

**SEMINARIO DE LENGUAJES
OPCION PHP
TURNO MAÑANA**

Año 2022

Carrera/ Plan: (Dejar lo que corresponda)

Licenciatura en Informática Plan

2021/Plan 2015/Plan 2012/Plan 2003-07

Licenciatura en Sistemas Plan

2021/Plan 2015/Plan 2012/Plan 2003-07

Analista Programador Universitario Plan

2021/Plan 2015/Plan 2007

Analista en Tecnologías de la Información y la Comunicación

Plan 2021/Plan 2017

Año:**Régimen de Cursada:** Semestral**Carácter (Obligatoria/Optativa):** Obligatoria**Correlativas:** Taller de Programación**Profesor/es:** Raúl Champredonde**Hs. semanales:** 6 hs.**FUNDAMENTACIÓN**

El segundo año de la carrera es un momento adecuado para que el alumno aprenda un nuevo lenguaje de programación y se ponga en contacto con tecnologías como las de internet o aplicaciones para móviles, que lo acerque a las herramientas de uso común en la vida profesional.

OBJETIVOS GENERALES

Profundizar los conocimientos obtenidos por el alumno en los primeros cursos vinculados con Algoritmos y Programación, permitiéndole desarrollar un estudio teórico-práctico de algún lenguaje de programación (el lenguaje puede variar con los cambios tecnológicos), poniendo énfasis en el análisis formal de las características del lenguaje y su comparación con los que el alumno conociera a ese momento (típicamente Pascal).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1.3. Describir los avances informáticos actuales e históricos y demostrar cierta visión sobre tendencias y avances futuros (Básico).
- 3.1. Definir y diseñar hardware/software informático/de red que cumpla con los requisitos establecidos (Básico).
- 3.3. Elegir y utilizar modelos de proceso adecuados, entornos de programación y técnicas de gestión de datos con respecto a proyectos que impliquen aplicaciones tradicionales, así como aplicaciones emergentes (Básico).
- 3.4. Describir y explicar el diseño de sistemas e interfaces para interacción persona-ordenador y ordenador-ordenador (Básico).
- 3.5. Aplicar las correspondientes competencias prácticas y de programación en la creación de programas informáticos y/u otros dispositivos informáticos (Adecuado).
- 6.1. Organizar su propio trabajo de manera independiente demostrando iniciativa y ejerciendo responsabilidad personal (Básico).
- 6.3. Planificar su propio proceso de aprendizaje autodidacta y mejorar su rendimiento personal como base de una formación y un desarrollo personal continuos (Básico).

COMPETENCIAS

- CGS2- Comunicarse con efectividad en forma oral y escrita.
Se evalúa a los alumnos en coloquios en los cuales deben exponer la tarea realizada en forma individual y donde el docente evalúa no sólo los conocimientos sino la claridad de la presentación, su organización y la forma de expresión.

- CGS4- Aprender en forma continua y autónoma, con capacidad de planificar este aprendizaje. Se presenta a los alumnos pequeños problemas a resolver mediante la investigación o búsqueda de información. Se evalúa el nivel de aplicación de los mismos en el proyecto entregado como parte de la aprobación de la cursada.
- CGS6- Capacidad para interpretar la evolución de la Informática con una visión de las tendencias tecnológicas futuras. Se presentan diversas tecnologías, y se evalúa el nivel de utilización y su corrección en el proyecto entregado como parte de la aprobación de la cursada.
- CGT1- Identificar, formular y resolver problemas de Informática. Se pone énfasis en el proceso de identificación de problemas del mundo real, especificación de los mismos como problemas resolubles desde la informática y en el desarrollo de soluciones verificables para los mismos. Se evalúa en base al software desarrollado por el alumno como solución al problema planteado que debe solucionar para aprobar la cursada.
- CGT5- Utilizar de manera efectiva las técnicas y herramientas de aplicación de la Informática. Se pone énfasis en el uso efectivo de técnicas y herramientas de aplicación en Informática. La evaluación de esta competencia forma parte de las evaluaciones de trabajos entregados y su defensa en coloquio individual.
- LI- CE4 – Realizar y/o evaluar proyectos de desarrollo de software para la resolución de problemas del mundo real, especificación formal de los mismos, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software/sistemas de información que se ejecuten sobre equipos de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfases humano computador y computador-computador.
- LS- CE1 – Realizar y/o evaluar proyectos de desarrollo de software para la resolución de problemas del mundo real, especificación formal de los mismos, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software/sistemas de información que se ejecuten sobre equipos de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfases humano computador y computador-computador.

CONTENIDOS MINIMOS (de acuerdo al Plan de Estudios)

Estudio de un lenguaje de programación en el que se desarrollen aplicaciones concretas. En particular, aplicaciones web, para lo cual resulta necesario un recorrido académico básico por las tecnologías involucradas (cliente/servidor, html, javascript, bases de datos).

PROGRAMA ANALÍTICO

1. Introducción al desarrollo de aplicaciones Web. ¿Cómo funciona la Web? HTTP. Arquitectura Cliente/Servidor. Nombres de dominio. Lenguaje HTML. Requerimiento/respuesta. Tipos de requerimientos. Scripting del lado del cliente (javascript). Scripting del lado del servidor.
2. Introducción. Sintaxis y semántica del lenguaje. Consideraciones generales del lenguaje. Variables. Tipos de Datos. Operadores y expresiones. Constantes.
3. Estructuras de control. Secuencia, selección, iteración.
4. Subprogramas Funciones. Definición. Invocación. Parámetros formales y actuales. Alcance de una variable: variables locales y globales. Funciones anónimas. Comprobar la existencia de funciones.
5. Matrices Definición. Creación. Matrices asociativas. Matrices multidimensionales. Acceso y manipulación. Strings Definición. Formato. Operaciones básicas.
6. Utilización de bases de datos. Introducción al uso de bases de datos y tablas. Introducción a las sentencias elementales SQL. Uso de MySQL.
7. Clases y objetos. Definición. Creación. Métodos y propiedades. Herencia.
8. Excepciones
9. Sesiones. Manejo de sesiones. Cookies

BIBLIOGRAFÍA

<http://www.php.net>

<http://www.w3.org/>

Desarrollo de Aplicaciones web con php y Mysql. Manuel Torres Remon. Empresa Editora Macro

Desarrollo web con PHP y MySQL. Edición 2018 (Guías Prácticas). Luis Miguel Cabezas Granado. Anaya Multimedia

Learning PHP 7. Antonio Lopez. Packt Publishing - ebooks Account



METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La actividad curricular se organiza en Teoría, Práctica y explicación de práctica.

La teoría consiste en una presentación y explicación conceptual por parte del docente de los temas centrales donde los alumnos participan haciendo preguntas y planteando dudas.

En la práctica se resuelven ejercicios en forma individual que son planteados en las guías de Trabajos Prácticos. El docente atiende las dudas y consultas de los alumnos para la resolución de los mismos.

Las explicaciones de la practica permite la articulación entre la teoría y la practica el docente desarrolla algún ejercicio modelo que resulta importante para la resolución de las ejercitaciones prácticas.

EVALUACIÓN

La aprobación de la cursada consiste en un trabajo grupal de desarrollo de un proyecto que es entregado y corregido en diferentes etapas. Este trabajo debe cumplir con un conjunto de requisitos enunciados junto con el problema planteado.

La aprobación final de la materia consiste en la defensa individual escrita y oral del proyecto presentado.

CRONOGRAMA DE CLASES Y EVALUACIONES

Clase	Fecha	Contenidos/Actividades
1	07/03	HTML
2	14/03	HTML
3	21/03	Estilos
4	28/03	Funcionamiento de la Web
5	04/04	Formularios HTML
6	11/04	Javascript
7	18/04	Javascript
8	25/04	Lenguaje PHP
9	02/05	Lenguaje PHP
10	09/05	Clases y objetos
11	16/05	Clases y objetos
12	23/05	Utilización de Bases de Datos
13	30/05	Cookies
14	06/06	Sesiones
15	13/06	Excepciones
16	27/06	Repaso
17	04/07	Repaso

Evaluaciones previstas	Fecha
Primera entrega del Trabajo Práctico	20/05
Segunda entrega del Trabajo Práctico	27/06
Coloquio	11/07

Contacto de la cátedra (mail, sitio WEB, plataforma virtual de gestión de cursos):

Raul Champredonde

Mail: rchampre@yahoo.com.ar

Plataforma virtual de gestión de cursos: ideas.info.unlp.edu.ar y Discord

Firma del/los profesor/es

**SEMINARIO DE LENGUAJES
OPCION PHP
TURNO TARDE**

Año 2022

Carrera/ Plan: (Dejar lo que corresponda)

Licenciatura en Informática

Plan 2021/Plan 2015/Plan 2012/Plan 2003-07

Licenciatura en Sistemas

Plan 2021/Plan 2015/Plan 2012/Plan 2003-07

Analista Programador Universitario

Plan 2021/Plan 2015/Plan 2007

Analista en Tecnologías de la Información y la Comunicación

Plan 2021/Plan 2017

Año:**Régimen de Cursada:** Semestral**Carácter (Obligatoria/Optativa):** Obligatoria**Correlativas:** Taller de Programación**Profesor/es:** Raúl Champredonde**Hs. semanales:** 6 hs.**FUNDAMENTACIÓN**

El segundo año de la carrera es un momento adecuado para que el alumno aprenda un nuevo lenguaje de programación y se ponga en contacto con tecnologías como las de internet o aplicaciones para móviles, que lo acerque a las herramientas de uso común en la vida profesional.

OBJETIVOS GENERALES

Profundizar los conocimientos obtenidos por el alumno en los primeros cursos vinculados con Algoritmos y Programación, permitiéndole desarrollar un estudio teórico-práctico de algún lenguaje de programación (el lenguaje puede variar con los cambios tecnológicos), poniendo énfasis en el análisis formal de las características del lenguaje y su comparación con los que el alumno conociera a ese momento (típicamente Pascal).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1.3. Describir los avances informáticos actuales e históricos y demostrar cierta visión sobre tendencias y avances futuros (Básico).
- 3.1. Definir y diseñar hardware/software informático/de red que cumpla con los requisitos establecidos (Básico).
- 3.3. Elegir y utilizar modelos de proceso adecuados, entornos de programación y técnicas de gestión de datos con respecto a proyectos que impliquen aplicaciones tradicionales, así como aplicaciones emergentes (Básico).
- 3.4. Describir y explicar el diseño de sistemas e interfaces para interacción persona-ordenador y ordenador-ordenador (Básico).
- 3.5. Aplicar las correspondientes competencias prácticas y de programación en la creación de programas informáticos y/u otros dispositivos informáticos (Adecuado).
- 6.1. Organizar su propio trabajo de manera independiente demostrando iniciativa y ejerciendo responsabilidad personal (Básico).
- 6.3. Planificar su propio proceso de aprendizaje autodidacta y mejorar su rendimiento personal como base de una formación y un desarrollo personal continuos (Básico).

COMPETENCIAS

- CGS2- Comunicarse con efectividad en forma oral y escrita.
Se evalúa a los alumnos en coloquios en los cuales deben exponer la tarea realizada en forma individual y donde el docente evalúa no sólo los conocimientos sino la claridad de la presentación, su organización y la forma de expresión.

- CGS4- Aprender en forma continua y autónoma, con capacidad de planificar este aprendizaje. Se presenta a los alumnos pequeños problemas a resolver mediante la investigación o búsqueda de información. Se evalúa el nivel de aplicación de los mismos en el proyecto entregado como parte de la aprobación de la cursada.
- CGS6- Capacidad para interpretar la evolución de la Informática con una visión de las tendencias tecnológicas futuras.
- Se presentan diversas tecnologías, y se evalúa el nivel de utilización y su corrección en el proyecto entregado como parte de la aprobación de la cursada.
- CGT1- Identificar, formular y resolver problemas de Informática.
- Se pone énfasis en el proceso de identificación de problemas del mundo real, especificación de los mismos como problemas resolubles desde la informática y en el desarrollo de soluciones verificables para los mismos. Se evalúa en base al software desarrollado por el alumno como solución al problema planteado que debe solucionar para aprobar la cursada.
- CGT5- Utilizar de manera efectiva las técnicas y herramientas de aplicación de la Informática.
- Se pone énfasis en el uso efectivo de técnicas y herramientas de aplicación en Informática. La evaluación de esta competencia forma parte de las evaluaciones de trabajos entregados y su defensa en coloquio individual.
- LI- CE4 – Realizar y/o evaluar proyectos de desarrollo de software para la resolución de problemas del mundo real, especificación formal de los mismos, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software/sistemas de información que se ejecuten sobre equipos de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfases humano computador y computador-computador.
- LS- CE1 – Realizar y/o evaluar proyectos de desarrollo de software para la resolución de problemas del mundo real, especificación formal de los mismos, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software/sistemas de información que se ejecuten sobre equipos de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfases humano computador y computador-computador.

CONTENIDOS MINIMOS (de acuerdo al Plan de Estudios)

Estudio de un lenguaje de programación en el que se desarrollen aplicaciones concretas. En particular, aplicaciones web, para lo cual resulta necesario un recorrido académico básico por las tecnologías involucradas (cliente/servidor, html, javascript, bases de datos).

PROGRAMA ANALÍTICO

1. Introducción al desarrollo de aplicaciones Web. ¿Cómo funciona la Web? HTTP. Arquitectura Cliente/Servidor. Nombres de dominio. Lenguaje HTML. Requerimiento/respuesta. Tipos de requerimientos. Scripting del lado del cliente (javascript). Scripting del lado del servidor.
2. Introducción. Sintaxis y semántica del lenguaje. Consideraciones generales del lenguaje. Variables. Tipos de Datos. Operadores y expresiones. Constantes.
3. Estructuras de control. Secuencia, selección, iteración.
4. Subprogramas Funciones. Definición. Invocación. Parámetros formales y actuales. Alcance de una variable: variables locales y globales. Funciones anónimas. Comprobar la existencia de funciones.
5. Matrices Definición. Creación. Matrices asociativas. Matrices multidimensionales. Acceso y manipulación. Strings Definición. Formato. Operaciones básicas.
6. Utilización de bases de datos. Introducción al uso de bases de datos y tablas. Introducción a las sentencias elementales SQL. Uso de MySQL.
7. Clases y objetos. Definición. Creación. Métodos y propiedades. Herencia.
8. Excepciones
9. Sesiones. Manejo de sesiones. Cookies

BIBLIOGRAFÍA

<http://www.php.net>

<http://www.w3.org/>

Desarrollo de Aplicaciones web con php y Mysql. Manuel Torres Remon. Empresa Editora Macro

Desarrollo web con PHP y MySQL. Edición 2018 (Guías Prácticas). Luis Miguel Cabezas Granado. Anaya Multimedia

Learning PHP 7. Antonio Lopez. Packt Publishing - ebooks Account



METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La actividad curricular se organiza en Teoría, Práctica y explicación de práctica.

La teoría consiste en una presentación y explicación conceptual por parte del docente de los temas centrales donde los alumnos participan haciendo preguntas y planteando dudas.

En la práctica se resuelven ejercicios en forma individual que son planteados en las guías de Trabajos Prácticos. El docente atiende las dudas y consultas de los alumnos para la resolución de los mismos.

Las explicaciones de la practica permite la articulación entre la teoría y la practica el docente desarrolla algún ejercicio modelo que resulta importante para la resolución de las ejercitaciones prácticas.

EVALUACIÓN

La aprobación de la cursada consiste en un trabajo grupal de desarrollo de un proyecto que es entregado y corregido en diferentes etapas. Este trabajo debe cumplir con un conjunto de requisitos enunciados junto con el problema planteado.

La aprobación final de la materia consiste en la defensa individual escrita y oral del proyecto presentado.

CRONOGRAMA DE CLASES Y EVALUACIONES

Clase	Fecha	Contenidos/Actividades
1	10/03	HTML
2	17/03	HTML
3	31/03	Estilos
4	07/04	Funcionamiento de la Web
5	21/04	Formularios HTML
6	28/04	Javascript
7	05/05	Javascript
8	12/05	Lenguaje PHP
9	19/05	Lenguaje PHP
10	26/05	Clases y objetos
11	02/06	Clases y objetos
12	09/06	Utilización de Bases de Datos
13	16/06	Cookies
14	23/06	Sesiones
15	30/06	Excepciones
16	07/07	Repaso

Evaluaciones previstas	Fecha
Primera entrega del Trabajo Práctico	22/05
Segunda entrega del Trabajo Práctico	28/06
Coloquio	12/07

Contacto de la cátedra (mail, sitio WEB, plataforma virtual de gestión de cursos):

Raul Champredonde

Mail: rchampre@yahoo.com.ar

Plataforma virtual de gestión de cursos: ideas.info.unlp.edu.ar

Firma del/los profesor/es

**SEMINARIO DE LENGUAJES
OPCION PHP
Redictado**

Año 2022

Carrera/ Plan: (Dejar lo que corresponda)

Licenciatura en Informática

Plan 2021/Plan 2015/Plan 2012/Plan 2003-07

Licenciatura en Sistemas

Plan 2021/Plan 2015/Plan 2012/Plan 2003-07

Analista Programador Universitario

Plan 2021/Plan 2015/Plan 2007

Analista en Tecnologías de la Información y la Comunicación

Plan 2021/Plan 2017

Año:**Régimen de Cursada:** Semestral**Carácter (Obligatoria/Optativa):** Obligatoria**Correlativas:** Taller de Programación**Profesor/es:** Raúl Champredonde**Hs. semanales:** 6 hs.**FUNDAMENTACIÓN**

El segundo año de la carrera es un momento adecuado para que el alumno aprenda un nuevo lenguaje de programación y se ponga en contacto con tecnologías como las de internet o aplicaciones para móviles, que lo acerque a las herramientas de uso común en la vida profesional.

OBJETIVOS GENERALES

Profundizar los conocimientos obtenidos por el alumno en los primeros cursos vinculados con Algoritmos y Programación, permitiéndole desarrollar un estudio teórico-práctico de algún lenguaje de programación (el lenguaje puede variar con los cambios tecnológicos), poniendo énfasis en el análisis formal de las características del lenguaje y su comparación con los que el alumno conociera a ese momento (típicamente Pascal).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.3. Describir los avances informáticos actuales e históricos y demostrar cierta visión sobre tendencias y avances futuros (Básico).

3.1. Definir y diseñar hardware/software informático/de red que cumpla con los requisitos establecidos (Básico).

3.3. Elegir y utilizar modelos de proceso adecuados, entornos de programación y técnicas de gestión de datos con respecto a proyectos que impliquen aplicaciones tradicionales así como aplicaciones emergentes (Básico).

3.4. Describir y explicar el diseño de sistemas e interfaces para interacción persona-ordenador y ordenador-ordenador (Básico).

3.5. Aplicar las correspondientes competencias prácticas y de programación en la creación de programas informáticos y/u otros dispositivos informáticos (Adecuado).

6.1. Organizar su propio trabajo de manera independiente demostrando iniciativa y ejerciendo responsabilidad personal (Básico).

6.3. Planificar su propio proceso de aprendizaje autodidacta y mejorar su rendimiento personal como base de una formación y un desarrollo personal continuos (Básico).

COMPETENCIAS

- CGS2- Comunicarse con efectividad en forma oral y escrita.

Se evalúa a los alumnos en coloquios en los cuales deben exponer la tarea realizada en forma individual y donde el docente evalúa no sólo los conocimientos sino la claridad de la presentación, su organización y la forma de expresión.

- CGS4- Aprender en forma continua y autónoma, con capacidad de planificar este aprendizaje. Se presenta a los alumnos pequeños problemas a resolver mediante la investigación o búsqueda de información. Se evalúa el nivel de aplicación de los mismos en el proyecto entregado como parte de la aprobación de la cursada.
- CGS6- Capacidad para interpretar la evolución de la Informática con una visión de las tendencias tecnológicas futuras. Se presentan diversas tecnologías, y se evalúa el nivel de utilización y su corrección en el proyecto entregado como parte de la aprobación de la cursada.
- CGT1- Identificar, formular y resolver problemas de Informática. Se pone énfasis en el proceso de identificación de problemas del mundo real, especificación de los mismos como problemas resolubles desde la informática y en el desarrollo de soluciones verificables para los mismos. Se evalúa en base al software desarrollado por el alumno como solución al problema planteado que debe solucionar para aprobar la cursada.
- CGT5- Utilizar de manera efectiva las técnicas y herramientas de aplicación de la Informática. Se pone énfasis en el uso efectivo de técnicas y herramientas de aplicación en Informática. La evaluación de esta competencia forma parte de las evaluaciones de trabajos entregados y su defensa en coloquio individual.
- LI- CE4 – Realizar y/o evaluar proyectos de desarrollo de software para la resolución de problemas del mundo real, especificación formal de los mismos, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software/sistemas de información que se ejecuten sobre equipos de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfases humano computador y computador-computador.
- LS- CE1 – Realizar y/o evaluar proyectos de desarrollo de software para la resolución de problemas del mundo real, especificación formal de los mismos, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software/sistemas de información que se ejecuten sobre equipos de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfases humano computador y computador-computador.

CONTENIDOS MINIMOS (de acuerdo al Plan de Estudios)

Estudio de un lenguaje de programación en el que se desarrollen aplicaciones concretas. En particular, aplicaciones web, para lo cual resulta necesario un recorrido académico básico por las tecnologías involucradas (cliente/servidor, html, javascript, bases de datos).

PROGRAMA ANALÍTICO

1. Introducción al desarrollo de aplicaciones Web. ¿Cómo funciona la Web? HTTP. Arquitectura Cliente/Servidor. Nombres de dominio. Lenguaje HTML. Requerimiento/respuesta. Tipos de requerimientos. Scripting del lado del cliente (javascript). Scripting del lado del servidor.
2. Introducción. Sintaxis y semántica del lenguaje. Consideraciones generales del lenguaje. Variables. Tipos de Datos. Operadores y expresiones. Constantes.
3. Estructuras de control. Secuencia, selección, iteración.
4. Subprogramas Funciones. Definición. Invocación. Parámetros formales y actuales. Alcance de una variable: variables locales y globales. Funciones anónimas. Comprobar la existencia de funciones.
5. Matrices Definición. Creación. Matrices asociativas. Matrices multidimensionales. Acceso y manipulación. Strings Definición. Formato. Operaciones básicas.
6. Utilización de bases de datos. Introducción al uso de bases de datos y tablas. Introducción a las sentencias elementales SQL. Uso de MySQL.
7. Clases y objetos. Definición. Creación. Métodos y propiedades. Herencia.
8. Excepciones
9. Sesiones. Manejo de sesiones. Cookies

BIBLIOGRAFÍA

<http://www.php.net>

<http://www.w3.org/>

Desarrollo de Aplicaciones web con php y Mysql. Manuel Torres Remon. Empresa Editora Macro

Desarrollo web con PHP y MySQL. Edición 2018 (Guías Prácticas). Luis Miguel Cabezas Granado. Anaya Multimedia

Learning PHP 7. Antonio Lopez. Packt Publishing - ebooks Account

CONDICIONES PARA QUE LOS ALUMNOS PUEDAN CURSAR

Podrán cursar los alumnos que cumplan con alguna de las condiciones de la Res. 183/19 y hasta un máximo de 70 alumnos.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La actividad curricular se organiza en Teoría, Práctica y explicación de práctica.

La teoría consiste en una presentación y explicación conceptual por parte del docente de los temas centrales donde los alumnos participan haciendo preguntas y planteando dudas.

En la práctica se resuelven ejercicios en forma individual que son planteados en las guías de Trabajos Prácticos. El docente atiende las dudas y consultas de los alumnos para la resolución de los mismos.

Las explicaciones de la practica permite la articulación entre la teoría y la practica el docente desarrolla algún ejercicio modelo que resulta importante para la resolución de las ejercitaciones prácticas.

EVALUACIÓN

La aprobación de la cursada consiste en un trabajo grupal de desarrollo de un proyecto que es entregado y corregido en diferentes etapas. Este trabajo debe cumplir con un conjunto de requisitos enunciados junto con el problema planteado.

La aprobación final de la materia consiste en la defensa individual escrita y oral del proyecto presentado.

CRONOGRAMA DE CLASES Y EVALUACIONES

Clase	Fecha	Contenidos/Actividades
1	22/08	HTML
2	29/08	Estilos
3	05/09	Funcionamiento de la Web
4	12/09	Formularios HTML
5	19/09	Javascript
6	26/09	Javascript
7	03/10	Lenguaje PHP
8	17/10	Lenguaje PHP
9	24/10	Clases y objetos
10	31/10	Clases y objetos
11	07/11	Utilización de Bases de Datos
12	14/11	Cookies
13	28/11	Sesiones
14	05/12	Excepciones
15	12/12	Repaso
16	19/12	Repaso

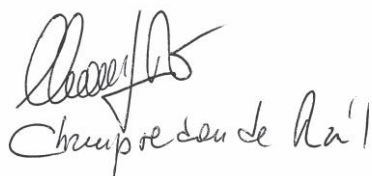
Evaluaciones previstas	Fecha
Primera entrega del Trabajo Práctico	21/10
Segunda entrega del Trabajo Práctico	09/12
Coloquio	19/12

Contacto de la cátedra (mail, sitio WEB, plataforma virtual de gestión de cursos):

Raul Champredonde

Mail: rchampre@yahoo.com.ar

Plataforma virtual de gestión de cursos: ideas.info.unlp.edu.ar y Discord.



Firma del/los profesor/es