



Orientación al perfil

La industria TI (Parte I)

¿Qué aprenderemos en este módulo?

- Módulo introductorio que busca entregar un panorama general del perfil asociado a la carrera, así como de las habilidades necesarias para enfrentar con éxito el Bootcamp.



Identificar las competencias y habilidades del perfil profesional junto al rol que poseen dentro del contexto de la industria TI así como la metodología de trabajo del curso para adquirirlas.

- Unidad 1: Orientación al perfil
- Unidad 2: Metodología del curso



Te encuentras aquí



¿Qué aprenderás en esta sesión?

- *Identificar las competencias técnicas y personales valoradas por la industria TI*

/* Características de la industria */

Características de la industria

TI (Tecnologías de la Información)

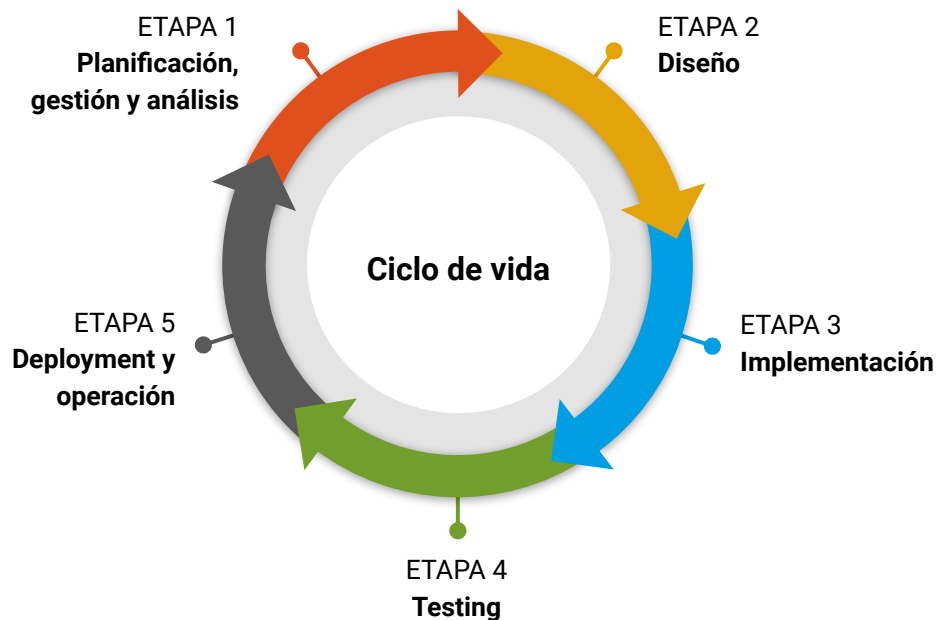
- Investigación y desarrollo de **software y hardware** con distintos propósitos y características.
- Resolver problemas de distinta índole, desde lo cotidiano hasta lo empresarial, a través de la tecnología.
- Algunos perfiles dedicados al rubro TI:
 - Soporte
 - Administración y diseño de sistemas informáticos
 - Programación de software

/* Perfiles más comunes de la industria TI */

Ciclo de vida

Desarrollo de software

- Es una simplificación del proceso de desarrollo de un sistema.
- En la práctica los procesos son más complejos iterativos y cruzados. Dependen de la cultura organizacional.
- Diagrama para entender las partes, pero no analiza complejidades internas y las comunicaciones.
- Existen muchos ejemplos diferentes de ciclos.



1. Planificación, gestión y análisis

Ciclo de vida - Desarrollo de software



¿Qué perfiles participan?

- Product Owner
- Tech Lead
- Jefe de Proyectos
- Scrum Master

¿Qué se realiza?

- Recursos
- Equipos
- Tiempos
- Objetivos
- Levantamiento de requerimiento

2. Diseño

Ciclo de vida - Desarrollo de software



«Lo esencial de la tarea de diseñar reside en la capacidad de imaginar cómo se comportan las cosas antes de que existan»

Ricard André, 2007. "La capacidad de visualizar".

¿Qué perfiles participan?

- UX/UI
- UI Developer
- Arquitecto de Software
- Jefe de Proyectos

2. Diseño

Ciclo de vida - Desarrollo de software

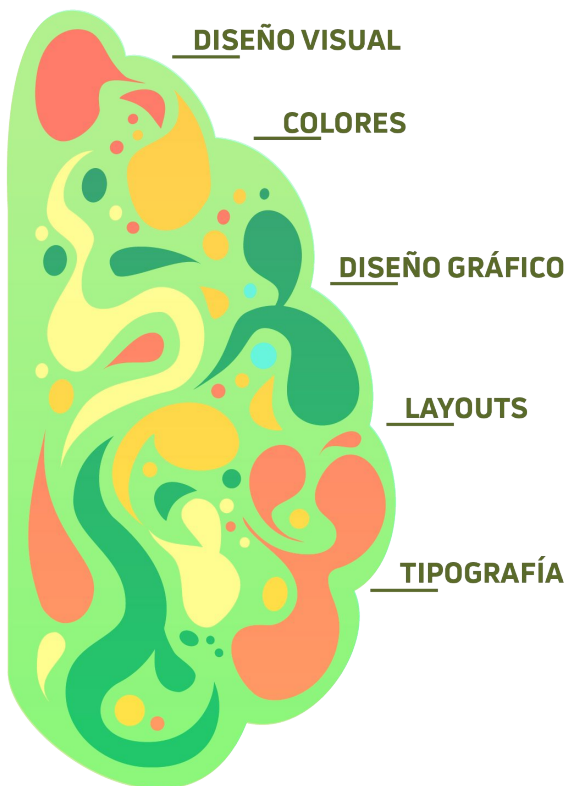


Rol
Diseñador UX



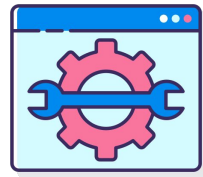
{desafío}
latam_

Rol
Diseñador UI



3. Implementación

Ciclo de vida - Desarrollo de software



Las características de la implementación dependen del tipo de proyecto. Ejemplo:

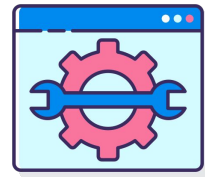
- Aplicación Web
- Aplicación Mobile
- Automatización
- IoT

¿Qué perfiles participan?

- Desarrollador Front End
- Desarrollador Back End
- Desarrollador Full Stack
- Desarrollador Android
- Desarrollador iOS
- Desarrollador Mobile
- Analista de sistemas
- Desarrollador de software
- Consultor

3. Implementación

Ciclo de vida - Desarrollo de software



Front End

Interfaz

HTML, CSS y JavaScript

Perfil TI

Desarrollador Front End



Back End

Aplicación

Base de datos

Servidor

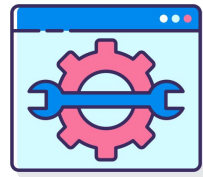
Perfil TI

Desarrollador Back End

Desarrollador Software

3. Implementación

Ciclo de vida - Desarrollo de software



Front End + Back End = Full Stack

Interfaz

Aplicación

Base de datos

Servidor

Perfil TI

Desarrollador Full Stack



3. Implementación

Ciclo de vida - Desarrollo de software

Aplicación Móvil

Nativas: Android / iOS

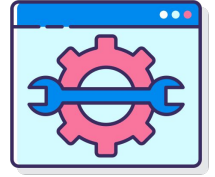
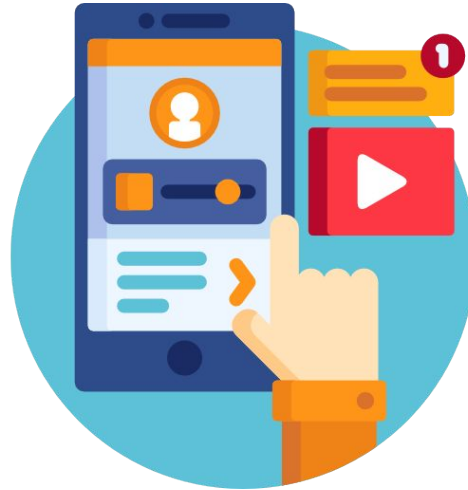
Híbridas

Perfil TI

Desarrollador Android

Desarrollador Swift

Desarrollador Mobile



Back End

Aplicación

Base de datos

Servidor

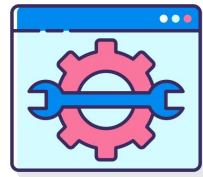
Perfil TI

Desarrollador Back End

Desarrollador Software

3. Implementación

Ciclo de vida - Desarrollo de software



Ejemplo

Abre esto en el navegador del celular:

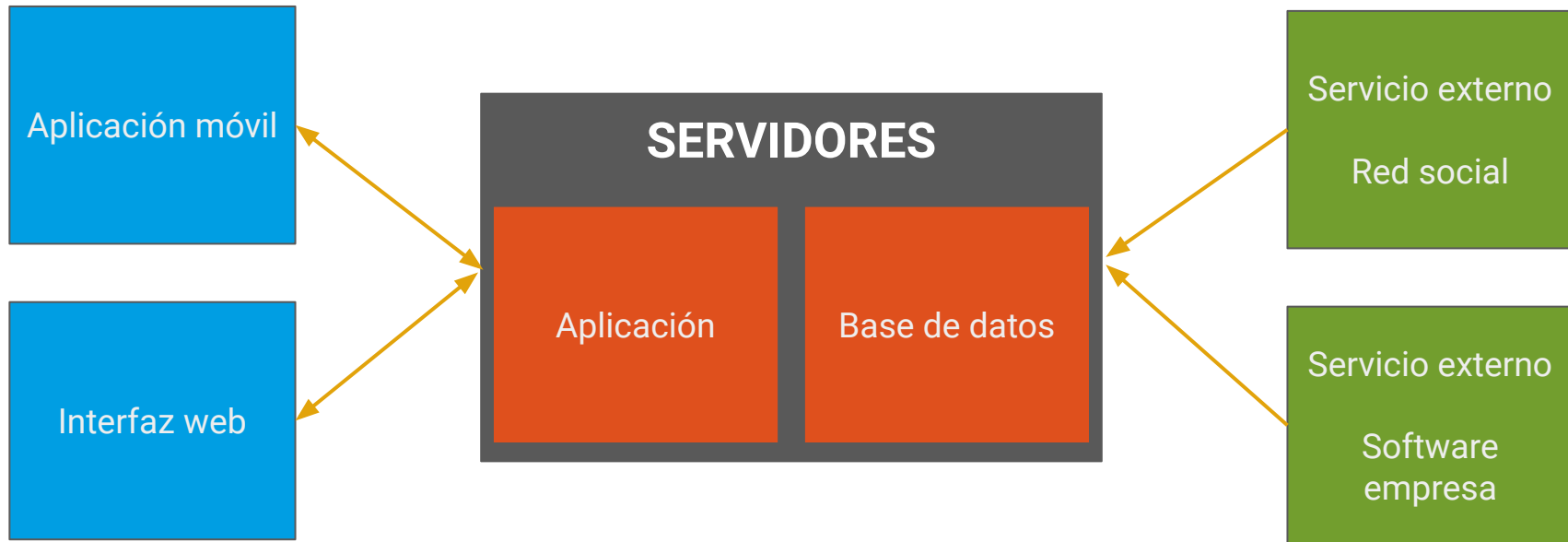
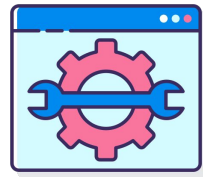
open.spotify.com

m.facebook.com

¿qué es?

3. Implementación

Ciclo de vida - Desarrollo de software



4. Testing

Ciclo de vida - Desarrollo de software



Antes de publicar la aplicación hay que hacer un control de calidad y verificaciones de seguridad.

Este proceso no es tan lineal, sino más bien iterativo con la implementación.

¿Qué perfiles participan?

- Ingeniero QA (Quality Assurance)
- Tester
- Ingeniero Seguridad Informática

5. Deployment y operación

Ciclo de vida - Desarrollo de software



En el desarrollo de software se habla que hay “**ambientes**”, eso quiere decir versiones para las diferentes etapas. Las básicas son:

- Ambiente Desarrollo
- Ambiente de Pruebas
- Ambiente Producción (Usuarios Finales)

Deploy es “pasar a la acción” o “disponibilizar”

¿Qué perfiles participan?

Deployment, mantenimiento de aplicación y servidores:

- Administrador@ de Base de Datos
- Ingenier@ DevOps
- Architect@ Cloud
- Ingenier@ Big Data

Seguridad:

- Ingenier@ seguridad

¿Qué pasa una vez que está desarrollada?

Negocio

Soporte Usuario

- Soporte y Helpdesk

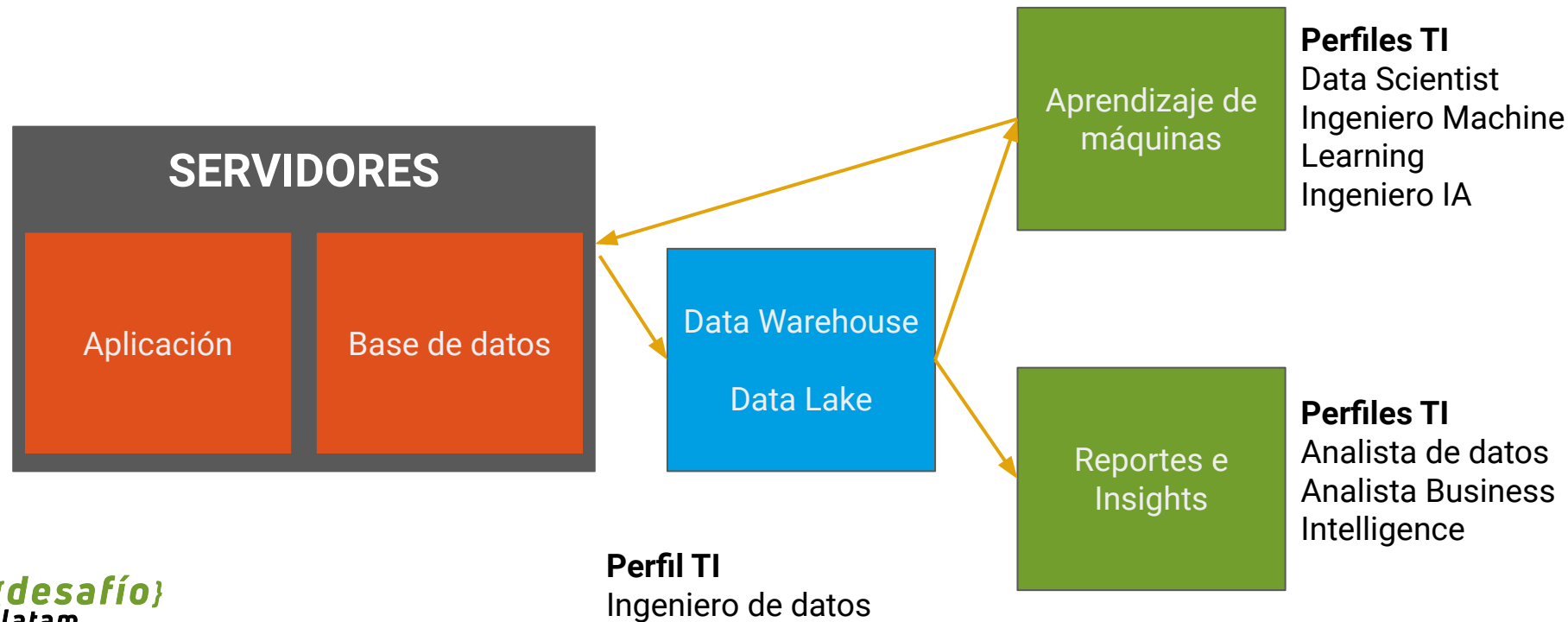
Datos y Reportes

- Data Science
- Ingeniero de Datos
- Análisis de Datos



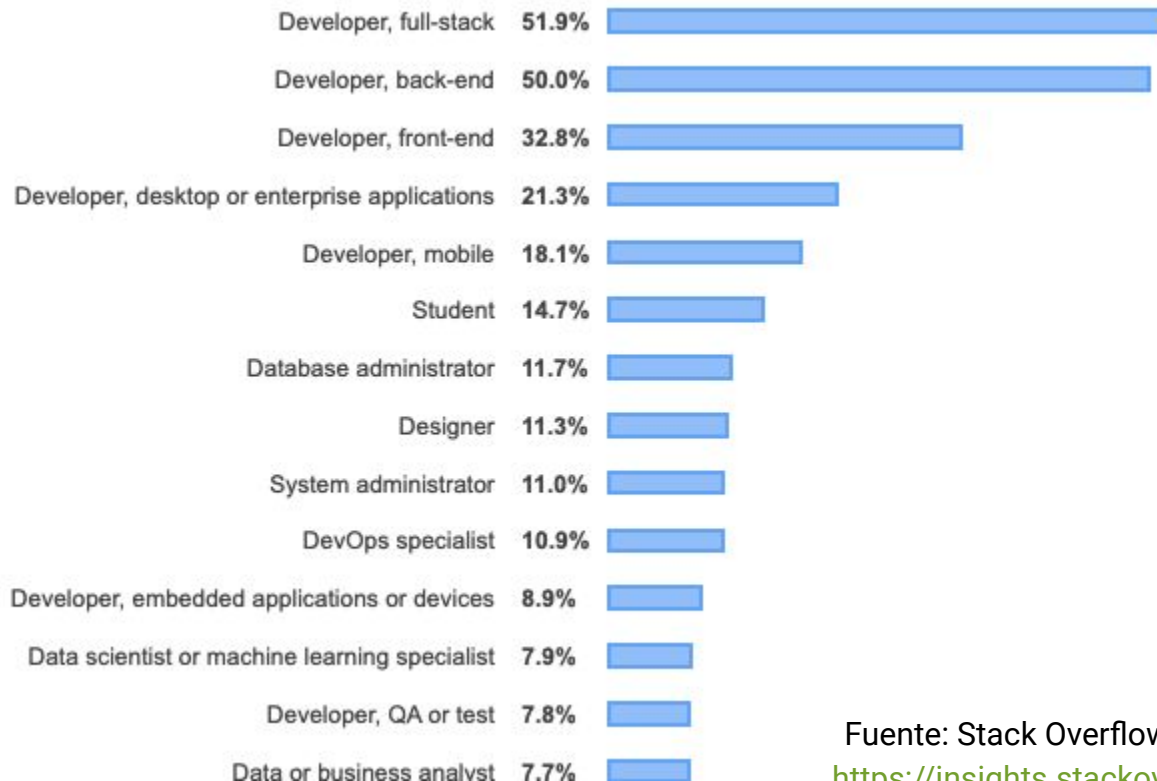
Datos y Reportes

Negocio



Perfiles más comunes de la industria TI

¿Qué tan comunes son?



¿Cuál o cuáles de estos
perfiles conocías?



**¿Cuáles serían los
perfiles necesarios para
la construcción de una
solución tecnológica?**



/* ¿Qué es una competencia? */

Competencias

¿Qué desempeño deberá demostrar el estudiante en la industria?

Una competencia es la **capacidad** que tiene una persona para movilizar e integrar sus habilidades, conocimientos y actitudes en diversos contextos, es decir, desempeñarse correctamente en una **labor medible y observable**.

VERBO
INFINITIVO



OBJETO



CONDICIÓN O FINALIDAD

Competencias

Modelo de formación



Competencias

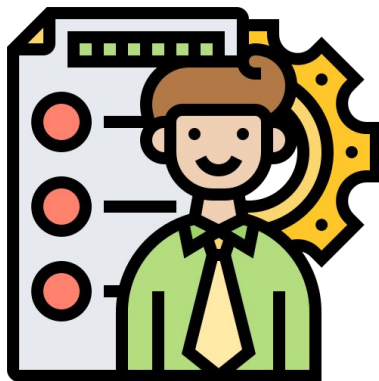
Ejemplos

- Conducir camiones de transporte de material.
- Construir piezas de software siguiendo las buenas prácticas de la industria.
- Decorar la habitación para una niña de 5 años.

**/* ¿Cómo se desarrolla una
competencia? */**

Formación por competencias

Proceso de enseñanza y aprendizaje que está orientado a las personas con el fin de adquirir y/o desarrollar **habilidades**, **conocimientos** y **actitudes** para un desempeño idóneo en el ámbito laboral, social y personal.



Tipos de competencias

desarrolladas a lo largo de la vida

Básicas

Desarrollo personal, así como para ser ciudadanos activos e integrados en la sociedad.

Por ejemplo: lectura y escritura, cálculos básicos, manejo de nuevas tecnologías, habilidades blandas, por mencionar solo algunas.

Genéricas

Transferibles a una variedad de tareas y funciones. No van unidas a ninguna disciplina.

Por ejemplo: la comunicación efectiva, la resolución de problemas, la capacidad de liderazgo, entre otras.

Específicas o técnicas

Propias de la titulación, especialización y perfil laboral para los que se prepara al estudiante.

A desarrollar durante el transcurso del **Bootcamp**.

Competencia

Resumen

Conocimientos + Procedimientos + Actitudes + Práctica = **Competencia**



**/* Competencias técnicas
valoradas por la industria */**

Desarrollo Android

Competencias técnicas valoradas en la industria

Al ingresar al mundo de la programación te encontrarás con tareas o actividades que deberás desarrollar como Profesional, es por eso que a continuación veremos algunas de las más relevantes dentro de tu carrera de especialidad:

- Construir y mantener aplicaciones móviles en el entorno Android, en lenguaje Java y Kotlin, bajo el paradigma de orientación a objetos, a partir de especificaciones técnicas dadas, aplicando buenas prácticas de programación y patrones de diseño tendientes a lograr un producto con niveles de calidad acordes a las necesidades de la industria.
- Construir aplicaciones móviles Android utilizando elementos básicos de interfaz de usuario e interacción para dar solución a un problema.
- Construir aplicaciones móviles Android utilizando patrones de diseño escalables y elementos del ciclo de vida acorde al lenguaje Kotlin para dar solución a un problema.

**Según lo visto en la sesión:
¿Qué competencias crees
que has desarrollado a lo
largo de tu vida?**



¿Qué competencias te
gustaría desarrollar?





Próxima sesión...

- *Reconocer las características del contexto de la industria y del mercado laboral en el cual se desenvuelve el perfil en cuestión.*

{desafío}
latam_

*Academia de
talentos digitales*

