

# TECNÓLOGO EN INFORMÁTICA

## PROGRAMA DE ASIGNATURA

<b>Nombre de la Asignatura</b>	Taller de Aplicaciones de Internet Ricas
<b>Materia</b>	Programación
<b>Créditos</b>	4
<b>Objetivo de la Asignatura</b>	<p>El objetivo principal de la asignatura es formar al estudiante en el diseño y desarrollo de aplicaciones web ricas (o rich internet applications RIA).</p> <p>Los objetivos de la asignatura son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Introducir al estudiante en la programación en una plataforma de desarrollo RIA (Flash, Silverlight)</li><li>• Fomentar en el estudiante habilidades de trabajo en equipo, y la colaboración entre grupos de trabajo</li><li>• Entrenar las capacidades de comunicación y presentación oral del trabajo realizado</li></ul>
<b>Metodología de enseñanza</b>	<p>Se dictarán 2 horas semanales de clases teóricas durante la primera mitad del semestre para dictar los contenidos conceptuales planteados en el temario. Adicionalmente cada alumno deberá dedicar un promedio de 2 horas semanales para el estudio y realización de ejercicios prácticos.</p> <p>En la segunda mitad del semestre, el estudiante deberá dedicar un promedio de 4 horas semanales para la realización del laboratorio. En este periodo los grupos de trabajo mantendrán clases de consulta con el docente en el horario de clase.</p>
<b>Temario</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Objetivos generales del curso</li><li>2. Introducción a las aplicaciones web<ul style="list-style-type: none"><li>○ Historia, Protocolo HTTP</li></ul></li><li>3. Introducción a la programación en el navegador de internet<ul style="list-style-type: none"><li>○ HTML, CSS</li><li>○ XML, XHTML, DOM</li><li>○ Javascript</li><li>○ AJAX, JQuery</li></ul></li><li>4. Plataforma RIA (Silverlight o Flex)<ul style="list-style-type: none"><li>○ Gráficos vectoriales</li><li>○ Manejo de animaciones</li><li>○ Reproducción de contenido multimedia</li></ul></li><li>5. Integración con lógica de servidor<ul style="list-style-type: none"><li>○ Web Services (RPC; SOAP, REST, JSON, SSL, WS*)</li><li>○ Patrones de diseño MVC, MVVM</li></ul></li></ol>
<b>Bibliografía</b>	<p><b>Dynamic HTML: The Definitive Reference</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Publisher: O'Reilly Media, Inc.</li><li>• ISBN-13: 978-0596527402</li></ul> <p><b>Data-Driven Services with Silverlight 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Publisher: O'Reilly Media, Inc.</li><li>• ISBN-13: 978-0596523091</li></ul> <p><b>RESTful Web Services</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Publisher: O'Reilly Media, Inc.</li><li>• ISBN-13: 978-0596529260</li></ul> <p><b>Javascript: The Definitive Guide</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Publisher: O'Reilly Media, Inc.</li><li>• ISBN-13: 978-0596101992</li></ul>

**Anexo:**

**Formas de evaluación**

El docente se basará en los siguientes elementos para evaluar el rendimiento de los estudiantes:

- Calidad del trabajo entregado, realizado en equipo, según los siguientes criterios
  - Entrega en fecha
  - Cumplimiento de los requerimientos funcionales obligatorios
  - Implementación de funcionalidades opcionales
  - Incorporación y evaluación de nuevas tecnologías
- Asistencia, actitud y participación en clase
- Presentación oral del trabajo realizado

En base a esta evaluación el estudiante podrá aprobar completamente el curso o reprobalo.