

		06/08/2025 Metodología de Sistemas II Tecnicatura Universitaria en Programación TP I
---	--	--

## Trabajo Práctico Grupal: Patrones de Diseño

### Objetivo

Investigar, analizar y presentar un **patrón de diseño** específico (del catálogo GoF), demostrando su utilidad, implementación y buenas prácticas de codificación. El trabajo se presentará en forma de **clase/demo** breve frente al curso, con foco en la **comunicación clara** y la **aplicación práctica**.

### Organización del trabajo

- Grupos de **2 a 3 integrantes máximo**.
- A cada grupo se le asignará un **patrón de diseño** distinto.
- La presentación será de **45 minutos máximo** (contando preguntas y comentarios).
- Se deberá entregar además un **repositorio en GitHub** con:
  - Código de ejemplo bien comentado.
  - Un README explicativo con la motivación del patrón, cuándo aplicarlo, ventajas y desventajas.

### Requisitos de la presentación (sugerencia)

- Introducción conceptual breve del patrón.
- Problema típico que resuelve (motivación).
- Implementación en cualquier lenguaje de preferencia (explicación paso a paso).
- Comparación: ¿cómo sería sin el patrón?
- Ejemplo interactivo o visual simple (puede ser consola o frontend si lo desean).
- Buenas prácticas aplicadas según principios vistos en clase (Clean Code, SRP, bajo acoplamiento, etc).

### Criterios de evaluación

- Comprensión teórica del patrón.
- Calidad del código y buenas prácticas.
- Claridad y didáctica de la presentación.
- Creatividad en el ejemplo/demo.
- Organización del grupo y cumplimiento de entregables.