2024A

ACADEMIA DE LENGUAJES INFORMÁTICOS						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	**Programación en Internet I**				
	TIPO DE ASIGNATURA	**Curso-Taller**			CLAVE	**IF143**
II	CARRERA	**Ingeniería en Telemática, Ingeniería en comunicación multimedia.**				
	ÁREA DE FORMACIÓN	**Formación especializante obligatoria**				
III	PRERREQUISITOS	**Ninguno**				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	**80 hrs.**	TEORÍA	**48 hrs.**	PRÁCTICA	**32 hrs.**
V	VALOR EN CRÉDITOS	**6**				
FECHA DE CREACIÓN		FECHA DE MODIFICACIÓN	**Diciembre 2023**		FECHA DE EVALUACIÓN	

VI. COMPETENCIA GENERAL

Diseñar documentos Web utilizando estándares de la industria como lo es XHTML, HTML5 y CSS3. Aplicar los conceptos de calidad en contenidos para la Web (Accesibilidad, Portabilidad).

COMPETENCIAS PARTICULARES:

1. Aprender a crear y visualizar un documento XHTML y HTML5; su estructura y sintaxis.
2. Conocer qué hay detrás de Internet y cómo funciona.
3. Entender los principios de los lenguajes XHTML, HTML5 y CSS.
4. Comprender la importancia de realizar páginas Web semánticas, separando la estructura del documento, su diseño y funcionamiento.
5. Analizar, depurar y entender la sintaxis y estructura de los lenguajes HTML5, CSS3.
6. Aplicar las tecnologías Web estándares en una maquetación Web.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

1. Historia y evolución de Internet.
   Competencia: El Alumno conoce el origen de uno de los medios de comunicación más importantes del mundo e identificar algunos conceptos básicos
   a. Beneficios de tener una página Web.
   b. Historia y evolución de Internet.
   c. Evolución de la Web
      i. Web 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0
   d. Qué es Internet
   e. TICs Tecnologías de la Información y Comunicación
   f. Elementos de un Sitio Web

i. URL
ii. Nombre de Dominio
iii. Alojamiento Web
iv. Estándares Web
v. Blog

2. XHTML, HTML5 y CSS
Competencia: El alumno tendrá los elementos necesarios para la creación de páginas Web accesibles con base en estándares.

a. Historia de HTML
b. Evolución de HTML, XHTML y HTML5
c. Estructura básica de una página Web
d. Doctype
e. Colores HTML
f. Texto HTML
   vi. Efectos y formatos de texto en la Web
   vii. Incrustación de fuentes externas
g. Secuencias especiales
h. Comentarios HTML
i. DIV y SPAN
j. Class y ID
k. Imágenes en la Web
l. Listas HTML
m. Enlaces, hipervínculos
n. Tablas
o. Formularios
p. Iframe, incrustaciones multimedia
q. Audio y video
r. Metaetiquetas
s. HTML5
t. Psicología del Color
u. Cómo subir una página Web a Internet

3. Proyecto Final.
Competencia: El alumno deberá elaborar una página Web, mostrando contenidos semánticamente estructurados y accesibles. El proyecto integrará las tecnologías vistas a lo largo del curso, mismo que tendrá que estar montado bajo un servidor web, el cual debe ser capaz de poder ser visualizado ante cualquier navegador, obteniendo así, el beneficio de portabilidad, escalabilidad y accesibilidad en la información, todo bajo el estándar W3C.

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Este programa se ofrece en la modalidad presencial. La convivencia y uso de tecnologías permite al estudiante adecuar el ritmo y profundizar de los estudios a sus necesidades. Se ha diseñado en el marco del programa una metodología heterogénea para la explotación de la formación, que permite estructurar e impartir de manera personalizada y eficaz contenidos muy diversos, la estructura del curso es un taller de trabajo.

La composición de las sesiones de formación se basa en el uso selectivo de los recursos para la información y la formación, apoyándose en la administración teniendo como elementos importantes los siguientes:

a) Estudio profundo de cada unidad de aprendizaje y exposición del profesor
b) Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso, el cual se evidencia a través del producto final.
c) Trabajo individual y por equipo, Participación en las sesiones presénciales, así como su asistencia a ellas.
d) Evaluaciones continúas reflejada en cada unidad de aprendizaje.
e) Metodología de proyectos, trabajo en grupos y uso de materiales en diversos formatos y medios.
f) Se vinculará el trabajo de los equipos del curso con las empresas e instituciones para las cuales desarrollarán los proyectos y estas a su vez emitirán una evaluación del trabajo.

Método de enseñanza

a) Explicativo-Ilustrativo: Permite descartar y explorar los factores variables que intervienen en el fenómeno que nos proponemos a investigar. El alumno se apropia de conocimientos elaborados y reproduce modos de actuación que ya él conoce.
b) Tutorial: Tiene como máximo objetivo ofrecer oportunidades de un desenvolvimiento individual a un completo desarrollo de sus posibilidades personales. Predominan los métodos de enseñanza individualizada son elaboración de proyectos tipo multimedia.

Técnicas y actividades de Aprendizaje:

a) Explicaciones Teóricas por parte del Profesor.
b) Resoluciones de Ejemplos Prácticos por parte del Profesor.
c) Resoluciones de Ejercicios Prácticos por parte del Profesor y del Alumno.
d) Participación en clase por parte del Alumno.
e) Realización de Proyectos enfocados a la asignatura
f) Trabajo en subgrupos (equipos) e individual
g) Conferencia ó exposición
h) Instrucción Programada
i) Exposiciones y análisis de contenidos temáticos
j) Resolución de Ejercicios,
k) Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso, el cual se evidencia a través del producto final.

Recursos Didácticos:

a) Computadoras o laboratorio de computadoras con capacidad para 40 estudiantes
a) Software especializado como Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox, Editor de Texto, Editor Gráfico, Filezilla (cliente) PDF Reader.
b) Aula equipada con 40 equipos de cómputo con acceso a Internet
a) SmartBoard ó laptop, televisión o cañón.
b) Pintarrón y plumones.
c) Ejercicios prácticos
d) Uso de correo electrónico
c) Uso de Google Classroom y plataformas en línea como apoyo en la distribución de materiales y recursos, así mismo para la entrega de trabajos de los estudiantes

El curso exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias, y talleres de índole cultural, deportiva, social y educativa relacionado con su campo de formación.

.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Arce Anguiano, Francisco Javier 2016. Desarrollo web con HTML 5. Alfaomega

ISBN: 9786076227602

Deitel, Paul 2014. Internet and World Wide Web. Pearson Educación de México

ISBN: 9786073222907

MacDonald Matthew 2012. Creación y diseño Web. Madrid España Anaya Multimedia.

ISBN: 9788441529854

Herrera Ríos Manuel 2012. Arrancar con HTML5: curso de programación. México Alfaomega.

ISBN: 9786077073314

Juan Carlos Oros 2011. Diseño de páginas Web con XHTML, JavaScript y CSS, Segunda edición. México Alfaomega.

ISBN:9786077071150

Ralph G. Schulz2009. Diseño Web con CSS. México Alfaomega Grupo Editorial.

ISBN: 000327330

José López Quijaldo 2008. Domine HTML y DHTML, Segunda edición. México Alfaomega Grupo editor: Ra-Ma Editorial.

ISBN: 9789701513217

Kris Jamsa, Ken Cope 1996. Programación en Internet. México: Mc Graw-Hill.
ISBN: 000142159

Anderson, Stephen P. 2012. Diseño que seduce. Anaya Multimedia

ISBN: 9788441530614

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

BailynEvan 2012. Ganar con Google. Madrid España Anaya Multimedia
Andy Budd. 2009. CSS Mastery, Advanced Web Standards Solutions.

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

El curso tiene como finalidad la formación integral del alumno, al adquirir experiencia profesional para afrontar el rápido avance tecnológico actual y establecer la importancia de ser un profesional con iniciativa y espíritu emprendedor en nuestros días.

Aptitudes: Capacidad y disposición para el buen manejo de la tecnología con habilidad para solucionar problemas reales durante el desarrollo de sus prácticas profesionales logrando con esto las condiciones idóneas para afianzar sus conocimientos, así como darse cuenta de la importancia de ser autogestores de su aprendizaje para poder adaptarse a las situaciones cambiantes propias de la profesión que eligieron.

Actitudes: El alumno cuenta con una conducta positiva y receptiva durante el desarrollo de sus actividades en el Centro de Prácticas, la cual le permite desenvolverse con iniciativa y liderazgo elaborando estrategias creativas para la resolución de problemas a los que se enfrente durante su desempeño.

Valores: Al interactuar con grupos sociales laborales afines a sus futuras tareas profesionales, el alumno tiene la oportunidad de reconocer la diversidad y multiculturalidad que puede existir dentro de una organización laboral, que le ayuda a afianzar su identidad poniendo en práctica el respeto hacia los demás individuos para el buen funcionamiento de las relaciones laborales.

Conocimientos: El alumno aplica los conocimientos adquiridos durante los estudios previos en proyectos reales y/o en solución de problemas.

Capacidades: El alumno analiza y sintetiza las actividades realizadas de manera crítica, estableciendo la trascendencia e importancia de dicha experiencia en su formación integral. Al presentar su informe ante la comunidad universitaria el alumno afianza su habilidad de expresarse en público.

Valores Éticos y Sociales: El alumno trabaja individualmente (Responsabilidad y puntualidad); valora objetivamente el trabajo y opiniones de sus compañeros (Respeto); presenta proyectos genuinos (Honestidad); valora el método de la ciencia como un camino que nos conduce a la verdad (Valorar la verdad); aprecia la cultura; crítica y es criticado en forma constructiva (Respeto); y valora el trabajo en equipo para su fortalecimiento (Integración en equipo).

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Desarrollar competencias para crear diseños Web que garanticen la accesibilidad de contenidos, así como la convergencia de medios audiovisuales e interfaces de aplicaciones interactivas para Internet.

XII. EVALUACIÓN

- **PARTICIPACIÓN**
  - En este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, la asistencia a las sesiones presénciales, la puntualidad en la entrega de las actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso
- **ASIGNACIONES PRÁCTICAS**
  - Entrega de trabajos realizados fuera del aula de clases, instrumentos de valoración escrita, exposición de temas de manera individual o en equipo.
- **PROYECTO FINAL**
  - Trabajo de investigación mediante la creación de un producto web tipo multimedia.

1. **PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS**

a) Examen teórico……30 %
b) Trabajos en clase….....40 %
c) Proyecto final……30 %

Nota. Se darán 5 puntos finales por mínimo 5 registros de tutorías. Siempre y cuando el alumno tenga una calificación aprobatoria

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son:

a) La elaboración de un producto Web multimedia basado en procesos de producción de materiales a partir de la aplicación de conceptos a necesidades de personas, empresas o instituciones, y

b) Participación de los estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la programación web.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

Delgado Rodríguez Hugo Adrián (2929929)

E-mail: adrian.delgado@cuc.udg.mx

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO:

MODIFICACIÓN DEL CURSO: Ing. Hugo Adrián Delgado Rodríguez (2929929)

EVALUACIÓN DEL CURSO:

Vo. Bo.

Mtra. Catalina Luna Ortega
Presidente de la Academia de Lenguajes Informáticos

Dra. Claudia Patricia Figueroa Ypiña
Jefe del Departamento de Ciencias y Tecnologías de la Información y Comunicación

Dra. María del Consuelo Cortez Velázquez
Director de la División de Ingenierías