

**PLANEACION LICENCIATURA ESCOLARIZADA****SAC-FOR-05-A****Licenciatura:** DISEÑO GRAFICO**Materia:** DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE PÁGINA WEB**Clave:** P-LDG801**Modalidad:** Escolarizada**Cuatrimestre:** 5°**Horas:** 4**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	CLASE 3	CLASE 4
1	PRESENTACIÓN	UNIDAD I INTRODUCCION	1.1.- Concepto de portal	1.2.- Portales horizontales vs. Portales verticales
2	1.3.- Páginas Web estáticas vs. Páginas dinámicas	1.4.- Principales componentes de una página Web	1.4.- Principales componentes de una página Web	1.5.- DHTML
3	1.5.- DHTML	1.6.- HTML+TIME	1.6.- HTML+TIME	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO
4	EXAMEN 1a. UNIDAD	UNIDAD II TECNOLOGIAS DEL LADO DEL SERVIDOR	2.1.- Lenguaje PHP	2.1.1.- Características principales y estructura del lenguaje PHP
5	2.2.- ASP.NET	2.2.1.- ASP.NET y la Plataforma.NET	2.3.- ColdFusion	2.3.1.- Características y estructura del servidor ColdFusion
6	2.4.- Java Server Pages (JSP)	2.4.1.- Desarrollo de páginas Web utilizando el lenguaje Java	2.4.1.- Desarrollo de páginas Web utilizando el lenguaje Java	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO

7	EXAMEN 2a. UNIDAD	UNIDAD III TENDENCIAS ACTUALES EN EL DESARROLLO WEB	3.1.- JavaScript y XML Asíncronos (AJAX)	3.1.- JavaScript y XML Asíncronos (AJAX)
8	3.1.- JavaScript y XML Asíncronos (AJAX)	3.1.1.- Historia de AJAX	3.1.1.- Historia de AJAX	3.1.2.- Tecnologías que integran AJAX
9	3.1.2.- Tecnologías que integran AJAX	3.1.2.- Tecnologías que integran AJAX	3.1.3.- Ventajas y desventajas de AJAX	3.1.3.- Ventajas y desventajas de AJAX
10	3.1.4.- Ejemplos de desarrollo con AJAX	3.1.4.- Ejemplos de desarrollo con AJAX	3.1.4.- Ejemplos de desarrollo con AJAX	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO
11	EXAMEN 3a. UNIDAD	UNIDAD IV EL DISEÑO EN LAS PAGINAS WEB	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
12	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	4.11.- Utilización de gráficos importados 4.12.- Adición de sonidos a las películas
13	4.13.- Publicación de películas Flash	4.14.- Aprendizaje básico de los conceptos de ActionScript	4.15.- Programación básica de ActionScript	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO
14	EXAMEN FINAL			

**ACTIVIDADES
EN EL AULA
PERMITIDAS:**

- 1.-Conducción Docente, manejo de Esquemas, Conceptos Básicos y Referentes Teóricos (Pizarron)
- 2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales. (Pantalla).
- 3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de Ideas.
- 4.-Propiciar Actividades de Interes dentro del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para generar Investigaciones.
- 5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teoricamente.

**ACTIVIDADES
NO PERMITIDAS:**

1. Exámenes Orales.
2. Exposiciones como Evaluación.
3. Exposiciones.