**REGISTRADO BAJO Nº CDCIC-136/21**

**Corresponde al Expe N° 1802/21**

**BAHIA BLANCA, 01 de junio de 2021**

**VISTO:**

La propuesta de creación de la carrera *Tecnicatura Universitaria en Programación Web y Móvil* dentro del ámbito del Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación de acuerdo al documento adjunto, presentada por docentes de esta unidad académica;

El Plan de Desarrollo del Departamento de Ciencias de Ingeniería de la Computación aprobado por Resolución CDCIC 086/20;

La Ley de Educación Superior Nº 24.521;

La Disposición Nº 18/2009 Sistema Informatizado para Planes de Estudios (SIPEs) de la Dirección General de Gestión Universitaria;

La res.R 250/18 sobre pautas generales de modificaciones y nuevos planes de estudios de la UNS; y

**CONSIDERANDO:**

Que la industria del software es una actividad declarada de interés por el Estado Nacional, como se manifiesta en diversas leyes de promoción de la industria del software en los últimos años;

Que actualmente existe una fuerte demanda de puestos laborales relacionados con las Tecnologías de Información y la Comunicaciones, específicamente en el área de desarrollo de software;

Que la cantidad de graduados en carreras de grado en informática no es suficiente para cubrir la demanda existente, evidenciando un notorio déficit en la producción de recursos humanos especializados en el área;

Que dicho déficit no es un fenómeno circunstancial puesto que lleva varios años de manifestación, como ha sido expresado por la Cámara de la Industria Argentina del Software en sus memorias anuales de los últimos años.

Que esta situación deficitaria se debe a diversos factores, entre ellos la dificultad de muchos ciudadanos, con vocación en la disciplina, a enfrentar una carrera de grado de 5 años de duración;

Que es una de las responsabilidades de las Universidades Nacionales observar la demanda laboral y ofrecer propuestas formativas a los ciudadanos tal que representen oportunidades concretas de crecimiento y progreso, para el individuo y la sociedad en general;

**///CDCIC-136/21**

Que el desarrollo de aplicaciones web y móviles es una actividad en constante crecimiento en nuestro país, siendo el rol de programador uno de los más demandados, el cual a su vez es reconocido como punto de entrada a la carrera profesional técnica en la industria del software;

Que atento a esta demanda el Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación ha considerado necesaria expandir la oferta académica con la incorporación de una Tecnicatura Universitaria de corta duración que permita ofrecer una oportunidad de formación técnica y tecnológica básica a un sector de la sociedad que, por diversas razones, no puede invertir tiempo en la formación integral de una carrera de grado;

Que en el proceso de formulación del proyecto de la carrera se realizaron consultas a graduados de la disciplina, al Polo Tecnológico de Bahía Blanca, a estudiantes de carreras de grado y a docentes de otras Universidades Nacionales a fin de delinear requerimientos del perfil básico más demandado actualmente en la industria;

Que el egresado de esta carrera será un profesional competente que podrá integrar equipos de desarrollo de aplicaciones web y móviles desde el rol de programadores, participar en proyectos en los que se apliquen metodologías ágiles, aprender con autonomía nuevas herramientas de programación, trabajar con responsabilidad y comunicarse fluidamente en inglés;

Que estas cualidades permiten que un ciudadano con interés en el desarrollo de software pueda ocupar un puesto laboral rápidamente, y a partir de allí construir su propia carrera profesional con la base sólida del trayecto formativo propuesto;

Que la propuesta formativa responde a los lineamientos dados por el Plan de Desarrollo de esta Unidad Académica;

Que han sido consultados y han prestado su conformidad los Departamentos Académicos que prestarían servicios a esta carrera con los requerimientos necesarios;

Que la propuesta cumple con la extensión y carga horaria mínima que deben contemplar los planes de estudio para calificar como carrera universitaria, conforme a la Disposición 01/10 de la Dirección Nacional de Gestión Universitaria del Ministerio de Educación;

Que es necesario elevar al Consejo Superior Universitario la propuesta aprobación del

Plan de Estudios de la carrera Técnico Universitario en Programación Web y Móviles;

Que el Consejo Departamental aprobó, en su reunión de fecha de 01 de junio de 2021 elevar dicha propuesta;

**///CDCIC-136/21**

**POR ELLO,**

**EL CONSEJO DEPARTAMENTAL DE**

**CIENCIAS E INGENIERÍA DE LA COMPUTACIÓN**

**RESUELVE:**

**ARTICULO 1°:** Proponer al Consejo Superior Universitario la creación de la carrera de *“Técnico Universitario en Programación Web y Móviles”,* conforme a los Anexos I a IV de la presente.

**ARTICULO 2º:** Solicitar al Consejo Superior que el Plan de Estudios entre en vigencia a partir del primer cuatrimestre de 2021.

**ARTICULO 3º:**Regístrese; comuníquese; pase a la Dirección de Gestión Curricular a sus efectos, gírese al Consejo Superior Universitario para su tratamiento. Cumplido, vuelva al Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación.------------------------------------------

**Anexo I Res. CDCIC-136/21**

**UNIDAD ACADEMICA: Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación**

**DENOMINACION DE LA CARRERA: Tecnicatura Universitaria en Programación Web y Móvil**

**TITULO A OTORGAR: Técnico Universitario en Programación Web y Móvil**

**NIVEL ACADEMICO: Pregrado**

**MODALIDAD DE DICTADO: Presencial**

**REGIMEN DE DICTADO DE LOS ESPACIOS CURRICULARES: Cuatrimestral**

**PLAN DE ESTUDIOS PREFERENICIAL – AÑO 2021**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PRIMER AÑO** | | | |
| **ANUAL** | | | |
| **Código** | **Espacio Curricular** | **Correlativas para cursar** | **Correlativas para rendir** |
| 7510 | LABORATORIO DE INTRODUCCION A LA PROGRAMACION WEB |  |  |
| 81 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I A |  |  |
| 7511 | PROYECTO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACION WEB | 7510 – LABORATORIO DE INTRODUCCION A LA PROGRAMACION WEB (Cursada) | 7510 – LABORATORIO DE INTRODUCCION A LA PROGRAMACION WEB (Cursada) |
| 7512 | LABORATORIO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB | 7511 - PROYECTO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACION WEB (Cursada) | 7511 - PROYECTO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACION WEB (Cursada) |
| 82 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I B | 81 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I A (Cursada) | 81 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I A (Aprobada) |
| 7513 | PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB | 7512 - LABORATORIO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (Cursada) | 7512 - LABORATORIO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (Cursada) |
| 7514 | TALLER DE COMUNICACIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS I | 7513 - PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (Cursada) | 7513 - PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (Cursada) |
| **SEGUNDO AÑO** | | | |
| **ANUAL** | | | |
| 7515 | LABORATORIO DE TECNOLOGÍAS WEB | 7511 - PROYECTO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACION WEB (Aprobada)  7513 – PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (Cursada) | 7511 - PROYECTO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACION WEB (Aprobada)  7513 – PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (Cursada) |
| 83 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL II A | 81 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I A (Aprobada)  82 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I B (Cursada) | 81 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I A (Aprobada)  82 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I B (Aprobada) |
| 7516 | PROYECTO DE TECNOLOGÍAS WEB | 7511 – PROYECTO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN WEB (Aprobada)  7514 – TALLER DE COMUNICAIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS I (Cursada)  7515 - LABORATORIO DE TECNOLOGÍAS WEB (Cursada)  82 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I B (Cursada) | 7511 – PROYECTO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN WEB (Aprobada)  7514 – TALLER DE COMUNICAIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS I (Cursada)  7515 - LABORATORIO DE TECNOLOGÍAS WEB (Cursada)  82 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I B (Cursada) |
| 7517 | LABORATORIO DE DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES | 7513 - PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (Aprobada)  7516 - PROYECTO DE TECNOLOGÍAS WEB (Cursada) | 7513 - PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (Aprobada)  7516 - PROYECTO DE TECNOLOGÍAS WEB (Cursada) |
| 84 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL II B | 82 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I B (Aprobada)  83 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL II A (Cursada) | 82 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I B (Aprobada)  83 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL II A (Aprobada) |
| 7518 | PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES | 7513 - PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (Aprobada)  7517 - LABORATORIO DE DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES (Cursada)  83 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL II A (Cursada) | 7513 - PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB (Aprobada)  7517 - LABORATORIO DE DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES (Cursada)  83 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL II A (Cursada) |
| 7519 | TALLER DE COMUNICACIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS II | 7514 – TALLER DE COMUNICAIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS I (Aprobada)  7518 - PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES (Cursada)  82 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I B (Aprobada) | 7514 – TALLER DE COMUNICAIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS I (Aprobada)  7518 - PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES (Cursada)  82 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I B (Aprobada) |
| **TERCER AÑO** | | | |
| **ANUAL** | | | |
| 7520 | PROYECTO INTEGRADOR | 7516 – PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS WEB (Aprobada)  7519 – TALLER DE COMUNICACIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS II (Cursada) | 7516 – PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS WEB (Aprobada)  7519 – TALLER DE COMUNICACIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS II (Cursada) |
| 7521 | TALLER DE COMUNICACIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS III | 83 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL II B (Aprobada) | 83 - INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL II B (Aprobada) |

**Requisitos de ingreso**

El ingreso a la tecnicatura se rige por las normas administrativas establecidas por la Universidad Nacional del Sur.

**Requisitos de nivelación**

Para iniciar el cursado del plan de estudios los alumnos deben haber aprobado la nivelación de *Matemática* y *Análisis y comprensión de problemas*.

**Régimen de promoción**

Todas las materias tienen promoción directa, de modo que no hay distinción entre cursado y aprobación final.

**Anexo II Res. CDCIC-136/21**

**TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PROGRAMACION WEB Y MÓVIL**

**PLAN DE ESTUDIOS PREFERENCIAL - AÑO: 2021**

**CARGA HORARIA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PRIMER AÑO** | | | |
| **ANUAL** | | | |
| **Código** | **Espacio Curricular** | **Horas semanales** | **Horas totales** |
| 7510 | LABORATORIO DE INTRODUCCION A LA PROGRAMACION WEB | 16 | 128 |
| 81 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I A | 4 | 64 |
| 7511 | PROYECTO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACION WEB | 16 | 128 |
| 7512 | LABORATORIO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB | 16 | 128 |
| 82 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I B | 4 | 64 |
| 7513 | PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES WEB | 16 | 96 |
| 7514 | TALLER DE COMUNICACIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS I | 16 | 32 |
| **SEGUNDO AÑO** | | | |
| **ANUAL** | | | |
| 7515 | LABORATORIO DE TECNOLOGÍAS WEB | 16 | 128 |
| 83 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL II A | 4 | 64 |
| 7516 | PROYECTO DE TECNOLOGÍAS WEB | 16 | 128 |
| 7517 | LABORATORIO DE DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES | 16 | 128 |
| 84 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL II B | 4 | 64 |
| 7518 | PROYECTO DE DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES | 16 | 96 |
| 7519 | TALLER DE COMUNICACIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS II | 16 | 32 |
| **TERCER AÑO** | | | |
| **ANUAL** | | | |
| 7520 | PROYECTO INTEGRADOR | 20 | 280 |
| 7521 | TALLER DE COMUNICACIONES TÉCNICAS DE PROYECTOS III | 20 | 40 |

**Carga Horaria Total del Plan: 1600 horas**

**Distribución de asignaturas por departamento**

|  |  |
| --- | --- |
| **Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación** | |
| 7510 | Laboratorio de introducción a la programación web |
| 7511 | Proyecto de introducción a la programación web |
| 7512 | Laboratorio de desarrollo de aplicaciones web |
| 7513 | Proyecto de desarrollo de aplicaciones web |
| 7514 | Taller de comunicaciones técnicas de proyectos I |
| 7515 | Laboratorio de tecnologías web |
| 7516 | Proyecto de tecnologías web |
| 7517 | Laboratorio de desarrollo de aplicaciones móviles |
| 7518 | Proyecto de desarrollo de aplicaciones móviles |
| 7519 | Taller de comunicaciones técnicas de proyectos II |
| 7520 | Proyecto integrador |
| 7521 | Taller de comunicaciones técnicas de proyectos III |

|  |  |
| --- | --- |
| **Departamento de Humanidades** | |
| 81 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I A |
| 82 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL I B |
| 83 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL IIA |
| 84 | INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA – NIVEL IIB |

**Anexo III Res. CDCIC-136/21**

**PERFIL DEL EGRESADO/A**

La **tecnicatura universitaria en programación web y móvil** ofrece a los estudiantes una formación profesional que los hará competentes para integrar equipos de desarrollo de aplicaciones web y móviles desde el rol de programadores, participar en proyectos en los que se apliquen metodologías ágiles, aprender con autonomía nuevas herramientas de programación, trabajar con responsabilidad y comunicarse fluidamente en inglés.

**Anexo IV Res. CDCIC-136/21**

**TÍTULO Y ALCANCES**

El título a obtener por quienes cumplimenten los requisitos establecidos en el Plan de Estudios es el de **Técnico Universitario en Programación Web y Móvil**

El **técnico universitario en programación web y móvil** de la Universidad Nacional del Sur será capaz de:

* Comprender y aplicar los fundamentos de la programación orientada a objetos a la implementación de aplicaciones de software.
* Implementar una página web dinámica que acceda a bases de datos, con una interfaz para el administrador y otra para los usuarios.
* Programar aplicaciones para sistemas operativos móviles nativos y/o híbridos.
* Producir y consumir Interfaces de Programación de Aplicaciones (APIs) considerando diferentes conjuntos de restricciones.
* Utilizar sistemas de control de versiones y otras herramientas de gestión de proyectos.
* Interpretar diagramas que modelan aspectos estáticos y dinámicos del diseño de un sistema.
* Realizar testing unitario.
* Diseñar productos digitales con el foco en la usabilidad y la experiencia del usuario.
* Utilizar el idioma inglés para expresar y justificar opiniones, transmitir mensajes, comprender textos, tomar notas, producir informes y manuales y desenvolverse con soltura en llamadas telefónicas y videoconferencias.

**Anexo V Res. CDCIC-136/21**

**CONTENIDOS CONCEPTUALES MÍNIMOS y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE:**

**7510 Laboratorio de introducción a la programación web**

**Contenidos conceptuales mínimos**

**Conceptos básicos de las tecnologías Web.**   Concepto de red de computadoras. Clientes y servidores: roles y responsabilidades de cada uno. Internet. Historia de la Web. Concepto de protocolo de red y funcionamiento del protocolo HTTP. Arquitectura del [WWW.](http://www/) Direcciones URL e intercambio básico de información con el servidor. Función y trabajo del navegador web. Persistencia en http –Cookies. Concepto de página web: presentación de HTML y CSS. Diferencias entre sitios web estáticos y dinámicos. Concepto de Aplicación web.

**Introducción a HTML.** Reglas de sintaxis y estructura del documento. Etiquetas semánticas. Etiquetas estructurales. Atributos. Etiquetas funcionales. Principales marcas (tags) HTML. Atributos de las marcas. Rutas relativas y absolutas. Vinculación de recursos. Buenas prácticas. Tablas. Formularios.

**Introducción a CSS.** Sintaxis. Integración con HTML. Selectores por etiqueta. Selectores a través de atributos. Propiedades y valores. Sistema de cascada. Propiedades básicas de texto, fondo, márgenes y bordes.

Potencial de CSS: ejemplos de librerías, efectos gráficos y rol en el diseño de la página.

**Conceptos básicos de computación.** El software y el hardware, estructura de una computadora.

**Introducción a la programación en JavaScript.** Algoritmos, lenguajes y programas,variables, expresiones e instrucciones, tipos de datos, condicional, iteración, funciones, parámetros.

**Introducción a la programación en el lado cliente.** El rol del lenguaje de programación en el lado del cliente. *El lenguaje JavaScript.* Introducción tradicional a la programación, utilizando la página web como entrada y salida de los datos. JavaScript y el Modelo de Objetos del Documento. Ejemplos simples de código del lado del cliente, en particular validación de datos y asistencia al usuario.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Distinguir una página estática y una dinámica.
* Construir páginas simples en función de los estándares HTML y CSS considerando un conjunto de requerimientos de calidad y requisitos para la organización y estilo.
* Implementar y componer funciones que reciban parámetros y computen valores de tipo elemental, de acuerdo a la funcionalidad especificada en el enunciado de un problema simple.
* Validar cada función seleccionado casos de prueba relevantes.
* Programar en un escenario web del lado del cliente, obteniendo datos de la página y mostrar información en la página.
* Realizar cambios mayores en la estructura de una página.
* Utilizar Local Storage como persistencia de datos local.
* Explorar librerías que ofrecen diseño profesional y versátil (estilo caja negra).
* Aprender con autonomía a partir de la lectura de la bibliografía recomendada.

**81 Inglés como lengua extranjera nivel IA**

Los contenidos mínimos de esta materia son los definidos por el Nivel A2+ (intermedio bajo) del Marco Común Europeo (CEF) para el idioma inglés, es decir, que se integran las nociones básicas ya adquiridas por los alumnos y se desarrolla la capacidad necesaria para procesar información sencilla y expresarse, tanto oralmente como por escrito, en contextos conocidos de la vida cotidiana, académica y laboral.

**Resultados del aprendizaje** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Comprender textos orales sencillos (instrucciones, mensajes, comentarios, anécdotas, entrevistas, preferencias, experiencias, descripciones).
* Comprender información general en un libro de texto o artículo simplificado.
* Reconocer y comprender textos simples (informes breves, críticas de cine o libros, cuentos adaptados).
* Expresar opiniones sencillas utilizando expresiones apropiadas.
* Interactuar en situaciones de la vida diaria, describir experiencias pasadas y planes futuros.
* Escribir mensajes breves, narraciones cortas y descripciones.
* Escribir descripciones y comparaciones de personas y lugares.
* Descubrir similitudes y diferencias entre la lengua materna y la lengua extranjera para facilitar el aprendizaje.

**7511 Proyecto de introducción a la programación web**

**Contenidos conceptuales mínimos** se aplican y refuerzan los contenidos conceptuales de 7510.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Implementar el maquetado de una página web siguiendo las guías visuales de una interfaz de usuario dada y desarrollando funcionalidades especificadas por el diseñador de la página.
* Verificar a cada unidad de código seleccionando adecuadamente los casos de prueba.
* Publicar proyecto en la web.
* Trabajar en equipo, participando activamente de acuerdo al rol asignado y asumiendo las responsabilidades y funciones inherentes a ese rol.
* Planificar actividades de modo de poder completarlas de acuerdo al cronograma del proyecto.

**7512 Laboratorio de desarrollo de aplicaciones web**

**Contenidos conceptuales mínimos**

**Introducción a la programación orientada a objetos.** Objetos y clases. Encapsulamiento y abstracción de datos. Atributos y servicios. Funcionalidad y responsabilidades. Asociación y dependencia entre clases. Definición y recorrido sobre arreglos. Herencia. Polimorfismo y vinculación dinámica. Manejo de Eventos.

Evolución del desarrollo de aplicaciones Web. Testing unitario.

**El rol del lenguaje de programación en el lado del servidor.** Formatos de intercambio de datos: XML y JSON. Preparación y entrega de datos al cliente. Interacciones sincrónicas entre el cliente y el servidor: procesamiento de formularios. consultas a un repositorio de datos. Consultas a un servicio web existente

**Resultados del aprendizaje** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Implementar soluciones en un lenguaje de programación a partir de enunciados de problemas de pequeña escala que incluyen un diagrama de clases.
* Manejar eventos.
* Validar soluciones diseñando casos de prueba pertinentes.
* Implementar procesamientos simples en el servidor, ofreciendo XML/JSON al cliente
* Crear un cliente simple para hacer uso de esos datos.
* Diseñar un API simple.
* Solicitar información a un servicio web externo (XML/JSON) e integrarlo en la página web, procesar JSON e integrarlo en la página web y solicitar JSON, procesarlo e integrarlo en la página web.
* Reforzar la autonomía en el aprendizaje a través de la exploración de contenidos publicados en la web, valorar calidad y pertinencia.

**82 Inglés como lengua extranjera niveI I B**

Los contenidos mínimos de esta materia son los definidos por el Nivel A2+ (intermedio bajo) del Marco Común Europeo (CEF) para el idioma inglés, es decir, que se integran las nociones básicas ya adquiridas por los alumnos y se desarrolla la capacidad necesaria para procesar información sencilla y expresarse, tanto oralmente como por escrito, en contextos conocidos de la vida cotidiana, académica y laboral.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Comprender textos orales sencillos (instrucciones, mensajes, comentarios, anécdotas, entrevistas, preferencias, experiencias, descripciones).
* Comprender información general en un libro de texto o artículo simplificado.
* Reconocer y comprender textos simples (informes breves, críticas de cine o libros, cuentos adaptados).
* Escribir una carta de presentación.
* Describir en forma oral y escrita lugares, hábitos saludables y rutinas.
* Expresar en forma oral y escrita opiniones y argumentos.
* Aceptar y rechazar con cortesía invitaciones en forma oral y escrita.
* Hablar sobre la experiencia laboral.
* Interactuar en situaciones de la vida diaria, describir experiencias pasadas.
* Desempeñarse en una entrevista laboral.
* Finalizar conversaciones.

**7513 Proyecto de desarrollo de aplicaciones web**

**Contenidos conceptuales mínimos** se aplican y refuerzan los contenidos conceptuales de 7510.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Interpretar modelos de análisis y patrones de diseño (diagramas de clases, diagramas de contexto, mapas de navegabilidad).
* Desarrollar una aplicación web de pequeña escala.
* Usar librerías.
* Usar APIs.
* Diseñar interfaces centradas en el usuario.
* Buscar código reusable.
* Realizar testing unitario.
* Participar en la elaboración del plan del proyecto.
* Trabajar en equipo, escuchar ideas y opiniones, identificar diferentes puntos de vista y buscar consensos.

**7514 Taller de comunicaciones técnicas I**

**Contenidos conceptuales mínimos**

**La comunicación y el ser humano**. Los sentidos y sus alcances y limitaciones. Procesamiento perceptual y percepción visual y auditiva.

**Impacto de la tecnología en el diseño de presentaciones.** Dispositivos de entrada y salida. Capacidades y limitaciones. Impacto de los dispositivos en las interacciones.

**Diseño de presentaciones**. Estructuración de la información. La regla de los tres actos. Audiencia. Perfil y objetivos.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Identificar información relevante para una presentación a partir de su audiencia.
* Elaborar una estructura para la presentación.
* Elaborar material visual para dar soporte a la presentación de un proyecto.
* Realizar una presentación oral **sincrónica.**
* Valorar y evaluar las producciones de los compañeros.
* Elaborar un portfolio personal.

**7515 Laboratorio de tecnologías web**

**Contenidos conceptuales mínimos**

Conceptos básicos de base de datos. Requerimientos para los datos. Modelado de datos. Bases de datos OO. Diagramas de clases. Atributos y comportamiento. Lenguajes de consulta. Bases de Datos multimediales. Tipos de formatos. Seguridad en los datos en la web. Protección de datos.

Concepto de framework web. Arquitectura MVC y sus variaciones. El proceso de instanciación de un framework.

**Conceptos fundamentales de interacción humano-computadora.** Criterios para el diseño y evaluación de sistemas interactivos. Interfaces de control de procesos.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Interactuar con una base de datos a través de un sistema de gestión de bases de datos relacional orientado a objetos.
* Implementar procesamientos más complejos utilizando Bases de Datos y/o sistemas externos.
* Implementar una aplicación web que requiera diseño y codificación tanto en el cliente como en el servidor.
* Balancear una implementación entre el cliente y el servidor.
* Implementar una aplicación simple utilizando uno o varios framework web (full-stack).
* Obtener, instalar y preparar un framework de desarrollo.
* Implementar casos de uso siguiendo las reglas de un framework.
* Aprovechar las herramientas del framework en vistas a la productividad.
* Realizar auditorías de accesibilidad y rendimiento y mejorar los indicadores.

**83 Inglés como lengua extranjera nivel II A**

Esta materia tiene como objetivo proporcionar al estudiante los conocimientos teóricos y la práctica necesaria para lograr el dominio de las habilidades correspondientes a la competencia lingüística descripta como nivel A2 del Marco Común Europeo (CEFR) para el idioma inglés, cuyo desarrollo fuera iniciado en ILE1, e introducirlo en el manejo de algunas habilidades correspondientes al nivel B1 de dicho marco, que posibilitará en el futuro su desempeño en los ámbitos locales e internacionales donde el inglés sea el idioma usado para la comunicación escrita y oral.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Expresar opiniones en forma sencilla.
* Ofrecer consejo y hacer recomendaciones dentro de áreas de su conocimiento justificando sus decisiones.
* Interactuar sin esfuerzo en conversaciones cortas sobre temas cotidianos conocidos y situaciones cotidianas predecibles.
* Intercambiar información sobre temas de actualidad o relacionados con su área laboral/de estudio.
* Comprender textos utilizando las estrategias adecuadas para extraer el sentido general, idea principal o información específica.
* Realizar una lectura detallada.
* Comprender la idea general o datos específicos al escuchar una conversación, relato, emisión radial, etc.
* Escribir mensajes electrónicos/blogs.
* Tomar notas sobre temas conocidos o predecibles.
* Elaborar un relato en forma oral y escrita.
* Escribir un ensayo básico sobre temas de tecnología.
* Escribir párrafos, conectados con los elementos cohesivos pertinentes, explicando ventajas y desventajas o comparando y contrastando situaciones, condiciones o características.

**7516 Proyecto de tecnologías web**

**Contenidos conceptuales mínimos**

**Introducción a la Ingeniería de Software** Proyectos, procesos y productos. Modelos de ciclo de vida. Participantes. Roles en el equipo de Desarrollo. Calidad del software. Calidad y testing. Características fundamentales de las metodologías ágiles. Herramientas de gestión de software y control de versiones.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Implementar una página web dinámica con acceso a una base de datos, con interfaces para el administrador y para los usuarios, a través de 2 iteraciones de una metodología ágil.
* Validar la calidad de la solución respecto a los requerimientos especificados en el modelo.
* Producir APIs.
* Configurar servicios de control de autenticación y acceso.
* Utilizar las funcionalidades básicas de herramientas de gestión y desarrollo de software, en particular control de versiones.

**7517 Laboratorio de desarrollo de aplicaciones móviles**

**Contenidos conceptuales mínimos**

* Desarrollo de aplicaciones móviles. Soluciones híbridas vs nativas. Frameworks y librerías.
* Arquitectura basada en eventos.
* Hilos y ejecución asincrónica.
* Patrones arquitectónicos de presentación.
* Arquitectura Cliente-Servidor. Consumo de servicios Restful/GraphQL.
* Inyección de dependencias.
* Tests unitarios y tests de instrumentación.
* Clean Code.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Implementar aplicaciones móviles para una plataforma particular o multi-plataforma.
* Implementar interfaces de usuario a partir de una especificación de diseño.
* Consumir servicios externos.
* Lograr desarrollos de calidad, soluciones fáciles de mantener, modificar, extender y verificar.

**84 Inglés como lengua extranjera nivel IIB**

Esta materia tiene como objetivo posibilitar en el estudiante la adquisición y el desarrollo de habilidades inherentes a la competencia lingüística que corresponde al nivel internacional B1 del Marco Común Europeo (CEFR) para el idioma inglés, que facilitará en el futuro el desempeño de los alumnos en los ámbitos locales e internacionales donde el inglés sea el idioma usado para la comunicación escrita y oral.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Expresar opiniones sobre temas abstractos o culturales.
* Justificar sus opiniones o preferencias.
* Ofrecer consejo dentro de áreas de su conocimiento.
* Comprender textos utilizando las estrategias adecuadas para extraer el sentido general o información específica, así como hacer inferencias sobre los mismos.
* Realizar una lectura detallada.
* Comprender la idea general o datos específicos al escuchar una conversación, relato, emisión radial, etc.
* Tomar notas de las ideas principales de un discurso que escucha hablado a velocidad normal para un nativo.
* Escribir cartas, tomar notas sobre temas conocidos o predecibles relatar experiencias vividas.
* Discutir casos de estudio expresando el propio punto de vista, coincidencias o refutaciones.
* Desenvolverse con soltura en llamadas telefónicas: armar y agendar entrevistas.
* Transmitir mensajes.
* Manejar distinciones temporales de cierta complejidad.
* Redactar informes con distinciones temporales, realizando recomendaciones y pautando planes de acción.
* Redactar cartas con propósitos varios con cierto grado de detalle.
* Redactar un texto descriptivo, argumentativo o persuasivo.

**7518 Proyecto de desarrollo de aplicaciones móviles**

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Desarrollar aplicaciones para sistemas operativos móviles nativos y/o híbridos con consumo de servicios web.
* Implementar tests unitarios y de instrumentación.

**7519 Taller de comunicaciones técnicas II**

**Contenidos conceptuales mínimos**

**La comunicación y el ser humano**. Los sentidos y sus alcances y limitaciones. Procesamiento perceptual y percepción visual y auditiva.

**Plataformas de divulgación.** Aspectos legales, copyright.Bancos de imágenes, videos y audios.

**Herramientas**. Herramientas para la edición de videos, imágenes y audios.

**Comunicación Asincrónica**. Imagen y sonido. Tiempo y Contenido. Organización temporal y espacial.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Planificar y brindar una presentación en equipo.
* Elaborar material audiovisual para dar soporte a una presentación, tanto en inglés como en castellano.
* Realizar una presentación asincrónica.
* Valorar y evaluar las producciones de los compañeros, así también como otros materiales audiovisuales.
* Ampliar el portafolio personal con material asincrónico y licenciado.

**7520 Proyecto integrador**

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el estudiante habrá integrado los contenidos de las asignaturas anteriores, habrá adquirido los conocimientos y capacidades establecidos para el perfil de los graduados y podrá realizar las actividades establecidas en el alcance de la Tecnicatura Universitaria en programación web y móvil.

**7521 Taller de comunicaciones técnicas III**

**Contenidos conceptuales mínimos**

* Normas y estándares para la presentación de documentación formal.
* Documentación en metodologías ágiles.

**Resultados del aprendizaje,** al completar esta asignatura el alumno será capaz de:

* Realizar una presentación oral sincrónica del proyecto integrador con material de soporte asincrónico.
* Distribuir el material asincrónico bajo condiciones apropiadas de copyright.
* Documentar el desarrollo del Proyecto Integrador.