



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL COMAHUE

COMPLEJO UNIVERSITARIO REGIONAL ZONA ATLÁNTICA Y SUR

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA: Programación Estática y Laboratorio Web

CARRERA: Tecnicatura Universitaria en Desarrollo Web

CURSO: Primer año

ORDENANZA: Plan: 0885/12 - Modificatorias: 1074/13 - 1075/13

AÑO: 2026

CUATRIMESTRE: 2°

EQUIPO DE CATEDRA:

Ramiro García Poggi - Profesor a cargo

Lucas Linquimán - Profesor asistente

Neri Edgardo Castro - Profesor asistente

1. FUNDAMENTACIÓN

La asignatura de Programación Estática y Laboratorio Web brindará las capacidades para:

- conocer los conceptos de servidor y cliente web,
- diseñar e implementar páginas web estáticas utilizando HTML,
- diseñar e implementar páginas web conteniendo JavaScript,
- analizar páginas existentes para descubrir errores, mejoras y posibles modificaciones

Con los conocimientos adquiridos en esta materia la/el alumna/o podrá implementar, analizar e interpretar páginas web estáticas realizadas en HTML.

2. OBJETIVOS SEGÚN PLAN DE ESTUDIOS

- Sin objetivos según plan de estudios

2.1 OBJETIVOS DEL PROGRAMA

conocer los conceptos básicos de servidor y cliente web,

diseñar e implementar páginas web estáticas utilizando HTML y CSS,

diseñar e implementar páginas web conteniendo JavaScript,

analizar páginas existentes para descubrir errores, mejoras y posibles modificaciones

3. CONTENIDOS SEGÚN PLAN DE ESTUDIOS

- Conceptos de Servidor Web y Cliente Web
- HTML: Tags Básicos. Hipervínculos. Tablas. Layers. Frames.
- Estilos en Cascada.
- Refresh.
- Introducción a Javascript.
- Templates.
- Creación de sitios web.
- Análisis de páginas existentes

4. CONTENIDOS ANALÍTICOS

MÓDULO 1: Estructura y Semántica Web (HTML5)

1. **Fundamentos de la Web:** Arquitectura Cliente/Servidor. Navegadores y motores de renderizado (Blink, Gecko, WebKit). Protocolo HTTP/HTTPS (petición-respuesta, códigos de estado, cabeceras).
2. **HTML Básico y Avanzado:** Sintaxis de etiquetas, atributos y comentarios. Estructura de un documento HTML5 (<!DOCTYPE>, <html>, <head>, <body>).
3. **Contenido Semántico y Estructura:** Párrafos, encabezados (<h1>-<h6>), enlaces (<a>),

listas ordenadas y no ordenadas. Inserción de imágenes (), figuras (<figure>, <figcaption>), y multimedia.

4. **Elementos de Bloque y en Línea:** Diferencia estructural y de flujo de renderizado. Secciones estructurales de HTML5 (<header>, <nav>, <main>, <section>, <article>, <aside>, <footer>).
5. **Formularios en HTML:** Estructura de formularios (<form>). Tipos de entrada (<input>, text, number, email, radio, checkbox, etc.). Menús desplegables (<select>). Atributos de validación semántica en HTML5 (required, min, max, pattern).
6. **Tablas de datos:** Creación de tablas (<table>, <tr>, <td>, <th>, <thead>, <tbody>).

MÓDULO 2: Presentación y Adaptabilidad Visual (CSS3)

1. **Introducción a CSS:** Separación de estructura (HTML) y presentación (CSS). Sintaxis de reglas, selectores y declaraciones. Inclusión de estilos: externo, interno y en línea. Cascada, especificidad y precedencia de reglas (!important).
2. **Estilado de Texto y Fuentes:** Tipografía, familias de fuentes. Uso de fuentes web externas (@font-face, Google Fonts). Propiedades de alineación y espaciado de texto.
3. **Propiedades Visuales y de Contenido:** Colores, fondos (imágenes de fondo, repetición, posición), bordes redondeados (border-radius), cursores personalizados.
4. **El Modelo de Cajas (Box Model):** Margen (margin), borde (border), relleno (padding) y contenido. Control de cálculo con box-sizing: border-box.
5. **Posicionamiento y Visualización:** Flujo normal. Propiedades display (block, inline, inline-block, none) y visibility. Posicionamiento CSS (position: static, relative, absolute, fixed, sticky). Control de superposición con z-index. Float y Clear.
6. **Diseño Web Adaptable (Responsive Web Design):** Consultas de medios (@media queries). Unidades de medida absolutas vs. relativas (px, %, em, rem, vh, vw). Flexbox (ejes, distribución, alineación). CSS Grid (columnas, filas, áreas).
7. **Animaciones y Transformaciones:** Transformaciones 2D y 3D (translate, rotate, scale). Transiciones suaves. Animaciones con @keyframes.

MÓDULO 3: Interactividad y Aplicaciones del Lado del Cliente (JavaScript y Vue.js)

1. **Introducción a JavaScript:** Historia, relación con ECMAScript. Integración de scripts internos y externos. Sintaxis, comentarios y la consola del navegador.
2. **Fundamentos de Programación en JS:** Variables y constantes (let, const). Tipos de datos primitivos y complejos (objetos, arrays). Operadores aritméticos, de comparación y lógicos. Estructuras condicionales (if/else, switch) y bucles (for, while, forEach). Funciones y ámbitos.
3. **Manipulación del DOM (Document Object Model):** El árbol del DOM. Selección de elementos (getElementById, querySelector, querySelectorAll). Modificación de contenido (innerText, innerHTML) y estilos CSS desde JS. Manejo de atributos.
4. **Eventos en el Navegador:** El modelo de eventos. Escucha de eventos (addEventListener, inline handlers). Eventos de ratón, teclado y formularios.
5. **Validación de Formularios e Interactividad:** Validación en tiempo real del lado del cliente.
6. **Almacenamiento del Lado del Cliente:** Uso de localStorage y sessionStorage para guardar y recuperar estados en el navegador.
7. **Consumo de APIs y Asincronismo:** El formato JSON. Comunicación asíncrona mediante

AJAX. Uso de la API fetch para realizar peticiones HTTP (GET, POST).

8. Ecosistema Moderno y Vue.js:

- **Vue.js Progresivo (CDN):** Declarativo vs Imperativo. Instancia de Vue (createApp), estado reactivo (data), montaje (mount). Sintaxis de plantillas (interpolación con {{ }}). Directivas básicas (v-bind, v-model, v-on, v-if/v-show, v-for).
- **Ecosistema Moderno (Node.js, NPM y Vite):** Introducción a la terminal. Qué es Node.js y el gestor de paquetes NPM. Inicialización de proyectos con Vite. Estructura de una aplicación basada en Single File Components (SFC, archivos .vue). Estilo de código usando Composition API y reactividad con ref. Proceso de construcción para producción (npm run build).

5. BIBLIOGRAFÍA

- **Curso de HTML5 desde cero** (HHKaos):
<https://github.com/hhkaos/cursohtml5desdecero>
- **Guía de Aprendizaje de Desarrollo Web** (Mozilla Developer Network - MDN):
https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn_web_development
- **Documentación Oficial de Vue.js (Español/Inglés):**
<https://es.vuejs.org/> | <https://vuejs.org/>
- **W3Schools Online Web Tutorials:**
<https://www.w3schools.com/>
- **Canal Oficial de YouTube de la Cátedra - Linux al Sur:**
<https://www.youtube.com/@LinuxalSur-pl4bh> (recursos de Linux, configuración de servidores y despliegue web).
- **JavaScript Info (Libro en línea completo de JS):**
<https://es.javascript.info/>

6. PROPUESTA METODOLÓGICA

La asignatura **Programación Estática y Laboratorio Web** se desarrollará bajo una **modalidad híbrida (presencial/remota sincrónica y asincrónica)**, conforme a las normativas de la carrera. La propuesta articula instancias sincrónicas mediadas por tecnología con actividades de aprendizaje autónomo y colaborativo en el Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA / Campus Virtual).

1. Distribución de la Carga Horaria y Modalidades de Cursado

La materia cuenta con una dedicación total de **8 horas semanales**, distribuidas de la siguiente manera:

- **Encuentros Sincrónicos Híbridos (5 horas semanales):**
 - **Presencialidad física (25% del total de la carrera):** Se cumplirán las instancias de presencialidad física obligatoria en sede (Viedma) y en los Nodos correspondientes, en el día y horario estipulado por la coordinación de la carrera.
 - **Conexión remota / Aula híbrida:** Los encuentros sincrónicos combinan la dinámica

presencial en aula física con transmisión en vivo y participación interactiva para los estudiantes que se conectan de manera remota mediada por videoconferencia.

- **Trabajo Asincrónico en Plataforma (3 horas semanales):**

- Espacio de trabajo autónomo, guiado y colaborativo en el Campus Virtual, estimado en 3 horas semanales de dedicación del estudiante para la lectura de materiales, resolución de desafíos prácticos, participación en foros técnicos y desarrollo de entregas.

2. Estrategias Pedagógico-Didácticas

La metodología adopta un enfoque de **aprendizaje activo y basado en proyectos/prácticas de laboratorio**, estructurado en tres dimensiones:

- **Encuentros sincrónicos teórico-prácticos:**

- Exposición dialogada de fundamentos conceptuales y estándares web (HTML5 semántico, CSS3, maquetación adaptativa/responsive, buenas prácticas de desarrollo).
- Sesiones de laboratorio y *live-coding*, donde se modelan soluciones técnicas paso a paso, promoviendo el análisis y depuración de código en tiempo real tanto con los estudiantes presentes en el aula como con quienes participan a distancia.

- **Actividades prácticas y formativas asincrónicas (3 hs/sem):**

- **Trabajos Prácticos (TPs):** Implementación de 6 trabajos prácticos obligatorios e incrementales que simulan requerimientos de desarrollo web del mundo real.
- **Cuestionarios de autoevaluación:** Evaluaciones formativas y de comprobación conceptual con retroalimentación automática en el campus.
- **Foros de debate y consulta técnica:** Espacios para la discusión de casos, patrones de diseño, accesibilidad web y resolución colaborativa de incidencias técnicas.
- **Lecturas dirigidas y micro-desafíos de código:** Consignas puntuales de ejercitación técnica diseñadas para cubrir la carga horaria asincrónica estimada.

3. Dispositivo de Interacciones y Comunicación

El modelo promueve una interacción multidireccional fluida:

- **Docente - Estudiantes:**

- *Sincrónica:* Explicaciones directas, resolución de dudas en vivo, seguimiento de prácticas de laboratorio y retroalimentación inmediata durante las clases.
- *Asincrónica:* Devoluciones cualitativas en las entregas de TPs, retroalimentación en foros temáticos, mensajería interna del campus y avisos institucionales semanales para orientar el ritmo de trabajo.

- **Estudiantes - Estudiantes:**

- *Sincrónica:* Trabajo colaborativo en talleres prácticos, dinámicas de revisión cruzada de código (*peer review*) y debates técnicos en clase.
- *Asincrónica:* Foros de resolución colaborativa de problemas de desarrollo web, donde se fomenta la co-construcción de conocimiento y la ayuda mutua en la resolución de errores comunes de maquetación y diseño.

4. Evaluación y Acreditación

El proceso evaluativo contempla la integración de las instancias formativas y sumativas:

- **6 Trabajos Prácticos obligatorios** de entrega individual o grupal según la consigna, orientados a la producción concreta en el laboratorio.
- **2 Exámenes Parciales** (teórico-prácticos) que evalúan la integración de contenidos y la capacidad de maquetación/desarrollo bajo estándares vigentes.
- **Participación regular** en las actividades del Campus Virtual (cuestionarios, foros técnicos y entregas pautadas) que acreditan la carga asincrónica.

7. EVALUACIÓN Y CONDICIONES DE ACREDITACIÓN

La evaluación se concibe como un proceso continuo, formativo e integrador, articulando instancias sincrónicas (presenciales físicas y virtuales) con producciones asincrónicas mediadas por el Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA / Campus Virtual).

7.1. Modalidades de las Instancias Evaluativas y Mediaciones Tecnológicas

- **Trabajos Prácticos (6 TPs) y Trabajo Final Integrador (TFI) [Modalidad Asincrónica Mediada por EVEA]:**

- *Dispositivo tecnológico:* Entregas digitales a través de buzones de tareas del Campus Virtual y repositorios de control de versiones (Git/GitHub/GitLab).
 - *Criterios de evaluación y participación:* Cumplimiento estricto de los plazos de entrega; aplicación correcta de estándares web semánticos y maquetación adaptativa; prolijidad, estructuración y validación del código; resolución de observaciones en instancias de reentrega.
- **Actividades Formativas Continuas [Modalidad Asincrónica en EVEA]:**
- *Dispositivo tecnológico:* Cuestionarios interactivos con retroalimentación automática y foros de discusión técnica/resolución de problemas.
 - *Criterios de evaluación y participación:* Calidad y pertinencia de las intervenciones en los foros técnicos (argumentación, fundamentación conceptual y aporte a la comunidad); regularidad y porcentaje de realización de cuestionarios de comprobación de lectura.
- **Exámenes Parciales (2 instancias) [Modalidad Sincrónica Híbrida / Presencial Física]:**
- *Dispositivo tecnológico:* Exámenes teórico-prácticos de resolución individual desarrollados en entorno de laboratorio (presencial en aula informática en sede/nodos) y con supervisión remota sincrónica para estudiantes autorizados en modalidad a distancia, complementados con cuestionarios temporizados y subida de proyectos comprimidos o enlaces a repositorios en el EVEA.
 - *Criterios de evaluación:* Dominio conceptual de los contenidos del programa; capacidad de maquetación y resolución de problemas de diseño web en tiempo real; buenas prácticas de codificación y cumplimiento de especificaciones técnicas.
- **Coloquio de Promoción y Examen Final [Modalidad Sincrónica Híbrida]:**
- *Dispositivo tecnológico:* Defensa oral y demostración práctica en vivo mediante plataformas de videoconferencia y proyectores/pantallas en aula híbrida, con navegación y exposición del código fuente del Trabajo Final Integrador.
 - *Criterios de evaluación:* Claridad conceptual, solvencia técnica en la justificación de decisiones de diseño/arquitectura web, y capacidad de respuesta frente a modificaciones de código requeridas por la mesa examinadora en tiempo real.

7.2. Condiciones para la Regularización del Cursado

Para obtener la condición de estudiante **Regular**, se deberá cumplir con:

1. **Trabajos Prácticos y Trabajo Final:** Tener aprobado el 100% de los Trabajos Prácticos obligatorios (6 TPs) y el Trabajo Final Integrador (TFI), entregados a través del Campus Virtual.
 - *Correlatividad interna de cursada:* Para rendir el 1° Parcial es requisito tener presentado y aprobado el TP N° 1. Para rendir el 2° Parcial es requisito haberse presentado al 1° Parcial y tener aprobados los TPs N° 1, 2 y 3.
2. **Exámenes Parciales:** Aprobar los dos (2) exámenes parciales sincrónicos con una calificación mínima de 4 (cuatro) puntos (equivalente al 60% de los contenidos evaluados) en cada uno.
3. **Recuperatorio:** En caso de no alcanzar la calificación mínima en uno o ambos parciales, se dispondrá de una (1) única instancia de **Examen Recuperatorio Integrador Final** (sincrónico híbrido).
4. **Participación Asincrónica:** Acreditar un mínimo del 75% de participación activa en las actividades formativas del Campus Virtual (cuestionarios y foros técnicos semanales).

7.3. Régimen de Aprobación por Promoción (sin examen final)

Para promocionar la asignatura de forma directa, el/la estudiante deberá:

1. Haber regularizado el cursado cumpliendo con la entrega en tiempo y forma y la aprobación de todos los Trabajos Prácticos (100%).
2. Obtener una calificación igual o superior a **7 (siete)** puntos en ambos exámenes parciales, **en primera instancia** (sin recurrir al recuperatorio integrador).
3. Aprobar con calificación igual o superior a **7 (siete)** un **Coloquio Especial Integrador** (modalidad sincrónica híbrida), consistente en la defensa técnica, explicación arquitectónica y demostración funcional del Trabajo Final Integrador.

7.4. Régimen de Aprobación por Examen Final (Estudiantes Regulares)

Quienes hayan alcanzado la condición de alumno regular y no hayan promocionado, deberán:

- Rendir un **Examen Final Teórico-Práctico** (oral o escrito/laboratorio, en modalidad presencial o híbrida según el cronograma oficial de la Unidad Académica).
- Calificación mínima de aprobación: **4 (cuatro)** puntos (60% de suficiencia).

7.5. Régimen de Aprobación por Examen Libre

Podrán presentarse a examen libre los estudiantes no regularizados o vocacionales que opten por esta modalidad. El examen constará de tres (3) instancias correlativas y eliminatorias, requiriendo un mínimo del **60%** en cada una para su aprobación:

1. **Presentación de Trabajos Prácticos y TFI [Asincrónico]:** Entrega de la totalidad de los 6 TPs y del Trabajo Final Integrador en el Campus Virtual o repositorio institucional con un mínimo de **15 días hábiles de antelación** a la fecha fijada para el examen. La comisión docente evaluará y dictaminará su aprobación previa para habilitar las siguientes etapas.
2. **Resolución Práctica Escrita / Laboratorio [Sincrónica Presencial Física / Híbrida]:** Examen práctico individual de desarrollo y maquetación web en laboratorio informático en la fecha oficial de la mesa.
3. **Defensa Oral y Desarrollo Técnico [Sincrónica Presencial Física / Híbrida]:** Exposición conceptual y desarrollo/modificación en vivo de módulos específicos del programa frente al tribunal evaluador.

8. PARCIALES, RECUPERATORIOS Y COLOQUIOS

Las fechas expresadas son tentativas:

- Primer parcial: fines de septiembre
- Segundo parcial: mediados de noviembre
- Recuperatorio: segunda quincena de noviembre
- Entrega trabajo integrador: segunda quincena de noviembre
- Coloquio para promoción: última semana de noviembre

9. DISTRIBUCIÓN HORARIA

Modalidad	Minutos *	Porcentaje
Presencialidad en el establecimiento	0	0%
Presencialidad remota	0	0%
EAD Asincronica - PEDCO	180	37.5%
Modalidad de presencialidad híbrida/combinada	300	62.5%

* Minutos de dictado semanal

Observaciones

HORAS DE CLASE TOTALES: 128 horas.

HORAS Y HORARIOS PRESENCIALES/EN LINEA: jueves de 18 a 20 y clases prácticas los lunes de 16 a 18

CLASES DE CONSULTA: viernes de 19 a 20

HORAS ESTIMADAS EN PEDCO CON ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS: 3hs.

10. CRONOGRAMA TENTATIVO

Semana	Fecha	Día	Tipo de Clase	Tema de la Clase	Hitos / Entregas
1	2026-08-03	Lunes	Práctica	Clase Desierta (Inicio del cuatrimestre, previa a la teórica)	
1	2026-08-06	Jueves	Teórica	Presentación e Introducción a la Web: Presentación de la asignatura y equipo. Estructura Cliente-Servidor, navegadores y protocolo HTTP/HTTPS. Introducción a HTML básico (estructura base y DOCTYPE).	Lanzamiento de Guía Práctica TP N°1
2	2026-08-10	Lunes	Práctica	Configuración del Entorno: Instalación de VS Code/VSCodium. Introducción práctica a Git, control de versiones local, creación de cuentas en GitHub y publicación básica mediante GitHub Pages.	Trabajo sobre TP N°1
2	2026-08-13	Jueves	Teórica	HTML Avanzado y Estructuración Semántica: Etiquetas de contenido de bloque y en línea. Estructuración semántica en HTML5 (, , , , , ,). Enlaces (), listas, figuras () e imágenes ().	Lanzamiento de Guía Práctica TP N°2
3	2026-08-17	Lunes	FERIADO	Paso a la Inmortalidad del Gral. José de San Martín - Sin actividad	

3	2026-08-20	Jueves	Teórica	Formularios en HTML e Introducción a CSS: Elemento , controles del formulario (, types, placeholders). Atributos de validación en HTML5. Separación de contenido y presentación. Sintaxis de CSS, tipos de inclusión (externa, interna, en línea), selectores básicos y reglas de cascada.	Lanzamiento de Guía Práctica TP N°3
4	2026-08-24	Lunes	Práctica	Taller Semántico HTML: Desarrollo práctico de estructura semántica, maquetación estática de textos, creación de listas complejas y enlaces relativos/absolutos (TP N°2).	Trabajo sobre TP N°2
4	2026-08-27	Jueves	Teórica	CSS Avanzado I (Diseño y Modelo de Cajas): Propiedades de texto y fuentes externas (@font-face). Colores, bordes redondeados (border-radius), cursores. El Modelo de Cajas en CSS (margin, padding, border, box-sizing).	Lanzamiento de Guía Práctica TP N°4
5	2026-08-31	Lunes	Práctica	Taller de Formularios: Maquetación práctica de un formulario de contacto complejo con validación semántica en HTML5 y tabla de volcado (TP N°3).	Fecha Límite Entrega TP N°1
5	2026-09-03	Jueves	Teórica	CSS Avanzado II (Layout y Adaptabilidad): Posicionamiento (static, relative, absolute, fixed, sticky). Propiedades display, visibility y z-index. Diseño Adaptativo (Responsive): Media Queries, Flexbox y Grid. Introducción básica a animaciones y transformaciones 2D/3D.	Preparación Examen Parcial

6	2026-09-07	Lunes	EXAMEN	Primer Examen Parcial (Módulos 1 y 2: HTML y CSS) - Examen práctico en laboratorio (16:00 - 18:00 hs) (Día de práctica post-teoría CSS).	Fecha Límite Entrega TP N°2
6	2026-09-10	Jueves	Teórica	Devolución e Introducción a la Interactividad: Devolución de exámenes parciales. Rol de JavaScript en el desarrollo frontend. Integración de scripts internos y externos. Sintaxis, variables (let, const), tipos de datos primitivos y operadores. Uso de la consola.	Lanzamiento de Guía Práctica TP N°5
7	2026-09-14	Lunes	EXAMEN	Recuperatorio del Primer Parcial (Módulos 1 y 2: HTML y CSS) - Examen práctico en laboratorio (16:00 - 18:00 hs) (Día de práctica post-parcial).	Fecha Límite Entrega TP N°3
7	2026-09-17	Jueves	Teórica	JavaScript Básico (Estructuras y Funciones): Estructuras de control de flujo: condicionales (if/else, switch) y bucles (for, while, forEach). Declaración e invocación de funciones, parámetros y retorno de datos. Ámbito de variables.	Trabajo sobre TP N°5
8	2026-09-21	Lunes	FERIADO	Semana de los Estudiantes - Sin Actividad Académica	
8	2026-09-24	Jueves	FERIADO	Semana de los Estudiantes - Sin Actividad Académica	
9	2026-09-28	Lunes	Práctica	Taller de Estilos CSS: Aplicación práctica del modelo de cajas sobre el formulario y la página personal. Estilado de formularios y tablas (TP N°4).	Trabajo sobre TP N°4

9	2026-10-01	Jueves	Teórica	JavaScript Básico: Estructuras de Control y Funciones: Profundización en condicionales, iteraciones complejas y diseño modular con funciones.	
10	2026-10-05	Lunes	Práctica	Taller de Lógica en JavaScript: Ejercicios interactivos en consola de manipulación de variables, estructuras condicionales, bucles y lógica matemática.	Fecha Límite Entrega TP N°4
10	2026-10-08	Jueves	Teórica	JavaScript y el DOM: Concepto de Document Object Model. Selección de elementos en el árbol DOM. Modificación de contenidos (innerText, innerHTML) y estilos CSS desde JS. Manejo y escucha de eventos del navegador.	Lanzamiento de Guía Práctica TP N°6
11	2026-10-12	Lunes	FERIADO	Día del Respeto a la Diversidad Cultural - Sin actividad	
11	2026-10-15	Jueves	Teórica	JavaScript Avanzado: Validación, Errores, Persistencia y APIs: Validación en JS, try/catch/finally, localStorage, Fetch API y JSON.	
12	2026-10-19	Lunes	Práctica	Taller de Manipulación del DOM: Interactividad en formularios. Programar el volcado en tiempo real de los campos del formulario a la tabla sin necesidad de botones (TP N°5).	
12	2026-10-22	Jueves	Teórica	Introducción a Vue.js Progresivo (CDN): El enfoque declarativo. Creación de una app básica (createApp), estado reactivo (data), montaje (mount). Sintaxis de plantillas (interpolación). Directivas esenciales (v-bind, v-model, v-on, v-if/v-show, v-for).	

13	2026-10-26	Lunes	Práctica	Taller de APIs y LocalStorage: Implementación de persistencia de datos con localStorage y consumo práctico de una API pública para mostrar datos dinámicos.	
13	2026-10-29	Jueves	Teórica	Vue.js Moderno y Ecosistema CLI: Introducción a Node.js y NPM. Creación de proyectos estructurados con Vite. Archivos Single File Components (SFC, .vue). Lógica moderna con Composition API (	

Régimen semanal: 5 hs sincrónicas híbridas (incluye 25% presencialidad física en sede/nodos) + 3 hs asincrónicas en EVEA (total: 8 hs/semana).

11. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

En caso de habilitarse, se presentará un trabajo para la Convocatoria "Compromiso Social Universitario. Convocatoria de acciones tendientes a la curricularización de la Extensión en la Universidad Nacional del Comahue"

Ramiro García Poggi
Profesor Adjunto

Viedma, 28 de julio de 2026