

INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR N°7
CARRERA: TECNICATURA SUPERIOR EN DESARROLLO DE
SOFTWARE
PLAN 2120/16
AÑO LECTIVO: 2022
ASIGNATURA: PRACTICAS PROFESIONALIZANTES II
FORMATO: TALLER
REGIMEN DE CURSADO: PRESENCIAL, REGULAR
CURSO: 3º
PROFESOR: SOLA, NANCY

IES 7 PPII 2022



CARRERA: TÉCNICO SUPERIOR DESARROLLO DE SOFTWARE

FUNDAMENTACIÓN

Esta unidad curricular está diseñada para articular los conocimientos previamente adquiridos en las materias cursadas dentro de la carrera, las habilidades personales de cada alumno, el aporte de las empresas o asociaciones con sus realidades socioeconómicas dentro de un contexto determinado, con el propósito de alcanzar el perfil de egresado como técnico en desarrollo de software.

Es imprescindible que este espacio brinde a los alumnos la posibilidad de confrontar lo desarrollado dentro de la institución con su aplicación en el campo laboral.

PROBLEMÁTICA DEL CAMPO

En vista de la ubicuidad digital en que se halla cada vez más inmersa la humanidad por el acceso a los diversos dispositivos móviles desde finales del siglo XX, presenta *un desafío* para los técnicos en especial....: articular conocimiento, trabajo en equipo, empatía, perseverancia, no temor al fracaso, buen humor, modestia, cooperación, paciencia, disposición a aprender siempre, etc.

Prácticas Profesionalizantes II deberá brindar las oportunidades para que los alumnos puedan efectuar la autoevaluación respecto de sus capacidades cognitivas y emocionales, con el simple e imprescindible propósito de mejorarse, superarse, crecer en cada uno de esos campos.

OBJETIVOS DE LA MATERIA

- Comprender la importancia del técnico en desarrollo de software en el siglo XXI
- Despertar una mentalidad abierta a los nuevos conocimientos
- Potenciar las capacidades intelectuales y habilidades personales
- Concientizar el respeto por el medio ambiente
- Desarrollar el arte de la conversación, base del verdadero trabajo en equipo

- Aceptar y aplicar la responsabilidad completa de su trabajo como prelude de su desarrollo laboral futuro.

PROPÓSITOS:

- Lograr que los alumnos puedan visibilizar el campo laboral de la informática
- Crear situaciones para que internalizasen la cultura del trabajo responsable con principios éticos.
- Fomentar el trabajo en equipo como base de un crecimiento exponencial en el desarrollo de los programas informáticos eficientes.
- Brindar herramientas para integrar los conocimientos adquiridos en la institución.
- Crear un ambiente ameno, participativo, alegre, solidario y competitivo a la vez con la meta de superación constante con el lógico disfrute de los objetivos alcanzados.

PROGRAMA DE ESTUDIO:

** Introducción a la materia

** Trabajos prácticos con empresas simuladas, portfolio digital..

** Pasantías en empresas y/o instituciones sin fines de lucro según normativas vigentes.

** Charlas de capacitación a cargo de desarrolladores de software que trabajan en el exterior, diseñadores gráficos, master en Scrum, etc

** enlace con la Secretaria de Empleo de la Municipalidad de Venado Tuerto para jornada de capacitación en CV según su perfil de egresado e ingreso al mundo laboral.

BIBLIOGRAFÍA:

Toda la bibliografía base de las materias de Base de Datos I y II, programación I y II, Administración, Gestión de proyectos de Software.

Legislación de pasantías vigente.

Webgrafía actualizada según el desarrollo de la materia y las problemáticas emergentes.

Instituto de Educación N° 7. Reglamento Académico Institucional.

El fin del trabajo. **Autor:** Jeremy Rifkin El declive de la fuerza del trabajo global y el nacimiento de la era posmercado, es un libro de ensayo sobre economía y trabajo escrito por el economista estadounidense Jeremy Rifkin en 1995 **Editorial:** G. P. Putnam's Sons
Temas: Socioeconomía, Desempleo tecnológico

El futuro del trabajo. ¡Sálvese quien pueda!! Andrés Oppenheimer. El futuro del trabajo en la era de la automatización, editorial Debate, año de edición: 2019

METODOLOGÍA

En clases presenciales se desarrollarán trabajos prácticos de programación en equipo en base a propuestas efectuadas por el docente y a sus propios proyectos, siempre con la metodología de presentación aprendida en las materias específicas en los plazos de conclusión y entrega preestablecidos.

Actualización permanente a través de la lectura y confrontación de sucesos actuales de temas económicos, culturales, legales, medioambientales en donde la programación puede ser una salida superadora dentro del marco legal y la ética.

Análisis de las normativas vigentes para la realización de pasantías externas.

En momentos que la concurrencia a las clases y/o lugares de pasantías no sea factible, se utilizará los servicios educativos gratuitos disponibles para seguir conectados tratando de adaptar esta materia donde la presencialidad es imprescindible para aguzar las habilidades y capacidades individuales y grupales.

EVALUACIÓN

En caso de efectuar pasantías se elaborará un informe en base a los puntos previamente consensuados por institución educativa, entidad externa, jefe de carrera, docente de la materia y dados a conocer al alumno, con el propósito de mantener un criterio claro, coherente y apropiado al momento de redactarlo.

El alumno, previa aprobación materias correlativas, obtención de un resultado positivo de las pasantías dentro o fuera de la institución, deberá cumplimentar con los trabajos solicitados cuya defensa será evaluada al finalizar el año lectivo en una mesa compuesta con docentes de las materias de programación, base de datos y/o practicas Profesionalizantes I .