



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DEL PACÍFICO
BACH.Y LIC. EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA MULTIMEDIA
**1 PROGRAMA DEL CURSO DE DESARROLLO RÁPIDO DE
APLICACIONES**
I SEMESTRE, 2024

DATOS GENERALES

Sigla: TM-7200

Nombre del curso: Desarrollo Rápido de Aplicaciones

Tipo de curso: Teórico-práctico

Número de créditos: 3

Número de horas semanales presenciales: 4

Número de horas semanales de trabajo independiente del estudiante: 2

Requisitos: Taller de Multimedia.

Correquisitos:

Ubicación en el plan de estudio: VII ciclo

Horario del curso: M 17:00 – 20:50

Horario de consultas: A convenir

DATOS DEL PROFESOR

Nombre: Raúl Jesús Venegas Ugalde

Correo Electrónico: vuraul94@gmail.com

Telegram: @Xaek

Horario de Consulta: A convenir

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Existen muchas formas de desarrollar aplicaciones, una de ellas y la más usada en los últimos años es a través de un lenguaje de programación, pero con la llegada de los gestores de contenido esta tendencia ha ido cambiando. Hoy día el uso de herramientas que ofrecen al desarrollador una serie de plantillas predefinidas se ha popularizado. Una de las principales características de este tipo de herramientas es que los desarrolladores no inician la programación del sitio desde cero, sino a partir de una serie de plantillas ofrecidas por la herramienta; así el desarrollador únicamente se preocupa por adaptar su contenido a las necesidades que tiene la empresa, organización u institución.

Durante este curso el estudiante inicia conociendo las potencialidades que pueden ofrecer los gestores de contenido, así como las diferentes opciones que hay en el mercado, luego se seleccionan dos o tres herramientas para la gestión de contenido y se desarrollan sitios, mientras se conocen las características de cada herramienta. Como última etapa del curso los estudiantes desarrollan un proyecto donde se utilicen todo los conocimientos adquiridos durante el curso, este proyecto debe ser ejecutado directamente en la web.

1 OBJETIVO GENERAL:

Analizar diferentes técnicas utilizadas para el desarrollo rápido de aplicaciones web, con el fin de que los estudiantes puedan seleccionar una herramienta que agilice su desarrollo.

2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer diferentes alternativas para el desarrollo rápido de aplicaciones web.
- Comprender la estructura de las diferentes aplicaciones que sirven para la gestión de contenido web.
- Comparar el desarrollo de aplicaciones web mediante el uso de lenguajes de programación y con el desarrollo utilizando un gestor de contenido.
- Utilizar al menos dos gestores de contenido para desarrollar una aplicación web
- Desarrollar un proyecto web mediante el uso de un gestor de contenido.

Uso de Mediación Virtual

Este curso es bajo virtual. Se utilizará la plataforma institucional para colocar los documentos y materiales del curso. Además se usará para realizar tareas, exámenes y foros de participación.

CONTENIDO DEL CURSO

Introducción:

- ◆ Conceptos básicos.
- ◆ Gestores de contenido CMS.
- ◆ Ventajas de los CMS
- ◆ Alternativas para el desarrollo de aplicaciones web
- ◆ Sitios desarrollados CMS

Herramientas para la Gestión de Contenido

- ◆ Introducción
- ◆ Características de la herramienta
- ◆ Requerimientos de la herramienta
- ◆ Configuración de la herramienta
- ◆ Módulo de Front End
- ◆ Módulo de Back End
- ◆ Validación de los datos
- ◆ Seguridad de datos

Lanzamiento de la aplicaciones:

- ◆ Introducción
- ◆ Requerimientos
- ◆ Configuración e integración con el servidor de aplicaciones web
- ◆ Lanzamiento

Alternativas de extensión para las aplicaciones.

- ◆ Introducción.
- ◆ Integración de las aplicaciones web con otras tecnologías (JavaScript, Ajax)
- ◆ Migrando la base de datos a una base de datos alternativa

Metodología

El curso presenta un eje de desarrollo teórico-práctico, pero enfocado a la parte práctica del desarrollo de aplicaciones. El profesor desarrolla clases magistrales en modalidad virtual que sirven como guía a los y las estudiantes para conocer los conceptos y fundamentos básicos en el desarrollo de aplicaciones interactivas mediante un gestor de

