



PROGRAMA 111 MIL Presentación

CAPACIDADES ESPERADAS PARA LA CERTIFICACIÓN DE ANALISTA DEL CONOCIMIENTO - DIMENSIÓN PROGRAMADOR

- 1. CONSTRUIR CÓDIGO DE PROGRAMACIÓN DE ACUERDO A ESPECIFICACIONES.
- EL PROGRAMADOR INTERPRETA LAS ESPECIFICACIONES DE REQUISITOS Y DE DISEÑO DE LAS
 ASIGNACIONES A PROGRAMAR, COMPRENDIENDO EN SU CONTEXTO INMEDIATO, CUÁL ES EL
 PROBLEMA A RESOLVER, DETERMINANDO EL ALCANCE DEL PROBLEMA Y CONVALIDANDO SU
 INTERPRETACIÓN A FIN DE IDENTIFICAR ASPECTOS FALTANTES.
- DESARROLLA ALGORITMOS QUE DEN SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS ASIGNADOS O DERIVADOS DE LOS MISMOS, PROCURANDO TENER UN CÓDIGO EFICIENTE, DOCUMENTADO, FÁCIL DE ENTENDER Y MANTENER. EFECTÚA PRUEBAS DE UNIDAD AL CÓDIGO CONSTRUIDO PARA ASEGURAR QUE CUMPLA CON LAS ESPECIFICACIONES RECIBIDAS.



- 2. INTERPRETAR ESPECIFICACIONES DE DISEÑO QUE LE PERMITAN CONSTRUIR EL CÓDIGO EN EL CONTEXTO DEL DESARROLLO DE SOFTWARE EN EL QUE PARTICIPA.
- EL PROGRAMADOR RECIBE LAS ESPECIFICACIONES Y ANALIZA EL PROBLEMA A RESOLVER;
 INTERPRETA EL MATERIAL RECIBIDO Y CLARIFICA EVENTUALES MALAS INTERPRETACIONES O DESACUERDOS CONVALIDANDO SU INTERPRETACIÓN CON LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DE PROYECTO QUE CORRESPONDAN.
- DEBE SER ANALÍTICO Y TENER CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN, PARA PODER COMPRENDER LAS ESPECIFICACIONES, OBSERVANDO REGLAS DE LOS LENGUAJES DE MODELADO EN LA QUE ESTAS ESPECIFICACIONES ESTÁN EXPRESADOS. TAMBIÉN DEBERÁ DESCRIBIR EN SUS PROPIOS TÉRMINOS EL PROBLEMA, IDENTIFICAR PUNTOS AMBIGUOS, ASPECTOS FALTANTES O EVENTUALES CONTRADICCIONES ENTRE DISTINTOS REQUISITOS A CUMPLIR O INCONSISTENCIAS ENTRE ESTOS Y OTROS ASPECTOS CONOCIDOS DEL PRODUCTO.



- 3. DIMENSIONAR SU TRABAJO EN EL CONTEXTO DEL PROYECTO DE DESARROLLO DE SOFTWARE.
- EL PROGRAMADOR COMO PARTE INTEGRANTE DE UN EQUIPO DE PROYECTO DEBE PODER ESTIMAR EL ESFUERZO QUE NECESITA PARA REALIZAR UN TRABAJO QUE LE FUE ASIGNADO. PARA ELLO DEBERÁ PROCURARSE LA INFORMACIÓN QUE NECESITE PARA DIMENSIONAR EL TRABAJO, CONSIDERANDO LA UTILIZACIÓN DE RECURSOS DE LOS QUE DISPONGA PARA SER PRODUCTIVO, POR EJEMPLO, UTILIZACIÓN DE BIBLIOTECAS DE COMPONENTES, APLICACIÓN DE PATRONES, ENTRE OTROS.



- 4. REALIZAR PRUEBAS UNITARIAS Y DE SISTEMAS. VERIFICAR EL CÓDIGO DESARROLLADO, UTILIZANDO REVISIONES TÉCNICAS.
- EL PROGRAMADOR DETERMINA LAS NECESIDADES DE COBERTURA DE LAS PRUEBAS, EN FUNCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS Y DEFINICIONES DE CALIDAD DEFINIDAS PARA EL PRODUCTO, IDENTIFICA LAS CLASES DE EQUIVALENCIA DE DATOS UTILIZADOS INTERNAMENTE O INTERCAMBIADOS Y EJECUTA LOS CASOS DE PRUEBA.
- REALIZA LAS PRUEBAS CORRESPONDIENTES, REGISTRANDO LOS DATOS Y RESULTADOS ALCANZADOS, ASÍ COMO LAS ACCIONES CORRECTIVAS REALIZADAS PARA SOLUCIONAR LOS DEFECTOS ENCONTRADOS.
- REALIZAR REVISIONES TÉCNICAS LOS PRODUCTOS DE TRABAJO CONSTRUIDOS POR PARES DEL MISMO EQUIPO DE DESARROLLO O DE OTROS EQUIPOS.



5. ANALIZAR ERRORES DE CÓDIGO

• EL PROGRAMADOR RELACIONA RESULTADOS INCORRECTOS CON LOS DATOS O PORCIONES DE CÓDIGO QUE LOS ORIGINARON, ANALIZA ESTOS DATOS Y/O PARTES DEL CÓDIGO QUE CAUSARON EL MAL FUNCIONAMIENTO Y DETERMINA EL TIPO DE CORRECCIÓN O REEMPLAZO REQUERIDOS; VERIFICA QUE LA CORRECCIÓN Y/O REEMPLAZO SOLUCIONEN EL MAL FUNCIONAMIENTO O LA SALIDA DE RESULTADOS ERRÓNEOS.

- 6. UTILIZAR ESTRUCTURAS DE DATOS VINCULADAS CON LAS APLICACIONES DESARROLLADAS O A DESARROLLAR.
- EL *PROGRAMADOR* CONOCE LA **ESTRUCTURA DE LOS DATOS**, SU ORGANIZACIÓN, LA RELACIÓN ENTRE ENTIDADES Y SU USO EN LAS APLICACIONES DESARROLLADAS O POR DESARROLLAR.
- TAMBIÉN CONSULTA A PARES Y AL LÍDER DEL EQUIPO DE PROYECTO PARA REFLEXIONAR Y RECIBIR AYUDA QUE LE PERMITA RESOLVER PROBLEMAS RELACIONADOS CON EL MANEJO DE LOS DATOS. TAMBIÉN APORTA SUS CONOCIMIENTOS A OTROS.

- 7. ELABORAR DOCUMENTACIÓN TÉCNICA DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y TÉCNICOS RECIBIDOS.
- EL PROGRAMADOR REALIZA LA DOCUMENTACIÓN DESCRIBIENDO QUÉ HACE CADA PARTE DEL
 CÓDIGO Y POR QUÉ SE INCLUYEN, QUÉ DATOS O SITUACIÓN LO ORIGINARON; REGISTROS Y
 EVIDENCIAS DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS Y DE LOS INCIDENTES OBSERVADOS, DEBIENDO
 IDENTIFICAR CADA VERSIÓN DE ACUERDO A ESTÁNDARES ESTABLECIDOS DENTRO DEL EQUIPO DE
 DESARROLLO.



- 8. INTEGRAR UN EQUIPO EN EL CONTEXTO DE UN PROYECTO DE DESARROLLO DE SOFTWARE.
- EL **DESARROLLO DE SOFTWARE ES UNA ACTIVIDAD SOCIAL,** QUE SE DESARROLLA PRINCIPALMENTE EN **EQUIPO**, EN CONSECUENCIA, EL PROGRAMADOR DEBE PODER INTEGRARSE EN UN EQUIPO DE TRABAJO, SEA ESTE UN CONTEXTO DE PROYECTO DE GESTIÓN TRADICIONAL O DE GESTIÓN ÁGIL.
- DEBE PODER MANEJAR SU ENTORNO PERSONAL Y EL ENTORNO LABORAL DONDE SE INSERTARÁ.

Estructura modular del trayecto curricular de la figura profesional del Programador

| Módulos de base | Horas reloj |
|--|----------------|
| Técnicas de Programación | 120 hs. |
| Relaciones Laborales y Orientación profesional | 24 hs. |

| Módulos Específicos | Horas reloj |
|----------------------------------|---------------|
| Programación Orientada a Objetos | 150 hs |
| Base de Datos | 70 hs |

| Total de Horas de Formación Común, Científica tecnológica, - Módulos comunes. | 120 |
|---|----------------|
| Total de horas de formación técnica específica y prácticas profesionalizantes- Módulos específicos. | 244 |
| Total Horas del trayecto curricular | 364 hs. |

MÁS LAS PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES QUE SUMAN 223 HORAS