

Planificación 2018

Carrera: Técnico Superior en Desarrollo de Software

Profesora: Silvina Rufanacht

Unidad Curricular: Práctica profesionalizante I

Formato: Taller

Régimen de cursado: Anual

Cantidad de horas: 4 Hs Semanales - 128 Hs Total.

Fundamentación

Este taller tiene como finalidad afianzar la construcción del rol del Técnico en Desarrollo de Software, el cual se viene configurando desde el primer año y continúa profundizándose en cada una de las instancias de formación siguientes.

Este espacio curricular es un ámbito de reflexión, interdisciplinar y de acción en el que se pretende superar la separación que existe entre la teoría y la práctica, entre el conocimiento y el trabajo. El docente ya no enseña de manera tradicional, sino que; es un asistente que ayuda en el aprendizaje y tiene el rol de coordinador de tareas centradas en la reflexión articulada entre práctica y teoría, la interacción e intercambio grupal, la producción conjunta, la toma de decisiones sobre situaciones de aprendizaje en la que los resultados van surgiendo sobre la marcha; es decir, surgen como productos de un proceso a través de la intervención de todos desde sus diferentes roles.

El campo de formación de la práctica profesionalizante está destinado a posibilitar la integración y contrastación de los saberes construidos en la formación de los campos descriptos y garantizar la articulación teoría-práctica en los procesos formativos a través del acercamiento de los estudiantes a situaciones reales de trabajo.

Este campo contiene, organiza y posibilita la construcción del rol profesional de cada estudiante, integrando los aprendizajes de los demás trayectos en un proceso de creciente 'inmersión' en el campo laboral real.

Objetivos

- Acercar a los estudiantes a situaciones reales de trabajo, propiciando una aproximación progresiva al campo ocupacional, poniendo a los estudiantes en contacto con diferentes situaciones y problemáticas que permitan la identificación del objeto de la práctica profesional como así también del conjunto de procesos técnicos, tecnológicos, científicos, culturales, sociales y jurídicos que se involucran en la diversidad de situaciones socioculturales y productivas que se relacionan con un posible desempeño profesional.
- Afianzar la construcción del rol del técnico superior en desarrollo de software
- Analizar el alcance del perfil profesional, con el fin desarrollar sus actividades dentro del área ocupacional que le compete.

- Poner en juego los desempeños relacionados con las habilitaciones profesionales.
- Integrar y contrastar los saberes, garantizando la articulación teórico–práctico de los procesos formativos.
- Identificar necesidades presentes en el territorio integrando las capacidades adquiridas para el diseño y construcción de los componentes de artefactos de software.
- Reconocer los procedimientos y etapas del desarrollo de artefactos de software.
- Familiarizarse con el ambiente laboral, tomando contacto con la operatoria y forma de organización del trabajo en distintas áreas de la empresa.

Contenidos Actitudinales

- ✓ Internalizar pautas éticas con relación al tratamiento y análisis de la información.
- ✓ Respeto por las convenciones que permiten una comunicación universalmente aceptada.
- ✓ Valoración crítica de instrumentos tecnológicos como herramientas de trabajo.
- ✓ Enfrentar y resolver de la mejor manera, los problemas propios de su ámbito de actuación.
- ✓ Interpretar situaciones reuniendo y seleccionando información pertinente en función del problema planteado, que permitan tomar decisiones correctamente.

Ejes de Contenido

- Reconocer los procedimientos de las distintas etapas del desarrollo de artefactos software, las normas de seguridad e higiene y el trabajo en equipo, dentro de un marco ético y responsable.
- Familiarizarse con el ambiente laboral, tomando contacto con la operatoria y forma de organización del trabajo en distintas áreas de la empresa.
- Confeccionar un proyecto con el fin de diseñar, implementar y/o mejorar los procesos para los que se utilicen artefactos de software.

Actividades planteadas:

Actividad 1:

- Analizar las necesidades de la Escuela Superior de Comercio N° 43. Identificar los procesos en los cuales, como futuro técnico, pueden tener incumbencia. Desarrollar una propuesta superadora.

Trabajo Práctico Nro 1: *Confeccionar un informe con el detalle de las necesidades detectadas, los procesos identificados, y la propuesta elaborada.*

Actividad 2:

- Organizar una capacitación sobre alfabetización informática, sobre el manejo de herramientas para la elaboración de trabajos. Los contenidos a desarrollar serían: internet, correo electrónico y utilitarios: Word, Excel y Power Point.

Trabajo Práctico Nro 2: *Confeccionar un informe con el detalle de las clases dictadas, los trabajos planteados, la evaluación realizada a los cursantes y la evaluación de los dictantes sobre su experiencia.*

Actividad 3:

- Investigar sobre distintos tipos de lenguajes, identificando diferencias, semejanzas, ventajas y desventajas de c/u. Desarrollar una aplicación y programarla en distintos lenguajes.
- Exponer lo investigado, a través de una charla dirigida a los alumnos de las carreras afines: 3er año de la carrera "Analista de Sistemas de Computación" y de 1er año de la carrera "Técnico Superior en Desarrollo de Software", en la cual se muestre la aplicación desarrollada en cada uno de los lenguajes.

Trabajo Práctico Nro 3: *Confeccionar un informe con el detalle de las actividades realizadas, la información obtenida y sus apreciaciones sobre la evaluación que realizan de esta experiencia.*

Actividad 4:

- Realizar mantenimiento y reparación de netbooks del programa conectar-igualdad, realizando un control de su funcionamiento y la instalación o actualización del software, en caso de ser necesario.

Trabajo Práctico Nro 4: *Confeccionar un informe con el detalle de las tareas realizadas y la información obtenida durante el desarrollo de la actividad.*

Actividad 5:

- Interpretar un caso de estudio, analizar el enunciado del mismo y desarrollar el diagrama de clases y el diagrama de entidad-relación.

Trabajo Práctico Nro 5: *Confeccionar el diagrama de clases y el diagrama de entidad - relación.*

Actividad 6:

- Propiciar encuentros con profesionales del área de la informática, que cuenten su experiencia laboral como desarrolladores de software ya sea asistiendo de manera presencial o trabajando online.

Trabajo Práctico Nro 6: *Confeccionar un informe sobre la exposicion realizada por el profesional.*

Actividad 7:

- Realizar visitas a empresas de la zona que ofrezcan servicios y productos relacionados con el desarrollo de software.

Trabajo Práctico Nro 7: *Confeccionar un informe sobre la visita realizada.*

Modalidad de cursado

- El taller de **Práctica Profesionalizante I** sólo admite el cursado regular presencial.

Evaluación

La evaluación será inicial y continua, a través de los diferentes trabajos desarrollados durante el ciclo lectivo.

Instrumentos de evaluación:

- Trabajos prácticos.
- Observación directa del docente del trabajo individual y colectivo.
- Participación en los trabajos a desarrollar.
- Elaboración de informes.

Criterios de evaluación:

- Entrega en tiempo y forma de los trabajos prácticos solicitados.
- Respeto por el trabajo y las opiniones del resto de los compañeros.
- Asistencia a clases y a las actividades organizadas en la cátedra..
- Compromiso y responsabilidad en el desarrollo de los trabajos.

Regularización del taller:

Para regularizar el taller el alumno deberá:

- Cumplir con el 75% de asistencia a clases. Para el alumno que presente certificado de trabajo y/o se encuentre en otras situaciones excepcionales (debidamente comprobadas), el mínimo será de 50% de asistencia.
- Aprobar el 100% de los trabajos prácticos, entregados en tiempo y forma. El estudiante tendrá derecho a recuperatorios en todas las instancias de evaluación acreditables.

El estudiante que no obtenga la regularidad por inasistencias a las clases áulicas y/o consultas, deberá recurrir toda la Unidad Curricular de la Práctica Profesionalizante completa en otro ciclo lectivo.

Si el alumno regulariza la materia, pero no la promociona, tiene derecho a un examen final, en cualquiera de los turnos correspondientes, debiendo obtener una calificación 7 (siete) puntos o más, sin centésimos.

Mantiene la regularidad durante 2 (dos) años consecutivos a partir del primer turno correspondiente al año lectivo siguiente al de la cursada.

Promoción directa:

Para acceder a la Promoción Directa, los alumnos deberán tener regularizado el taller y aprobar una instancia final integradora, en la cual presentarán su proyecto de práctica. La nota mínima será de 8 (ocho). El estudiante tiene derecho a un recuperatorio. En caso de tener una nota menor, deberá rendir el examen final.

Bibliografía:

- Ander-Egg, Ezequiel y Aguilar, María José. "Cómo elaborar un proyecto: Guía para diseñar proyectos de intervención socio-educativa". Magisterio del Río de la Plata. 1993
- Booch, Grady. "Análisis y Diseño Orientado a Objetos con aplicaciones". México: Pearson. 1996
- Canós, J; Letelier, P. y Penadés, M.C. Metodologías ágiles en el Desarrollo de Software. España: Universidad politécnica de Valencia.2003.
- Fowler-Scott. "UML Gota a gota". Prentice hall - 1999
- KENDALL, Julia y KENDALL, Edward. "Análisis y Diseño de Sistemas". 8va. Edición. Prentice Hall Hispanoamericana SA. México. 2011.
- Larman C., "UML y Patrones"Segunda Edición – Editorial Prentice-Hall – 2003.
- Rumbaugh J., "Modelado y Diseño Orientado a Objetos" Editorial Prentice Hall – 1997.
- Rumbaugh J., Jacobson I., Booch G. "El Lenguaje Unificado de Modelado. Manual de Referencia" Editorial Addison-Wesley – 2000.
- Pressman, R. "Ingeniería del software: un enfoque práctico". México: Mc Graw Hill. 2010.