



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE
FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA
CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



I. IDENTIFICACIÓN

Denominación	:	CARGA HORARIA (Horas reloj)	
Asignatura	: Taller VI	Carga Horaria Total	80
Curso	: Tercer	Clases teóricas	30
Semestre	: Sexto	Clases prácticas / Laboratorio	50
Código	: I0610	Hora de Trabajo Autónomo	
Area	: Tecnologías Aplicadas	Créditos Académicos	
Tipo	: Obligatorio	Otro (especificar)	

II. FUNDAMENTACIÓN

Esta materia proporcionará a los estudiantes una comprensión integral de las tecnologías fundamentales para el desarrollo web. A través de estos conceptos, los alumnos adquirirán habilidades prácticas que les permitirán crear aplicaciones web interactivas y dinámicas.

III. COMPETENCIAS GENERALES:

- Comprender los fundamentos del desarrollo web para crear sitios estructurados, funcionales y accesibles.
- Aplicar principios de diseño y programación en la construcción de aplicaciones web.
- Desarrollar soluciones web adaptables a distintos dispositivos y tamaños de pantalla.
- Resolver problemas mediante el uso integrado de tecnologías del lado del cliente y del servidor

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Crear páginas web correctamente estructuradas mediante el uso de HTML y hojas de estilo CSS.
- Implementar interactividad y comportamiento dinámico en aplicaciones web utilizando JavaScript.
- Aplicar técnicas de diseño web responsive para garantizar una visualización adecuada en computadoras, tabletas y dispositivos móviles.
- Desarrollar funcionalidades del lado del servidor utilizando PHP.
- Integrar formularios, validaciones y procesamiento de datos en aplicaciones web.
- Organizar el código de manera clara, reutilizable y eficiente, siguiendo buenas prácticas de desarrollo web.



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



IV. CONTENIDO PROGRAMÁTICO

UNIDAD I: FUNDAMENTOS DE HTML Y CSS

- Introducción a HTML Estructura básica de una página web, elementos y etiquetas HTML
- Introducción a CSS Sintaxis y selectores CSS, propiedades y estilos básicos.
- Integración de HTML y CSS, Cómo aplicar estilos a una página HTML, Creación de layouts básicos con CSS.

UNIDAD II: INTERACTIVIDAD CON JAVASCRIPT Y PHP

- Introducción a JavaScript Sintaxis básica y tipos de datos.
- Funciones y eventos en JavaScript
- Uso de JavaScript en aplicaciones web Interacción con el usuario mediante formularios, validación de datos del lado del cliente.
- Introducción a PHP, Sintaxis básica y estructura de un script PHP

UNIDAD III: DISEÑO RESPONSIVO CON BOOTSTRAP

- Introducción a Bootstrap, estructura y componentes de Bootstrap, sistema de grillas y diseño responsivo.
- Componentes de Bootstrap, navegación, botones, formularios.
- Personalización de estilos con clases de Bootstrap.
- Integración de Bootstrap con HTML, CSS, JavaScript y PHP, Creación de pagina web interactivas utilizando Bootstrap.

V. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA FORMACIÓN

1. **Clases Magistrales Interactivas:** Utilización de presentaciones y discusiones en clase, incentivando la participación activa de los estudiantes a través de preguntas y debates.
2. **Estudios de Caso:** aplicar teorías y conceptos a situaciones reales o simuladas. Análisis y discusión del contexto, los problemas, las soluciones aplicadas y resultados obtenidos.
3. **Trabajo Colaborativo:** Promoción del trabajo en equipo para resolver problemas, potenciando el aprendizaje cooperativo y el intercambio de conocimientos entre pares.
4. **Simulaciones y Modelado:** para facilitar la comprensión de la cátedra a través de la experimentación.
5. **Laboratorios de Programación:** Desarrollar habilidades prácticas, resolución de problemas prácticos; familiarización con las herramientas y entornos de desarrollo que utilizarán en la carrera profesional.
6. **Seminarios y Talleres:** Organización de encuentros con expertos, donde se discuten las últimas tendencias, retos y avances en el campo.



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



7. **Investigación Dirigida:** Asignación de temas de investigación relacionados con los contenidos del módulo, donde los estudiantes deben buscar y sintetizar información actualizada y relevante.
8. **Análisis Crítico de Publicaciones:** Revisión y discusión crítica de artículos académicos y papers para desarrollar habilidades de análisis crítico y comprensión profunda de la literatura especializada.
9. **Proyectos de Investigación Aplicada:** Desarrollo de proyectos que requieren la aplicación de conocimientos teóricos en contextos prácticos, fomentando la capacidad de los estudiantes para conducir investigaciones independientes.
10. **Presentaciones y Debates:** Los estudiantes presentarán los resultados de sus investigaciones ante la clase, promoviendo la habilidad de comunicar efectivamente hallazgos complejos y someterlos a la crítica de sus compañeros.
11. **Uso de Repositorios de Datos:** Proporciona al estudiante habilidades prácticas necesarias para diversas aplicaciones tecnológicas y analíticas.

VI. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

1. Evaluaciones Teóricas:

- **Exámenes Escritos:** Puede incluir pruebas de opción múltiple, preguntas cortas y ensayos.
- **Quizzes:** Pruebas cortas y frecuentes para asegurar la comprensión continua de los temas tratados en clase.

2. Evaluaciones Prácticas:

- **Laboratorios de Programación:**
- **Proyectos Prácticos:**

3. Investigación:

- **Informe de Investigación:**
- **Presentación Oral:**

4. Participación y Extensión:

- **Participación en Clase:** Evaluación de la participación activa en discusiones, debates y actividades en clase.
- **Actividades de Extensión:** Participación en seminarios, conferencias o talleres relacionados con la cátedra, reflejando el compromiso del estudiante con su formación profesional continua y de su comunidad.



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE
FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA
CARRERA DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



Se registrá de acuerdo al Reglamento Interno vigente de la Facultad. Con evaluación/es según la planificación docente de carácter acumulativo, más una (1) evaluación final.

Tipo	Puntaje
Evaluación Acumulativa	40 Puntos
Evaluación Final	60 Puntos
Total	100 Puntos

VII. BIBLIOGRAFÍA:

Fuentes Bibliográficas Básicas:

García Ayllón, J. J. (2016). *HTML5 y CSS3. Desarrollo web.*

Duckett, J. (2014). *JavaScript y jQuery. El desarrollo web dinámico.*

Welling, L., & Thomson, L. (2017). *PHP y MySQL. Desarrollo web de aplicaciones.*