Ministerio de Cultura y Educación **(Programa del año 2025)**
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales
Departamento: Informatica
Area: Area IV: Pr. y Met. de Des. del Soft.

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
PRACTICA TECNICA SUPERVISADA	TCO.UNIV.EN WEB	08/13	2025	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
SALGADO, CARLOS HUMBERTO	Prof. Responsable	P.Adj Exc	40 Hs
CABALLERO, WALTER DAMIAN	Auxiliar de Práctico	A.1ra Simp	10 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	**Teóricas**	**Prácticas de Aula**	**Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.**	**Total**
Hs	1 Hs	Hs	13 Hs	14 Hs

Tipificación	Periodo
A - Teoria con prácticas de aula y campo	2º Cuatrimestre

Duración			
Desde	**Hasta**	**Cantidad de Semanas**	**Cantidad de Horas**
04/08/2025	14/11/2025	15	200

IV - Fundamentación

Los sistemas y aplicaciones basados en Web hacen posible que una población extensa de usuarios finales dispongan de una gran variedad de contenido y funcionalidad.
Esta materia se basa en aplicar las técnicas de construcción, adquiridas durante el cursado de la carrera, en un desarrollo real para una empresa comercial o entidad estatal orientado específicamente a la Web, siendo fundamental como su primer experiencia laboral.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

El objetivo del trabajo final es integrar los conceptos adquiridos durante la carrera en una aplicación eminentemente práctica y real tendiente a la iniciación laboral.

VI - Contenidos

Unidad 1: Aplicaciones Web
Historia y evolución de Modelos de Desarrollo de Software. Modelos de desarrollo centrados en la arquitectura. El impacto de Internet en la Arquitectura de las aplicaciones. Internet como ambiente para la ejecución de aplicaciones distribuidas y orientadas a componentes: Componentes, Integración, Aplicaciones compuestas.

Unidad 2: Tipos de Arquitecturas
Arquitecturas Orientadas a Componentes. Arquitecturas Orientadas a Servicios. Evolución tecnológica.

Unidad 3: Patrones de Diseño

Patrones de Diseño. Patrones Arquitecturales. Patrones de Solución. Vista, Controlador y Modelo. Diseño de Aplicaciones con Patrones Arquitecturales.

Unidad 4: Vista, Controlador y Contenedor Web
Introducción a la Vista. Contenedor Web. Ciclo de Vida. Principales métodos. Manejo de entrada y salida. Mapping, Encabezados, Respuestas y Códigos de Estado. Desplegado. Acceso a Bases de Datos.

Unidad 5: Desarrollo de Sitio Web
Consiste en la recopilación y el compendio de los conceptos adquiridos durante la carrera, integrándolos en una aplicación real para una empresa o entidad estatal.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Debido a que el trabajo final consta de una práctica de campo eminentemente de iniciación laboral, el profesor de la materia organizará un cronograma de tareas específico.

El alumno deberá presentar al responsable de la materia al inicio del cuatrimestre, la propuesta de trabajo para una empresa comercial de nivel medio (PyME) real ó entidad estatal.

El alumno deberá cumplir con el cronograma de tareas establecido para el cuatrimestre.

El profesor responsable lo guiará y evaluará de manera constante para garantizar el cumplimiento del plan de trabajo y la calidad del producto desarrollado.

VIII - Regimen de Aprobación

Condiciones de regularización:

- El alumno debe haber cumplido con el plan de actividades establecido por la cátedra.
- Para la evaluación, el alumno expondrá el trabajo final y lo defenderá haciendo una demostración del software desarrollado ante la mesa examinadora.
- El trabajo se aprueba con nota mayor o igual a seis para su regularización.
- Debe contar con un 60 % de asistencia a clases teóricas, prácticas y de laboratorio.
- Se otorgan, tal como lo establece la reglamentación vigente (Ord 32/14 CS, que modifica el régimen de regularización de materias establecido en la Ord 13/03 CS), dos (2) recuperaciones por cada instancia de evaluación.

Condiciones de aprobación de la materia:
Por Promoción:
- Regularizar la materia con las siguientes condiciones:
- Aprobar el trabajo o sus recuperaciones con nota mayor o igual que 7 (siete).
- Debe contar con un 80 % de asistencia a clases teóricas, prácticas y de laboratorio.
- Para promocionar deberá aprobar una evaluación global integradora.

Por examen final:
- Alumnos regulares deberán rendir un examen teórico práctico el cual podrá ser oral o escrito.

Exámenes libres:
- Alumnos libres de acuerdo al régimen académico vigente.

IX - Bibliografía Básica

[1] Design Patterns, Gamma E et al, Addison Wesley, 1998.
[2] Ingeniería de Software: Un Enfoque Práctico, Roger Pressman, 5ta Edición, Mc Graw Hill, 2004.
[3] Building Web Applications with UML, Jim Conallen, Addison Wesley, 1999.
[4] Software Engineering, Ian Sommerville, Addison-Wesley, 5ta Edición. 1996.

[5] Apuntes de la Cátedra.

X - Bibliografia Complementaria

[1] http://www.ieee.org.
[2] http://www.acm.org.
[3] Powell, Thomas, "Web Site Engineering", Prentice Hall, 1999.
[4] Suh, Woojong, "Web Engineering: Principles and Techniques", ISBN 1-59140-432-0, Idea Group, 2005.
[5] Nielsen, J., 2000, Designing Web Usability: The Practice of Simplicity, New Riders Publishing; ISBN: 156205810X.
[6] ISO/IEC 14598-5:1998 Information technology -- Software product evaluation -- Part 5: Process for evaluators.
[7] ISO/IEC 9126-1: 2001 International Standard, “Software Engineering – Product Quality – Part 1: Quality model”.
[8] Powell, T.; Jones, D; Cutts, D., 1998, “Web Site Engineering: Beyond Web Page Design”, Prentice Hall PTR.
[9] Rosenfeld, L., Morville, P., 1998, Information Architecture for the World Wide Web, O`Reilly.
[10] WWW Consortium, 2001, “WAI Accessibility Guidelines: Page Authoring”, W3C Working Draft, “WAI Accessibility Guidelines: Page Authoring”, http://www.w3c.org/TR/WD-WAI-PAGEAUTH/.
[11] http://www.biblioteca.secyt.gov.ar. Book. Editorial Elsevier. Data Communications, the Internet, and Electronic Commerce.
[12] http://www.ieee.org/. Journals and Conferences in IEEE Xplore.

XI - Resumen de Objetivos

El objetivo del trabajo final es integrar los conceptos adquiridos durante la carrera en una aplicación eminentemente práctica y real tendiente a la iniciación laboral.

XII - Resumen del Programa

Aplicaciones Web: Historia y evolución de Modelos de Desarrollo de Software. Modelos de desarrollo centrados en la arquitectura.
El impacto de Internet en la Arquitectura de las aplicaciones.
Internet como ambiente para la ejecución de aplicaciones distribuidas y orientadas a componentes: Componentes, Integración, Aplicaciones compuestas.
Tipos de Arquitecturas: Arquitecturas Orientadas a Componentes. Arquitecturas Orientadas a Servicios. Evolución tecnológica.
Patrones de Diseño: Patrones de Diseño. Patrones Arquitecturales. Patrones de Solución. Vista, Controlador y Modelo.
Diseño de Aplicaciones con Patrones Arquitecturales. Vista, Controlador y Contenedor Web: Introducción a la Vista. Contenedor Web. Ciclo de Vida. Principales métodos. Manejo de entrada y salida. Mapping, Encabezados, Respuestas y Códigos de Estado. Desplegado. Acceso a Bases de Datos.
Desarrollo de Sitio Web: Consiste en la recopilación y el compendio de los conceptos adquiridos durante la carrera, integrándolos en una aplicación real para una empresa o entidad estatal.

XIII - Imprevistos

Por cualquier consulta e imprevisto contactarse a:
csalgado@unsl.edu.ar - csalgado@email.unsl.edu.ar

XIV - Otros