

INSTITUCIÓN: ESCUELA SUPERIOR DE COMERCIO N°43

CARRERA: TECNICATURA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

ESPACIO CURRICULAR: **PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE I**

CAMPO DE LA FORMACIÓN: PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE

CURSO: **2° AÑO**

CICLO LECTIVO: **2021**

PROFESOR/A: SILVINA RUFANACHT

ASIGNACION HORARIA: 4 hs cátedra semanales

FORMATO: PROYECTO

REGIMEN DE CURSADO: Anual

PLAN DECRETO: 2120/16

## **PLANIFICACIÓN**

### **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.

## **Propósitos**

- Analizar el alcance del perfil profesional, con el fin de desarrollar actividades dentro del área ocupacional que le compete al técnico superior en desarrollo de software.
- Acercar a los estudiantes a situaciones reales de trabajo, propiciando una aproximación progresiva al campo ocupacional, poniéndolos en contacto con diferentes 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.
- Brindar los recursos necesarios para que el estudiante se pueda familiarizar con el ambiente laboral, tomando contacto con la operatoria y forma de organización del trabajo en distintas áreas de una empresa u organización.
- Plantear situaciones de la vida cotidiana en las cuales el estudiante deba posicionarse como técnico superior en desarrollo de software y ofrecer una solución ante una problemática puntual, integrando la teoría desarrollada en las cátedras de formación específica para ponerla práctica.
- Organizar capacitaciones que permitan desarrollar habilidades comunicativas, sociales y laborales, que favorezcan el trabajo en equipo.

## **Ejes de Contenido**

- El rol del Técnico Superior. Caracterización. Compromiso profesional.
- Perfil del egresado y área de incumbencia.
- Relevamiento. Diagnóstico. Planificación.
- Procedimientos de las distintas etapas del desarrollo de artefactos software.
- Elaboración de informes
- Normas de seguridad e higiene, dentro de un marco ético y responsable.
- Conocimiento del ambiente laboral, tomando contacto con la operatoria y forma de organización del trabajo en distintas áreas de una empresa.
- Confección de un proyecto con el fin de diseñar, implementar y/o mejorar los procesos para los que se utilicen artefactos de software.

## **Propuesta metodológica**

- Lectura del perfil profesional y del área de incumbencia, para analizar cada una de las actividades y roles a desempeñar dentro del área ocupacional que le compete.
- Análisis de documentación, datos e información de un caso de estudio; para reconocer los datos a registrar, los controles a realizar y las consultas e informes a emitir, de manera que permita Identificar los procesos a incluir para el correcto funcionamiento del sistema a desarrollar, confeccionando diagramas de casos de uso y diagramas de clases.
- Capacitación sobre alfabetización informática, para alumnos y docentes de nuestra institución y de otras instituciones educativas.
- Organización de charlas con profesionales del área de la informática, que cuenten su experiencia laboral como desarrolladores de software.
- Participación de diferentes actividades que permitan desarrollar la expresión oral y escrita, como la socialización de proyectos desarrollados, con la finalidad de compartir las experiencias con el resto de los alumnos.
- Elaboración de informes, respetando la ortografía y la gramática; teniendo en cuenta la importancia de la presentación y la correcta redacción en los mismos.

## **Actividades**

- 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.
- Interpretar un caso de estudio planteado por el docente, analizar el enunciado para desarrollar el diagrama de casos de uso y diagrama de clases.
- Organizar capacitaciones y charlas sobre el área informática, según los conocimientos de cada alumno.
- Propiciar encuentros con profesionales del área de la informática, que cuenten su experiencia laboral como desarrolladores de software.
- Invitar a egresados de la institución para que muestren a los alumnos el sistema desarrollado.

## **Modalidad de cursado**

La práctica profesionalizante solo admite el cursado regular presencial.

## **Evaluación**

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

Una vez finalizada cada una de las actividades desarrollada dentro de la práctica profesionalizante (capacitaciones, charlas, etc.), los alumnos tendrán 14 (catorce) días corridos para presentar el informe correspondiente. En cada informe se deberá respetar la información solicitada por el docente.

### **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 (virtuales o presenciales, si las hubiera) 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 las actividades planteadas 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.

**Recursado:** El estudiante que no obtenga la regularidad por inasistencias a las clases áulicas y/o consultas, deberá recursar 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 recursar 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 Educac. - “Decreto N°1559/17: Reglamento de Práctica Profesionalizante Marco para los Institutos de Educ. Superior” - Santa Fe 2017
- Gobierno de Santa Fe. Ministerio de Educación – “Decreto N°4199/15: Reglamento Académico Marco” – Santa Fe. 2015
- Gobierno de Santa Fe. Ministerio de Educ. - “Resoluc. N°2120/2016: Diseño Curricular Jurisdiccional de la Tecnicatura Sup. 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 computación  
Profesora de informática