

	<b>PLANTILLA DE LA GUIA DIDACTICA DE LA ASIGNATURA</b>	Código: FD71
		Versión: 03

<b>PROGRAMA ACADÉMICO:</b> Técnica Profesional en Programación de Sistemas de Información en ciclo propedéutico con Tecnología en Sistematización de Datos.		
<b>ASIGNATURA:</b> Construcción Elementos de Software Web.		
<b>CODIGO DE ASIGNATURA:</b> ING00825	<b>GRUPO: 10° y 11°</b>	<b>FECHA DE INICIO: 12 de febrero 2018</b>
<b>PROFESOR:</b>		<b>Email:</b>
<b>OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA Y COMPETENCIAS QUE DESARROLLA</b>		
<b>OBJETIVO GENERAL:</b> cionar a los estudiantes los conceptos, elementos y estructuras básicas de una herramienta de programación para la Web que permita la construcción de contenidos para Internet, requeridos dentro de la solución de un problema.		
<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Describir la interfaz y el entorno básico de la herramienta de programación.</li> <li>✓ Enfocar la importancia del diseño creativo de sitios web, su usabilidad y accesibilidad, mediante el uso de diferentes ambientes de desarrollo.</li> <li>✓ Desarrollar el entendimiento del compromiso profesional que representa el desarrollo y diseño de aplicaciones web</li> <li>✓ Escribir programas que permitan el acceso a bases de datos</li> <li>✓ Desarrollar software para la Web</li> </ul>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>DE</b>	<b>APRENDIZAJE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aprovechar el entorno de trabajo del ambiente seleccionado para crear una interfaz amigable que responda a los eventos presentados en la ejecución y al interactuar con el usuario.</li> <li>✓ Aplicar los elementos básicos del lenguaje de programación para codificar la solución planteada a un problema real, mediante el uso de las herramientas propias del lenguaje seleccionado.</li> <li>✓ Construir soluciones de software utilizando la modularidad del lenguaje para permitir la reusabilidad de código con el fin de optimizar el programa.</li> <li>✓ Aplica pruebas unitarias y verifica cumplimiento de requerimientos acorde con una lista de chequeo.</li> <li>✓ Muestra una actitud positiva y responsable ante todas las actividades propuestas en el módulo.</li> </ul>		
<b>COMPETENCIAS GENERALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabajar en equipo</li> <li>✓ Mostrar trabajo en forma autónoma</li> <li>✓ Exhibir abstracción, análisis y síntesis</li> <li>✓ Identificar, plantear y resolver problemas</li> <li>✓ Interpretar textos técnicos en idioma extranjero</li> <li>✓ Desarrollar capacidad de análisis lógico</li> </ul>		
<b>SUGERENCIAS PARA EL ESTUDIO DE LA ASIGNATURA:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lectura de temáticas propuestas</li> <li>✓ Desarrollo de actividades extraclase</li> <li>✓ Actualización permanente sobre el desarrollo del área</li> </ul>		
<b>EVALUACION:</b>		
La evaluación debe ser continua y por competencias, con el propósito de evaluar las habilidades y destrezas adquiridas por el estudiante, ofreciendo diferentes estrategias acordes con las normas establecidas en el reglamento estudiantil de la Institución.		





- Seguimiento (50%):
  - 2 exámenes prácticos (10% c/u)
  - Trabajo final práctico (10%).
- Proyecto Pedagógico Integrador (PPI) (50%):
  - Primera socialización (25%)
  - Segunda socialización (25%)

TEMATICA O ACCION POR  
DESARROLLAR

% CUMPLIDO

CRONOGRAMA DE  
ACTIVIDADES

✓

**Unidad 1: Introducción (semana 1 desde que comienza el módulo CESW)**  
**Semana 1 (2 horas)**

- Concepto y tipos de Arquitectura de software, objetos
- Aplicaciones de Escritorio vs Aplicaciones Web
- Arquitectura de una aplicación Web

**Unidad 2: Tecnologías Lado Cliente**  
**Semana 2 Y 3 (4 horas) - 1 hora PPI**

- Especificación HTML: Etiquetas HTML, Atributos HTML
  - Estructura de un documento HTML (html, head, title, body)
  - Etiquetas para encabezados, texto y formato (h1, h2, h3, h4, h5, h6, p, b, i, u, sub, sup,)
  - Etiquetas para manejo de tablas (table, tr, td)
  - Etiquetas para el manejo de listas (ol, ul, li, dl, dt, dd)
  - Etiquetas para el manejo de imágenes y vínculos (img, a)
  - Iframes.
  - Otras etiquetas: div
  - Ejemplos

**Semana 4 y 5 (4 horas) 2 horas PPI**

- Especificación HTML: Formularios HTML
  - Métodos de envío: get, post
  - Tipos de controles: botones, casillas de verificación, radiobotones, menus, texto, selección de archivos, datos ocultos
  - Ejemplos

**Semana 6, 7 y 8 (6 horas) 3 horas PPI**

Especificación CSS:

- Sintaxis y tipos de datos básicos
- Colores y fondos
- Selectores
- Fuentes, texto y alineación
- Etiqueta HTML: STYLE
- Ejemplos
- Tablas, bordes
- Etiqueta HTML: LINK
- Ejemplos
- Momento valorativo (10%): Examen práctico 1 (HTML/CSS)



	<b>PLANTILLA DE LA GUIA DIDACTICA DE LA ASIGNATURA</b>	Código: FD71
		Versión: 03

**Semana 9,10 y 11 (6 horas) 3 horas PPI**

- Lenguaje JavaScript:
  - Sintaxis
  - Variables
  - Tipos de datos
  - Operadores
  - Control de flujo.
  - Funciones y eventos,
  - Validación de formularios.
  - Cookies.
  - Momento valorativo 2

**Semana 12 (2 horas) 1 hora PPI**

- Ajustes a la página Web (entregable brochure PPI).

**Nota:** el entregable PPI (Brochure) será evaluado en la semana 27 (2 de octubre).

**BIBLIOGRAFÍA BASICA:**

- Especificación HTML 4.01. <http://www.w3.org/TR/html401>
- Especificación CSS 2.1. <http://www.w3.org/TR/CSS2>
- Ajax in Action. Dave Crane & Eric Pascarello. Manning Publications. 2006
- JavaScript: The Definitive Guide. David Flanagan. O'Reilly Media. 6th edition. 2011
- JavaScript Bible. Danny Goodman et al. Wiley Publishing. 7th edition. 2010
- PHP: Hypertext Preprocessor. <http://www.php.net>
- Manual de Referencia de MySQL. <http://dev.mysql.com/doc>
- [www.jquery.com](http://www.jquery.com)