

Escuela Superior de Comercio N° 43

Carrera: Técnico Superior en Desarrollo de Software

Espacio curricular: Práctica profesionalizante I

Campo de la formación: Práctica profesionalizante

Curso: 2do año

División: Única

Ciclo lectivo: 2019

Profesora: Silvina Rufanacht

Asignación horaria: 4 Hs Semanales

Formato: Proyecto

Régimen de cursado: Anual

Plan decreto: 2120/16

Planificación 2019

Fundamentación

Esta unidad curricular 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 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.

El Técnico Superior en Desarrollo de Software será capaz de utilizar las herramientas informáticas existentes y hacerlas funcionar de manera eficaz y eficiente, contemplando en su formación distintas áreas de conocimiento, entre las cuales se encuentran: programación, metodologías de desarrollo, arquitectura y redes, diseño de sistemas, bases de datos, dirección de proyectos informáticos, siendo imprescindible que en su formación profesional adquiera las capacidades para adaptarse a los cambios constantes en la materia, con un perfil creativo e innovador y con mentalidad de trabajo en equipo.

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.
- Analizar el alcance del perfil profesional, con el fin desarrollar sus actividades dentro del área ocupacional que le compete.
- Familiarizarse con el ambiente laboral, tomando contacto con la operatoria y forma de organización del trabajo en distintas áreas de la empresa.
- Afianzar la construcción del rol del técnico superior en desarrollo de software
- Poner en práctica saberes profesionales significativos, que tengan afinidad con el futuro entorno de trabajo en cuanto a su sustento científico-tecnológico y técnico.
- 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.
- Poner en juego los desempeños relacionados con las habilitaciones profesionales.
- Desarrollar procesos de trabajo propio de la profesión y vinculado a fases, subprocesos o procesos productivos del área ocupacional del técnico.
- Poner en práctica las técnicas, normas, medios de producción del campo profesional, propios de la Tecnicatura Superior en Desarrollo de

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.

Estrategias metodológicas

- Analizar una institución, organización o empresa, identificando los procesos en los cuales, como futuro técnico, pueden tener incumbencia.
- Organizar una capacitación sobre alfabetización informática, para alumnos de diversas instituciones educativas.
- Interpretar un caso de estudio y desarrollar diagramas de casos de uso y diagramas de clases.
- Propiciar encuentros con profesionales del área de la informática, que cuenten su experiencia laboral como desarrolladores de software.
- Realizar el mantenimiento y la reparación de netbooks del programa conectar - igualdad, controlando el correcto funcionamiento de las mismas.
- Desarrollar proyectos en conjunto con los demás alumnos de la tecnicatura y de la tecnicatura de Infraestructura de Tecnología de la Información.
- Investigar sobre distintos tipos de lenguajes, identificando y analizando diferencias, semejanzas, ventajas y desventajas de cada uno de ellos.
- Realizar proyectos educativos consistentes en visitas a empresas o instituciones de la zona.
- Organizar diferentes actividades que permitan desarrollar la oralidad
- Socializar las actividades desarrolladas, con la finalidad de compartir las diferentes experiencias con el resto de los alumnos.

Modalidad de cursado

La práctica profesionalizante solo admite el cursado regular presencial.

Actividades

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

Actividad 2:

- Interpretar un caso de estudio planteado por el docente, analizar el enunciado para desarrollar el diagrama de casos de uso y diagrama de clases.

Trabajo Práctico 2: Confeccionar diagrama de casos de uso y diagrama de clases.

Actividad 3:

- Organizar una capacitación sobre alfabetización informática. Los contenidos a desarrollar son: internet, correo electrónico, almacenamiento en la nube y utilitarios:

Trabajo Práctico 3: 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 4:

- Realizar mantenimiento y reparación de netbooks del programa conectar-igualdad, realizando un control de su funcionamiento.

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

Actividad 5:

- Propiciar encuentros con profesionales del área de la informática, que cuenten su experiencia laboral como desarrolladores de software.

Trabajo Práctico 5: Confeccionar un informe sobre la exposición realizada por el profesional.

Actividad 6:

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

Trabajo Práctico 6: Confeccionar un informe sobre la visita realizada.

Actividad 7:

- Invitar a egresados de la institución para que muestren a los alumnos el sistema desarrollado.

Trabajo Práctico 7: Elaborar un informe sobre la exposición realizada por el profesional.

Evaluación

La evaluación será inicial y continua, cualitativa e integral durante las diferentes actividades realizadas durante el ciclo lectivo.

Instrumentos de evaluación:

- Observación directa del docente del trabajo individual y colectivo.
- Participación en los proyectos a desarrollar.

- Elaboración de informes.
- Cumplimiento y responsabilidad en las actividades planteadas.

Criterios de evaluación:

- Entrega en tiempo y forma de los informes y trabajos 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 proyectos organizados.
- Comportamiento ético y social como miembro de la Institución, ante las entidades externas.

Regularización de la unidad curricular:

Para regularizar, 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.
- Cumplir con el 100% de los encuentros en entornos laborales.
- Participar en las actividades previstas durante la práctica profesionalizante.
- Elaborar en tiempo y forma el Proyecto Individual de Prácticas Profesionalizantes, los Trabajos Prácticos y/o Informes que le fueran solicitados;

El estudiante tendrá derecho a un recuperatorio, en todas las instancias de evaluación acreditables

Proyecto Individual de Prácticas Profesionalizantes: Cada estudiante deberá confeccionar su Proyecto de Prácticas Profesionalizantes, tomando como referencia el Proyecto Institucional. En el caso de que éstas se realicen en entidades externas, dicho Proyecto formará parte del Contrato/Acta Acuerdo Individual de Prácticas Profesionalizantes, debiendo contar con el consentimiento de las partes.

Aprobación: El alumno deberá aprobar una instancia de evaluación final, que consistirá en la presentación del proyecto individual de práctica.

La nota de aprobación será un 7 (siete) o más, sin centésimos. .

Regularidad. La regularidad tendrá validez durante 2 (dos) años a partir del primer turno de examen siguiente al de la cursada.

Recusado: 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.

Prórroga, suspensión y/o interrupción:

Cuando existieran causales debidamente justificadas y fundamentadas, se podrán prorrogar y/o suspender y/o interrumpir las prácticas. Para el caso de la interrupción el estudiante podrá recurrir en otro ciclo lectivo.

Bibliografía:

- Ander-Egg, Ezequiel y Aguilar, María José. “Cómo elaborar un proyecto: Guía para diseñar proyectos de intervención socio-educativa”. Magisterio del Rio 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.

- Gobierno de Santa Fe. Ministerio de Educación – “Decreto N°1559/17: Reglamento de Práctica Profesionalizante Marco para los Institutos de Educación Superior” – Santa Fe 2017
- Gobierno de Santa Fe. Ministerio de Educación – “Decreto No 4199/15: Reglamento Académico Marco” – Santa Fe. 2015
- Gobierno de Santa Fe. Ministerio de Educación – “Resolución N° 2120/2016: Diseño Curricular Jurisdiccional de la Tecnicatura Superior en Desarrollo de Software” – Santa Fe. 2016
- Gobierno de Santa Fe. Ministerio de Educación - “Decreto No 1742/2018: Reglamento de salidas escolares” – Santa Fe. 2018
- Ley de Educación Técnico Profesional N° 26.058
- Ley de Educación Nacional N° 26.206.

.....
Prof. Silvina Rufanacht
Analista de Sist. de Computac.
Profesora de Informática