



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA**  
**UNIVERSIDAD BICENTENARIA DE ARAGUA**  
**VICERRECTORADO ACADÉMICO**  
**SECRETARÍA**  
**ARAGUA VENEZUELA**

FACULTAD:            INGENIERIA

ESCUELA:                 SISTEMAS

ASIGNATURA:    PROGRAMACIÓN INTERNET

CODIGO:            EP-163

UNIDADES CREDITO: 3 U.C.

DENSIDAD HORARIA:   H.T.: 2  
                                  H.P.: 2  
                                  T.H.: 4

PRERREQUISITO:       84 UC APROB

OBJETIVO TERMINAL DE LA ASIGNATURA:

*Desarrollar aplicaciones en Internet, utilizando HTML y lenguaje asterisco*

UNIDAD I

*Generalidades sobre Internet*

DURACION: 1 SEMANA.

OBJETIVO GENERAL:

Describir la utilidad de Internet en el mundo de las comunicaciones

CONTENIDO PROGRAMATICO:

- 1.- Historia de Internet
- 2.- Evolución de Internet
- 3.- La Internet en los negocios

UNIDAD II:

*Protocolos de Comunicación HTTP FTP*

DURACION: 1 SEMANA

OBJETIVO GENERAL:

Describir el funcionamiento de los protocolos HTTP y FTP

CONTENIDO PROGRAMATICO:

- 1.- Protocolo HTTP
- 2.- Protocolo FTP

UNIDAD: III

*Programación en Internet*

DURACION: 1 SEMANA

OBJETIVO GENERAL:

Describir las herramientas mas utilizadas en Internet para la programación cliente servidor

CONTENIDO PROGRAMATICO:

- 1.- Programación en Internet
- 2.- Lenguaje de marca HTML, DHTML
- 3.- Lenguaje para CHI: Javascript, PERL, Asterisco

UNIDAD: IV

*HTML*

DURACION: 3 SEMANAS

OBJETIVO GENERAL:

Describir el lenguaje HTML, analizando las distintas versiones y su evolución

CONTENIDO PROGRAMATICO

1. Versiones del Lenguaje HTML
2. Estructura del Lenguaje HTML
- 3.- Delimitadores del Lenguaje HTML
- 4.- Formas interactivas
- 5.- Tendencias

UNIDAD: V

Programación de CGI

DURACION: 3 SEMANAS

OBJETIVO GENERAL:

Describir y analizar las características y estructura de un programa CGL .

CONTENIDO PROGRAMATICO:

- 1.- Estructura de un programa en CGI
- 2.- Entorno de programación
- 3.- Integración del CGI, con el servidor Web
- 4.- Referencias desde el HTML
- 5.- Alcances y limitaciones

UNIDAD: VI

EL LENGUAJE ASTERISCO

DURACION: 3 SEMANAS

OBJETIVO GENERAL:

Presentar el Lenguaje asterisco y describir la estructura, el funcionamiento y la implementación que actualmente se encuentra en el mercado. .

CONTENIDO PROGRAMATICO:

1. Estructura del lenguaje asterisco.
2. Tipos de Datos
3. Operaciones de entrada y salida.
4. Estructuras de control
5. Manipulación de strings.
6. Inclusión de HTML en el código.
7. uso de funciones y procedimientos
8. Eventos
9. Referencias de asterisco en el HTML.
- 10 Generación de código con asteriscos.

UNIDAD: VII

*Programación en Internet.*

DURACION: 1 SEMANA

OBJETIVO GENERAL:

*Realizar operaciones de base de datos con Asterisco.*

CONTENIDO PROGRAMATICO:

1. *Base de Datos*
2. *Manejo de tablas.*
3. *SQL en asterisco.*

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS:

*Revisión Bibliográfica Disertación Docente Alumno Asignación de Prácticas*

ESTRATEGIAS DE EVALUACION:

*Participación individual y grupal. Revisión de prácticas*

BIBLIOGRAFIA:

*SHELLEY P. (1998) Dynamic HTML. Idg Books USA.*

*MEYER J. DOWNING T. (1997) JAVA Virtual Machine Reilly. USA*

*WEINMAN W. (1996) El Libro de CGI. Prentice Hall. México.*

*FLANAGAN D. (1997) Javascript The definitive guide Reilly. USA*

*ROWE J. (1997) Internet Database Servers with CGI. New Riders. USA.*