



Consejo
Asesor
ESI UARG



Escuela de Sistemas e Informática – U.A.R.G. U.N.P.A.

Consejo Asesor ESI-UARG

INFORME REUNIÓN ORDINARIA N°08-2018

CONVOCATORIA

Convoca la Reunión:
Director ESI Héctor Soto Pérez

Fecha de convocatoria:
Viernes 05 de Octubre 2018

Medio de comunicación:
Correo Electrónico a todos los integrantes

REUNIÓN

Hora inicio:
14:20 Hs
Lugar de reunión:
Campus Universitario, F14.

TEMARIO PROPUESTO:

- Informe de la Escuela
- Jornadas de Informática

Presentes:

Por comité asesor:

Director: Lic. Héctor Soto Pérez

SubClastro	Titulares	Suplentes
Profesores	1° SOFIA, Osiris 2° REINAGA, Héctor	1° LAGUIA, Daniel (Ausente) 2° HALLAR, Karim
Auxiliares	1° MIRANDA, Mirtha 2° SIERPE, Luis	1° DOS SANTOS, Eder 2° SALDIVIA, Claudio (Ausente)
Alumnos	1° MACHINI, Ariel 2° LIMA. Cinthia	1° FLORES. GLENDA (Ausente)

Otros participantes:

Temas tratados:

14:20 Firma de actas

14:21 Temario

Aplicando el reglamento interno se define el temario de la presente reunión:

- Informe de la Escuela
- Jornadas de Informática

14:22 Informe Dirección de Escuela

- Se encuentra en proceso de certificación de crédito el cargo que liberó Igoillo que cubría el Prof. Gesto. La demora deviene de que el cargo de Igoillo es por un asistente y el cargo que renunció Esteban es por un ayudante. Actualmente el expediente se encuentra en Rectorado.
- Esta confirmado el reconocimiento de la labor JTP Enriquez en el dictado del presente cuatrimestre de Programación de Lógica y funcional.
- Esta para su tratamiento en el Consejo de Unidad el declarar desierto el llamado a concurso del Asociado parcial a termino por licencia de la Prof. Sandra Casas. Para así volver a llamar para su cobertura.
- Esta en proceso de cobertura el cargo licenciado por la Prof. Griselda Rojas perteneciente al área Hardware y Software de Base.

14:25 Se incorporá el Prof. Osiris.

- El día 18 de septiembre se efectuó una reunión de la REDUNCI a la que se participó por videoconferencia. Actualmente se está trabajando en generar un nuevo estándar de acreditación basado en Competencias. El estándar además se plantea como único tanto para las carreras de Ingeniería como Licenciaturas Informáticas, están trabajando en el mismo la REDUNCI y CONFEDI. La adecuación al nuevo estándar se realizaría en el plazo de un año a dos una vez aprobado el mismo mediante resolución ministerial.
Hasta el 30 de septiembre estaban definiendo los descriptores generales para las terminales. La idea es terminar el año con un nuevo estándar.

14:32 Jornadas de Informática

- Esta pendiente la asignación de algunas tareas. El cronograma tentativo ya fue elevado a Prensa y Difusión y al LMG para diseño de los carteles.
- El Prof. DosSantos esta realizando las gestiones para solicitar el patrocinio de ADIUNPA. Una parte se utilizaría para financiar los premios concurso videosjuegos y otra complementar el Break con frutas.
- Sí bien esta presentada la actividad externa. Aun no llego hacer tratada en el ámbito del Consejo de Unidad lo que pone en peligro la realización de la misma por no haber instrumento que habilite la compra de pasajes. En particular, los plazos administrativos no están a favor. Desde la dirección se plateará la inquietud al Vicedecanato. Solicitando tenga a bien la intervención dentro de lo factible para garantizar la ejecución de la actividad.
- Respecto distribución de las actividades:
 - Logos y banner (Medios ok)
 - Cartelería: Osiris (conseguir portabanner para acreditación)
 - Declaración de Interés Cámara de Diputados:pendiente
 - Proyecto de extensión: Soto - Presentado, pendiente aprobación
 - Premios de Concurso: Osiris (En trámite de adquisición son del campeonato videojuegos)
 - Carpetas, bolígrafos,pines, etc: Reinaga
 - Página Web: Hallar y Eder
 - Conseguir alumnos que ayuden: alumno Ariel Machini
 - Solicitud ayuda ADIUNPA: Eder
 - Registro de inscriptos primer día: Confirmar Daniel Laguia
 - Control de asistencia primer día y segundo día:

DIA 18 de Octubre				
Inicio	Finaliza	ACTIVIDAD	Lugar	Asignado
14:30	15:00	Inauguración	SUM Extensión	Inscripciones DANIEL
15:00	16:00	Actividad Especial: Inauguración de muestra – Conociendo la Historia de la Informática: Apple Computers	Museo de Informática	Osiris
		Acercar al público en general a la historia de la informática a través de actividades que le permitan interactuar en forma directa o indirecta con el acervo cultural del Museo de Informática.		
16:00	18:00	Programación rápida de aplicaciones para celulares	LAB A6	Saldivia
		Introducir al alumno a la programación de apps. Mostrar 3 herramientas de desarrollo, con diferente nivel de complejidad. Programar tu primer aplicación. Detallar el procedimiento para su distribución desde Play Store.		

Informe Reunión Ordinaria N° 8-2018

16:00	20:00	III Campeonato de Videojuegos Retro – Museo de Informática	Museo de Informática	Osiris
		Acerca al público en general a la historia de la informática a través de actividades lúdicas que le permitan interactuar en forma directa o indirecta con el acervo cultural del Museo de Informática.		
18:00	18:30	BREAK		
18:30	20:30	EDU-CIAA: Programación y Utilización de Ponchos en la versión educativa de la Computadora Industrial Abierta Argentina	LAB A5	Reinaga
		Presentación de programación y aplicaciones con Poncho PLC para Entrada/Salida y Displays en las versiones EDU-CIAA NXP (Computadora Industrial Abierta Argentina), utilizando el entorno de programación abierto IDE4PLC, mas el IDE basado en Eclipse con demostración de aplicaciones en funcionamiento programando en ladder y C.		
18:30	21:30	Virtualización en Linux con Qemu, virtualbox y Vmware Player	LAB A7	Soto
		Introducir conceptos básicos de virtualización de sistemas operativos huésped con Qemu Virtualbox y Vmware Player con base a un sistema operativo anfitrión Linux.		
18:30	20:30	Plataformas alternativas para el desarrollo de aplicaciones móviles.	LAB A6	Saldivia
		Caracterizar las principales alternativas de plataformas para el desarrollo de aplicaciones móviles. Describir ventajas y desventajas así como sus principales diferencias.		

DIA 19 de Octubre				
Inicio	Finaliza	ACTIVIDAD	Lugar	
09:00	12:00	Taller Html 5 y CSS	LAB A6	Soto
		Introducción al lenguaje HTML 5 y la aplicación de formatos mediante CSS. Se verán los principales elementos y características.		
15:15	16:00	Herramientas de representación gráfica para el análisis de datos en simulación de redes	LAB A5	Saldivia
		Presentar diferentes tipos de herramientas de representación gráfica utilizadas para visualizar datos, con el fin de mostrar las ventajas y desventajas de cada una de ellas.		
15:00	18:00	Taller Html 5 y CSS	LAB A6	
16:00	20:00	III Campeonato de Videojuegos Retro – Museo de Informática	Museo de Informática	
18:00	18:30	BREAK		
18:30	19:30	Trabajos alumnos	SUM Extensión	Reinaga
		Los alumnos presentarán de manera resumida el Trabajo Final de la materia Laboratorio de Programación. El objetivo principal del trabajo, es que el alumno con las distintas herramientas vistas durante la cursada de la materia (JDBC GUI, XML, Aplicaciones Web), investiguen otras tecnologías fuertemente relacionadas y que son de interés para alumnos de la carrera; y finalmente son aplicados en un caso práctico determinado.		
18:30	19:15	Importancia de TCP en telecomunicaciones	LAB A5	Saldivia
		Describir la importancia del protocolo TCP en la infraestructura de comunicaciones actual, así como la influencia general de la tecnología en la sociedad a nivel personal, educativo, empresarial, gubernamental, etc. Se busca mostrar que una mejora en el rendimiento de TCP se traduce en un incremento en la calidad de comunicaciones.		
19:30	20:30	Ateneo Alumnos	SUM Extensión	Soto
		Espacio de intercambio y debate destinado al alumnado de las carreras de informática.		

DIA 23 de Octubre				
Hora	FIN	ACTIVIDAD	Lugar	
09:00	12:00			
13:00	16:00	Introducción al desarrollo Web con Angular 6 y NodeJs (express y mongodb)	LAB A6	Soto
DIA 24 de Octubre				
Hora	FIN	ACTIVIDAD	Lugar	
09:00	12:00			
13:00	16:00	Introducción al desarrollo Web con Angular 6 y NodeJs (express y mongodb)	LAB A6	Soto
		Este curso pretende que brindar los conocimientos necesarios para que el alumno sea capaz de utilizar un framework Model-View-Controller (MVC) para desarrollar una Single Page App (SPA) con Angular 6. Se comenzará maquetando un todo-list que luego será implementado implementado durante la explicación de cada clase haciendo uso de Angular CLI y nodejs. Se pretende además transmitir buenas prácticas en la organización del proyecto y a la creación de soluciones orientadas a objetos. Unidad 1: Single Page App [frontend] Desarrollo frontend. Concepción inicial mediante Mockups. Sintaxis TypeScript, uso de Bootstrap, Services (se creará un servicio abstracto y una subclase “Mock”), Routing, Reactive forms. Crear y hacer push a un repositorio git. Práctica: se deberá completar el proyecto de ejemplo armado en clase con nueva funcionalidad (eliminar y modificar las altas) y un nuevo componente. Entrega: tener una aplicación “Todo” funcionando y subirla a un repositorio personal de GitHub.		
		Unidad 2: Web services [backend]. Desarrollo backend con nodejs: express y mongodb. Desarrollo de un web service simple soportando operaciones CRUD del proyecto de ejemplo desarrollado durante la primera clase. Extensión del punto de extensión (clase abstracta creada en la primera clase) para utilizar el RESTful Web service en lugar del “Mock” service. Entrega: tener un segundo repositorio con el backend de para soportar la aplicación “Todo” y subirla a un repositorio personal de GitHub. Actualizar el primer repositorio con la extensión del servicio abstracto.		
		Unidad 3: Single Page App usando Web Services Internacionalización. Sesión y autenticación. Durante esta clase se avanzará a la par del profesor, con el objetivo de terminar la misma haciendo un commit con su solución de todo-items con login integrado. Entrega: tener un segundo repositorio con el backend de para soportar la aplicación “Todo” y subirla a un repositorio personal de GitHub. Actualizar el primer repositorio con la extensión del servicio abstracto.		
		Unidad 4: Caso de Estudio. Los alumnos deberán poner en práctica lo aprendido para desarrollar una “Red Social” simple, que consta de usuarios y posts. Cada usuario, tras haberse autenticado, puede ver los perfiles de otros usuarios y enviar solicitud de amistad. Cada usuario tiene además una colección de posts, que pueden ser accedidos desde la vista del perfil del usuario o desde el “home”, que presenta una colección de posts de otros usuarios y los propios. Entrega final: subir a un tercer repositorio su solución		

14:55

Se establece como fecha tentativa para una próxima reunión el 16 de Octubre previa a las Jornadas. Se da por finalizada la reunión, en conformidad firman los presentes: