

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA JUAN MISAEL SARACHO

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE RECURSOS NATURALES Y
TECNOLOGÍA**

CARRERA DE INGENIERIA INFORMÁTICA

**REGLAMENTO PARA LA MATERIA
INF-301 TALLER I**

OCTUBRE 2024



REGLAMENTO DE LA MATERIA INF-301 TALLER I

Materia:	Taller I
Sigla:	INF-301
Ubicación en el plan de estudios:	Tercer año (materia anual)
Horas semana:	6
Horas Teóricas:	2
Horas Prácticas:	4

INTRODUCCION

La carrera de Informática de la Universidad Autónoma "Juan Misael Saracho", alineada con los más altos ideales de la Universidad Boliviana, tiene la misión de formar profesionales altamente capacitados, comprometidos con nuestra realidad social y cultural. En este contexto, es fundamental reconocer el papel crucial que juega la Informática en nuestra sociedad, así como la necesidad de llevar a cabo estudios que promuevan un uso racional y ético de la tecnología asociada a esta disciplina, con el fin de contribuir al desarrollo armónico de nuestras organizaciones y, por ende, al progreso del país.

Desde su implementación en el ámbito de Ingeniería en 2007, la carrera ha mantenido los tres talleres fundamentales, basados en las recomendaciones de la UNESCO para la clasificación de las carreras en el área de informática. Estos talleres abarcan tres dimensiones clave: Programación, Análisis y Diseño de Sistemas, y Elaboración de Proyectos. El Taller 1 se enfoca en la primera dimensión, es decir, en la programación de computadoras. Con el objetivo de normar y agilizar la ejecución de esta materia, se ha elaborado la presente reglamentación para el curso INF-301 Taller I.

OBJETIVOS DEL REGLAMENTO

a) Establecer las normas para la programación de la materia INF-301 TALLER

CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN

El Taller I es la materia que aborda la dimensión de Programación, según la clasificación de la UNESCO, en la que los estudiantes demuestran su habilidad en el uso de lenguajes de programación, así como en la aplicación de técnicas y metodologías adecuadas.

Como prerrequisito, esta materia requiere haber cursado INF-221 Programación IV, de la cual el alumno adquiere los conocimientos fundamentales en programación.

El Taller I contribuye al logro de los siguientes objetivos del perfil del Ingeniero Informático:

- Especificar requerimientos, realizar análisis, diseñar, implementar y evaluar sistemas de información, cumpliendo con las normas de calidad vigentes.
- Seleccionar y aplicar tecnologías a sistemas informáticos, considerando su costo, calidad y rendimiento.

CAPITULO II. OBJETIVOS

Los estudiantes de esta materia serán capaces de:

- Instrumentar sistemas informáticos.
- Seleccionar y aplicar nuevos paradigmas de programación.

CAPITULO III. CONTENIDO SINTETICO

UNIDAD 1: HTML y CSS

UNIDAD 2: JavaScript y DOM

UNIDAD 3: Servlets con Java

UNIDAD 4: Patrón MVC (Modelo Vista Controlador)

UNIDAD 5: Interfaces Gráficas

UNIDAD 6: Desarrollo de Aplicaciones Móviles

UNIDAD 7: Instrumentación del Módulo de Sistema Web y Dispositivos

UNIDAD 8: Instrumentación del Módulo de Sistema de Escritorio para Dispositivos Móviles

UNIDAD 9: Instrumentación de Aplicaciones para Sistemas Móviles

CAPITULO IV. PRODUCTO A LOGRAR

El estudiante deberá desarrollar un sistema, previamente diseñado con los docentes de Taller I.

CAPITULO V: DEL DOCENTE DE LA MATERIA INF-301 TALLER I

El docente de la materia INF-301 TALLER I tiene las siguientes funciones:

1. Participar en reuniones conjuntas con los demás docentes de Taller I para elaborar y aprobar la agenda académica de la gestión.
2. Impartir el contenido de la materia, asegurando el cumplimiento de las clases teóricas, prácticas y de laboratorio.
3. Supervisar el cronograma de actividades de cada proyecto, evaluando continuamente su avance. Además, debe llevar un control detallado de cada estudiante mediante la elaboración de un expediente ordenado que registre las notas de evaluación continua. El incumplimiento de alguna actividad programada sin una justificación válida será motivo suficiente para la reprobación de la materia.

CAPITULO VI. NUMERO DE ALUMNOS



La materia **INF-301 TALLER I**, estará a cargo del (los) docente(s) designado(s) y será impartida en los ambientes universitarios. el docente tendrá a su cargo un número máximo de 30 alumnos por grupo. El docente cumplirá la función esencial de realizar el asesoramiento, seguimiento y evaluación de cada estudiante.

CAPITULO VII. DE LA PROGRAMACION DE LA MATERIA

Para acceder a esta materia, los estudiantes deben cumplir con las siguientes condiciones:

- Haber aprobado las asignaturas INF-121 Programación I e INF-122 Programación II.
 - Haber aprobado o regularizado las asignaturas INF-211 Programación III e INF-221 Programación IV.
 - Dado que es una materia completamente práctica, **no puede ser cursada en modalidad de regularización.**
-