

# LICENCIA PROFESIONAL EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA APLICACIONES WEB

## HOJA DE ASIGNATURA CON DESGLOSE DE UNIDADES TEMÁTICAS

<b>1. Nombre de la asignatura</b>	Desarrollo de Interfaz Web II
<b>2. Competencias</b>	Desarrollar Aplicaciones web a través de metodologías ágiles, frameworks y esquemas de seguridad, para eficientar los procesos organizacionales.
<b>3. Cuatrimestre</b>	Segundo
<b>4. Horas Prácticas</b>	44
<b>5. Horas Teóricas</b>	16
<b>6. Horas Totales</b>	60
<b>7. Horas Totales por Semana Cuatrimestre</b>	4
<b>8. Objetivo de la Asignatura</b>	El alumno desarrollará páginas web utilizando HTML 5 para garantizar el despliegue de las mismas en un navegador web y dispositivo móvil.

Unidades Temáticas	Horas		
	Prácticas	Teóricas	Totales
<b>I. HTML 5.</b>	36	12	48
<b>II. Despliegue Web en Móviles.</b>	8	4	12
<b>Totales</b>	<b>44</b>	<b>16</b>	<b>60</b>

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA LICENCIA PROFESIONAL EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA APLICACIONES WEB

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA LICENCIA PROFESIONAL

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2010

# DESARROLLO DE INTERFAZ WEB II

## UNIDADES TEMÁTICAS

<b>1. Unidad Temática</b>	I. HTML 5
<b>2. Horas Prácticas</b>	36
<b>3. Horas Teóricas</b>	12
<b>4. Horas Totales</b>	48
<b>5. Objetivo</b>	El alumno desarrollará páginas Web a través del lenguaje HTML 5 para eficientar el despliegue de información en un navegador web.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Generalidades de HTML 5	Identificar las características del HTML 5:  -Evolución del lenguaje HTML. -Navegadores que lo soportan. -Estructura de un documento HTML 5 *DOCTYPE *Encabezado *Links internos y externos. *Hojas de estilo. *Elementos Semánticos (section, nav, article, aside, hgroup, header, footer, time y mark).	Desarrollar una página Web que incluya los elementos básicos de la estructura.	Analítico Proactivo Ordenado Sistemático Asertivo Objetivo Creativo Planificador

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA LICENCIA PROFESIONAL EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA APLICACIONES WEB

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA LICENCIA PROFESIONAL

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2010

## DESARROLLO DE INTERFAZ WEB II

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Canvas	Identificar el concepto, características y usos de las Canvas y Etiquetas.	Desarrollar una página Web que integre las Canvas y Etiquetas.	Analítico Proactivo Ordenado Sistemático Asertivo Objetivo
Video y Audio	Identificar las restricciones en navegadores de formato de audio y video.  Identificar las etiquetas y atributos de audio y video.  Identificar las etiquetas de conexión de audio y video en vivo.	Desarrollar una página Web que integre elementos de audio y video.  Programar las etiquetas de audio y video en vivo.	Analítico Coherente Proactivo Ordenado Sistemático Asertivo Objetivo
Geolocalización	Identificar las etiquetas de programación de geolocalización:  -Latitud -Altitud -Longitud -Exactitud -Velocidad	Desarrollar una página Web que integre los elementos de geolocalización.	Analítico Observador Proactivo Ordenado Sistemático Asertivo Objetivo Planificador

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA LICENCIA PROFESIONAL EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA APLICACIONES WEB

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA LICENCIA PROFESIONAL

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2010

## DESARROLLO DE INTERFAZ WEB II

Proceso de evaluación		
Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>A partir de un caso práctico integrará en una página web los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Canvas</li> <li>- Audio</li> <li>- Video</li> <li>- Fuentes de Audio y Video en vivo</li> <li>- Geolocalización</li> <li>- Liga de la página Web</li> <li>- Archivo de texto con el código fuente de la página</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar las características del lenguaje HTML5.</li> <li>2. Identificar las etiquetas del lenguaje HTML5.</li> <li>3. Comprender la aplicación de las etiquetas del lenguaje HTML5.</li> <li>4. Comprender el proceso de integración de elementos audio y video en vivo y la geolocalización en una página Web.</li> <li>5. Desarrollar una página Web en HTML5.</li> </ol>	<p>Análisis de casos Listas de cotejo</p>

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA LICENCIA PROFESIONAL EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA APLICACIONES WEB

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA LICENCIA PROFESIONAL

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2010

## DESARROLLO DE INTERFAZ WEB II

Proceso enseñanza aprendizaje	
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Estudio de casos. Práctica Dirigida. Equipos colaborativos.	Equipo de cómputo con Acceso a Internet, Navegadores de Internet, Editor de texto, Block de notas.

Espacio Formativo		
Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA LICENCIA PROFESIONAL EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA APLICACIONES WEB

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA LICENCIA PROFESIONAL

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2010

# DESARROLLO DE INTERFAZ WEB II

## UNIDADES TEMÁTICAS

<b>1. Unidad Temática</b>	II. Despliegue Web en Móviles.
<b>2. Horas Prácticas</b>	8
<b>3. Horas Teóricas</b>	4
<b>4. Horas Totales</b>	12
<b>5. Objetivo</b>	El alumno verificará la compatibilidad de una página Web con el dispositivo móvil mediante el análisis de las especificaciones técnicas para desplegar la información de la misma.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Dispositivos Móviles	Identificar las especificaciones técnicas de los dispositivos móviles:  -Sistema operativo -Requerimientos de hardware -Compatibilidad con lenguajes de programación (i-mode, wap, java, whtml).		Analítico Coherente Sistemático Asertivo Objetivo
Despliegue de una aplicación Web en móviles.	Identificar las especificaciones técnicas de una página web que se despliega en un dispositivo móvil.	Verificar la compatibilidad de una página web en un dispositivo móvil.	Analítico Coherente Proactivo Ordenado Sistemático Asertivo Objetivo

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA LICENCIA PROFESIONAL EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA APLICACIONES WEB

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA LICENCIA PROFESIONAL

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2010

## DESARROLLO DE INTERFAZ WEB II

Proceso de evaluación		
Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>A partir de un caso de dispositivo móvil entregará un documento que incluya:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Especificaciones técnicas.</li><li>-Alcance de las aplicaciones soportadas.</li><li>-Compatibilidad de aplicaciones.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Identificar las características técnicas de los dispositivos móviles.</li><li>2. Identificar el alcance de las aplicaciones soportadas en los dispositivos móviles.</li><li>3. Comprobar la compatibilidad de aplicaciones en dispositivos móviles.</li></ol>	<p>Estudio de casos Listas de cotejo</p>

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA LICENCIA PROFESIONAL EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA APLICACIONES WEB

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA LICENCIA PROFESIONAL

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2010

## DESARROLLO DE INTERFAZ WEB II

Proceso enseñanza aprendizaje	
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Equipos colaborativos Tareas de investigación Estudio de casos	Equipo de cómputo Internet Cañón Manual Técnico de dispositivos móviles

Espacio Formativo		
Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA LICENCIA PROFESIONAL EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA APLICACIONES WEB

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA LICENCIA PROFESIONAL

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2010

## DESARROLLO DE INTERFAZ WEB II

### CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Capacidad	Criterios de Desempeño
Diseñar la capa de presentación de la aplicación web utilizando el framework para establecer la comunicación con el usuario.	Elabora formularios que permiten la comunicación con los usuarios y cumplan con los requerimientos de la aplicación.
Codificar la aplicación web utilizando el framework para determinar la lógica de negocio.	Presenta el componente funcional de codificado acorde a los estándares del lenguaje de programación elegido, respetando las buenas prácticas de programación. Genera la documentación del código.

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA LICENCIA PROFESIONAL EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA APLICACIONES WEB

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES PARA LA LICENCIA PROFESIONAL

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2010

# DESARROLLO DE INTERFAZ WEB II

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Christopher Murphy, Richard Clark, Oli Studholme	2010	<i>Beginning HTML5 and CSS3: Next Generation Web Standards</i>	New York	EE.UU.	Apress
Peter Lubbers, Brian Albers, Frank Salim	2010	<i>Pro HTML5 Programming: Powerful APIs for Richer Internet Application Development</i>	New York	EE.UU.	Apress
Álvarez García, Alonso	2010	<i>HTML 5</i>	MADRID	ESPAÑA	Anaya
Matthew David	2010	<i>HTML5: Visualizing the Web</i>	REINO UNIDO	INGLATERRA	Elsevier Science & Technology

## REFERENCIAS (INTERNET)

Autor	Fecha de creación	Título del Documento	Consultado	Referencia

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA LICENCIA PROFESIONAL EN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA APLICACIONES WEB

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN DE RECTORES PARA LA LICENCIA PROFESIONAL

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2010