dudas. Revisión de avances del proyecto final.</p>	<p>Leer los capítulos:</p> <p>Capítulo 7</p> <p>del libro Introducción a AJAX</p>	<p>Al Final del Documento</p>
<p>FUENTES DE INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al final del Documento <p>ENTREGABLES 5ª SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agregar un formulario de contacto con validaciones JS al portafolio personal (Mínimo 3 validaciones) • Ver y traer el código y las dudas surgidas del video tutorial Detección de teclado, ratón, scroll y pantalla • Ver y traer el código y las dudas surgidas del video tutorial Objetos, Prototipos y Herencia • Leer el Capítulo 7 del libro Introducción a AJAX 		

SESIÓN NO. 5	FECHA: 16-May-2015 (8am-12pm)	TEMA: JavaScript Avanzado. SUBTEMAS: Objetos y Prototipos. AJAX.
<p>OBJETIVO DE LA SESIÓN NO. 5: Objetos, Prototipos, Herencia y AJAX. Aplicación de Examen</p> <p>Si te quedaron dudas de esta clase puedes ver los siguientes videos del Curso de Diseño y Programación Web de Bextlan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetos, Prototipos y Herencia • Introducción a AJAX 		
ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE CON DOCENTE	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTES	EVALUACIÓN
<p>Explicación de temas y ejercicios prácticos. Resolución de dudas. Revisión de avances del proyecto final.</p>	<p>Desarrollo de avances del proyecto final. Resolución de ejercicios prácticos. Investigación de temas prácticos.</p>	<p>20% Examen 20% Interacciones JS al sitio HTML-CSS 30% Portafolio Personal 30% Resto de Entregables</p>
<p>FUENTES DE INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a JavaScript • Introducción a AJAX • Curso de Diseño y Programación Web de Bextlan <p>ENTREGABLES FINALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregar el sitio web desarrollado en las materias de HTML y CSS con 5 interacciones JS que sean justificables. • Aplicar AJAX al portafolio personal y entregarlo terminado con todas las implementaciones solicitadas. <p>ENTREGA FINAL: Jueves 21-Mayo-2015</p>		