



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

2016B

ACADEMIA DE LENGUAJES INFORMÁTICOS					
I	NOMBRE DE LA MATERIA	PROGRAMACIÓN EN INTERNET II			
	TIPO DE ASIGNATURA	CURSO TALLER	CLAVE	IF188	
II	CARRERA	LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN COMUNICACIÓN MULTIMEDIA			
	ÁREA DE FORMACIÓN	ESPECIALIZANTE OBLIGATORIA			
III	PRERREQUISITOS				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80	TEORÍA	48	PRÁCTICA 32
V	VALOR EN CRÉDITOS	8			
	FECHA DE CREACIÓN		FECHA DE MODIFICACIÓN	JULIO 2014	FECHA DE EVALUACIÓN
					JULIO 2016

VI. OBJETIVO GENERAL

1. El alumno diseñará documentos Web dinámicos utilizando estándares de la industria como lo es (XHTML, HTML5, CSS, PHP y MySQL). Aprenderá a pensar con la lógica de un Programador Web. Instalará y configurará un servidor Web de tal manera que pueda crear páginas dinámicas en PHP y bases de datos.

OBJETIVOS PARTICULARES:

1. Aprender a crear y visualizar un documento DHTML; su estructura y sintaxis.
2. Programar formularios dinámicos.
3. Definir funciones, librerías de código y clases propias.
4. Utilizar cookies, sesiones y archivos.
5. Analizar, depurar y entender la sintaxis y estructura de los lenguajes HTML, CSS y PHP
6. Aplicar las tecnologías Web estándares demostrando los lineamientos de la accesibilidad.
7. Crear, entender y utilizar bases de datos MySQL.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad 1: PHP

Objetivos: El alumno aprenderá a analizar, planear y crear aplicaciones Web capaces de resolver problemas relacionados con estándares de la industria como XHTML, HTML5, CSS, PHP y MySQL.

- 1.1. PHP
 - 1.1.1. Presentación de PHP
 - 1.1.2. Historia
 - 1.1.3. Objetivos principales
 - 1.1.4. Licencia de Uso
 - 1.1.5. Versiones
 - 1.1.6. Un paso más allá de HTML y CSS
 - 1.1.7. Conozca a PHP
 - 1.1.8. Instalación
 - 1.1.8.1. Instalación y configuración de PHP
 - 1.1.8.2. Instalación y configuración de PHPMyAdmin
 - 1.1.8.3. Otras opciones de instalación
 - 1.1.9. Primeras pruebas en PHP
 - 1.1.9.1. Empezando con PHP
 - 1.1.9.2. Comentarios
 - 1.1.10. Variables y constantes
 - 1.1.10.1. Mostrando variables
 - 1.1.10.2. Constantes

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- 1.1.11. Operadores
 - 1.1.11.1. Operadores aritméticos
 - 1.1.11.2. Operadores de comparación
 - 1.1.11.3. Operaciones lógicas
 - 1.1.11.4. Operadores de unión de cadena
 - 1.1.12. Estructuras de control
 - 1.1.12.1. Instrucciones condicionales
 - 1.1.12.2. Instrucciones de bucle
 - 1.1.12.3. Otras instrucciones
 - 1.1.13. Funciones
 - 1.1.13.1. Funcionamiento
 - 1.1.13.2. Alcance de las variables
 - 1.1.14. Funciones para manipulación de cadena
 - 1.1.14.1. Función SUBSTR()
 - 1.1.14.2. Función ORD()
 - 1.1.14.3. Funciones PRINTF () y SPRINTF ()
 - 1.1.14.4. Funciones STRTOLOWER () y STRTOUPPER ()
 - 1.1.14.5. Funciones EREG () y EREGI ()
 - 1.1.15. Manejo de ficheros
 - 1.1.15.1. Directorios
 - 1.1.16. Cookies y Sesiones
 - 1.1.16.1. ¿Qué son las cookies?
 - 1.1.16.2. Almacenar variables en cookies
 - 1.1.16.3. Sesiones
 - 1.1.17. Variables predefinidas
 - 1.1.18. Validaciones
 - 1.1.19. Bucles y archivos de texto
 - 1.1.20. Creando y usando funciones
- 1.2. Apache
- 1.2.1. ¿Qué es Apache?
 - 1.2.2. Instalación y configuración de Apache

Unidad 2: MySQL

Objetivos: Conocer y manipular la base de datos MySQL. Generar registros e interactuar con ellos a través de PHP.

- 2.1. MySQL
 - 2.1.1. ¿Qué es MySQL? Historia y Principales características
 - 2.1.2. Instalación y configuración de MySQL
 - 2.1.3. PHPMYADMIN
 - 2.1.4. Crear una base de datos
 - 2.1.5. Crear una tabla
 - 2.1.6. Insertar datos en una tabla
 - 2.1.7. Consultar datos de una tabla
 - 2.1.8. Actualizar datos de una tabla
 - 2.1.9. Borrar datos de una tabla
 - 2.1.10. Borrar una tabla
 - 2.1.11. Borrar una base de datos
 - 2.1.12. Datos alfanuméricos
 - 2.1.13. Llevando datos de la base a las páginas
 - 2.1.14. Llevando datos de las páginas a la base

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Unidad 3: Proyecto final

Objetivos: El alumno deberá elaborar una aplicación Web dinámica, mostrando contenidos semánticamente estructurados y accesibles. El proyecto integrará las tecnologías vistas a lo largo del curso, mismo que tendrá que estar instalado de manera local, así como también bajo un servidor web, el cual debe ser capaz de poder ser visualizado ante cualquier dispositivo, 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:

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

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Beati Hernán (2011). PHP: creación de páginas Web dinámicas. Buenos Aires, Argentina: Alfaomega.
- López Quijaldo José (2008). *Domine PHP y MYSQL Programación dinámica en el lado del servidor*. México Alfaomega grupo editor: Ra-MaEitorial. ISBN: 9789701512692

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Andy Budd. 2009. *CSS Mastery, Advanced Web Standards Solutions*.

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

Actitud: Se pretende que el alumno, cuente con una conducta positiva hacia el manejo las herramientas necesarias, para el conocimiento de la información y las tecnologías en la actualidad.

Valores: Se pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su delación con el exterior.

Conocimiento: Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de retroalimentación para adquirir los conocimientos necesarios a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular al alumno.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Capacidades: El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema, así como también mejorar los procesos en tiempo y forma para realizarlo dependiendo de las circunstancias en que se presente.

Habilidades: El alumno tendrá la disposición para realizar tareas relacionadas con la creación de sitios Web interactivos.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Esta materia da las bases para que el alumno adquiera las habilidades para crear sitios Web dinámicos, de una manera integral donde puedan aplicar el sus habilidades con otros medios. Crear sitios Web accesibles y que cumplan con los estándares básicos de la Web.

XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizara con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara.

1) ASPECTOS A EVALUAR (Criterios de evaluación)

- a) **Participación en clase;** en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, las asistencia a las sesiones presenciales, la puntualidad en la entrega de los actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso.
- b) **Trabajos de aprendizaje (Tareas e investigaciones):** a este rubro pertenecen la recepción, revisión y evaluación de los trabajos y actividades de aprendizaje que se desarrollaran en el curso, tales como las act. Preliminares, las de contenidos, las integradores, la participación en foros temáticos y la entrega de los trabajos e investigaciones.
- c) **Producto Final;** En este rubro se evaluará el proyecto final del curso. El cual estará basado en la presentación de una "plantilla" aplicada a un Gestor de Contenidos, instalado de manera local. Del cual se tomarán en cuenta:
 - a. Aplicación de Conceptos
 - b. Aplicación de Tecnologías
 - c. Diseño.

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

Los medios de evaluación para cursos en modalidades presenciales son:

- a) **La comunicación didáctica:**
 - Interacción profesor-alumno
 - Diálogo didáctico: Observación y escucha
 - Preguntas: Individual, a toda la clase en general, para contestar en grupos, y para iniciar un diálogo
- b) **La observación**
 - Sistemática: Cuando se utilizan técnicas de almacenamiento de información.
 - Asistemático: Cuando se manifiesta atención continúa.
- c) **Actividades y ejercicios**
 - Actividad normal del aula
 - Control de dificultades
 - Revisión continúa de trabajos
 - Seguimiento del trabajo en grupos
 - Valorar el trabajo libre
 - Comprobar el grado en el que se van consiguiendo los objetivos
 - Autoevaluación y chequeo periódico de logros y dificultades
- d) **Trabajos de los alumnos**





UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- Evaluado por el profesor, por otros alumnos, por su grupo de trabajo, autoevaluado, en común por profesor, otros alumnos y él mismo.
- a) Tablas de seguimiento y evaluación individual de estudiantes
- b) Resolución de casos de estudio y ejercicios prácticos
- c) Actividades o trabajos en cada unidad de aprendizaje
- d) Trabajos de investigación (escritos y documentos)
- e) Elaboración de productos y materiales tipo multimedia (guías de evaluación)

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

- a) **Pre-evaluación (antes):** su función es orientar / adaptar / estimar algunas de las características más relevantes del estudiante con relación a sus conocimientos y habilidades. Su finalidad es adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las características detectadas, de acuerdo a las especificidades que de allí emerjan. Los instrumentos que la caracterizan se concentran en el evaluado, a fin de mostrar una radiografía o mapa de los rasgos distintivos de un individuo o de un grupo curso.
- b) **Evaluación en proceso (durante):** actúa como un mecanismo de interacción y diálogo docente-estudiante, consiste en la gestión / administración de las acciones pedagógicas del docente y en la adaptación del aprendizaje por parte de los estudiantes. Su función, por tanto, es que docentes y estudiantes estén conscientes de sus logros y necesidades, aciertos y errores, Los instrumentos que caracterizan este tipo de evaluación medirán tanto los procesos (en curso), como las actividades que los componen.
- c) **Post-evaluación (después):** constituye el cierre del proceso, ya sea en las etapas intermedias (trimestrales, semestrales, anuales) o de un ciclo (básica, media, etc.). Su función es verificar / certificar que los conocimientos y competencias correspondan a un modelo previamente acordado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. También constituye una instancia de inserción social, laboral o profesional, ya que certifica la adquisición de determinados objetivos que ya han sido obtenidos

Los momentos de la evaluación será continua y cada elemento suma cierto porcentaje a la calificación final del curso. Cada unidad de aprendizaje presenta una evaluación diagnostica al principio de su abordaje, así mismo contiene una actividad preliminar (realizada con los conocimientos previos del estudiante), tres actividades de aprendizaje relacionadas con la información de la unidad, al final de cada unidad temática se desarrolla una actividad final o evaluación parcial. Al finalizar el curso el estudiante presenta un proyecto de elaboración y diseño de un producto multimedia.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

- a) Examen teórico.....40%
- b) Trabajos en clase20%
(Exposición 10%, Participación 10%)
- c) Trabajo Final.....40%

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

El curso exige:

- a) Análisis, documentación y evaluación de contenidos de investigación.
- b) Elaboración de una plantilla Web basándose en las tecnologías CSS, XHTML y PHP
- c) Participación de los estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la multimedia.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

Hugo Adrián Delgado Rodríguez

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

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa



COLEGIO DEPARTAMENTAL DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

PROFESORES PARTICIPANTES EN

CREACIÓN DEL CURSO:

MODIFICACIÓN DEL CURSO:

Ing. Hugo Adrián Delgado Rodríguez (2929929)

EVALUACIÓN DEL CURSO:

Mtro. Gustavo Viera Estrada.
Presidente
Mtro. Anzony Herrera Martínez
Secretario

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
DCTIC



ACADEMIA DE LENGUAJES
INFORMÁTICOS

ING. GUSTAVO VIERA ESTRADA
PRESIDENTE DE ACADEMIA DE LENGUAJES
INFORMÁTICOS

Vo. Bo

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa



DEPARTAMENTO DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

DR. AURELIO ENRIQUE LOPEZ BARRÓN
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

DR. JORGE IGNACIO CHAVOYA GAMA
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE INGENIERÍAS