



Licenciatura: DISEÑO GRAFICO

Materia: DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE  
PÁGINA WEB

Clave: PE-LDG801

Modalidad: EJECUTIVA

Cuatrimestre: 8°.

Horas: 2

**OBJETIVO:**

Podrá diseñar y programar páginas Web utilizando las principales tecnologías tanto del lado del cliente como del lado del servidor, empleadas para el desarrollo de páginas Web dinámicas. • Conocerá las tecnologías DHTML (XHTML, JavaScript y CSS), HTML+TIME, ASP.NET, PHP, JSP, ColdFusion y AJAX. Podrá utilizar herramientas de diseño como Flash

S	CLASE I	CLASE 2
1	<b>PRESENTACIÓN</b>	<b>UNIDAD I</b> <b>INTRODUCCION</b> 1.1.- Concepto de portal 1.2.- Portales horizontales vs. Portales verticales 1.3.- Páginas Web estáticas vs. Páginas dinámicas
2	1.4.- Principales componentes de una página Web 1.5.- DHTML 1.6.- HTML+TIME	<b>UNIDAD II</b> <b>TECNOLOGIAS DEL LADO DEL SERVIDOR</b> 2.1.- Lenguaje PHP 2.1.1.- Características principales y estructura del lenguaje PHP 2.2.- ASP.NET
3	2.2.1.- ASP.NET y la Plataforma.NET 2.3.- ColdFusion 2.3.1.- Características y estructura del servidor ColdFusion	2.4.- Java Server Pages (JSP) 2.4.1.- Desarrollo de páginas Web utilizando el lenguaje Java
4	<b>UNIDAD III</b> <b>TENDENCIAS ACTUALES EN EL DESARROLLO WEB</b> 3.1.- JavaScript y XML Asincronos (AJAX) 3.1.1.- Historia de AJAX	3.1.2.- Tecnologías que integran AJAX 3.1.3.- Ventajas y desventajas de AJAX 3.1.4.- Ejemplos de desarrollo con AJAX
5	<b>UNIDAD IV</b> <b>EL DISEÑO EN LAS PAGINAS WEB</b> 4.1.- El escenario de Flash 4.2.- La línea de tiempo, Capas, Caja de herramientas y Paneles 4.3.- Aprendizaje de la caja de herramientas de Flash 4.4.- Aprendizaje de los paneles de Flash 4.5.- Paneles	4.6.- Utilización de la línea de tiempo y capas 4.7.- Dibujo de objetos 4.8.- Creación de animaciones 4.9.- Utilización de guías y máscaras 4.10.- Creación de símbolos y utilización de la biblioteca
6	4.11.- Utilización de gráficos importados 4.12.- Adición de sonidos a las películas 4.13.- Publicación de películas Flash 4.14.- Aprendizaje básico de los conceptos de ActionScript 4.15.- Programación básica de ActionScript	<b>RETROALIMENTACION DE CONTENIDO</b>
7	<b>EXAMEN FINAL</b>	

<b>ACTIVIDADES EN EL AULA PERMITIDAS:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.-Conducción Docente, manejo</li><li>2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales. (Pantalla).</li><li>3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de Ideas.</li><li>4.-Propiciar Actividades de</li><li>5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teóricamente.</li></ol>
<b>ACTIVIDADES NO PERMITIDAS:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Exámenes Orales.</li><li>2. Exposiciones como Evaluación.</li><li>3. Exposiciones</li></ol>