



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



**FACULTAD
DE INGENIERÍA**

¿Qué veremos en las clases de práctica?

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

PROFESOR: LIC. LEANDRO SPADARO

AÑO: 2024



¿Dónde nos encontramos?

INGENIERÍA DEL SOFTWARE 2

Agrupamos todos los conocimientos para Analizar, Diseñar e implementar Software. Profundizamos y agregamos nuevos conocimientos que permitan construir aplicaciones de forma ordenada.

BASES DE DATOS

Aprendimos que nuestros programas pueden almacenar sus datos de forma persistentes

INGENIERÍA DEL SOFTWARE 1

Aprendimos Metodologías de Desarrollo de Software, Estimaciones, Etc.

PROGRAMACIÓN I

ALGORITMOS

PARADIGMAS

Aprendimos a programar y resolver problemas en distintos lenguajes de programación.



ANÁLISIS Y DISEÑO DE SOFTWARE

- ▶ PARADIGMA ORIENTADO A OBJETOS.
- ▶ IMPLEMENTACIÓN DE RUP Y SCRUM EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE.
- ▶ ARQUITECTURA DE SOFTWARE.
- ▶ CAPTURA DE REQUISITOS (FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES).
- ▶ UML (LENGUAJE UNIFICADO DE MODELADO).
- ▶ ANÁLISIS DE DOMINIO (Especificaciones de Negocio, Casos de Uso, Diagrama de Clases y Secuencia).
- ▶ DISEÑO DE SISTEMAS (Diagrama de Clases, Diagrama de Secuencia, Diagramas de Paquetes). PATRONES DE SOFTWARE (CREACIONALES, ARQUITECTURA, MVC, ETC).
- ▶ CÓDIFICACIÓN / REFACTORIZACIÓN (Lenguajes de programación)
- ▶ PERSISTENCIA (BASE DE DATOS y ORM)
- ▶ PRUEBAS DE SOFTWARE.
- ▶ DESPLIEGUE.



FORMA DE TRABAJO

- ▶ TRABAJO EN EQUIPO (3 o 4 Integrantes máximo).
- ▶ APRENDISAJE EVOLUTIVO.
- ▶ INVESTIGACIÓN.
- ▶ 4 (Cuatro). 3 TRABAJOS PRÁCTICOS CON ANÁLISIS Y DESARROLLO SOFTWARE y 1 CON EJERCICIOS CORTOS DONDE SE RESUELVEN EN CLASES.
- ▶ PRESENTACIÓN DE INFORME / EXPOSICIÓN EN CLASE POR PRÁCTICO.
- ▶ PRÁCTICO MINI EJERCICIOS: ANÁLISIS Y DISEÑO DE ENUNCIADOS CORTOS QUE PERMITAN EJERCITAR LA IDENTIFICACIÓN DE CLASES Y OBJETOS.
- ▶ PRÁCTICO N°1: ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE CON ARQUITECTURA CLIENTE - SERVIDOR QUE CONTEMPLA AL MENOS 3 CAPAS.
- ▶ PRÁCTICO N°2: ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE CON ARQUITECTURA CLIENTE - SERVIDOR CON CONTEMPLA AL MENOS 3 CAPAS UTILIZANDO API REST.
- ▶ PRÁCTICO N°3: APLICAR ARQUITECTURA DE MICRO SERVICIOS AL SOFTWARE DESARROLLADO EN EL PRÁCTICO N°2.



FORMA DE APROBACIÓN TRABAJOS PRACTICOS

- ▶ INGENIERIA DEL SOFTWARE | | - MATERIA PROMOCIONABLE.
- ▶ NO SE RINDE EXAMEN DE PRÁCTICA – EVALUACIÓN CONTINUA.
- ▶ PRESENTACIÓN DE INFORMES SOLICITADOS POR TRABAJO PRÁCTICO. SE COLOCARÁ UNA NOTA AL INFORME, DONDE EL MISMO SERÁ APROBADO CON NOTA MAYOR O IGUAL QUE 70%.
- ▶ 80% DE ASISTENCIA EN LAS CLASES PRÁCTICAS DURANTE LA RESOLUCIÓN DEL TRABAJO PRÁCTICO.
- ▶ 80% DE ASISTENCIA DEL GRUPO A CLASES DE CONSULTA, AL MENOS UN (1) INTEGRANTE DE LOS GRUPOS DURANTE LA RESOLUCIÓN DEL TRABAJO PRÁCTICO.
- ▶ 70% DE CÓDIFICACIÓN Y DESPLIEGUE LOCAL DEL SOFTWARE DESARROLLADO.
- ▶ PARTICIPACIÓN ACTIVA EN CLASES DE PRÁCTICA DURANTE LA RESOLUCIÓN DEL TRABAJO PRÁCTICO.
- ▶ PARTICIPACIÓN ACTIVA EN CLASES (Trabajos Prácticos y Mini Ejercicios Planteados).
- ▶ DEMOSTRACIÓN DE PARTICIPACIÓN Y CONOCIMIENTO EN LAS EXPOSICIÓN GRUPAL DE CADA TRABAJO PRÁCTICO.



DEFINIMOS LOS EQUIPOS DE TRABAJO

- ▶ EQUIPOS DE 3 o 4 ALUMNOS.
- ▶ ¿ALUMNOS QUE TRABAJAN EN DESARROLLO DE SOFTWARE ACTUALMENTE?
- ▶ NOMBRE DEL EQUIPO.
- ▶ DATOS DE CADA INTEGRANTE (NOMBRE, APELLIDO, CORREO ELECTRÓNICO).
- ▶ GRUPO DE WHATSAPP DE LOS EQUIPO.
- ▶ INTEGRAN AL PROFESOR DE PRÁCTICA: 2613866379.



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



FACULTAD
DE INGENIERÍA

¿DUDAS Y CONSULTAS?