

SYLLABUS

1.

Sigla: INF-113

Descripción: Laboratorio de Computación

2. Identificación

Asignatura:	Laboratorio de Computación
Sigla:	INF113
Modalidad:	Semestral
Nivel Semestral:	Primer Semestre
Horas Teóricas:	2 horas semanales
Horas Practicas:	2 horas semanales
Pre-Requisitos:	COM 99 - PREFACULTATIVO
Carreras Destinatarias:	Informática

3. Problema (Por qué)

Los estudiantes bachilleres y los que vienen de haber pasado el curso prefacultativo, tienen conocimientos básicos sobre el entorno de computación, uso de comandos básicos de los sistemas operativos y diversas aplicaciones en estos, por lo tanto con estos conocimientos se puede mejorar la administración de los mismos, para automatizar tareas más complejas , así como el diseño básico de hipermedios, continuando así, los contenidos de la materia Introducción a la Computación.

4. Objeto de la Materia

El objeto de la materia es la aplicación, la programación básica para web.

5. Objetivos generales

Aportar fundamentos en el conocimiento de herramientas de programación distintas a las de las otras materias del mismo nivel, pero que también coadyuvan en su formación en programación y en el uso de la computadora, como ser : Programación Shell en LINUX, HTML, JavaScript.

6. Competencias

Al finalizar satisfactoriamente este curso el estudiante adquirirá las siguientes competencias:

1. Conoce el manejo de herramientas informáticas que serán utilizadas en las siguientes asignaturas de la carrera.
2. Diseña Implementa aplicaciones multimedia empleando herramientas informáticas para el diseño web en el marco de estándares definidos.
3. Conoce y aplica las características, funcionalidades y estructura de HTML, CSS, JavaScript y Shell en Linux, para que pueda realizar un uso adecuado de las mismas en la elaboración de herramientas informáticas

7. Programa Sintético

Codificación bajo HTML, Hojas de Estilo, JAVASCRIPT, Programación Shell en LINUX.

8. Contenidos Analíticos

UNIDAD 01: Programación Shell en LINUX

- Introducción
- Comandos básicos
- Directorios
- Tuberías
- Usuarios, grupos y permisos
- Comandos avanzados
- Editor vi
- Programación en bash
- Introducción JavaScript
- Estructuras de Programación
- Programación en JavaScript

UNIDAD 02: Introducción al HTML y CSS

- Estructura HTML
- Etiquetas de texto HTML
- CSS de texto
- Enlaces, imágenes
- CSS de enlaces e imágenes
- Listas y tablas
- CSS de listas y tablas
- Formularios
- CSS de formularios

UNIDAD 03: JavaScript

- Eventos
- Formularios
- Aplicaciones con HTML y CSS

EVALUACION	PUNTOS	FECHA EXAMEN
Primer Parcial	25	3 - 7 de Septiembre
Segundo Parcial	20	15 - 19 de Octubre

Tercer Parcial	20	26 - 30 de Noviembre
Practicas Laboratorio	20	Eval. Continua
Practica teorica HTML	4	Antes de parcial
Practica teorica Javascript	4	Antes de parcial
Practica teorica LINUX	4	Antes de parcial
Seminarios	3	
Total	100	

9.. Modalidad de Evaluación

Examen	Temas	Ponderación
Primer parcial	Unidad 01	25
Segundo parcial	Unidad 02	20
Tercer parcial	Unidad 03	20
Evaluación Continua		20
Practicas	1,2,3	12 (4 puntos por tema)
Seminarios		3

10. Métodos y Medios

Esta asignatura se desarrolla según la modalidad de dos horas de teoría y dos horas de práctica en aula y en laboratorio, en donde se aplica lo siguientes métodos activos:

- Textos relacionados a las herramientas.
- Seminarios de actualización
- Prácticas de Laboratorio

11. Bibliografía

Aruquipa Marcelo . (2009) Manual de HTML
Eguíluz Pérez Javier (2009) Introducción a CSS, Guía Completa. <http://www.librosweb.es/css>
Eguíluz Pérez Javier (2009) Introducción a JavaScript.
<http://www.librosweb.es/javascript>
Sin Autor. Programación de Shell Scripts en LINUX .
http://juanin.bligoo.com/media/users/0/44513/files/3080/preliminares_shell.pdf
Fernandez Rivera Javier. Programación de Scripts bajo Shell de LINUX. <http://aurea.es/wp-content/uploads/scriptsenlinux.pdf>.