

# **INGENIERÍA DE SOFTWARE**

# DOCENTES

## *Teoría*

Ariel Pasini

## *Práctica*

Julieta Calabrese

Sebastián Rodríguez Eguren

Lucas Hourquebie

Nicolás Galdámez



# ¿QUÉ NECESITO PARA CURSAR?

Estar inscripto en **Guaraní**

Tener la cursada aprobada de **Conceptos de BBDD**

Estar inscripto en **WebUNLP**



# COMUNICACIÓN



<http://ingcomp2016.slack.com>

Registrarse en

<https://ingcomp2016.signup.team>

# REGLAMENTO DE LA CURSADA

## *Proyecto*

Documentos Entregables

Sistema desarrollado

## *Para aprobar la cursada*

Todas las entregas aprobadas

Coloquio (Sólo los inscriptos en Guaraní)



# PROYECTO

Desarrollo de un sistema desde la Etapa de  
Requerimientos hasta la implementación

Trabajo grupal

Lenguaje a utilizar

Entrega de documentos

División de tareas

# PROYECTO

Software a utilizar



# PROYECTO

Evaluación

*Entregas en las fechas definidas*

*Evaluación individual y grupal continua*

- Actividad en función de los commits en Github
- Información publicada en la Wiki de Github
- Actividad en Pivotal Tracker
- Reuniones presenciales





**¿ARRANCAMOS?**



QUÉ ES INGENIERÍA DE  
SOFTWARE





La programación hoy en día es una carrera entre los ingenieros de software intentando construir mejores y más eficientes programas a prueba de idiotas, y el universo intentando producir mejores y más eficientes idiotas.

**Por ahora va ganando el universo**

– Rich Cook



El experto



# 1 ¿Qué función cumple un jefe de proyecto?

Supervisar que el proyecto se lleve a cabo correctamente

Es el responsable de la ejecución del proyecto, así como de la comunicación entre el cliente y los desarrolladores

Encargado de la planificación del proyecto, de los desarrolladores y quien se reúne con los clientes

Organiza, lidera y determina los roles como las tareas de las personas dentro del proyecto

Debe realizar la toma de decisiones en cuanto al proyecto y ver que se llegue al objetivo

Coordinar, habla con el cliente y le explica al equipo de trabajo los requerimientos del mismo

2

¿Qué crees que contestó El Experto?

¡Que sí, por supuesto!

Que no se puede

Que no pueden ser perfectamente perpendiculares y qué es la tinta transparente

Habrá contestado que sí

Es imposible

Que puede hacerlo sin problemas



# 3

## ¿Qué contestarías en esta situación?

Que por mas de ser calificado como el "EXPERTO" hay limitaciones que exceden el 'como' del trabajo que se me esta requiriendo.

Dibujaría 7 lineas en el pizarrón, si las quieren así o de otro color, para que tengan un ejemplo de si eso es lo que quieren

Trataría de que me grafiquen ellas lo que están buscando y así poder hacer lo que quieren porque así no se puede llegar a nada

Para poder dibujar 7 lineas no podrán ser perpendiculares, preguntaría si es necesaria la perpendicularidad de las líneas

No creo que sea posible, pero si es lo que desean se tratará de buscar alguna solución. Aunque reitero que esto no creo que sea posible.

Que no hay problema, les hacemos las siete lineas rojas perpendiculares.

# 3

¿Qué contestarías en esta situación?

Que si yo soy el "experto" yo se de lo que estoy hablando y que ellos sigan con el tema de negocios

Disculpen, pero sus ideas son contradictorias y poco claras. Les digo qué se puede hacer y qué no y eligen porque me están poniendo en una situación incomoda.

Tengo que ir al baño

Que la solución es que el gerente se corte un dedo para hacer las lineas rojas con sangre



# 4

¿Qué opinas de la situación del video? ¿Le encontrás relación con el desarrollo del software?

Debido a veces al poco conocimiento de la gente, piensan que un experto en software puede hacer cualquier cosa y en realidad no siempre es así.

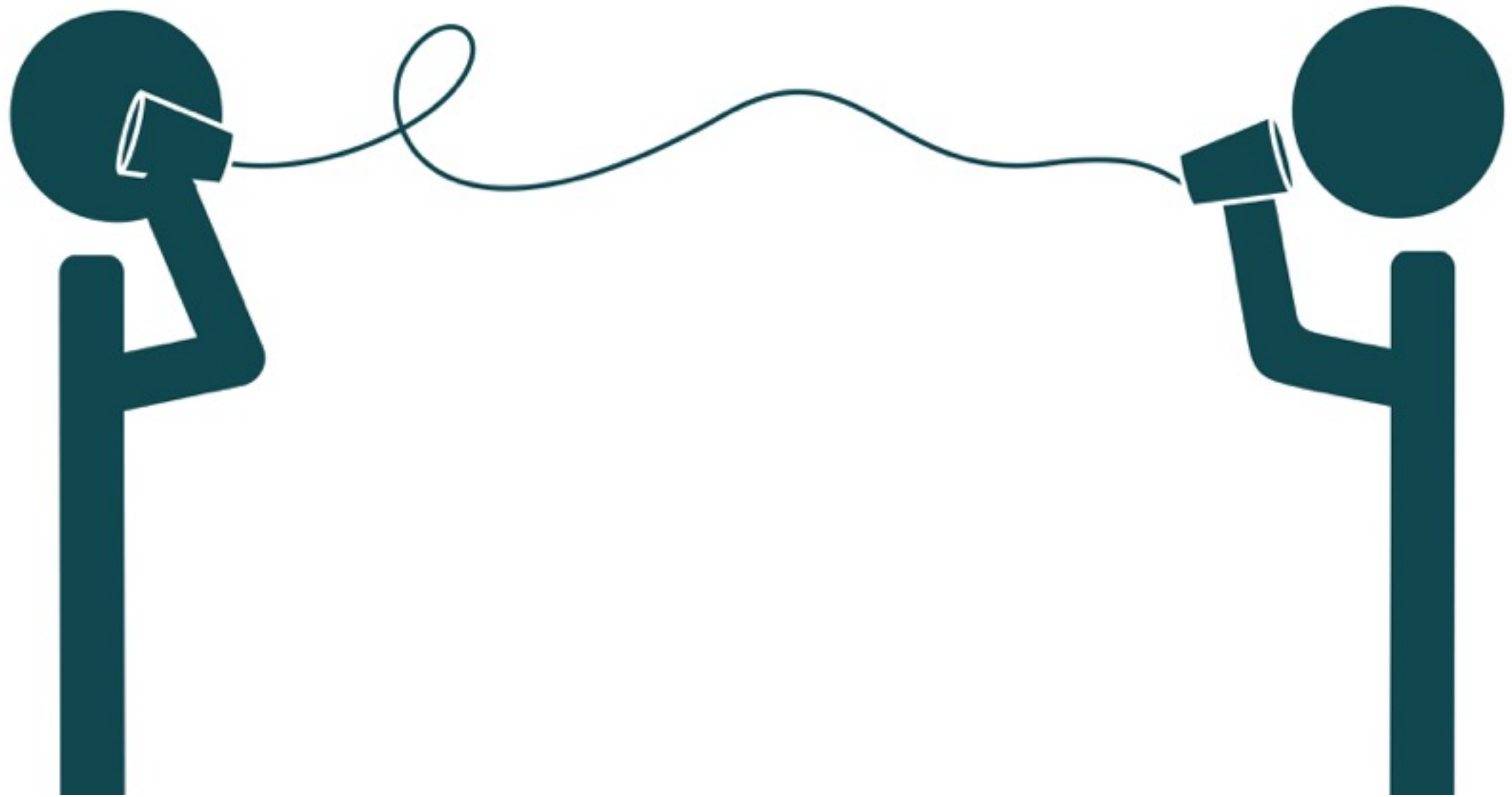
Los clientes no saben lo que quieren pero quieren que lo hagas

Hay un hecho claro en donde el Jefe del proyecto quiere tomar el trabajo a toda costa priorizando su interés en obtener dinero

Debemos superar esa barrera de la comunicación para captar las necesidades reales del cliente y poder hacer un buen trabajo luego.

Claramente el experto y las demás partes no tienen el mismo conocimiento ni hablan el mismo "lenguaje".

El video demuestra que es muy importante la buena comunicación, que el cliente explique los requerimientos y el desarrollador de forma simple diga qué se puede hacer con la idea, y juntos encontrar la solución que se adapte a los requerimientos y a la realidad.



TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN



# Kahoot!





**Ruby on Rails**

Sustainable productivity for web-application development

Curso de Capacitación





# ¿QUÉ TIENE RAILS?

*100% open source*

*Gratuito para descarga y uso*

*Diseño compacto y elegante*

*Ruby*

*Comunidad (código, gems, blogs, etc)*



# ¿QUIÉN USA RAILS?



# ¿EN QUÉ PROGRAMAO?

## *Editor de texto*

Sublime Text (<https://www.sublimetext.com>)

Atom (<https://atom.io>)

## *Terminal*

Consola Linux

Conemu <http://sourceforge.net/projects/conemu/>



# ¿DÓNDE CORRE?



# **INSTALACIÓN**



# INSTALACIÓN

## Windows

<http://railsinstaller.org>

## Ubuntu

<https://gorails.com/setup/ubuntu/16.04>

## Mac OSX

<https://gorails.com/setup/osx/10.11-el-capitan>



PostgreSQL

BASE DE DATOS



# ENLACES

<http://tryruby.org>

<http://railstutorial.org>

<http://gorails.com>

<http://railscasts.com>



# BRAINSTORMING (LLUVIA DE IDEAS)



# DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA

## *¿Cuál es el objetivo?*

Generar el mayor número de ideas sobre un problema determinado.

## *¿En qué consiste?*

Se libera la imaginación colectiva prohibiendo censurar cualquier idea por descabellada o disparatada que parezca.

# REGLAS DEL BRAINSTORMING



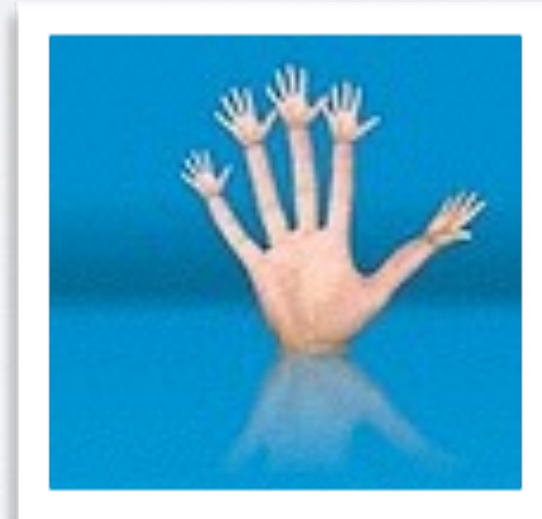
Suspender el juicio



Pensar libremente



La cantidad es importante



El efecto multiplicador

# TIPOS DE BRAINSTOMING

Flujo libre No estructurado

En círculo Estructurado

Ideas escritas Silencioso



# SESIÓN DE BRAINSTORMING





Cómo salir del aula si estamos encerrados