

DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCS

107233 - LABORATORI DE SOFTWARE I

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Segon
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Jordi Boix Baró <jboix@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Anglès

Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Laboratori de Software 1 del tercer trimestre de segon curs, és la primera de les dos assignatures anomenades Laboratori de Software. La seva impartició està pensada en dedicar 1 ECTS a la part de teoria i 3 ECTS a practicar els conceptes exposats a teoria i els adquirits a la resta d'assignatures de primer i segon curs.

Aquesta assignatura serà la que introduirà la persistència d'objectes a base de dades relacionals utilitzant l'API JDBC, aprofundirà amb les tècniques de programació i s'introduirà els conceptes de REST API.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Bàsica

- B2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que demostren mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat
- B5_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

Específica

- EFB1_Capacitat per a la resolució dels problemes matemàtics que puguin plantejar-se a l'enginyeria. Aptitud per aplicar els coneixements sobre: àlgebra lineal, càlcul diferencial i integral, mètodes numèrics, algorítmica numèrica, estadística i optimització
-

EIS1_Capacitat per a desenvolupar, mantenir i avaluar serveis i sistemes software que satisfacin tots els requisits de l'usuari i que es comportin de forma fiable i eficient, siguin assequibles de desenvolupar i mantenir i compleixin normes de qualitat, aplicant les teories, principis, mètodes i pràctiques de l'enginyeria del software

- EIS2_Capacitat per a valorar les necessitats del client i especificar els requisits software per a satisfer aquestes necessitats, reconciliant objectius en conflicte, mitjançant la cerca de compromisos acceptables, dins de les limitacions derivades del cost, del temps, de l'existència de sistemes ja desenvolupats i de les pròpies organitzacions
- EIS3_Capacitat per donar solució a problemes d'integració en funció de les estratègies, estàndards i tecnologia disponibles
- EIS4_Capacitat d'identificar i analitzar problemes i dissenyar, desenvolupar, implementar, verificar i documentar solucions software sobre la base d'un coneixement adequat de les teories, models i tècniques actuals

Transversal

- T1_Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats a cada titulació
- T2_Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

Continguts

1. Perfeccionament de la Programació: patrons i bones practiques.

Es perfeccionaran les capacitats de programar de cada alumne, per tal que sigui fàcil de mantenir i escalar projectes de software en entorn de producció.

2. Conceptes bàsics d'entorn REST

Es tracta d'introduir els conceptes necessaris per a poder desenvolupar una api REST amb JAVA.

3. Persistència d'objectes Java a base de dades relacionals

Es treballarà amb JDBC per persistir els objectes de JAVA a base de dades.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 04 - Educació de qualitat

Sistema d'avaluació i qualificació

La nota final es calcularà amb les qualificacions de les activitats ponderades de la forma següent:

- Prova 1: 50%
- Primer lliurament del projecte en grup 16%.
- Segon lliurament del projecte en grup 18%.
- Tercer lliurament del projecte en grup 16%.

L'assistència a les pràctiques és obligatoria. Al inici de cada sessió es passarà llista y si l'alumne no ha assistit com a mínim al 80% de les pràctiques, suposarà una penalització de 3 punts en el total de la part pràctica.

Si l'alumne arriba un cop ja comprovada l'assistència, es comptarà com a no assistit.

Només podrà recuperar-se la prova 1 (**el projecte en grup no es podrà recuperar**). El 50% de la nota final de l'assignatura serà la més gran entre la prova de recuperació i l'obtinguda en la prova 1.

Per poder realitzar la prova de recuperació l'estudiant haurà de complir les tres condicions següents:

- . La nota de l'assignatura és inferior a cinc.
- . La nota de la prova 1 és superior a 3.
- . La nota que ha obtingut de la pràctica de grup és superior a 3.