



DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

TITULAR DE LA ASIGNATURA:
M.T.I. Dagoberto Fiscal Gurrola.



May - Ago 2018

Universidad Tecnológica de Durango

Universidad Tecnológica de Durango

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA:

Al finalizar la asignatura, el alumno:

- Desarrollar un sitio y aplicaciones web con acceso a Base de datos, para efficientar procesos en una organización.

UNIDADES DE LA ASIGNATURA:

1.- Fundamentos de Sitios Web

2.- Programación de una aplicación Web (1 y 2)

OBJETIVOS DE LAS UNIDADES:

1.-Desarrollar un sitio web a través de una metodología y el lenguaje HTML5 para su publicación

2.- Desarrollar una aplicación Web con acceso a base de datos para su publicación.

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA



ENFOQUE POR COMPETENCIAS, UNIDAD I

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Entorno de las aplicaciones Web (Internet, Intranet y Extranet)	Describir las características de: -Internet, Intranet y Extranet como entornos Web.		Analítico Coherente Sistemático Asertivo Objetivo
Metodología de desarrollo y publicación de un Sitio Web	Definir los conceptos de: Tipos de Sitios Web, Requerimientos técnicos y de publicación del sitio (requerimientos de instalación, Modelo Cliente/Servidor, FTP, HTTP, Hospedaje y dominios de sitios Web), Medidas de seguridad en sitios web como (Autenticación y Encriptación), Especificaciones del cliente, Estructura del Sitio Web, Contenido del Sitio Web, Mapa de Sitio Web.	Desarrollar el Mapa de Sitio Web con base a las especificaciones del cliente.	Analítico Coherente Proactivo Ordenado Sistemático Asertivo Objetivo

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA



... **CONTINÚA ... UNIDAD I**

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Lenguaje XHTML	Identificar los elementos del lenguaje XHTML y hojas de estilo.	Elaborar un Sitio Web utilizando lenguaje XHTML, hojas de estilo y publicarlo en la Web.	Analítico Coherente Proactivo Ordenado Sistemático Asertivo Objetivo

ENFOQUE POR COMPETENCIAS, UNIDAD II

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Fundamentos de programación Web	Identificar las instrucciones, comandos y funciones del lenguaje de programación web.	Crear un sitio web que integre: formularios, contadores y rutinas de programación	Analítico Sistemático Observador Planificador Autocrítico
Configuración del Entorno Web	Describir los tipos de servidores para el montaje de aplicaciones Web.	Instalar el servidor para la interacción con la base de datos.	Analítico Creativo Observador Planificador
Métodos de conexión de forma abierta	Identificar los diversos métodos de conexión abierta (ODBC, JDBC, PDO O NATIVA).	Crear una aplicación de acceso a datos mediante conexión abierta (ODBC, JDBC, PDO O NATIVA).	Analítico Coherente Sistemático Ordenado Creativo Planificador

ENFOQUE POR COMPETENCIAS, UNIDAD III

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Métodos de conexión a datos usando directamente los drivers del proveedor.	Identificar los diversos métodos de conexión definidas por el proveedor de base de datos (OLEDB, <u>SQLServer</u> , <u>Oracle</u> , <u>MySQL</u>).	Crear una aplicación de acceso a datos mediante el empleo de los drivers del proveedor de datos.	Analítico Ordenado Creativo Observador Planificador

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Manipulación de datos a través de un programa	Identificar la sintaxis y empleo de las instrucciones de inserción, borrado, actualización y consulta de información.	Crear aplicaciones que permita la manipulación de los datos	Analítico Coherente Sistemático Ordenado Creativo Observador Planificador

UNIDAD I.- Fundamentos de sitios Web.

SABER 40%	SABER HACER 40%	SABER SER 20%
Examen Escrito (Teórico-Práctico) 40%	Participación 5% Actividades en Clase 5% Tareas 5% Prácticas 5% Reporte de Unidad 20%	Asistencia y Puntualidad 4% Proactivo y Confiable 4% Organizado y Autodidacta 4% Hábil Trabajo y Comun. 4% Analítico y Sistemático 4%

UNIDAD II.- Programación de una aplicación Web. (1er Parte)

SABER 35%	SABER HACER 45%	SABER SER 20%
Examen Escrito (Teórico-Práctico) 35%	Participación 5% Actividades en Clase 5% Tareas 5% Prácticas 5% Reporte de Unidad 25%	Asistencia y Puntualidad 4% Proactivo y Confiable 4% Organizado y Autodidacta 4% Hábil Trabajo y Comun. 4% Analítico y Sistemático 4%

UNIDAD II.- Programación de una aplicación Web. (2do Parte)

SABER 30%	SABER HACER 50%	SABER SER 20%
Examen Escrito (Teórico-Práctico) 30%	Participación 5% Actividades en Clase 5% Tareas 5% Prácticas 5% Reporte de Unidad 30%	Asistencia y Puntualidad 4% Proactivo y Confiable 4% Organizado y Autodidacta 4% Hábil Trabajo y Comun. 4% Analítico y Sistemático 4%

- 1.- Se nombrara lista todos los días. Contar con el 80% asistencia
- 2.- Calificación Mínima aprobatoria 80
- 3.- Si no aprueban 2 unidades de 3, se van a extraordinario
- 4.- La sumatoria de las calificaciones de las 3 unidades es el 50 % de la calificación final. El proyecto final ocupa el otro 50 %.
- 5.- Si reprueban las 3 unidades se da de baja el alumno
- 6.- Leer y respetar los Reglamentos institucionales (Escuela, Laboratorios, Biblioteca)
- 7.- [Calendario Escolar UTD May-Ago 2018](#)
- 8.-Conocer los tipos de becas a estudiantes

- [HTML 5, CSS, PHP, JavaScript](#)



ENCUESTA DIAGNOSTICA

