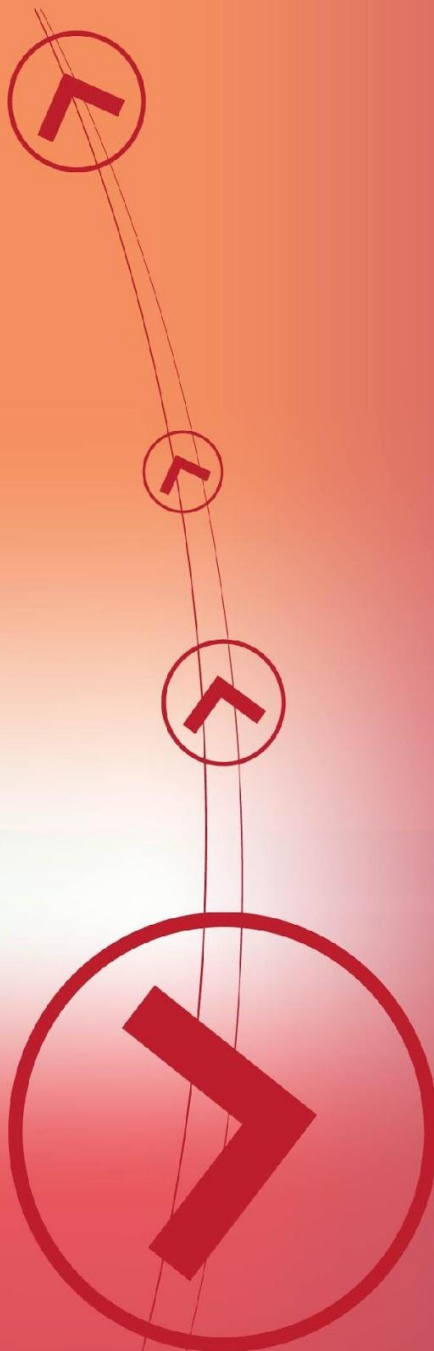




# Laboratorio de Software



Claudia Queiruga

Jorge Rosso

# 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 de carácter presencial.
- La asignatura es de tipo taller; teoría y práctica se encuentran estrechamente vinculadas.
- Utilización de ambientes de desarrollo de software profesional: versionado de código, IDEs de desarrollo, virtualización, emuladores de dispositivos móviles, dispositivos móviles, 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 práctica y las evaluaciones se realizan en la sala de PC.

# Evaluación

- **Promoción directa**, que consiste en el desarrollo de un proyecto y su puesta en funcionamiento.
  - Evaluación incremental: durante la cursada se realizarán 5 (cinco) instancias de evaluación que consisten en la resolución y entrega de diferentes módulos del proyecto.
  - Se aprueba con al menos 6 puntos de promedio entre las 5 instancias de evaluación y al menos 4 puntos en cada una de ellas.
  - Entrega Final del proyecto funcionando (5ta entrega).
  - Los alumnos que obtengan **al menos 4 puntos en cada una de las 4 primeras entregas individuales, 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 novedosas 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.

- **Horarios de teoría**

- **Día y hora: Miércoles de 14:30 a 16:30 (Aula 7, PB)**

- **Horarios de práctica**

- **Día y hora: Miércoles de 16:30 a 20:00, Sala PC (grande)**

# Más información



- Plataforma web

**<https://catedras.info.unlp.edu.ar/>**

- Contacto

Claudia Queiruga: [claudiaq@info.unlp.edu.ar](mailto:claudiaq@info.unlp.edu.ar)

Jorge Rosso: [jrosso@info.unlp.edu.ar](mailto:jrosso@info.unlp.edu.ar)

Pablo Iuliano: [piuliano@info.unlp.edu.ar](mailto:piuliano@info.unlp.edu.ar)

Diego Bellante: [dbellante@info.unlp.edu.ar](mailto:dbellante@info.unlp.edu.ar)

- Inicio del curso

**Segundo Semestre**