



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DEL TÁCHIRA  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

**PROGRAMA SINOPTICO**

<b>Asignatura:</b> Desarrollo aplicaciones Web Oracle		<b>Código:</b> 0425501	<b>U.C.:</b> 2	<b>Departamento/Carrera:</b> Informática		
<b>Núcleo Académico:</b> Tecnología Aplicada		<b>Pre-Requisito:</b>			<b>Auto estudio (hrs/sem):</b>	
<b>Vigencia:</b>	<b>Obligatoria:</b>	<b>Electiva: si</b>	<b>Teórica: 3</b>	<b>Práctica:</b>	<b>Laboratorio:</b>	
<b>Justificación:</b> La asignatura tiene por objeto preparar al estudiante para el uso de las tecnologías en el desarrollo de aplicaciones rápido con el fin de mostrarles las herramientas mas comerciales y populares del mercado.						
<b>Objetivo General:</b> I Desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas en el participante para el manejo de base de datos y desarrollo rápido de aplicaciones introducirlo en la importancia de las mismas en las organizaciones						
<b>Contenidos:</b> creación de formularios, integración de datos, plsql, creación reportes, creación de menus, metodología de desarrollo incremental						
<b>Métodos y Técnicas de Enseñanza:</b> Explicación didáctica y participativa con ayuda visual. Análisis de casos de estudio. Desarrollo de casos prácticos. Practicas de Laboratorio.						
<b>Criterios y Técnicas de Evaluación (en términos generales):</b> Evaluaciones practicas, proyecto final						
<b>Aprobado por:</b>						
_____			_____			
Jefe del Departamento			Jefe del Núcleo			









UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL DEL TÁCHIRA  
VICERRECTORADO ACADÉMICO  
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

**PROGRAMA ANALÍTICO**

**Unidad I ORACLE IDS FORMS DEVELOPER**

**Objetivo General :** Desarrollar las destrezas necesarias para que el estudiante comprenda el entorno grafico de (IDS) I Developer Suite específicamente FORMS.

Objetivos Específicos	Contenidos	Semana Inicio	Semana Fin
1. ORACLE IDS DEVELOPER SUITE	QUE ES IDS, Componentes De IDS, ORACLE FORMS DEVELOPER, Características de Forms Developer, Componentes de Forms Developer, Variables de Ambiente, Conectarse a la Base De Datos, Menu Principal De Form Builder.	1	2
2. FORM DEVELOPER ENVIRONMENT	Form Developer Características, Forms Developer Ejecutables, Form Builder Módulos, Form Builder Componentes, Data Blocks( Bloque de Datos), Tipos de Blocks	2	2
3. CREANDO UN FORM MODULE	Usando los Wizards (Asistentes), Creando un Nuevo Bloque, Creando un Nuevo Data Block Manualmente, Data Block Funcionalidad, Modificando el Diseño, Guardando un Form Module, Compilando un Form Module, Ejecutando un Form Module, Escoger Un Browser Para Ejecutar Un Form Module, USANDO BLOQUES CON RELACIONES: Data Block Wizard - Master-Detail Page	2	2
4. DATA BLOCKS Y FRAMES	MODIFICANDO LA APARIENCIA DE UN DATA BLOCKS, PROPIEDADES DE LOS OBJETOS, Múltiples Property Palettes, PROPIEDADES DE UN BLOQUE DE DATOS (DATA BLOCKS),	2	3

	Creando un Control Block, Eliminando un Data Block.		
5. TEXT ITEMS	TEXT ITEMS, Creando un Text Item, Modificando la apariencia de un Text Item.	3	3
6. CREANDO LOVS Y EDITORS	LOVS, Creando una lista de valores, Crear un LOV utilizando el LOV Wizard, Propiedades de las Lista de valores LOV, Recomendaciones para LOV, EDITORS, Creando un Editor, Asociando un Editor a un text item,	3	4
7. CREANDO ADICIONAL INPUT ITEMS	Creando un Check Box, Propiedades Específicas de un Check Box, Creando un List Item, Beneficios de los List Items, Propiedades Específicas para un List Item, Creando Radio Groups, Beneficios del Radio group, Propiedades Específicas para un Radio Group, Radio Group, Radio Button.	4	4
8. NON-INPUT ITEMS	Display Items, Creando un Display Item, Image Items, Creando un Image Item, Propiedades Específicas de Image Item, Buttons, Propiedades Específicas de un Button, Calculated Items, Modos de Cálculos, Propiedades Específicas para un Calculated Item, Reglas para los Formula Items, Reglas para los Summary Items.	4	5
9. CREANDO WINDOWS Y CONTENT CANVASES	Windows, Canvas, TIPOS DE CANVAS, Creando un Content Canvas, Relacion entre el window y el canvas, Tipos de Windows, Propiedades De Los Windows, GUI Hints, Propiedades funcionales para GUI Hints, Creando un Nuevo Window.	5	6
10. OTROS TIPOS DE CANVAS	OTROS TIPOS DE CANVAS, STACKED CANVAS, Stacked Canvas Propiedades, Viewport Property, Physical Property, Toolbars, Toolbar Propiedades, Canvas PROPIEDADES, Window Propiedades, Form Module Propiedades, Tab Canvas.	5	6

## Unidad II ORACLE IDS FORMS DEVELOPER TRIGGERS

**Objetivo General :** Desarrollar las destrezas necesarias para que el estudiante comprenda el mecanismo para diseñar Triggers en PL/SQL en el entorno FORMS.

Objetivos Específicos	Contenidos	Semana Inicio	Semana Fin
1. CREANDO TRIGGERS	CREAR UN TRIGGER, Propiedades de un Trigger, Form Builder Built-in Subprogramas, USANDO LOS TRIGGERS.	7	7
2. MESSAGES Y ALERTS	MESSAGES Y ALERTS, Controlando los mensajes del sistema, ALERTS, Creando un Alert, Propiedades de un alert, Como Mostrar un Alert.	7	8
3. INTEGRANDO REPORTE A UNA FORMA	Creando un reporte desde Form Builder, Propiedades del REPORT, Procedimientos de Form para Integrar con Report.	8	9

---

## Unidad III ORACLE IDS REPORTS DEVELOPER

**Objetivo General :** Desarrollar las destrezas necesarias para que el estudiante comprenda el mecanismo para diseñar reportes en IDS REPORTS DEVELOPER.

Objetivos Específicos	Contenidos	Semana Inicio	Semana Fin
1. ORACLE IDS REPORTS DEVELOPER	Desarrollar las destrezas necesarias para que el estudiante comprenda el mecanismo para diseñar reportes en IDS REPORTS DEVELOPER.	10	16

---

Jefe del Departamento

---

Jefe del Núcleo



