

INF-113 LABORATORIO DE COMPUTACION

Asignatura:	Laboratorio de computación
Sigla:	INF-113
Área Curricular:	Programación
Modalidad:	Semestral
Nivel Semestral:	Primer semestre
Horas Teóricas:	2 por semana en 1 Sición
Horas Prácticas:	2 por semana en 1 sesión
Pre-Requisitos Formales:	Prefacultativo
Carreras destinatarias:	Informática

1. Problema

Los estudiantes, necesitan conocer herramientas informáticas necesarias para su uso en las diferentes asignaturas.

2. Objeto de la materia

Mejorar la productividad en la elaboración de programas y algoritmos, así como el manejo de la computadora.

3. Objetivos generales

Utilización de herramientas de programación (HTML, Java Script, Dreamweaver) y el Sistema operativo Linux para coadyuvar en la programación y el uso de la computadora.

4. Competencias

El estudiante estará preparado para el desarrollo de páginas web y elaborar scripts en páginas web y en el sistema operativo Linux.

5. Programa Sintético

- HTML y Hojas de Estilo
- Javascrrip
- Linux

6. Contenido analítico

Capítulo I HTML y Hojas de Estilo

- 1.1 Herramientas de Páginas Web
- 1.2 Estructura HTML- Orden de Escritura
- 1.3 Etiquetas de Texto
- 1.4 CSS de texto
- 1.5 Listas-Tablas
- 1.6 CSS de Listas-Tablas
- 1.7 Enlaces-Imágenes
- 1.8 CSS de Enlaces-Imágenes
- 1.9 Hipervínculos
- 1.10 CSS de Hipervínculos
- 1.11 Formularios
- 1.12 CSS de Formularios

Capítulo II Java Script

- 3.1 Introducción
- 3.2 Funciones
- 3.3 Eventos

- 3.4 Formularios
- 3.4 Aplicaciones

Capítulo III Linux

- 4.1 Introducción
- 4.2 Manejo de archivos y directorios
- 4.3 Programación Shell

7. Modalidad de Evaluación

Examen	Temas	Ponderación
Primer Parcial	HTML y Hojas de Estilo	30 %
Segundo Parcial	Java Script	30 %
Tercer Parcial	Linux	20 %
Prácticas	Acumulados en Laboratorio	20 %
	TOTAL	100 %

8. Métodos y Medios

Los métodos de aplicación del proceso curricular de la materia están contenidas en el proceso de enseñanza y aprendizaje centrada en el alumno para lograr un aprendizaje significativo con razonamientos inductivos y deductivos y un aprendizaje por descubrimiento programado, orientado, puro libre y al azar.

9. Bibliografía

- [1] Bermudez, E., 1995: "Unix Sistema Operativo". Ed.: Palmir., 1995.
- [2] Romero, G., 2006: "HTML Dinámico". Disponible: [<http://www.atc.ugr.es>]. Visitado: [01- febrero-2012].
- [3] Cardenas, L., 2001: "Curso de JavaScript". Disponible: [<http://rinconprog.metropoli2000.com>]. Visitado: [10-enero-2012].
- [4] Perdrix, F., S. 2004: "Hojas de Estilo y Usabilidad". Libro Electrónico.
- [5] Macromedia, Inc., 2004: "Utilización de Dreamweaver MX". Libro Electrónico.