

## ESPACIO CURRICULAR: PRÁCTICA PROFESIONAL

PROFESOR: GONZALO REYNOZO

### EXPECTATIVAS DE LOGRO

- a. Ser capaces de diseñar y desarrollar un entorno Web sencillo, integrando los conocimientos adquiridos durante la cátedra.
- b. Contar con los conocimientos necesarios para poder vincular la información de una base de datos, consumir y actualizar la información de la misma mediante el entorno Web creado.
- c. Contar con las capacidades de poder seleccionar las herramientas indicadas a la hora de enfrentar un nuevo proyecto.
- d. Ser capaces de resolver los problemas que puedan presentarse, mediante la puesta en común y/o la investigación en Internet (Foros, Blogs y/o Wikis específicas para desarrolladores).
- e. Ser capaces de trabajar en equipos, mediante la división de tareas y el trabajo colaborativo.

### Referente a la práctica profesional

#### Etapa de Planificación y Análisis

Los alumnos deberán ser capaces de aplicar los conocimientos obtenidos, en la creación de un nuevo proyecto de software mediante la planificación y análisis de requerimientos del mismo. Es decir, con el objetivo de solucionar el problema real de una pequeña empresa, los alumnos deberán analizar cuáles serán las necesidades que el software solucionará mediante la creación de funcionalidades y también ser capaces de delimitar el alcance de las mismas.

En un ambiente laboral, es de gran importancia tener claro cuales son los objetivos que deben cumplirse, tanto como las posibilidades de alcanzar los mismos. Mediante la planificación se establecen los tiempos para cada etapa del desarrollo, y de esta manera poder minimizar los recursos y costos durante el proyecto.

#### Etapa de Diseño y Desarrollo

Para esto, los alumnos podrán valerse tanto de diseños nuevos como de algunos presentados en otras materias. Es importante tener en cuenta, que en un ámbito laboral tendrán la oportunidad de ser parte de proyectos nuevos, pero también podrán integrarse en proyectos que ya se encuentran encaminados. Cada uno de los integrantes del equipo de trabajo, deberá ocuparse de una tarea distinta. Es decir, habrá quienes se ocupen del diseño Frontend del proyecto (la parte visual y funcional que verá el cliente/usuario), el diseño Backend (la codificación en lenguaje de programación del lado del servidor) y el diseño e implementación de la base de datos.

El trabajo en equipo durante la elaboración de este proyecto les permitirá conocer las distintas áreas que podrán ocupar en un ambiente laboral real.

### Etapa de Prueba e Implementación

Los alumnos deberán someter a prueba cada funcionalidad de su proyecto, evitando caer en el “camino feliz” del programador, es decir, evitando realizar pasos ya conocidos, e intentar con otros menos predecibles que podría realizar un usuario final.

En un ambiente real, antes de dar por finalizado el proyecto, el mismo deberá ser sometido a la mayor cantidad de pruebas posibles antes de su implementación, con el objetivo de minimizar los errores y poder corregirlos a tiempo. Como así también, ser capaces de establecer si las necesidades del cliente han sido realmente cubiertas.

### CONTENIDOS TEMÁTICOS

- Unidad 1: Instalación y configuración de las herramientas necesarias para el desarrollo Web. (Visual Studio y Base de Datos)
- Unidad 2: Presentación de propuesta de trabajo y elección de temática a donde apuntará el proyecto de los alumnos.
- Unidad 3: Introducción a ASP.NET. Conceptos y componentes de una Aplicación Web.
- Unidad 4: Atributos de Web Forms y Code Behind. Tipos de controles de servidor HTML y Web (Diferencias).
- Unidad 5: Script de eventos. Runat Server.PostBack. Ciclo de vida de una página Web. Controles de usuario (User Control). Creación y utilización.
- Unidad 6: Distintas formas de conexión de una página Web con la Base de Datos (SQL)
- Unidad 7: Conceptos básicos de programación en capas.
- Unidad 8: Repositorios colaborativos (Github).
- Unidad 9: Desarrollo de aplicación Web por parte de los alumnos.
- Unidad 10: Punto de control sobre el proyecto de los alumnos. Lotes de pruebas y evaluación de errores.
- Unidad 11: Presentación de la aplicación Web.

### Bibliografía:

- Berzal, F., Cortijo, F. y Cubero, J. (2003). Desarrollo Profesional de Aplicaciones Web. (Distribución gratuita en sitio del autor).

### Bibliografía Complementaria:

- Tutorial de instalación y configuración de Visual Studio.
- Tutorial de manejo de Github.
- Apuntes de la cátedra.