

**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 | <b>PRESENTACIÓN</b>                               | <b>UNIDAD I<br/>INTRODUCCION</b>                              | 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   | <b>RETROALIMENTACION DE CONTENIDO</b>                             |
| 4 | <b>EXAMEN 1a. UNIDAD</b>                          | <b>UNIDAD II<br/>TECNOLOGIAS DEL LADO DEL SERVIDOR</b>        | 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 | <b>RETROALIMENTACION DE CONTENIDO</b>                             |

|    |  |  |   |  |
|----|--|--|---|--|
| 7  | <b>EXAMEN 2a. UNIDAD</b>   | <b>UNIDAD III<br/>TENDENCIAS ACTUALES EN<br/>EL DESARROLLO WEB</b> | 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   | <b>RETROALIMENTACION DE CONTENIDO</b>  |
| 11 | <b>EXAMEN 3a. UNIDAD</b>   | <b>UNIDAD IV<br/>EL DISEÑO EN LAS PAGINAS<br/>WEB</b>              | 4.1.- El escenario de Flash<br>4.2.- La línea de tiempo, Capas, Caja de herramientas y Paneles      | 4.3.- Aprendizaje de la caja de herramientas de Flash<br>4.4.- Aprendizaje de los paneles de Flash |
| 12 | 4.5.- Paneles<br>4.6.- Utilización de la línea de tiempo y capas | 4.7.- Dibujo de objetos<br>4.8.- Creación de animaciones           | 4.9.- Utilización de guías y máscaras<br>4.10.- Creación de símbolos y utilización de la biblioteca | 4.11.- Utilización de gráficos importados<br>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  | <b>RETROALIMENTACION DE CONTENIDO</b>  |
| 14 | <b>EXAMEN FINAL</b>  |  |   |  |

**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.