



**República Bolivariana de Venezuela**  
**Universidad Bicentaria de Aragua**  
**Vicerrectorado Académico**  
**Facultad de Ingeniería**  
**Escuela de Ingeniería de Sistemas**



MATERIA	SEMESTRE	CÓDIGO	PRELACIÓN		
<b>PROGRAMACIÓN INTERNET</b>	<b>IX</b>	<b>EP1163</b>	150 U.C.		
UNIDADES DE CRÉDITO	OBLIGATORIA	ELECTIVA	DENSIDAD HORARIA		
02		X	Horas de Asesoría	Horas de Aprendizaje	Total de horas
			01	02	03
JUSTIFICACION					
La Unidad Curricular de Programación en Internet, le suministrará al futuro Ingeniero de Sistemas los conocimientos necesarios para realizar aplicaciones en Internet y así poder resolver situaciones que se le presenten en su ambiente laboral.					
OBJETIVO GENERAL					
Desarrollar aplicaciones en Internet, utilizando HTML y lenguaje asterisco					

CONTENIDO	
<b>UNIDAD I</b> Generalidades sobre internet	Historia de Internet, Evolución de Internet, La Internet en los negocios
<b>UNIDAD II</b> Protocolos de comunicación	Protocolo HTTP, Protocolo FTP
<b>UNIDAD III</b> Programación en internet	Programación en Internet, Lenguaje de marca HTML, DHTML, Lenguaje para CHI: Javascript, PERL, Asterisco
<b>Unidad IV</b> Html	Versiones del Lenguaje HTML, Estructura del Lenguaje HTML, Delimitadores del Lenguaje HTML, Formas interactivas, Tendencias
<b>UNIDAD V</b> Programación de cgi	Estructura de un programa en CGI, Entorno de programación, Integración del CGI, con el servidor Web, Referencias desde el HTML, Alcances y limitaciones
<b>UNIDAD VI</b> El lenguaje asterisco	Estructura del lenguaje asterisco, Tipos de Datos, Operaciones de entrada y salida, Estructuras de control, Manipulación de strings, Inclusión de HTML en el código, uso de funciones y procedimientos, Eventos, Referencias de asterisco en el HTML, Generación de código con asteriscos
<b>UNIDAD VII</b> Bases de datos en la web	Base de Datos, Manejo de tablas, SQL en asterisco.

**Dra. Edilia Teresa Papa Arcila**  
**Secretaria General**



República Bolivariana de Venezuela  
Universidad Bicentaria de Aragua  
Vicerrectorado Académico  
Facultad de Ingeniería  
Escuela de Ingeniería de Sistemas



**ESTRATEGIAS METODOLOGICAS**

- Revisión Bibliográfica
- Exposición. Demostración
- Técnica de la pregunta

**ESTRATEGIAS DE EVALUACION**

- Revisión de los ejercicios resueltos.
- Participación Individual
- Revisión de informes

**REFERENCIAS**

- 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 whith CGI. New Riders. USA.

Dra. Edilia Teresa Papa Arcila  
Secretaria General