

PROYECTO DE SOFTWARE

Cursada 2022

INFORMACIÓN DE LA CÁTEDRA

Equipo docente responsable

- **Prof.:** Claudia Banchoff - Matías Pagano - Diego Vilches
- **JTP:** Miguel Carbone - Federico Otarán - Agustín Candia

INFORMACIÓN DE LA CÁTEDRA

Los materiales de la cátedra se publicarán en:

- Entorno **cátedras.linti**: <https://catedras.linti.unlp.edu.ar>.
- Página de la materia: <https://proyecto-de-software.github.io/2022//>

HORARIOS DE LA MATERIA

TEORÍAS

Se repite en dos turnos:

- Martes 10:30 a 12:30hs - **Presencial** - Aula 9
- Miércoles 18 a 20hs. - **Virtual** - Sala VC de teoría

EXPLICACIONES DE PRÁCTICAS

- Viernes 18hs. (no todas las semanas)
- Modalidad **virtual** y quedará grabada.
- Sala VC de explicaciones

TURNOS DE PRÁCTICAS

- Lunes de 17:30 a 20:30hs. (virtual y presencial)
- Martes de 8 a 10hs. (virtual)
- Jueves de 15:30 a 18:30hs. (virtual)

TURNOS DE PRÁCTICAS (CONT.)

- **Deben elegir un (1)** turno de práctica de los cuatro (4) disponibles.
- Asistirán siempre en ese mismo turno.
- Tener en cuenta que TODOS los miembros del grupo deberán elegir el mismo turno.
- La elección del horario de práctica se realizará por **orden de llegada** en una consulta a través de [cátedras.linti](#) que estará disponible a partir del **jueves 25 a las 11:00hs.**
- **Aquellos que para el 29 de agosto a las 12hs. no completen la encuesta serán asignados a los turnos con cupos libres.**

OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA

Desarrollar una aplicación web integrando distintas herramientas y tecnologías.

Se usará **Python** en el servidor y **JavaScript** en el cliente.

OBJETIVOS SECUNDARIOS (Y NO TAN SECUNDARIOS)

- Conocer, respetar y utilizar **estándares**.
- Usar **buenas prácticas** actuales de las tecnologías involucradas.
- Utilizar **software libre** en todos los aspectos del desarrollo.
- Utilizar herramientas de versionado de código.
- Adquirir nociones de **seguridad y ética** de trabajo.
- **Documentar** correctamente un desarrollo.
- Trabajar en equipo.
- Presentar y exponer un trabajo.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA - TEORÍA

- Se dictará una clase semanal en donde se explicarán los distintos conceptos o las consignas que se aplicarán en el desarrollo del trabajo.
- Los **martes** será en modalidad **presencial** y los **miércoles** será **virtual sincrónica** que quedará grabada.
- En algunas semanas, se complementará con **videos asincrónicos** sobre los temas tratados.
- Se realizarán **actividades especiales** que contribuirán al proceso de evaluación propuesto.
 - Estas actividades se realizarán en forma asincrónica.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA - PRÁCTICA

- Se trabajará en grupos de hasta **4** personas.
 - **Todos** los integrantes deberán utilizar los sistemas provistos por la cátedra.
 - Se evaluará la capacidad de trabajo en equipo y la **contribución individual**.
- Se realizará un **único trabajo integrador** a lo largo de la cursada, con **entregas** parciales **obligatorias**.
- Cada grupo tendrá asignado uno o dos docentes que lo guiarán a lo largo de la cursada en el desarrollo del trabajo.
- Se realizarán **actividades especiales** que contribuirán al proceso de evaluación propuesto.
 - Estas actividades se realizarán tanto en forma sincrónica como asincrónica.

EVALUACIÓN DE LA MATERIA

- La materia lleva un **proceso de evaluación continuo**.
- En **cátedras.linti** se encuentra publicado el reglamento de la cursada donde se detalla cómo se llevará adelante la materia y el proceso de evaluación.
- Se llevarán a cabo una serie de actividades individuales que otorgan puntos.
 - Algunas se realizarán en forma sincrónica en los horarios de práctica y teoría,
 - y otras se podrán realizar en forma asincrónica.
- **El cronograma de actividades y los puntos asociados está publicado en cátedras.linti.**

APROBACIÓN DE LA MATERIA

- La materia se aprobará cumpliendo las siguientes condiciones:
 - obtener **al menos 70 puntos de actividades de teoría** (de un total de 100);
 - obtener **al menos 70 puntos de actividades de práctica** (de un total de 100);
 - **aprobar** el trabajo integrador;
 - realizar una **presentación final** que se realizará al completar el trabajo integrador.
- Se podrá acceder a una instancia adicional para recuperar puntos de teoría o práctica que se evaluará en el mes de diciembre.

EL TRABAJO INTEGRADOR

- Se evaluará en **dos (2) etapas** asociadas a las actividades 3 y 4 de la práctica.
- En cada etapa se evaluará:
 - el cumplimiento con la funcionalidad pedida;
 - **la contribución de cada integrante** en el desarrollo.

AL FINALIZAR LA CURSADA

- **Sólo una vez superadas las entregas y todas las instancias de evaluación** se accede a una entrega adicional para terminar de definir la nota del final de la materia.
- Esto será coordinado en el mes de diciembre de 2022.

NOTA FINAL DE LA MATERIA

- La materia lleva un **proceso de evaluación continuo**.
- Al finalizar la cursada la nota final de la materia será entre un 4 y un 7.
- Esta **nota final** se obtiene de:
 - la nota de la última versión entregada del trabajo integrador,
 - los puntos obtenidos en la práctica y teoría,
 - la presentación final del trabajo integrador.
- Los restantes 3 puntos se obtienen de la siguiente manera:
 - 1 punto: el informe final correspondiente;
 - 2 puntos: completando la entrega adicional propuesta en diciembre.

ENCUESTA INICIAL

- Se encuentran habilitadas dos encuestas:
 - consideraciones generales;
 - sobre aspectos de conectividad.
- Ambas encuestas nos permitirán conocer algunos aspectos que necesitamos para la organización de la materia.
- Por favor, responder en el transcurso de la semana.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

- El cronograma tentativo se encuentra publicado en [cátedras.linti](#).

COMUNICACIÓN CON LA CÁTEDRA

- Deben utilizar el foro de la cátedra **SÓLO** para las consultas de interés general.
- **Consultas administrativas y/o personales** dirigirse a los JTP o a los profesores **por mensaje directo** a través de [cátedras.linti](#).
- A través de **Discord**

¿DUDAS?

UNA PRIMERA ACTIVIDAD

Completá con tres términos que relaciones con desarrollo web



Resultados