

| HORAS DE CLASE | | | | DOCENTE RESPONSABLE |
|-----------------------|-------------------|------------------|-------------------|---|
| TEÓRICAS | | PRÁCTICAS | | Lic. Mauricio Damián ANDRADE |
| p/semana | p/cuatrim. | p/semana | p/cuatrim. | |
| 4 | 64 | 2 | 32 | DOCENTE COLABORADOR Lic. Juan Ángel RINGHETTI |

DESCRIPCIÓN:

La materia hace hincapié en las nociones de frontend y backend apoyándose en herramientas de desarrollo tipo frameworks. siguiendo el patrón MVC. Se inculca el desarrollo escalable mediante la modularización del código fuente y la distinción entre lógica de negocio y lógica de aplicación: diferencias y similitudes. Instalación de NodeJS y la utilización de paquetes NPM. Se incursiona en el lenguaje TypeScript, un superconjunto de JavaScript, mediante una librería como React o Riot y un entorno de desarrollo (IDE). Finalmente se utiliza un framework basado en TypeScript, como Angular o Vue. Deployment desde el punto de vista del desarrollo.

El objetivo de la materia es brindar al alumno los conocimientos y herramientas para desarrollar todos aquellos componentes que son indirectamente solicitados desde un desarrollo frontend, otorgando de esta manera la fundamental gestión lógica y funcional entre los datos almacenados en una fuente o base de datos y el cliente.

PROGRAMA SINTÉTICO:**UNIDAD TEMÁTICA I: MODULARIZACIÓN****UNIDAD TEMÁTICA II: TYPESCRIPT****UNIDAD TEMÁTICA III: FRAMEWORKS**

PROGRAMA ANALÍTICO:**UNIDAD TEMÁTICA I: MODULARIZACIÓN**

En esta Unidad se introduce el concepto de modularidad, su importancia y beneficios. Distinción entre desarrollo frontend y backend. Se aborda el paradigma de desarrollo MVC (Modelo - Vista - Controlador). Concepto, fundamento, lógica de negocio y lógica de aplicación. Se presentan otros paradigmas de desarrollo actuales a fines comparativos.

UNIDAD TEMÁTICA II: TYPESCRIPT

Esta Unidad hace una introducción al lenguaje TypeScript, se lo compara con JavaScript. Se prepara el ambiente de desarrollo con NodeJS y se aprende a utilizar el administrador de paquetes NPM. Utilización de un IDE para el desarrollo. Compilación y uso de scripts sencillos para compresión. Incorporación de una librería como React o Riot: analizar su estructura y concepto de componentes. Crear sencillas aplicaciones web con interacción entre el frontend y el backend (codificado en PHP).

UNIDAD TEMÁTICA III: FRAMEWORKS

En esta última Unidad se verá un framework utilizando TypeScript (Angular, Vue, Unity, etc). Diferencia entre un framework y una librería. El aprendizaje se dará mediante el uso práctico del framework elegido. Se realizará una aplicación web donde el framework implemente el frontend, mientras que el backend se desarrollarán con PHP.

BIBLIOGRAFÍA

REDUSERS. *Sistemas Web Eescalables* - Carlos Alberto Benitez (ISBN: 9789871949205)

El presente Programa se ha elaborado bajo responsabilidad del/la/los/las docente/s cuya/s firma/s se exponen a continuación. Las autoridades de cada Facultad, y de la Secretaría General Académica o Dirección de Coordinación Educativa de esta Universidad suscriben prestando conformidad.

**Vigencia a partir
del año:**

2021



G O B I E R N O D E L A P R O V I N C I A D E B U E N O S A I R E S
2021 - Año de la Salud y del Personal Sanitario

Hoja Adicional de Firmas
Anexo de Firma Conjunta

Número:

Referencia: Programa Desarrollo de Aplicaciones II - 2021

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 3 pagina/s.

