

**TECNÓLOGO EN INFORMÁTICA  
PROGRAMA DE ASIGNATURA**

<b>Nombre de la Asignatura</b>	Taller de Desarrollo de Aplicaciones Web con PHP
<b>Materia</b>	Programación
<b>Créditos</b>	12
<b>Objetivo de la Asignatura</b>	<p>Lo objetivo principal de la asignatura es reforzar los conocimientos adquiridos en desarrollo de aplicaciones Web, y desarrollar un caso de estudio que pueda ponerse en práctica a la mitad del semestre.</p> <p>El desarrollo se realizará a través de PHP interactuando con MySql.</p> <p>Los objetivos de la asignatura son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Afirmar y avanzar en los conocimientos que el estudiante adquirió sobre el uso de la programación PHP.</li> <li>● Entrenar a los estudiantes en capacidades de investigación y autoestudio de tecnologías, y las habilidades de resolución de problemas técnicos.</li> <li>● Fomentar en el estudiante habilidades de trabajo en equipo, y la colaboración entre grupos de trabajo.</li> <li>● Entrenar las capacidades de comunicación y presentación oral del trabajo realizado.</li> <li>● Proponer casos reales para que sean desarrollados por los estudiantes.</li> </ul>
<b>Metodología de enseñanza</b>	<p>La materia gira en torno a un proyecto propuesto por el docente para ser desarrollado en equipos de aproximadamente 4 estudiantes. Se dictarán 6 horas semanales de clases teórico-prácticas durante la primera mitad del semestre para dictar los contenidos conceptuales planteados en el temario. Adicionalmente cada alumno deberá dedicar un promedio de 6 horas semanales para el estudio y realización de ejercicios prácticos.</p> <p>En la segunda mitad del semestre, el estudiante deberá dedicar un promedio de 12 horas semanales para la realización del laboratorio. En este periodo los grupos de trabajo mantendrán clases de consulta con el docente en el horario de clase.</p>
<b>Temario</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Profundización de los temas avanzados de PHP <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Base de Datos</li> <li>○ Autenticación</li> <li>○ Manejo de sesiones</li> <li>○ Carrito de Compras (Como interactuar con medios de pagos en Internet)</li> </ul> </li> <li>2. Aplicaciones Orientadas a Objetos <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Clases, interfaces, objetos</li> <li>○ Propiedades, métodos, constructores, destructores</li> <li>○ Encapsulamiento</li> <li>○ Herencia</li> <li>○ Polimorfismo</li> </ul> </li> <li>3. Reuso de componentes</li> <li>4. Separación de la presentación y la lógica de la aplicación.</li> <li>5. Abstracción de la base de datos</li> <li>6. Web Services</li> <li>7. Desarrollo de un caso de estudio <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Análisis e investigación</li> <li>○ Diseño</li> <li>○ Implementación</li> </ul> </li> </ol>
<b>Previaturas</b>	Curso de Programación de Aplicaciones, Base de Datos 1 y Base de Datos 2

**Anexo:**

### Formas de evaluación

El docente se basará en los siguientes elementos para evaluar el rendimiento de los estudiantes:

- Calidad del trabajo entregado, realizado en equipo, según los siguientes criterios
  - Entrega en fecha
  - Cumplimiento de los requerimientos funcionales obligatorios
  - Implementación de funcionalidades opcionales
  - Incorporación y evaluación de nuevas tecnologías
- Asistencia, actitud y participación en clase
- Presentación oral del trabajo realizado

En base a esta evaluación el estudiante podrá aprobar completamente el curso o reprobalo.

APROB. RES. CONSEJO DE FAC. ING.

de fecha 10.3.11 Exp. 060129-000029-11