

Cómo impactan los principios en la profesión del analista de sistemas/de electrónica?

- 1. Principio de Beneficencia:** en este principio se destaca la habilidad y conocimiento del profesional, además de su actitud por supuesto; en cuando al conocimiento y habilidad del profesional, tiene que ver con que tan bien realizará su trabajo. Por ejemplo, en nuestra área, informática; el programador debe tener los conocimientos necesarios y horas de práctica que le permitan construir una aplicación que cumpla las funciones para las que fue diseñada, y que permita, en caso de ser necesario, poder escalarla, es decir, en el futuro poder usar el mismo código de esa aplicación e incluir mejoras y nuevas funciones, sin la necesidad de comenzar de cero la aplicación por errores de código. En este caso se estaría haciendo bien la profesión. En cuanto a hacer el bien, siguiendo el ejemplo anterior, se ve en el resultado de la aplicación, si esta bien hecha hará que el cliente pueda cumplir sus objetivos, usando dicha herramienta.
- 2. Principio de Autonomía:** siguiendo la fórmula de Tristan Engelhardt: “No hagas a otros lo que ellos no se harían a sí mismos y haz por ellos lo que te has puesto de acuerdo, mutuamente en hacer”. Se puede ver dicha contemplación en las metodologías de trabajo actuales en el desarrollo de Software, llamada SCRUM. En dicha metodología actúan diferentes entes, uno de ellos, el Product Owner (Dueño del Producto) hace de mediador entre el cliente y el equipo de desarrollo. Esta persona debe contemplar mucha información para el desarrollo del producto solicitado por el cliente antes de iniciar la creación del mismo, y ante cualquier inconveniente, consultar al cliente por cambios esenciales en el proyecto, ya que dicha persona sí cumple el rol de dueño del producto internamente, pero no es el que realmente decide sobre el producto, debe pedir permiso al cliente en sí.
- 3. Principio de Justicia:** basado en la equidad, este principio hace referencia a dar a cada uno lo que le corresponde. Como ejemplo, supondré que tengo varios proyectos como programador web, podría hacer énfasis en la prioridad que se le dará a cada proyecto por participación proporcional en las cargas y beneficios, esto es, cuanto tiempo de desarrollo me tomaría cada proyecto y cuanto sería la remuneración percibida al finalizar el mismo. Uno del proyecto consiste en crear un sitio web estático para un emprendedor que ofrece servicios de peluquería; otro proyecto para un local comercial, que quiere implementar compras online mediante una web. El primer caso en cuanto a remuneración y tiempo necesario para terminarlo son menores que la aplicación de compra online, dado que conlleva mayor cantidad de análisis y horas de programación que el sitio estático. Siguiendo el principio, debería dar al proyecto del sitio estático menos horas en mi carga laboral dado las condiciones. Para este ejemplo se omite el nivel de urgencia de cada proyecto, dado que la prioridad y así también el costo puede variar.
- 4. Principio de No Maleficencia:** se podría mencionar un ejemplo donde, un cliente se acerca por una reparación de una PC. Dado el estado de la misma, no se puede reparar. Siguiendo este principio, mi actuar sería de por lo menos no hacer daño al equipo tratando de solventar cualquier problema que se presente, pero sin éxito. Para presentar alguna solución, en este caso

comunicando al cliente la situación y recomendarle diferentes opciones que puedan solventar la pérdida de la PC.