
Programa de la asignatura

1. Objetivos

Los objetivos de la asignatura Programación en entorno de redes son: Aprender a utilizar lenguajes de markup y definición de hipertexto. Aprender a programar aplicaciones del lado del cliente. Java script. Aprender a utilizar hojas de estilo CSS. Aprender a programar comportamientos sobre objetos del DOM (Document object model) Aprender a programar del lado del servidor. Lenguaje PHP.

2. Metodología de enseñanza

El alumno deberá cumplir con trabajos de investigación, desarrollo de aplicaciones y evaluaciones de tipo Individual y Grupal.

El alumno tendrá acceso a un conjunto de Actividades que le permitirá conformar su entorno de Aprendizaje, los cuales se desarrollarán en los siguientes lugares:

- a. Actividades de Enseñanza en el Aula. Clases Grupales de tipo Teórico.
- b. Actividades de Práctica en Laboratorios de Computadoras, que le permitirán familiarizarse con el ambiente de trabajo, y desde allí construir en la operación su Aprendizaje.
- c. Actividades de Investigación aplicada en los Trabajos Prácticos, de tipo Grupal. Cada Investigación deberá concluir con la correspondiente **presentación de la documentación** escrita y con el correspondiente medio de almacenamiento (disquette – cd – dvd). En todos los casos la funcionalidad es la base de la corrección y aprobación de la asignatura.

3. Contenidos temáticos

UNIDAD 1:

Instalación de equipos en el laboratorio para el trabajo en las prácticas.

UNIDAD 2:

Elementos de html y codificación de páginas WEB.

UNIDAD 3:

Definición de DOM (Document object model) . Programación en Java Script..

UNIDAD 4:

Trabajos utilizando especificaciones de estilo CSS.

UNIDAD 5: Programación de comportamientos utilizando Java Script y CSS en forma conjunta.

UNIDAD 6:

Programación del lado del servidor. PHP básico.

UNIDAD 7;

Lectura de formularios remotos y elaboración de respuestas. Producción de páginas html dinámicas. Exposición de variables del cliente, del servidor y de requerimiento.

UNIDAD 8:

Encriptación del lado del servidor y almacenamiento de datos en disco.

UNIDAD 9:

Programación de procesos de Downloading y Uploading de archivos.

UNIDAD 10.

Programación de sesiones de usuario del lado del servidor. Variables de sesión.

UNIDAD 11.

Acceso a base de datos del lado del servidor. Creación de bases desde el cliente.
Lectura de tablas del servidor de base de datos y programación de un ABM.

4. Proceso de Evaluación.

El alumno deberá rendir un parcial y un Recuperatorio (para el caso de no aprobación del primer nombrado) con fecha determinada por cronograma general de la Universidad.

Entrega de TP resueltos, por grupos de 2 o 3 alumnos.

Examen Final de toda la materia cursada.

Cualquiera de los exámenes se puede rendir en aula o en computadora.

5. Bibliografía

Principal

1. *Apuntes del profesor Gustavo Wittbecker*
2. *www.w3school.com*

Adicional

Software necesario para desarrollar las clases. Coordinar con el Jefe de Laboratorios, Ing. Aguilera para disponer del software y evaluar alternativas dentro de software libre, si la opción es software propietario.

Cliente ssh, Servidor de dns interno con declaración de nombres de hosts virtuales. Servidor WEB Apache. Servidor de base de datos mysql.

8. Autoridades de la Universidad de Belgrano

Dr. Avelino Porto Presidente

Dr. Eustaquio Castro Vicepresidente de Gestión Técnica y Administrativa

Prof. Nilda V. de Brigante Vicepresidente de Docencia e Investigación

Prof. Aldo J. Pérez Vicepresidente de Gestión Institucional

9. Autoridades de la Facultad de Tecnología Informática.

Ing. Alberto Guerci. Decano

Lic. Paula Angeleri. Director de Carrera.

Ing. Sergio Aguilera. Coordinador de Carrera