**E.T. N° 21 - D.E.10 - FRAGATA ESCUELA LIBERTAD**

**Asignatura**: Prácticas Profesionalizantes

**Docente**: Pertiné, Daniel Andrés

**Curso**: 6 **División**: 1 **Ciclo**: Superior Computación **Turno**: Noche

**Unidad 1:** Requerimientos

Captura de requisitos

Realizar entrevistas hasta conformar el Documento de Especificación de Requisitos de Software

**Bibliografía:** IEEE Std. 830-1998

**Unidad 2:** Análisis

Especificación de requerimientos y modelo de datos

Realizar Diagrama de Casos de Uso, Especificación de Casos de Uso y Diagrama Entidad Relación

**Bibliografía:** Unified Modeling Language User Guide, The, Second Edition

**Unidad 3:** Diseño

Diseñar una solución mantenible y escalable, tomando en cuenta los paradigmas modernos de programación

Realizar los siguientes diagramas del lenguaje UML: Diagrama de Clases, Secuencia, Despliegue

**Bibliografía:** Unified Modeling Language User Guide, The, Second Edition

**Unidad 4:** Implementación

Implementar la solución en el lenguaje seleccionado

Crear la base de datos y sus usuarios y permisos necesarios

Implementar el diseño en el lenguaje seleccionado.

**Bibliografía:** PHP: A Beginner’s Guide

**Unidad 5:** Testing y Validación

Validar programática y funcionalmente lo desarrollado para asegurar la calidad del mismo

Testear el software de forma local e integral, y corregir errores hasta que tenga la calidad deseada

Validar con usuarios clave y sponsor

**Bibliografía:** The Art Of Software Testing, 3rd Edition

**Unidad 5:** Instalación y mantenimiento

Configurar los ambientes dónde el producto funcionará.

Planificar la etapa de mantenimiento.

Levantar los ambientes necesarios y definir el plan de trabajo para los evolutivos y correctivos

**Bibliografía:** Development of Containerization

**Objetivos generales de la asignatura:**

Que los alumnos tomen experiencia en:

* La captura de requerimientos
* Especificar los requerimientos.
* Diseñar Diagrama Entidad Relación del modelo de datos
* Realizar el diseño general de aplicaciones y productos "software" de mediana complejidad
* Técnicas de programación y de administración y gestión de bases de datos
* Comprender técnicas de pruebas de programas y liderazgo de proyectos
* Implementar la solución en el ambiente elegido por el cliente y planificar el mantenimiento de la misma

**Criterios de evaluación:**

* Presentación de Entregables
* Defensa de los mismo mediante coloquio

**Material didáctico:**

- Carpeta de campo

- Conexión a Internet

- PCs Intel i5

- Papers sobre standares