

RESOLUCIÓN “C.S.” 315/24

CONCEPCIÓN DEL URUGUAY, 1 de noviembre de 2024.-

VISTO la Resolución “C.D.” 231/24 de la Facultad de Ciencias de la Administración, y

CONSIDERANDO:

Que mediante la precitada resolución se propone la aprobación del nuevo plan de estudio de la carrera de Tecnicatura Universitaria en Desarrollo Web.

Que la carrera fue creada mediante Resolución “C.S.” 300/21, y obtuvo el reconocimiento oficial y validez nacional por la Resolución Ministerial 1807/22.

Que las modificaciones propuestas, realizadas en el marco del “Programa de Innovación Curricular de la Universidad” (Providencia “C.S.”30/23), responden a la necesidad de actualizar el plan de estudio y se adecuan a los lineamientos curriculares institucionales.

Que sobre las actuaciones respectivas, ha intervenido el área técnica pertinente y dictaminado la Comisión de Enseñanza.

Que es atribución de este cuerpo expedirse al respecto, conforme lo previsto en el Artículo 14, inciso 15 del Estatuto y 42 del Anexo I de la Ordenanza 502.

Por ello,

EL CONSEJO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE ENTRE RÍOS

RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- Aprobar el nuevo plan de estudio de la carrera Tecnicatura Universitaria en Desarrollo Web, de carácter a término, modalidad a distancia, que se desarrolla en el ámbito de la Facultad de Ciencias de la Administración, conforme a los Anexos I a V de la presente.

ARTÍCULO 2°.- Determinar que el nuevo Plan de Estudio de la carrera entrará en vigencia a partir del año académico 2025.

ARTÍCULO 3°.- Establecer que el Plan 2021, aprobado por Resolución “C.S.” 300/21, estará vigente hasta la finalización del año académico 2025.

ARTÍCULO 4°.- Regístrese, comuníquese, publíquese en el apartado Boletín del Digesto

//



Universidad Nacional
de Entre Ríos

2024

30 años
de la consagración constitucional de la autonomía
75° aniversario
de la gratuidad universitaria en Argentina

RESOLUCIÓN "C.S." 315/24

//

Electrónico de la Universidad y, cumplido, archívese.

DADA EN LA SALA DE SESIONES.

ff.
slb.

Ing. Daniel Capodoglio
Secretario Privado
a/c Sec. Consejo Superior

Cr. Andrés E. Sabella
Rector

RESOLUCIÓN “C.S.” 315/24

A N E X O I

**TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DESARROLLO WEB
DE LA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN**

1. Identificación de la carrera

1.1. Denominación de la carrera: Tecnicatura Universitaria en Desarrollo Web.

1.2. Unidad académica responsable: Facultad de Ciencias de la Administración.

1.3. Sede/localización institucional y/o geográfica: Facultad de Ciencias de la Administración.

1.4. Tipo de carrera: Pregrado.

1.5. Nivel del título: Pregrado.

1.6. Tipo de título: Final.

1.7. Modalidad de la carrera: a distancia.

1.8. Carácter de la carrera: a término.

1.9. Organización (Institucional/Interinstitucional): Institucional.

2. Plan de Estudio

2.1. Fundamentación

El continuo desarrollo tecnológico y el avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación han generado un profundo e intenso impacto en todos los ámbitos de la vida. En la construcción de la sociedad del conocimiento se exigen nuevas competencias personales, sociales, profesionales y técnicas que permitan afrontar estos cambios de manera adecuada.

Este avance tecnológico hace necesario contar con recursos humanos capacitados técnicamente para dar respuesta a formaciones específicas con propuestas académicas que proporcionen una rápida inserción laboral tal como demandan el medio y la industria del *software* los cuales presentan un sostenido crecimiento en Argentina.

La tecnología que sustenta Internet y específicamente el uso de aplicaciones basadas en la

RESOLUCIÓN “C.S.” 315/24

//

Web ha revolucionado el quehacer cotidiano, reformulando la operatoria de los negocios, la industria, la educación, la salud y de toda aquella actividad humana que se ven dinamizadas con la aplicación de estos desarrollos tecnológicos.

Con esta carrera se pretende brindar una formación técnica adecuada a este nuevo mundo tecnológico. La tecnología web y sus múltiples aplicaciones requieren de personas formadas en competencias y saberes tales como programación, ingeniería de aplicaciones web, sistemas operativos, bases de datos, redes de datos, computación ubicua y móvil, y diseño gráfico. Todos estos saberes serán cumplimentados con un fuerte énfasis en lo práctico y en herramientas pensadas para los ambientes operativos dominantes en este segmento de la industria.

2.2. Objetivos de la carrera

El propósito primordial de la carrera es formar técnicos/as altamente capacitados para identificar y resolver problemas informáticos, considerando aspectos económicos, sociales y ambientales desde una perspectiva global y tomando en cuenta las necesidades de la sociedad y de su comunidad en particular. Esta propuesta, a su vez, da respuesta a la demanda de técnicos en el ámbito del *software* y servicios informáticos, tanto en la región como en el país, que cuenten con una sólida formación disciplinar en el área de la informática y la computación, la que se suma a las existentes en la Facultad de Ciencias de la Administración.

Por lo cual, la carrera se inserta en el marco institucional de esta unidad académica en pos de continuar afianzando el compromiso con el desarrollo de la educación pública y de calidad.

La carrera tiene como objetivos principales:

- Desarrollar en los estudiantes las competencias tecnológicas necesarias para identificar y resolver problemas informáticos.
- Proporcionar a los estudiantes un amplio conocimiento de los conceptos fundamentales de la teoría, técnicas, metodologías y herramientas para comprender el desarrollo de *software* en entornos web.
- Promover un enfoque orientado a la acción, mediante el cual los estudiantes adquieran conocimientos teóricos y prácticos que les permitan diseñar e implementar soluciones usando tecnologías de desarrollo web.
- Formar técnicos capaces de actuar teniendo en cuenta los valores éticos del medio en el

4.-//

RESOLUCIÓN “C.S.” 315/24

//

que se desenvuelven y que contribuyan con su accionar profesional al desarrollo social con equidad, aplicando soluciones tecnológicas a situaciones concretas.

2.3. Perfil de egreso

Perfil del graduado de la carrera de Tecnicatura Universitaria en Desarrollo Web

El/la Técnico/a Universitario/a en Desarrollo Web puede desempeñarse de manera independiente o en relación de dependencia en cualquier tipo de organización. Está orientado especialmente al mercado laboral vinculado con la interrelación entre un usuario final y el diseño y producción de aplicaciones que tiene a la web como medio de ejecución.

Particularmente cuenta con competencias de alto nivel científico, tecnológico y práctico-aplicativo que le permiten ser capaz de planificar, diseñar, desarrollar e implementar aplicaciones en entornos web.

Su formación técnica le permite desarrollar aplicaciones de carácter general y aplicaciones destinadas a usos específicos basadas en tecnologías internet, con las competencias necesarias para seleccionar y aplicar herramientas informáticas orientadas al desarrollo y diseño de *software* de aplicaciones o *software* como servicio. Sus conocimientos se sustentan en una sólida formación teórica y práctica en programación, ingeniería de *software*, redes y tecnologías aplicadas al diseño y desarrollo de aplicaciones y servicios web, así como también computación móvil y ubicua.

Asimismo contará con las habilidades adecuadas para participar de grupos interdisciplinarios de diversas ramas de la ciencia y la tecnología para aplicar sus conocimientos como asesor técnico en el desarrollo de sistemas informáticos que utilizan la web como medio.

2.4. Alcances del título de Técnico/a Universitario/a en Desarrollo Web

Con las competencias adquiridas, el/la Técnico/a Universitario/a en Desarrollo Web puede:

- Identificar y resolver problemas de informática.
- Programar aplicaciones utilizando tecnologías de desarrollo web.
- Participar en la selección de tecnologías y herramientas para el desarrollo de aplicaciones web.
- Integrar equipos de proyectos de *software*, de cualquier escala, en las etapas de

5.-//

RESOLUCIÓN "C.S." 315/24

//

análisis, desarrollo e implementación de *software*.

- Aplicar técnicas propias del diseño y la programación de videojuegos que comprendan las buenas prácticas de la programación y el entorno del videojuego.

Se deja constancia en forma explícita que la responsabilidad primaria y toma de decisiones en los alcances, la ejerce en forma individual y exclusiva el profesional cuyo título tenga competencia reservada, según el régimen del Artículo 43 de la Ley 24.521 de Educación Superior.

2.5. Título a otorgar

Técnico/a Universitario/a en Desarrollo Web.

2.6. Requisitos de ingreso

Los aspirantes a ingresar a la Tecnicatura Universitaria en Desarrollo Web deben contar con título de nivel secundario. Excepcionalmente, se contempla el ingreso de aspirantes mayores de 25 años que no reúnan esa condición de acuerdo a lo previsto por el Artículo 7 bis de la Ley de Educación Superior 24.521 y las reglamentaciones de la Universidad Nacional de Entre Ríos.

ANEXO II

**TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DESARROLLO WEB
DE LA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN**

PLAN DE ESTUDIO**1. Estructura curricular de la carrera.****Carga horaria total de la carrera**

La carrera tiene una duración de DOS (2) años y CIENTO VEINTE (120) créditos, con una carga horaria de interacción pedagógica de MIL CIENTO VEINTE (1120) horas.

Organización del plan de estudio

El plan de estudio es estructurado y presenta un conjunto de saberes y competencias que se articulan en torno al tipo de formación que se pretende que obtengan los estudiantes y como respaldo de los alcances establecidos para este título de pregrado.

Las asignaturas se organizan conforme a una adecuada integración de contenidos disciplinares teóricos y prácticos para la construcción de conocimientos, capacidades y habilidades que debe poseer el/la graduado/a y evidencian el perfil de egreso. Para alcanzar lo descrito precedentemente se ha considerado la gradualidad y complejidad en las distintas instancias de formación en los contenidos curriculares de cada asignatura.

Esta organización curricular se complementa con el Curso de Ambientación a la Vida Universitaria (CAVU), de acuerdo a lo reglamentado por Ordenanza 460, donde se desarrollan contenidos de introducción a la vida universitaria, a la perspectiva de género, de derechos humanos y un primer acercamiento al área disciplinar de la informática y los sistemas. El mismo es de cursado obligatorio.

El plan de estudio se integra de CATORCE (14) materias con régimen de cursado cuatrimestral, considerando 16 semanas por cuatrimestre. La modalidad de dictado es una combinación de instancias presenciales sincrónicas y actividades asincrónicas utilizando herramientas informáticas de videoconferencia y el espacio de cada asignatura

7.-//


RESOLUCIÓN "C.S." 315/24

//

en el Campus Virtual UNER.

Formación práctica

La carrera cuenta con una sólida formación práctica que presenta diversas modalidades y métodos, tales como: resolución de problemas computacionales, pruebas de concepto, desarrollo y programación en diversos entornos, trabajo en equipo, exposiciones orales, presentación de casos, práctica en entornos reales, entre otros. Esta propuesta tiene una marcada intensidad práctica, constituyéndose en el 50% de la carga horaria de cada asignatura, como mínimo.

2. Grilla curricular

PRIMER AÑO					
Asignatura	Horas de Interacción Pedagógicas		Horas de Trabajo Autónomo	Créditos	Régimen
	Semanal	Totales	Totales		
C1.01 Introducción a la informática	5	80	70	6	Cuatrimestral
C1.02 Programación I	5	80	170	10	Cuatrimestral
C1.03 Arquitectura de computadoras	5	80	120	8	Cuatrimestral
C2.04 Programación II	5	80	170	10	Cuatrimestral
C2.05 Sistemas Operativos	5	80	120	8	Cuatrimestral
C2.06 Bases de datos	5	80	120	8	Cuatrimestral
C2.07 Introducción al desarrollo web	5	80	170	10	Cuatrimestral
CARGA HORARIA PRIMER AÑO		560	940	60	
SEGUNDO AÑO					
C1.08 Redes de datos	5	80	120	8	Cuatrimestral
C1.09 Diseño gráfico	5	80	95	7	Cuatrimestral
C1.10 Programación III	5	80	170	10	Cuatrimestral
C2.11 Ingeniería de software	5	80	120	8	Cuatrimestral

8.-//


RESOLUCIÓN "C.S." 315/24

//

C2.12 Desarrollo de aplicaciones web	5	80	170	10	Cuatrimestral
C2.13 Desarrollo para móviles	5	80	170	10	Cuatrimestral
C2.14 Multimedia y juegos en web	5	80	95	7	Cuatrimestral
CARGA HORARIA SEGUNDO AÑO		560	940	60	
CARGA HORARIA TOTAL CARRERA		1120	1880	120	

3. Estrategia metodológica-pedagógica

La estrategia metodológico-pedagógica se basa en un enfoque formativo que fomenta la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje y en el desarrollo de competencias específicas.

Las CATORCE (14) asignaturas que componen la carrera implementan diferentes estrategias para el dictado de la teoría y la práctica. La base en común de todas ellas es propender hacia un aprendizaje situado y contextualizado en la resolución de problemas del mundo real, lo cual a su vez, facilita el aprendizaje de los conceptos teóricos necesarios para entender la disciplina informática y en particular la programación web. Los trayectos curriculares fundamentan la progresión temática que dan la coherencia y la cohesión que son nucleares para la formación y el perfil de técnicos/as que se propone.

Asimismo, además de los conocimientos y lenguaje técnico, se trata de fortalecer el aprendizaje autónomo y también el colaborativo.

El cuerpo docente de la carrera cuenta con una relevante trayectoria académica y profesional, destacándose además una sólida formación en la aplicación de herramientas informáticas y uso de entornos virtuales, de acuerdo a las capacitaciones desarrolladas en la institución de manera sistemática desde el año 2011.

Esta formación continua de los docentes ha permitido la adaptación a diversos escenarios de enseñanza, así como la incorporación de nuevas estrategias en el aula en las herramientas de evaluación y seguimiento de los estudiantes (física, virtual o escenarios híbridos).

En este último punto, se considera también la encuesta de evaluación implementada de manera obligatoria, al aprobar cada materia, mediante el sistema de gestión académica SIU-Guaraní, por medio de la cual los estudiantes de manera anónima pueden evaluar a

9.-//

RESOLUCIÓN “C.S.” 315/24

//

cada asignatura y equipo docente además de sugerir aspectos que favorecen su cursada. Para abordar otras problemáticas relacionadas con las trayectorias de enseñanza y aprendizaje, el desgranamiento y la deserción mediante la Resolución “C.D.” 337/22 se crea el Servicio de Orientación al Estudiante (SOE) el cual está integrado por dos profesionales de la psicopedagogía que acompañan a los estudiantes pero también asesoran a docentes en aspectos didácticos tanto específicos como en coordinación con el Área de Educación a Distancia de la Unidad Académica.

La modalidad a distancia de la carrera se enmarca dentro del Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) de la UNER, aprobado por la Resolución “C.S.” 015/18 y validado a partir de la evaluación por la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (CONEAU). La Facultad de Ciencias de la Administración cuenta con el Área de Educación a Distancia como área de apoyo institucional. La misma está conformada por un grupo de especialistas de extensa trayectoria en la temática que tienen como propósito planificar, organizar, dirigir, desarrollar y controlar las actividades de: asesoramiento a docentes en la implementación y utilización del campus virtual de la universidad; capacitar a los docentes, con la finalidad de que incorporen el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como apoyo y complemento a las actividades presenciales y capacitación técnica, pedagógica y didáctica destinada a docentes de carreras presenciales y a distancia.

Para el dictado de las asignaturas se trabaja a través del Campus Virtual de la UNER, que permite implementar un aula virtual por cada asignatura y diagramar las propuestas pedagógicas en cada caso. Las aulas virtuales ofrecen un abanico de posibilidades que permiten la implementación de propuestas de enseñanza con una serie de recursos tales como: foros de discusión, construcción de glosarios, trabajos colaborativos y cuestionarios de evaluación, entre otros. Para los estudiantes estos recursos permiten una mayor flexibilidad para el cursado de la carrera como así también gestionar instancias de construcción de una mayor autonomía en sus aprendizajes.

La propuesta metodológica para el cursado a distancia de las asignaturas propone una combinación de instancias presenciales sincrónicas y asincrónicas hasta completar la carga horaria total prevista en el plan de estudio de la carrera. Para las instancias sincrónicas se utilizarán las cuentas institucionales de la plataforma *Google GSuite*.

Específicamente la propuesta de seguimiento curricular de la Tecnicatura se concibe como un conjunto de acciones estratégicas diseñadas para evaluar y monitorear

10.-//

RESOLUCIÓN "C.S." 315/24

//

meticulosamente la implementación del plan de estudio. Su objetivo primordial es garantizar que los contenidos se desarrollen de manera coherente con los objetivos establecidos y que se alcancen los estándares de calidad esperados.

En esta propuesta, se contempla la realización de una evaluación periódica del avance del plan de estudio, la cual se lleva a cabo mediante la identificación de posibles desviaciones o problemas que puedan surgir en la implementación del mismo, y se considera la adopción de medidas correctivas correspondientes para asegurar su alineación con los objetivos preestablecidos.

Asimismo, se propone una revisión exhaustiva de los resultados de aprendizaje de los estudiantes con el fin de verificar si están alcanzando los objetivos educativos propuestos y adquiriendo las competencias esperadas. Para ello, se recurre a instrumentos de evaluación como autoevaluaciones, proyectos prácticos, trabajos en grupo, presentaciones orales, mecanismos de seguimiento de la participación en el aula virtual, entre otros.

Paralelamente, se prevé recopilar opiniones y comentarios tanto de los docentes como de los estudiantes acerca del desarrollo del plan de estudio, de los docentes con reuniones periódicas de seguimiento y de los estudiantes a través de la encuesta obligatoria implementada en el SIU-Guaraní.

Se presta especial atención a las metodologías de enseñanza utilizadas y a los recursos didácticos empleados, con el propósito de identificar áreas de mejora y realizar los ajustes necesarios para optimizar los resultados de aprendizaje, por lo que periódicamente se evalúan las mismas con la participación del Área Educación a Distancia de la Facultad.

Las condiciones de acreditación y regularidad en la carrera son las establecidas en el reglamento académico vigente.

Eje Curricularización de la extensión:


En el plan de estudio se plantea como práctica pedagógica, que puede ser incorporada a cada asignatura, la curricularización de la extensión como una estrategia de aprendizaje que involucre a los estudiantes en la solución de problemas reales, permitiéndoles trabajar de manera autónoma para construir su propio aprendizaje.

Al respecto se orienta a que las materias que puedan integrar este eje curricular como espacio de formación lo implementen a través de proyectos, resolución de

11.-//

RESOLUCIÓN "C.S." 315/24

//



problemas reales de la comunidad, práctica en territorio y otras alternativas similares que posibiliten crear vínculos con personas e instituciones externas a la unidad académica.

4. Requisitos de egreso



Para obtener el título de Técnico/a Universitario/a en Desarrollo Web se requiere aprobar las CATORCE (14) materias del plan de estudio.

ANEXO III

TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DESARROLLO WEB
DE LA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

CONTENIDOS MÍNIMOS**01- Introducción a la Informática**

Fundamentos de las ciencias informáticas. Conceptos de lenguajes de programación, arquitectura de computadoras, sistemas operativos, bases de datos, redes de datos y seguridad informática. Fundamentos básicos de la web. *Hardware* y *software* libre.

02- Programación I

Algoritmos y programas. Lenguajes de programación. Programación imperativa. Estructuras de control. Tipos de datos. Datos elementales. Representación de datos en memoria. Tipos de datos definidos por el usuario. Procedimientos y funciones. Parámetros. Arreglos. Registros. Recursividad. Manejo básico de archivos. Estrategias de análisis y diseño de algoritmos. Legibilidad.

03- Arquitectura de Computadoras

Componentes y funcionamiento. Arquitecturas multiprocesador. Nociones de procesadores de alta prestación. Parámetros de desempeño. Diseño de una CPU. Memoria. Buses. Periféricos. Entrada/salida. Nociones básicas de manejo de excepciones. Arquitectura para *Cluster*, *Grid* y *Cloud Computing*. Arquitecturas y tipos de dispositivos móviles.

04- Programación II

Programación orientada objetos. Objetos y clases. Atributos y métodos. Jerarquías de clase. Paquetes. Herencia. Interfaces y clases abstractas. Excepciones y manejo de errores. Manejo de eventos. Manejo de memoria en ejecución. Componentes de interfaces gráficas de usuarios. Uso de librerías. Modelado básico de objetos.

05- Sistemas Operativos

Tipos de sistemas operativos. Procesos. Planificación. Concurrencia. Paralelismo.

RESOLUCIÓN “C.S.” 315/24

//

Administración de recursos. Arquitecturas de almacenamiento. Control de E/S. Sistemas de archivos. Fallos y tolerancia a fallos. Protección y seguridad. Conceptos de sistemas operativos distribuidos. Conceptos de virtualización, sistemas de conglomerado, grillas y nube de servidores. Sistemas operativos para dispositivos móviles.

06- Bases de Datos

Sistemas de gestión de base de datos. Diseño y administración de bases de datos. Modelado y calidad de datos. Lenguajes de SGBD. Seguridad, privacidad e integridad. Procesamiento de transacciones. Bases de datos distribuidas. Bases de datos orientadas a objetos y objeto-relacionales.

07- Introducción al Desarrollo Web

Modelo cliente-servidor de la web. Uso de URL. Lenguaje de hipertexto. Lenguajes de presentación, de marcado y representación de datos. Lenguajes de programación del lado del cliente. Librerías y *frameworks* de ejecución en el navegador. Modelo de objetos del documento de hipertexto. Elementos de formularios. Configuración básica de servidores web. Promoción y publicación de sitios web. Gestión de código fuente.

08- Redes de Datos

Modelos de organización y arquitectura de redes basados en capas. Protocolos y servicios. Análisis y diseño de redes. Topologías, algoritmos de ruteo, protocolos, enlaces, dispositivos, cableado, direccionamiento. Sistemas cliente/servidor y sus variantes. El modelo computacional de la web. Seguridad en redes.

09- Diseño Gráfico

Diseño gráfico aplicado a interfaces digitales. Tipografía. Teoría de color. Iconografía. Diseño y composición de interfaces visuales. Arquitectura de información, usabilidad y accesibilidad orientada a web. Introducción en el uso de programas de *software* de diseño digital. Formatos de imágenes. Interacción humano computadora (HCI).

10- Programación III

Estructuras de datos. Colecciones lineales y no-lineales. Expresiones regulares. Diseño básico de aplicaciones. Desarrollo de aplicaciones web interactivas. Programación del lado del servidor. Sistema de plantillas para hipertexto. Creación

RESOLUCIÓN "C.S." 315/24

de API. REST. Autenticación y autorización. Consumo de servicios web.

11- Ingeniería de Software

Proceso de desarrollo del *software*. Evolución del *software*. Ingeniería de requerimientos. Metodologías. Métodos formales. Lenguajes de modelado. Arquitectura de aplicaciones. Gestión de la configuración. Verificación y validación de *software*. Gestión de proyectos de *software*.

12- Desarrollo de Aplicaciones Web

Frameworks de desarrollo web. Patrones de diseño. Patrón modelo-vista-controlador. Diseño de interfaces. Componentes dinámicos de contenido. *Frameworks* de persistencia y mapeo objeto-relacional. Herramientas de documentación. Desarrollo de servicios web. Seguridad en aplicaciones web. Configuración de servicios y módulos de servidores web.

13- Desarrollo para Móviles

Arquitecturas de aplicaciones web móviles. Entornos de desarrollo. Diseño de interfaz de aplicación. API para acceso a *software* y *hardware* del dispositivo. Seguridad en aplicaciones para móviles. Computación ubicua. Publicación de aplicaciones en repositorios.

14- Multimedia y Juegos en Web

Gráficos vectoriales en 2D y 3D para web. Lenguajes de marcado para multimedia. Arquitectura de videojuegos. Diseño de guión, niveles, flujo, personajes, y escenarios. Interfaz de juego. Diseño de imagen y audio. Motores de juegos para web. Arquitecturas de juegos multijugador. Uso de librerías para videojuegos.

RESOLUCIÓN "C.S." 315/24

ANEXO IV

TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DESARROLLO WEB
DE LA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

RÉGIMEN DE EQUIVALENCIAS ENTRE PLANES

Plan de Estudio 2021	Nuevo Plan de Estudio
01 -Introducción a la Informática	01 -Introducción a la Informática
02- Programación I	02- Programación I
04- Arquitectura de Computadoras	03- Arquitectura de Computadoras
05- Programación II	04- Programación II
06-Sistemas Operativos	05-Sistemas Operativos
08- Bases de Datos	06- Bases de Datos
07- Introducción al Desarrollo Web	07- Introducción al Desarrollo Web
09 -Redes de Datos	08 -Redes de Datos
03- Diseño Gráfico	09- Diseño Gráfico
10-Programación III	10-Programación III
11- Ingeniería de <i>Software</i>	11- Ingeniería de <i>Software</i>
12- Desarrollo de Aplicaciones Web	12- Desarrollo de Aplicaciones Web
13- Desarrollo para Móviles	13- Desarrollo para Móviles
14 - Multimedia y Juegos en Web	14 - Multimedia y Juegos en Web

RESOLUCIÓN "C.S." 315/24

A N E X O V

TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DESARROLLO WEB

DE LA


FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

IMPLEMENTACIÓN



Fecha de implementación del nuevo plan: año académico 2025.

Fecha de extinción del plan de estudio: establecer que el Plan 2021, aprobado por Resolución "C.S." 300/21, estará vigente hasta la finalización del año académico 2025.



Plan de transición: al vencer la vigencia del plan de estudio 2021, los estudiantes que permanezcan en el mismo serán debidamente notificados y pasados al nuevo plan. De manera automática se les otorgarán las equivalencias establecidas en el Anexo IV.
