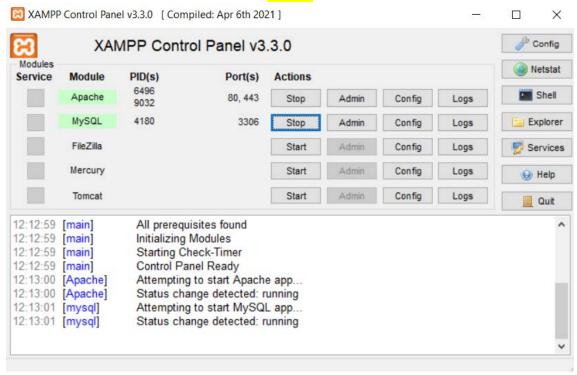
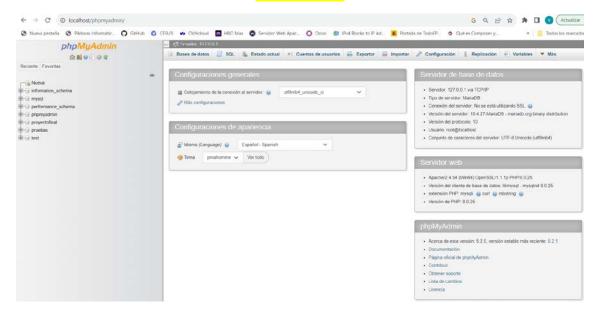


www.cesurformacion.com

XAMPP

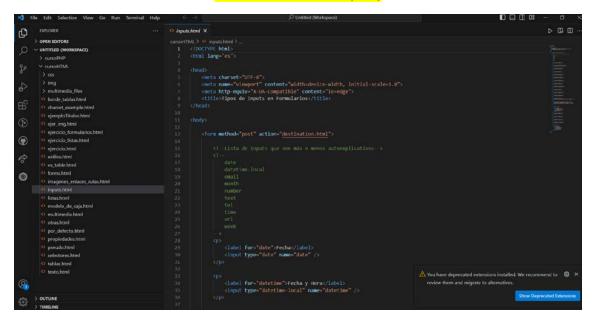


PHPMYADMIN





VISUAL STUDIO CODE (VSC)



EN GRUPOS ELEGIR Y DEBATIR, COMENTAR EN CLASE:

1.- HERRAMIENTAS CASE:

https://www.youtube.com/watch?v=BnKVNhEUn_M 12 min.

https://es.wikipedia.org/wiki/Herramienta_CASE

Las herramientas CASE (Computer Aided Software Engineering, Ingeniería de Software Asistida por Computadora) son diversas aplicaciones informáticas o programas informáticos destinadas a aumentar el balance en el desarrollo de software reduciendo el costo de las mismas en términos de tiempo y de dinero.

Objetivos

- 1. Mejorar la **productividad** del software.
- 2. Aumentar la calidad del software.
- 3. **Reducir el tiempo y costo** de desarrollo y mantenimiento de los sistemas informáticos.
- 4. Mejorar la **planificación** de un proyecto.
- 5. **Aumentar** la biblioteca de **conocimiento** informático de una empresa ayudando a la búsqueda de soluciones para los requisitos.
- 6. **Automatizar** el desarrollo del software, la documentación, la generación de código, las pruebas de errores y la gestión del proyecto.
- 7. Ayuda a la **reutilización del software**, portabilidad y estandarización de la documentación.



- 8. **Gestión** global en todas las fases de desarrollo de software con una misma herramienta.
- 9. **Facilitar el uso** de las distintas metodologías propias de la ingeniería del software.

Las herramientas CASE se pueden clasificar teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

- 1. Las plataformas que soportan.
- 2. Las fases del ciclo de vida del desarrollo de sistemas que cubren.
 - a. Upper CASE (U-CASE), herramientas que ayudan en las fases de planificación, análisis de requisitos y estrategia del desarrollo, usando, entre otros diagramas UML.
 - b. *Middle CASE* (M-CASE), herramientas para automatizar tareas en el análisis y diseño de la aplicación.
 - c. Lower CASE (L-CASE), herramientas que semi-automatizan la generación de código, crean programas de detección de errores, soportan la depuración de programas y pruebas. Además, automatizan la documentación completa de la aplicación.
- 3. La arquitectura de las aplicaciones que producen.
- 4. Su funcionalidad.
 - a. Herramientas de generación semiautomática de código.
 - b. Editores UML.
 - c. Herramientas de refactorización de código: Refactorizar es el proceso de modificar el código de un desarrollo para mejorar su estructura interna sin alterar la funcionalidad que ofrece el desarrollo externamente.
 - d. Herramientas de mantenimiento como los sistemas de control de versiones

2.- MS-Project:

https://www.youtube.com/watch?v=UDGh33vRErc
7 min

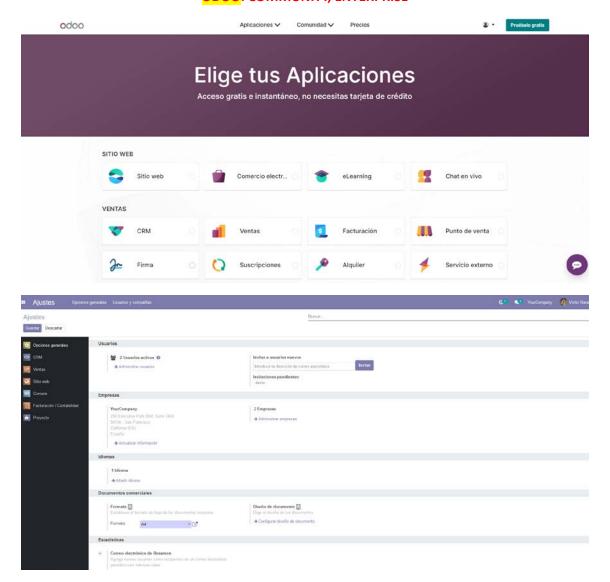
3.- TRELLO:

https://www.youtube.com/watch?v=sZd7uUPigk8
10 min

- 4.- ODOO:
- 5.- SAGE
- 6.- SAP
- 7.- MICROSOFT DINAMICS



ODOO: COMMUNITY, ENTERPRISE



METODOLOGIAS AGILE:

https://www.youtube.com/watch?v=_qwl16NMVkc&t=35s

3 min (Finalizar 2:30min cuando se pone hablar de playbook)

SCRUM:

https://www.youtube.com/watch?v=PILHc60egiQ

7 min

https://www.youtube.com/watch?v=a33xOe9d_Dk&t=161s

3 min

https://www.youtube.com/watch?v=sLexw-z13Fo&t=701s

18 min