



Ministerio de Cultura y Educación
 Universidad Nacional de San Luis
 Facultad de Ciencias Físico-Matemáticas y Naturales
 Departamento: Informática
 Area: Area IV: Pr. y Met. de Des. del Soft.

(Programa del año 2006)
 (Programa en trámite de aprobación)
 (Presentado el 30/03/2006 10:54:34)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
TECNICAS Y HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO WEB CON	TCO.UNIV.EN WEB	008/05	3	1c

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
SALGADO, CARLOS HUMBERTO	Responsable de Práctico	JTP EXC	40 Hs
SANCHEZ, HECTOR ENRIQUE	Auxiliar de Práctico	A.1RA SIM	10 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
Hs	3 Hs	4 Hs	4 Hs	11 Hs

Tipificación	Periodo
B - Teoria con prácticas de aula y laboratorio	1 Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
13/03/2006	16/06/2006	14	154

IV - Fundamentación

En el análisis y diseño de aplicaciones Web, la tarea del profesional informático y de los usuarios a la hora de desarrollar estos sistemas deben poder contar con el soporte de entornos y herramientas correspondientes que le faciliten su labor. Esto último sólo podrá obtenerse si al abordarse tales tareas se desarrollan técnicas y metodologías adecuadas, acompañadas por una precisa dirección de proyectos y una eficaz gestión de la calidad, realizando entre otras cosas, un estudio comparativo entre diversas técnicas.

Por ello es necesario brindar los conceptos fundamentales sobre Métodos de Evaluación de Calidad de Software, Marco de Medición y Evaluación, Métricas Web y Automatización, Medición

V - Objetivos

Al finalizar la asignatura el alumno debe haber asimilado los conceptos: desarrollo web con calidad, de validación y verificación de software, el gerenciamiento de la producción del software, utilización de herramientas para el desarrollo web con calidad.

VI - Contenidos

Unidad 1: Historia y espectro de las técnicas y herramientas de programación. Evolución de los paradigmas de programación. Características específicas de la programación en entorno Internet / Intranet. Diseño automático de sitios Web. Representación del dominio.

Unidad 2: Técnicas de gerenciamiento, Planificación y seguimiento de Proyectos de Software. Diagramas Gantt y PERT aplicados a proyectos de software. Utilización de utilitarios. Tecnología e interacción gráfica hombre-máquina. Desarrollo de Casos Prácticos.

Unidad 3: Conceptos de Validación y Verificación del Software. El proceso de Prueba (Testing). Estrategias. Prueba Funcional: Prueba del Valor Límite, Prueba por Partición de Equivalencias. Prueba Estructural: Coberturas de Sentencia, de Arco, de Condición, de Condición Múltiple y de Camino.

Unidad 4: Aseguramiento de la Calidad. Proceso de Aseguramiento de la Calidad. Teoría de Métricas: Entidad, Atributo, Concepto Calculable, Método, Escala, Medición, Medida, Métricas, etc. Teoría de Indicadores: Indicador, Modelo de Concepto, Criterio de Decisión, Calculo, Valor Indicador, Escala, Tipo de Escala, Unidad, etc.

Unidad 5: Modelos de Calidad. Características y Subcaracterísticas. Funcionalidad, Eficiencia, Mantenibilidad, Portabilidad, Confiabilidad, Usabilidad, etc. Heurísticas. Heurísticas vs. Métricas. Herramientas de Automatización Métricas Web: Analizador de Errores y Fallas. Herramienta de reparación. Compatibilidad de Browsers. Test de Accesibilidad. Performance. Navegación, Web-based on=line y off-line.

Unidad 6: Componentes de Evaluación. Requerimientos de Evaluación. Captura de Datos. Análisis. Recomendaciones. Proceso de Evaluación. Establecimiento de los Requerimientos de Evaluación. Especificación de la Evaluación. Diseño de la Evaluación. Ejecución de la Taxonomía de Métodos y Técnicas de Evaluación. Conclusión de la Evaluación. Metodología de Inspección. Lsp.

Unidad 7: Programación orientada a objetos en PHP. ¿Por qué objetos?. Creación de clases básicas. Métodos private, protected y public. Indicaciones de tipo. Constructores y destructores. Constantes de clase. Métodos estáticos. Herencia de clase. Sobrecarga de metodos. Clases avanzadas. Clases y métodos abstractos
Interfaces. Clases y métodos finales. Métodos especiales. Métodos de obtención y de establecimiento. Método_call(). Método_toString(). Carga automática de clases. Serialización de objetos. Excepciones. La clase Exception. Arrojar y capturar excepciones. Iteradores

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Practico N° 1: Técnicas de Gerenciamiento, Planificación y Seguimiento de Proyectos

Practico N° 2: Prueba Estructural

Practico N° 3: Prueba Funcional

Practico N° 4: Modelos de Calidad Web

Practico N° 5: Métricas Web

Practico N° 6: Heurísticas Web

Practico N° 7: Métodos y Técnicas de Evaluación Web

Practico N° 8: Programación Orientada a Objeto. Utilización de un Lenguaje de Programación Web

VIII - Regimen de Aprobación

Condiciones para regularizar la materia: Aprobar los prácticos de máquina con toda su documentación entregada en tiempo y forma, y dos exámenes parciales.

Prácticos de máquina: Entregar y aprobar el/los práctico/s de máquina. Un práctico de máquina se evalúa como aprobado o desaprobado, únicamente.

Los prácticos se podrán realizar en grupos de hasta tres integrantes.

Exámenes parciales: Aprobar dos exámenes parciales o sus respectivas recuperaciones, con nota mayor o igual que seis para su regularización. Se otorga, tal como lo expresa la reglamentación vigente, un recuperatorio por trabajo solamente a aquellos alumnos que hayan acreditado tal condición en Sección Alumnos.

Condiciones para promocionar la materia: Regularizar la materia con la siguiente condición adicional: Aprobar los dos parciales o sus recuperatorios con nota mayor o igual que ocho.

En caso de no promocionar el alumno deberá rendir un examen final.

Exámenes libres

Solo se admiten exámenes libres de aquellos alumnos que hayan entregado en tiempo y forma los trabajos prácticos de máquina solicitados por la cátedra. Esta condición se mantendrá en vigencia hasta el inicio del dictado de la materia correspondiente al siguiente año lectivo al que el alumno haya aprobado el/los práctico/s de máquina.

IX - Bibliografía Básica

[1] Carlo Ghezzi, "Fundamentals of Software Engineering", Prentice Hall, 1991.

[2] Ian Sommerville, "Software Engineering, 5th edition", Addison-Wesley, 1996.

[3] Roger Pressman, "Ingeniería del Software – Un enfoque práctico", 5ta edición, Mc Graw Hill, 2001.

[4] Paul C. Jorgensen, "Software Testing: A Craftsman's Approach", CRCPress, 1995

[5] Glenford Myers, "El arte de probar el software", El Ateneo, 1983.

[6] "Designing Distributed Applications with XML, ASP, IE5, LDAP and MSMQ; Stephen Mohr; Ed WROX.

[7] Manual de PHP. <http://www.php.net/manual/es/index.php>

[8] Material provisto por la cátedra.

X - Bibliografía Complementaria

[1] Fundamentos Php 5. Mercer Dave W. Choi Wanky , Kent Allan , Mercer David , Nowicki Steven D. , Squier Dan. Editorial Anaya Multimedia

[2] ASP.NET Website Programming: Problem, Design and Solution; Ed WROX; Mario Bellonaso, Kevin Hofman

[3] Curso de Diseño y Programación para Internet; Ed INFORBOOKS, Albert Bernans y Jaime Blanco.

XI - Resumen de Objetivos

Al finalizar la asignatura el alumno debe haber asimilado los conceptos: desarrollo web con calidad, de validación y verificación de software, el gerenciamiento de la producción del software, utilización de herramientas para el desarrollo web con calidad.

XII - Resumen del Programa

Unidad 1.: Técnicas y herramientas de programación.

Unidad 2: Técnicas de gerenciamiento, Planificación y seguimiento de Proyectos de Software.

Unidad 3: Conceptos de Validación y Verificación del Software

Unidad 4: Aseguramiento de la Calidad.

Unidad 5: Modelos de Calidad

Unidad 6: Componentes de Evaluación.

Unidad 7: Programación orientada a objetos en PHP

XIII - Imprevistos

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA**Profesor Responsable**

Firma:

Aclaración:

Fecha: