



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<b>1. DATOS GENERALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE (UA) O ASIGNATURA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Aprendizaje (UA) o Asignatura</b>			<b>Clave de la UA</b>
PROGRAMACION PARA INTERNET			15909
<b>Modalidad de la UA</b>	<b>Tipo de UA</b>	<b>Área de formación</b>	<b>Valor en créditos</b>
PRESENCIAL	SEMINARIO	BASICA PARTICULAR	8
<b>UA de pre-requisito</b>	<b>UA simultaneo</b>	<b>UA posteriores</b>	
15882 PROGRAMACION	15998 INGENIERIA DE SOFTWARE 1	15912 CLASIFICACION INTELIGENTE DE DATOS	
<b>Horas totales de teoría</b>	<b>Horas totales de práctica</b>	<b>Horas totales del curso</b>	
0	68	68	
<b>Licenciatura(s) en que se imparte</b>		<b>Módulo al que pertenece</b>	
INGENIERIA INFORMATICA		MODULO 3 SISTEMAS ROBUSTOS, PARALELOS Y DISTRIBUIDOS	
<b>Departamento</b>		<b>Academia a la que pertenece</b>	
CIENCIAS COMPUTACIONALES		TECNICAS MODERNAS DE PROGRAMACION	
<b>Elaboró</b>		<b>Fecha de elaboración o revisión</b>	
MARIO JIMENEZ RODRIGUEZ		15 FEBRERO 2019	



**2. DESCRIPCIÓN DE LA UA O ASIGNATURA**

**Presentación**

La situación actual de la programación vive unos momentos excitantes. La popularidad de Internet ha obligado a que los programadores dominen las tecnologías más punteras y que tengan capacidad para crear aplicaciones ejecutables sobre Internet. Un desarrollador de aplicaciones web necesita conocer una lista enorme de tecnologías cuyo flujo de información en Internet nos bombardea con una montaña de datos. Por este motivo, no es poco el esfuerzo que debe hacerse por parte de los programadores para comprender los conceptos relacionados con Internet y el desarrollo de aplicaciones web.

Hace sólo unos pocos años, los programadores se podían especializar en áreas más o menos estrechas sin preocuparse de otras disciplinas. En los entornos de programación actuales, los diseñadores no sólo tienen que estar al tanto de las nuevas tecnologías, sino que tienen que tener, al menos, un conocimiento intermedio de las mismas.

Desde el punto de vista profesional, los programadores necesitan tener una amplia visión de lo que ofrece y hasta donde puede llegar las tecnologías y herramientas ofrecidas en el mercado en cuanto a requerimientos técnicos profesionales. Un desarrollador de aplicaciones web, necesita conocer una lista enorme de tecnologías: lenguajes de programación de páginas web, tecnologías de programación en el lado cliente, en el lado servidor, tecnologías de acceso a base de datos a través de Internet y otras tecnologías más complejas: Servlets, frameworks y db.

**Relación con el perfil**

**Modular**

La asignatura Programación para Internet establece un planteamiento novedoso a la hora de presentar contenidos que apenas aparecen en los planes de estudios y cuando lo hacen se encuentran dispersos por varias asignaturas. Esta asignatura pretende ofrecer al alumno una visión completa de las tecnologías utilizadas en el desarrollo de aplicaciones web. Partiendo del diseño de páginas estáticas (HTML) y de las tecnologías orientadas a la presentación (CSS, JavaScript), repasa tecnologías de cliente (applets Java), para mostrar luego tecnologías de programación para servidores (php), completando el recorrido con una visión general del acceso a base de datos a través de Internet (con mysql). Estos contenidos se imparten a través de la utilización de metodología de trabajo en grupo y el apoyo de herramientas web y docencia

**De egreso**

ADMINISTRAR PROYECTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE;

**Competencias a desarrollar en la UA o Asignatura**

**Transversales**

**Genéricas**

**Profesionales**



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>EL ALUMNO REALIZARA TRABAJO COLABORATIVO DE INVESTIGACIÓN.</p>	<p>EL ESTUDIANTE DISEÑA UN RECURSO DIGITAL BASADO EN ELEMENTOS DE PROGRAMACION PARA INTERNET CON BASE EN HERRAMIENTAS DE CREACIÓN Y EDICIÓN DE MANERA CREATIVA.</p>	<p>EL ESTUDIANTE EMPLEA HERRAMIENTAS COMPUTACIONALES EN LA DESCRIPCIÓN, ANÁLISIS Y DISEÑO APLICACIONES MOVILES Y DE ESCRITORIO EN WEB</p>
---	---	---

## Saberes involucrados en la UA o Asignatura

Saber (conocimientos)	Saber hacer (habilidades)	Saber ser (actitudes y valores)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• VISION GENERAL DE LA PROGRAMACION PARA INTERNET</li> <li>• SERVIDORES DE APLICACIONES WEB</li> <li>• TECNOLOGIAS DE DISEÑO DE PAGINA WEB</li> <li>• TECNOLOGIAS DE PROGRAMACION WEB DEL LADO DEL CLIENTE</li> <li>• TECNOLOGIAS DE PROGRAMACION DE WEB DEL LADO DEL SERVIDOR</li> <li>• INFORMACION A TRAVEZ DE INTERNET ASP VS JSP</li> <li>• TECNOLOGIAS DE DESARROLLO DE COMPONENTES: JAVABEANS, ACTIVEX, PHP</li> <li>• PHP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• USO DE METODOLOGIAS PARA GENERAR INTERACCION</li> <li>• DISEÑO DE APPS EN WEB</li> <li>• EDICIONES DE PAG WEB</li> <li>• USO DE HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS PARA APPS MOVILES EN WEB</li> <li>• DISEÑO DE SCRIPTS PHP.</li> <li>• PROGRAMACION PHP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ACTITUD PARTICIPATIVA CON SUS COMPAÑEROS</li> <li>• ACTITUD COLABORATIVA CON SUS COMPAÑEROS</li> <li>• CREATIVIDAD EN EL DISEÑO DE APPS WEB</li> <li>• CREATIVIDAD EN EL DISEÑO DE INTERACTIVIDAD</li> <li>• RESPONISABILIDAD EN LA ENTREGA DE TTRABAJOS Y TAREAS</li> </ul>

## Producto Integrador Final de la UA o Asignatura

**Título del Producto:** APP MOVIL EN HTML

**Objetivo:** EL ESTUDIANTE APLICA EL USO DE METODOLOGIAS EN LA PRODUCCIÓN DE UNA APP MOVIL USANDO LAS DISTINTAS TECNICAS DE PROGRAMACION.

**Descripción:** Las características del video serán:

- UTILIZACION DE MAQUETACION DE APPS MOVILES
- CONEXIÓN A BAS DE DATOS
- CONEXIÓN A BASE DE DATOS DESDE PHP
- PUBLICACION DE L APP



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA


|

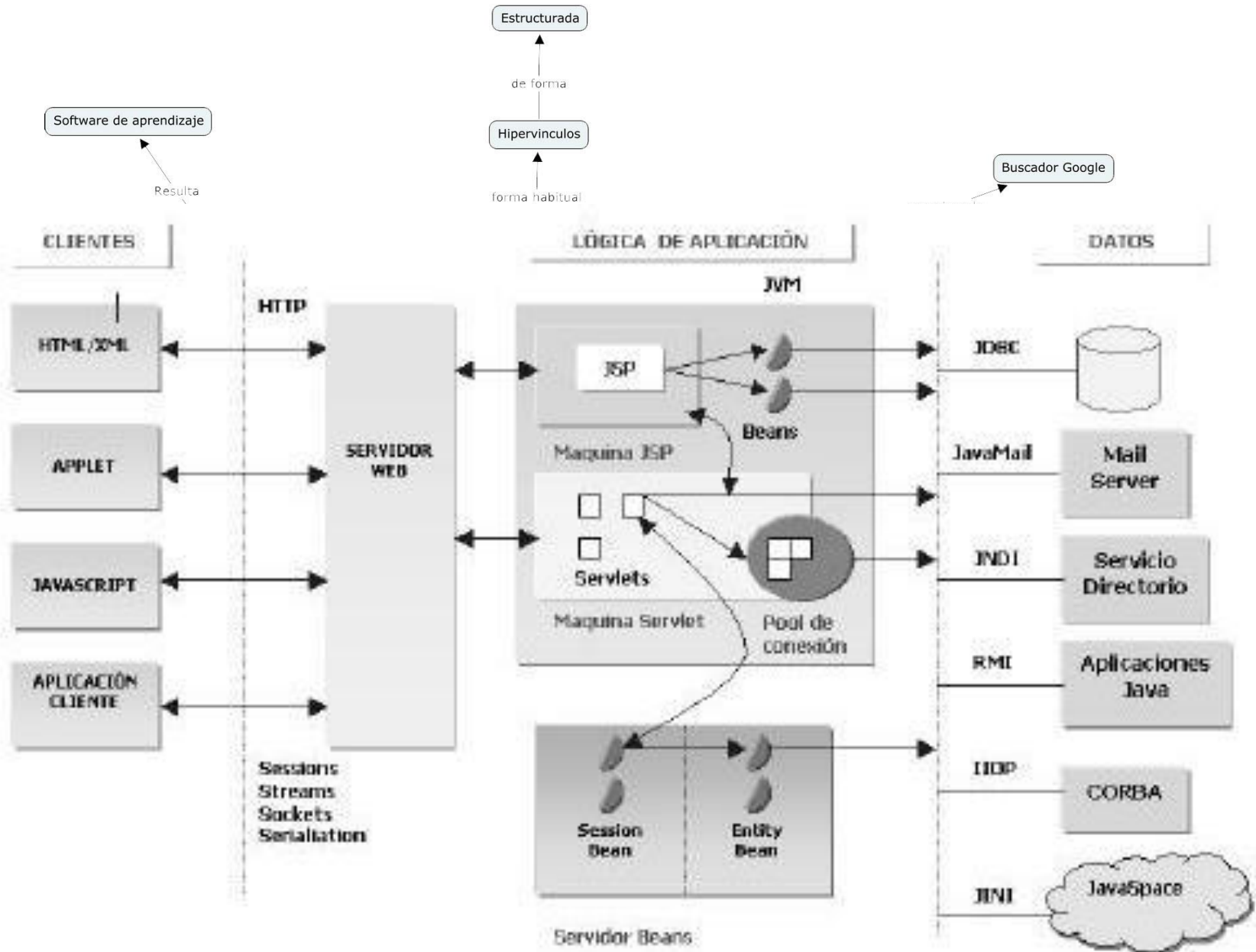


UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

**3. ORGANIZADOR GRÁFICO DE LOS CONTENIDOS DE LA UA O ASIGNATURA**



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA





**4. SECUENCIA DEL CURSO POR UNIDADES TEMÁTICAS**

**Unidad temática 1: Que es la Promacion para internet**

Objetivo de la unidad temática: Conocer que es y como se hace hipermedia

Introducción En esta unidad tematica, se indroducen a la idea basica de que es hipermedia, asi como lo programas que se usan para crear hipemredia. Ademas de ver los conseptos basico de la que es la programacion para intenet y que la forman.

Contenido temático		Saberes involucrados		Producto de la unidad temática	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que es html</li> <li>• Programas para hacer programacon para internet</li> <li>• Programas para editar php</li> <li>• Programas para editar mysql</li> <li>• Programas para crear apps moviles</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• COMPRENDER LA IDEA BASICA DE QUE ES LA PROGRAMCION INTERNET</li> <li>• IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS QUE FORMAN PROGRAMACION INTERNET</li> <li>• IDENTIFICAR LOS PRINCIPALES EDITORES DE PHP</li> <li>• IDENTIFICAR LOS PRONCIPALES EDITORS DE MYSQL</li> <li>• IDENTIFFCAR LOS PRINCIPALES PROGRAMAS PARA CREAR APPS MOVILES</li> </ul>		ELABORAR UN REPORTE DE CUANTOS FRAMEWOKS HAY PARA LA REAIZACION DE APPS MOVILES INSTALAR LOS PROGRAMAS QUE SE REQUIERAN PARA CREAR APPS MOVILES	
Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales	y	Tiempo destinado
IDENTIFICAR LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS ALUMNOS. EXPONER BREVEMENTE QUE ES PROGRAMACION WEB	REALIZAR UNA INVESTIGACION SOBRE CUANDO SURGE EL TERMINO PROGRAMACION WEB	ENTREGA POR ESCRITO DE LA INVESTIGACION	BUSQUEDA INTERNET	EN	2 HORAS
IDENTIFICARLOS PROGRAMAS A USAR Y COMO SE USAN EN TERMINOS GENERALES	INSTALACION DE LOS PROGRAMAS EN SU COMPUTADORA PERSONAL	TENER INSTALADOS LOS PROGRAMAS EN SU COMPUTADORA	MATERIAL DADO POR EL PROFESOR		4 HORAS



**Unidad temática 2:php**

**Objetivo de la unidad temática:** Conocer los principales metodos y efectos para la edicion de un video

**Introducción:** En esta unidad Tematica se introduce al alumno en la idea basica de lo que es la edicion de video, asi como los distintos formatos de video.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que es php</li> <li>• Donde se usa php</li> <li>• Para que se usa php</li> <li>• Edición de un archivo php</li> <li>• Conexión php y mysql</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea basica de que es archivo php, y como esta conformado</li> <li>• Identificar los principales editores de php</li> <li>• Identificar y aplicar la programacion php</li> <li>• Crear conexión entre php y mysql</li> <li>• Conocer y aplicarlos conocimientos en una app movil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboracion de archivo en php</li> <li>• Conexión a la base de datos en php</li> <li>• Crear la api para la app movil</li> </ul>

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado
Exponer ante el alumno el fenomeno de persistencia de la vision, y asi comprender como es posible conectarse a php	Realizar una investigacion sobre php	Entrega por Escrito de la investigacion	Busqueda por Internert	2 horas
Identificar los programas mas utilizados en la edición de archivos php	Sacar cuenta en 000webhost	Tener red en su computadora	Video de internet y computadora	4 horas
Ediciones del archivo php	000webhost	Entregar un programa en php	Video de internet y computadora	6 horas
Conectar la base de dato a php	000webhost	Enttegar el codigo de l aprogramacion	Video de internet y computadora	4 horas
Crear la api para la app movil	000webhost	Generar en php un json para la app	Video de internet y computadora	4horas

**Unidad temática 3: Mysql**

**Objetivo de la unidad temática:** Conocer los principales metodos y efectos para la edicion de un audio

**Introducción:** En esta unidad Tematica se introduce al alumno en la idea basica de lo que es la edicion de audio, asi como los distintos formatos de audio.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
--------------------	----------------------	--------------------------------





# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que es mysql</li> <li>• Cuantos formatos maneja mysql</li> <li>• Programas Para la edición de mysql</li> <li>• Creacion de la BD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [Comprender la idea basica de que es una BD, y como esta conformado</li> <li>• Identificar los principales editores de BD</li> <li>• Identificar y aplicar BD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboracion de una tabla en la bd</li> <li>• Elaborar la bd completa</li> </ul>
--	---	--

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia o de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado
Exponer ante el alumno el las distintas bases de datos que hay para internet	Realizar una investigacion sobre las bd	Entrega por Escrito de la investigacion	Busqueda por Internet	2 horas
Identificar los programas mas utilizados en la edición de BD	000webhost	Hacer la edicion en 000webhost	Programa y computadora	4 horas
Identificar como poder editar una BD	000webhost	Alterado de los datos en la BD	Video de internet y computadora	6 horas
Crear la api para la app movil	000webhost	Crear un php con json	Video de internet y computadora	4 horas

## Unidad temática 4: Framework Phonegap

**Objetivo de la unidad temática:** Conocer los principales metodos de maquetacion de un app movil  
**Introducción:** [En esta unidad Tematica se introduce al alumno en la idea basica de la apps moviles en html

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que es Phonegap</li> <li>• Programas para hacer apps moviles no nativas</li> <li>• Conocer los diferentes metodos de programacion d eapps</li> <li>• Crear una app movil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la idea basica de que es un framwork</li> <li>• Identificar los principales programas de creacion de apps moviles en html</li> <li>• Identificar los diferentes metodos para conectar a php</li> <li>• Identificar los programas para la publicacion de apps</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crar la app movil</li> </ul>

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado
Exponen ante el alumno como se maqueta en Phonegap	Realizar una imvestigación sobre phonegap	[Entregar por escrito de la investigación	Busqueda en internet	[4 hoaras
Explicación sobre los distintos programas de maquetacion	Instalar un programas de maquetacion de app movil	Tener instalado el programa en su computadora	Computadora y Programa	6 horas
Explicar como se realiza una app movil	Realizar una app movil	Entregar una app	computadora	10 horas



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

		movil		



**5. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN**

**Requerimientos de acreditación:**

[app movil funcional y publicada en la appstore]

**Criterios generales de evaluación:**

[Hacer referencia a los lineamientos básicos de fondo (contenido) y de forma (presentación y formato) de las evidencias o productos que se construirán durante el curso]

**Evidencias o Productos**

Evidencia o producto	Competencias y saberes involucrados	Contenidos temáticos	Ponderación
Tareas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• comprender la idea basica de que es html</li> <li>• identificar los elementos que forman html</li> <li>• identificar los principales editores de html</li> <li>• identificar los prncipales compopnentes d ephp</li> <li>• comprender la idea basica de como conectar php y mysql</li> <li>• identificar los principales editores de mysql</li> <li>• identificar y aplicar edicion de archivos php</li> <li>• crear archivos php</li> <li>• comprender la idea basica de que es una bd</li> <li>• identificar los principales editores de bd</li> <li>• identificar y aplicar edicion de bd</li> <li>• comprender la idea basica de la conexión de php con mysql</li> <li>• crear la api para la pp movil</li> <li>• Generar json</li> <li>• Y la app movil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• que es la html</li> <li>• programas para hacer html</li> <li>• programas para editar html</li> <li>• programas para editar php</li> <li>• programas para crear contenido php</li> <li>• que es una bd</li> <li>• cuantos formatos de bd se conocen</li> <li>• programas para la edición de bd</li> <li>• edición de una bd</li> <li>• poner titulos a un video</li> <li>• crear una tabla</li> <li>• frameworks moviles</li> <li>• programas para la edición de frameworks</li> <li>• edición de una app movil html</li> <li>• crear una app simple movil</li> <li>• que es maquetacion movil</li> <li>• programas para hacer maquetacion movil</li> <li>• Crear una app movil</li> </ul>	<b>40%</b>
<b>Producto final</b>			
<b>Descripción</b>	<b>Evaluación</b>		



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<b>Título:</b> Proyecto Final	<b>Criterios de fondo:</b> Edición de php, json y elaboración de app <b>Criterios de forma:</b> Funcional, creativo phonegap	<b>Ponderación</b>
<b>Objetivo:</b> Demostrar lo aprendido en las competencias de cada unidad		<b>60%</b>
<b>Caracterización</b>		
<b>Otros criterios</b>		
<b>Criterio</b>	<b>Descripción</b>	<b>Ponderación</b>
Funcionamiento correcto	que la app no presente fallas	33%
Creatividad	Que tan creativos fueron a la hora de desarrollar su proyecto	40%
Que se utilicen las herramientas vistas en clase	Utilizar efectivamente y correctamente las herramientas vistas en clase	37%



<b>6. REFERENCIAS Y APOYOS</b>				
<b>Referencias bibliográficas</b>				
<b>Referencias básicas</b>				
<b>Autor (Apellido, Nombre)</b>	<b>Año</b>	<b>Título</b>	<b>Editorial</b>	<b>Enlace o bibliotecar virtual donde esté disponible (en su caso)</b>
Jonathan Stark, Paco Nathan, John Papaconstantinou, Paco Lagerstrom, Paco Hope	2013	Building Android Apps with HTML, CSS, and JavaScript	O'Relly	
MEDIAactive	2013	Aprender HTML5, CSS3 y Javascript con 100 ejercicios	macombo	
Andrey Kovalenko	2015	PhoneGap By Example	Packt Publishing Ltd	
<b>Referencias complementarias</b>				
<b>Apoys (videos, presentaciones, bibliografía recomendada para el estudiante)</b>				
Unidad temática 1: <a href="https://www.w3schools.com">https://www.w3schools.com</a>				
Unidad temática 2: <a href="https://www.w3schools.com/php/">https://www.w3schools.com/php/</a>				
Unidad temática 3: <a href="https://www.w3schools.com/sql/default.asp">https://www.w3schools.com/sql/default.asp</a>				
Unidad temática 4: <a href="https://phonegap.com/">https://phonegap.com/</a>				