**TEMA 1**

**INTRODUCCION A LAS HABILIDADES DE COMPORTAMIENTO Y MENTALIDADES.**

**TEMA 2**

**INTRODUCCION AL CURRICULUM.**

**TEMA 3**

**COMUNICACIÓN.**

**TEMA 4**

**SALIDAS PROFESIONALES.**

Descripción:

En esta sesión reflexionaran sobre quiénes son y porque están en generación, se introducirán las diferentes salidas profesionales y los trabajos específicos que se pueden desempeñar en el área de desarrollo Java. Se profundizara el los requisitos y beneficios de los empleos y cada participante identificara la salida que le interese.

Objetivos

Al final de la sesión seré capaz de:

1.- Enumerar las salidas profesionales y los trabajos específicos que tendré disponibles una vez que desarrolle mi trabajo como desarrollador junior.

2.- Identificar por lo menos un empleo que podría explorar en el futuro.

Puntos clave

1.- Para determinar la forma en la que quiero desarrollar mi carrera debo comprender las opciones disponibles para mí.

**Ejercicio:**

¿Por qué estoy aquí?

R= Para aprender y mejorar mis habilidades de programación, y empezar una carrera en IT.

¿Qué es lo que me hace sentir más nervioso acerca del programa?

R= Nada.

¿Qué es lo que me emociona acerca del programa?

R= la curricula, las mentorias las oportunidades de empleo. (Todo)

¿Qué más deberían saber los demás de mí?

R= No como picante, Me encantan los videojuegos, y series.

**TEMA 5**

**Trabajo en equipo**

Descripción:

Esta sesión enseña la importancia del trabajo en equipo. Aprenderán 3 acciones importantes para desarrollar esta habilidad de comportamiento. Realizaran actividades experienciales y analizaran estudios de caso para practicar dichas acciones.

Objetivos:

Al finalizar la sesión seré capaz de

1.- Definir trabajo en equipo.

2.-Identificar tres acciones claves para desarrollar la habilidad de trabajo en equipo.

3.-Identificar los beneficios de trabajar en equipo.

Puntos clave:

1.- Para que un equipo tenga éxito, sus miembros deben comunicarse entre sí y ayudarse unos a otros.

2.-En un equipo se debe saber gestionar la tensión y la competencia.

3.- Cuando se trabaja en equipo, es necesario tener buen juicio para saber cuándo pedir ayuda y a quien pedírsela.

Definición de trabajo en equipo:

Es la habilidad de comportamiento que hace que un grupo de personas trabaje unida hacia un objetivo compartido.

Los miembros de un equipo exitoso:

1.- Se comunican entre sí, Aprenden de sus errores pasados.

2.- Se ayudan.

3.- Saben cuándo pedir ayuda.

**TEMA 7**

**RESPONSABILIDAD PERSONAL.**

Descripcion:

Al finalizar la sesión aprenderán a diferenciar entre mentalidad creativa y mentalidad de victima y las prcticaran a través de juegos de roles.

Objetivo:

1.-Definir responsabilidad personal.

2.- Definir y comparar una mentañlidad de victima y una mentalidad creativa.

3.- Demostrar responsabilidad personal en un rol play.

Puntos clave:

1.-Es importante responsabilizarme de mis decisiones y sus consecuencias.

2.- Es importante trabajar duro, mantener mis compromisos y no poner excusas.

Definición:

Adueñarse, trabajar duro, mantener compromisos y no poner excusas.

* Adueñarse significa ser responsable sobre tu propio trabajo y tomar control sobre lo que haces, cuando se te ha confiado hacer algo te aseguras de completar la tarea, y cuando algo va mal tomas responsabilidad por ello.
* Trabajar duro significa siempre esforzarse al máximo. en el sector de desarrollo trabajar duro significa completar proyectos largos que requieren de mucho tiempo, identificar y corregir errores complejos de programación, entre otros.
* Mantener los compromisos es hacer lo que dices que vas a hacer, aparecer en el trabajo a tiempo o antes, comunicarte con claridad con tus jefes y compañeros.
* No poner excusas por no ser capaz de hacer algo, por trabajos mal realizados, o por llegar tarde. cuando ocurren problemas no culpar a alguien o algo pero tomar responsabilidad que te corresponde en ese problema.