

**INGENIERÍA DE SOFTWARE, BASES DE DATOS
Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN
(ÁREA ISBDSI)**

Laboratorio de Software

2DO SEMESTRE

OPTATIVA LIC. EN SISTEMAS



Correlativas



- **Proyecto de Software**

Contenido General



- Tecnologías JAVA para desarrollo de aplicaciones de escritorio y móviles para dispositivos Android.
- Laboratorio de Software articula los conocimientos adquiridos hasta el momento en la carrera mediante su aplicación concreta. Se integran temas de lenguajes de programación, programación concurrente, redes, ingeniería de software y base de datos.

Metodología de Trabajo



- Las clases están organizadas en actividades teóricas y prácticas presenciales.
- La asignatura es de tipo taller: teoría y práctica se encuentran estrechamente vinculadas.
- Se contempla el desarrollo de un proyecto de software para dispositivos móviles a lo largo de la cursada, en forma individual o grupal (a elección de los y las estudiantes).
- La formulación del proyecto se articula con la Secretaría de Extensión y da respuesta a necesidades de organizaciones de la sociedad civil y/o instituciones de gestión pública con las que se trabaja desde dicha Secretaría.
- Cada grupo o estudiante tiene asignado un docente que supervisa el desarrollo del proyecto.

Metodología de Trabajo



- Uso de ambientes de desarrollo de software profesional: versionado de código, IDEs de desarrollo, virtualización, emuladores de dispositivos móviles, dispositivos móviles, motor de bd, servidores web, etc.
- Uso de herramientas de software libre.
- Uso de la plataforma de gestión de cursos de la Facultad de Informática: **<http://catedras.info.unlp.edu.ar>**
- Las prácticas y las evaluaciones se realizan en la sala de PC.

Evaluación



- **Promoción directa:** consiste en el desarrollo y su puesta en funcionamiento de un proyecto que atiende una problemática real.
 - **La evaluación es incremental:** durante la cursada se realizarán 5 instancias de evaluación que consisten en la resolución y entrega de diferentes módulos del proyecto.
 - Se aprueba la materia con al menos 6 puntos de promedio entre las 5 instancias de evaluación y al menos 4 puntos en cada una de ellas.
 - La entrega final consiste en el proyecto funcionando (5ta entrega).
- Las y los estudiantes que no cumplan los requisitos de la promoción directa y obtengan al menos 4 puntos en cada una de las 4 primeras entregas, **aprobarán la cursada**. Para aprobar la materia deberán rendir un examen escrito en una de las mesas de final contempladas en el calendario académico.

Por qué elegirla?



- Profundiza los conocimientos adquiridos hasta el momento aplicándolos en forma concreta sobre una tecnología ampliamente aceptada en el ámbito profesional, como es JAVA.
- Permite adquirir conocimientos y destrezas para desarrollar aplicaciones móviles innovadoras que utilicen la ubicación del usuario (geolocalización), información de contexto a través de sensores, que se combinan con proyectos de la Facultad.
- Consolida la formación experimental y profesional del estudiante, ubicándolo en un entorno de trabajo similar al real y cotidiano.
- Se trabaja sobre problemas reales con organizaciones de la sociedad civil.

Docentes



Profesora Titular

Claudia Queiruga (claudiaq@info.unlp.edu.ar)

Profesor Adjunto

Jorge Rosso (jrosso@info.unlp.edu.ar)

Jefes de Trabajos Prácticos

Diego Bellante (diegobellante@gmail.com)

Pablo Iuliano (piuliano@info.unlp.edu.ar)

Ayudantes

Matías Brown Barnetche

Juan Pablo Garritano

Isabel Kimura

Andrés Vazzano

Horarios y más Información



Horarios de teoría

Día: Miércoles

Horario: 14:30 a 16:30

Aula 7 (PB)

Horarios de práctica

Día: Miércoles

Horario: 16:30 a 20:00

Sala PC (grande)

Fecha de inicio

Segundo semestre