



# ENTORNOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE

[rosana@ugr.es](mailto:rosana@ugr.es)

# PROGRAMA DE TEORÍA (20%)

## 1. Herramientas CASE.

## 2. Introducción a los Entornos de Desarrollo Software.

1. Eclipse
2. NetBeans
3. Xcode
4. Visual Studio 2010

## 3. Ingeniería para la Web.

# PROGRAMA DE PRÁCTICAS (70%)

**Objetivo:** Introducir al alumno en el uso de las herramientas que se disponen en el mercado actual para la realización de aplicaciones informáticas.

Se realizarán trabajos teóricos y prácticos

**Temática:**

1. Análisis, uso y comparación de herramientas CASE (30%)
2. Análisis y uso de una tecnología de desarrollo (30%)
3. Familiaridad con un entorno de programación visual. (40%)
4. Implementaciones en plataformas web, desktop, móviles y de juegos. (40%)

¿Y qué hay que hacer en cada caso?

# PROGRAMA DE PRÁCTICAS (70%)

## Tipo 30%:

### ★ Análisis, uso y comparación de herramientas CASE

(1) Desarrollo de un trabajo teórico (max 15 páginas).

- Examen de una herramienta en profundidad (características y funcionamiento)
- Ejemplificación
- Comparación de varias herramientas que cumplan la misma función.

(2) Presentación en clase sujeta a temporización

# PROGRAMA DE PRÁCTICAS (70%)

## Tipo 30%:

### ★Análisis y uso de una tecnología de desarrollo (30%)

(1) Desarrollo de una guía (max 15 páginas).

- Examen de una librería/framework reciente **in a nutshell**
- Listado de recursos (bibliografía), referencias a tutoriales, y ejemplo avanzado de uso (hola mundo)

(2) Presentación en clase sujeta a temporización

(3) En caso de ser un trabajo en parejas se requiere mayor extensión y documentar el reparto de tareas

# PROGRAMA DE PRÁCTICAS (70%)

## Tipo 40%:

### ★ Familiaridad con un entorno de programación visual (40%)

- (1) Implementación de una misma aplicación en dos entornos distintos o con dos framework distintos. El tema es a elegir pero con confirmación del profesor.
- (2) Informe de evaluación: pros/contras y conclusiones personales
- (3) En parejas: Documento de informe de realización de las practicas, e informe de subdivisión de tareas.
- (4) Presentación en clase obligatoria.
- (5) La fecha de exposición se fijará antes del **25 de Noviembre** de 2010.

# PROGRAMA DE PRÁCTICAS (70%)

## Tipo 40%:

### ★ Implementaciones en plataformas móviles y de consola de videojuegos (40%)

- (1) Implementación de una aplicación, de tema a elegir por el alumno pero con confirmación del profesor.
- (2) Informe breve de realización de la práctica (qué se ha hecho y cómo)
- (3) En parejas: informe de subdivisión de tareas.
- (4) Presentación en clase obligatoria. La fecha se fijará antes del **25 de Noviembre** de 2009.

# PROGRAMA DE PRÁCTICAS (70%)

## Beneficio:

- ☑ Las practicas tienen como objetivo que todos aprendamos de los demás.
- ☑ Generación de contenidos teóricos de forma colaborativa. Los trabajos entran en el examen de teoría.
- ☑ Todo el material se comparte: fuentes, ejecutables y presentaciones.
- ☑ Los informes y la división de tareas puede no ser público.
- ☑ Los plazos de entrega son anteriores que en otras asignaturas.
- ☑ Todo alumno es mentor al hacer al menos una exposición en clase (obligatorio para aprobar la asignatura).
- ☑ Se facilita tiempo en la asignatura para la realización de las prácticas

# PARTICIPACIÓN (10%)

La participación y asistencia se valora en esta asignatura.

1. **Asistencia a prácticas.** Seguimiento del trabajo
2. **Trabajo colaborativo.** Uso de un repositorio común para compartir trabajos, implementaciones y evaluaciones.
3. **Comunidad de expertos.** Informe de evaluación de los trabajos presentados.

# CALIFICACIÓN

La nota es aditiva

1. **Examen de teoría.** Obligatorio 20%
2. **Trabajo practico con exposición.** Obligatorio  
Opción 30%, 40% y 30+40%

En caso de realizar 2 trabajo se elige cual se presenta

3. **Participación.** Opcional 10%

$$\begin{aligned}\text{Ejemplo 1: } 7*0,2 + 9.5*0,4 + 8*0,1 &= \\ 1,4 + 3,8 + 0,8 &= 6\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Ejemplo 2: } 8*0,2 + 9*0,3 + 9.6*0,4 + 9*0,1 &= \\ 1,6 + 2,7 + 3,9 + 0,9 &= 9,1\end{aligned}$$