

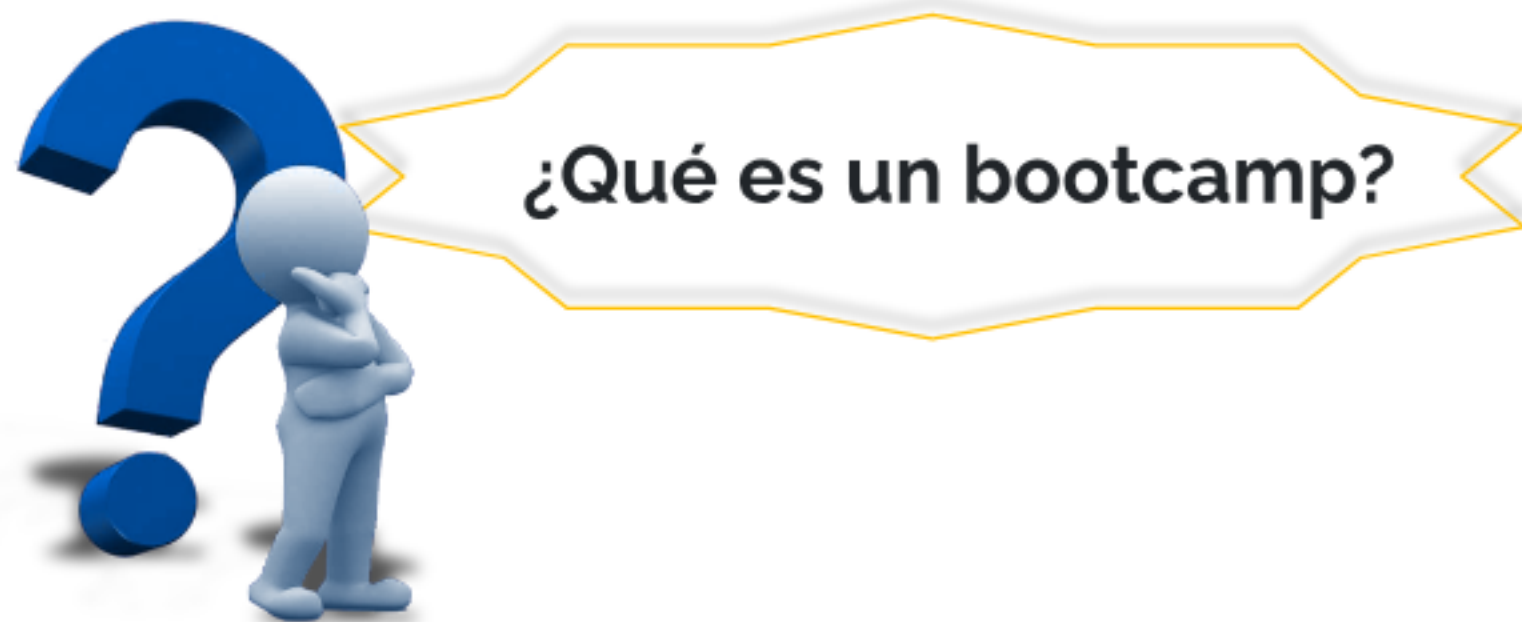


Energiza!

HACKING ÉTICO EN APLICATIVOS WEB

LECCIÓN 3

Comprender la metodología de trabajo a lo largo del curso distinguiendo la importancia del trabajo en equipo y el trabajo ético para contribuir al logro de las competencias del plan formativo



Un bootcamp es un curso intensivo en el que se prepara a los estudiantes para insertarse de manera ágil al mundo laboral en un corto periodo de tiempo.

Requiere un cambio radical del paradigma tradicional de enseñanza-aprendizaje.

Origen del Bootcamp

El concepto de Bootcamp tiene su origen en los entrenamientos de carácter militar en los que se adiestra a los soldados de manera intensiva para adquirir rápidamente una condición física apropiada, unas habilidades especializadas y una disciplina ejemplar.

Este modelo se generalizó en Estados Unidos en campamentos de internamiento para jóvenes problemáticos o faltos de disciplina. Por eso, hoy en día nos podemos referir a Bootcamps cuando hablamos de programas formativos intensivos de programación u otras materias diferentes.

Características de un Bootcamp

- **Intensivo:** los temas están hechos para ser llevados a la práctica y con un enfoque de realidad. El plan formativo varía según el tipo de bootcamp.
- **De corta duración:** los cursos están hechos para ser terminados y examinados en poco tiempo y así ingresar cuanto antes al mercado laboral.
- **Prácticos:** es una capacitación destinada a desarrollar habilidades específicas. Son cursos directos donde se enseña un área concreta.
- **Especializados:** se trata de una formación de alta calidad donde cada alumno recibe una temática concreta. Tiene una base profesional, en la que desarrolla las competencias demandadas para un puesto de trabajo determinado.
- **Alineada con la realidad del sector:** Mediante ejercicios prácticos y teóricos se enseña cómo es la realidad del mercado laboral y la verdadera forma de trabajo al interior.

1. **¡Haz preguntas!**; hacer preguntas es lo mejor que puedes hacer por tu aprendizaje, por tus compañeros e incluso por los profesores. No existen preguntas malas, especialmente en programación. Lo más probable es que cada vez que hagas una pregunta habrá otras personas que tuvieron la misma y tenían miedo de hacerla, y la respuesta del maestro también puede beneficiar al resto de la clase. Las clases también son mucho más divertidas cuando son **interactivas**.
2. **No te compares**; esto no es una competencia. No hay clasificaciones, ni trofeo para quien lo entienda primero. Compararte con tus compañeros; algunas personas pueden entender un tema más rápido que otras, ¡y eso está ok! Está completamente bien tomarte tu tiempo, ir un poco más lento o luchar un poco más que otros. Lo único que puedes hacer es hacerlo lo mejor que puedas.
3. **Pide ayuda**; existe una alta probabilidad de que, al menos una vez durante este proceso te quedes atrapado entendiendo un concepto, atrapado en un ejercicio, atrapado en un error tonto o un gran bloqueo mental. Esto es completamente normal y parte del viaje, haz tu mejor esfuerzo para encontrar la solución. Si no es así, mira a tu alrededor, tienes muchos compañeros de clase y profesores que estarán encantados de ayudarte.

Herramientas de gestión del proceso de aprendizaje (LMS): AULA VIRTUAL

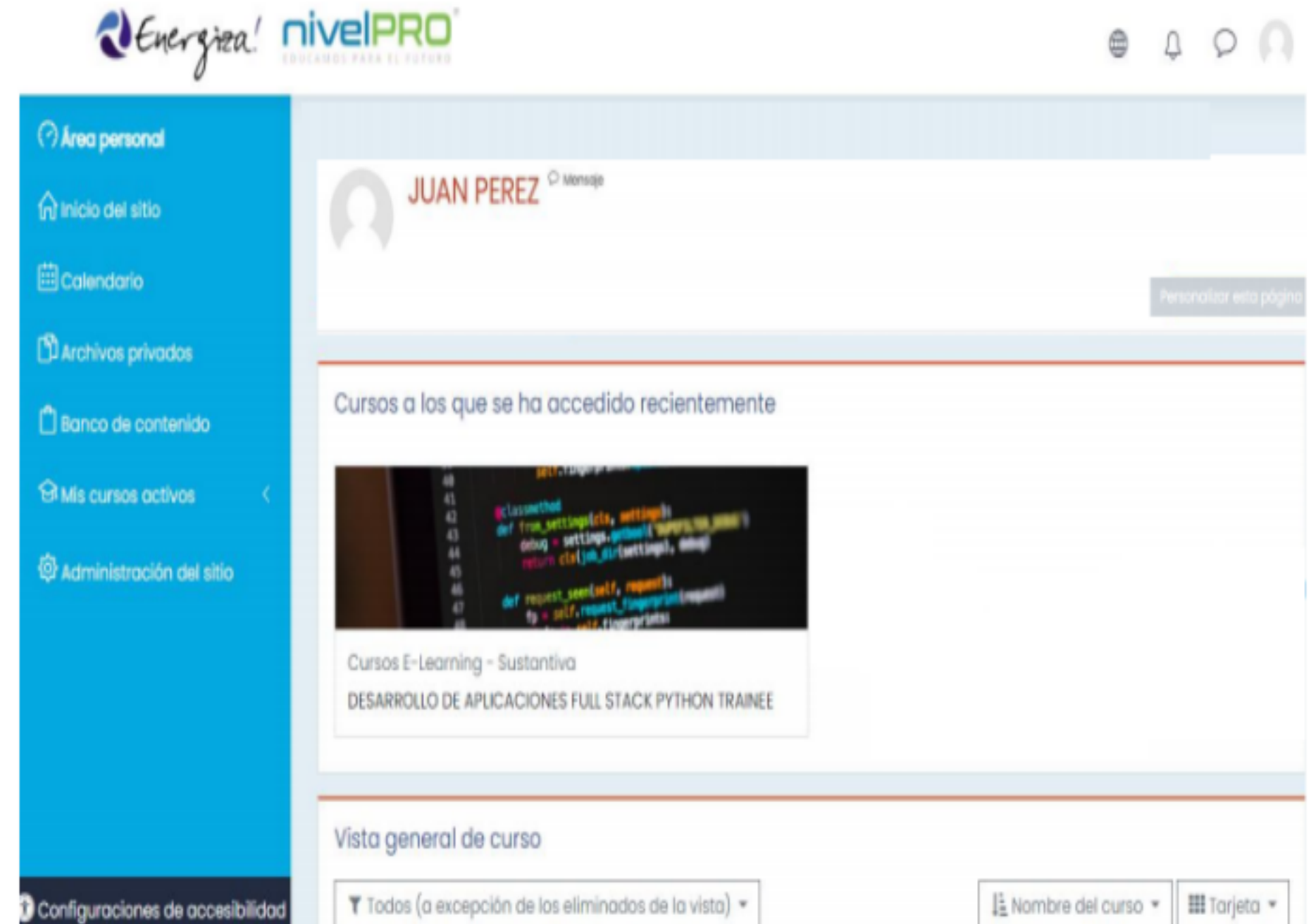


Nuestra aula virtual, facilita a los estudiantes acceder a los contenidos y actividades de aprendizaje desde cualquier lugar y en cualquier momento, desde el primer día de capacitación hasta el último día de clases de acuerdo a la planificación establecida por cada curso.

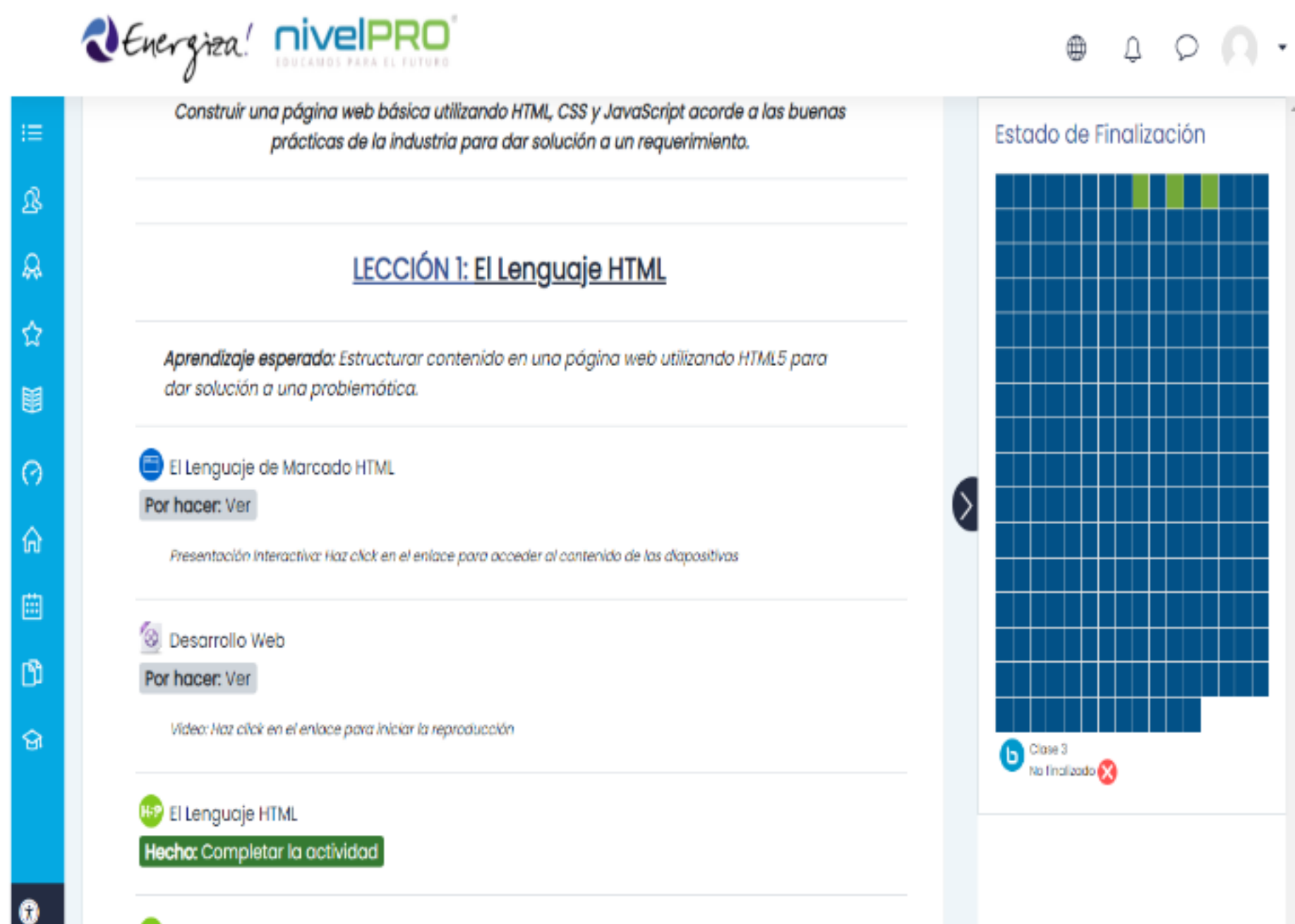
1. Sustantiva te entregará tu **“usuario y contraseña”**



2. Al acceder podrá **visualizar su perfil** e ingresar al curso en el que está matriculado

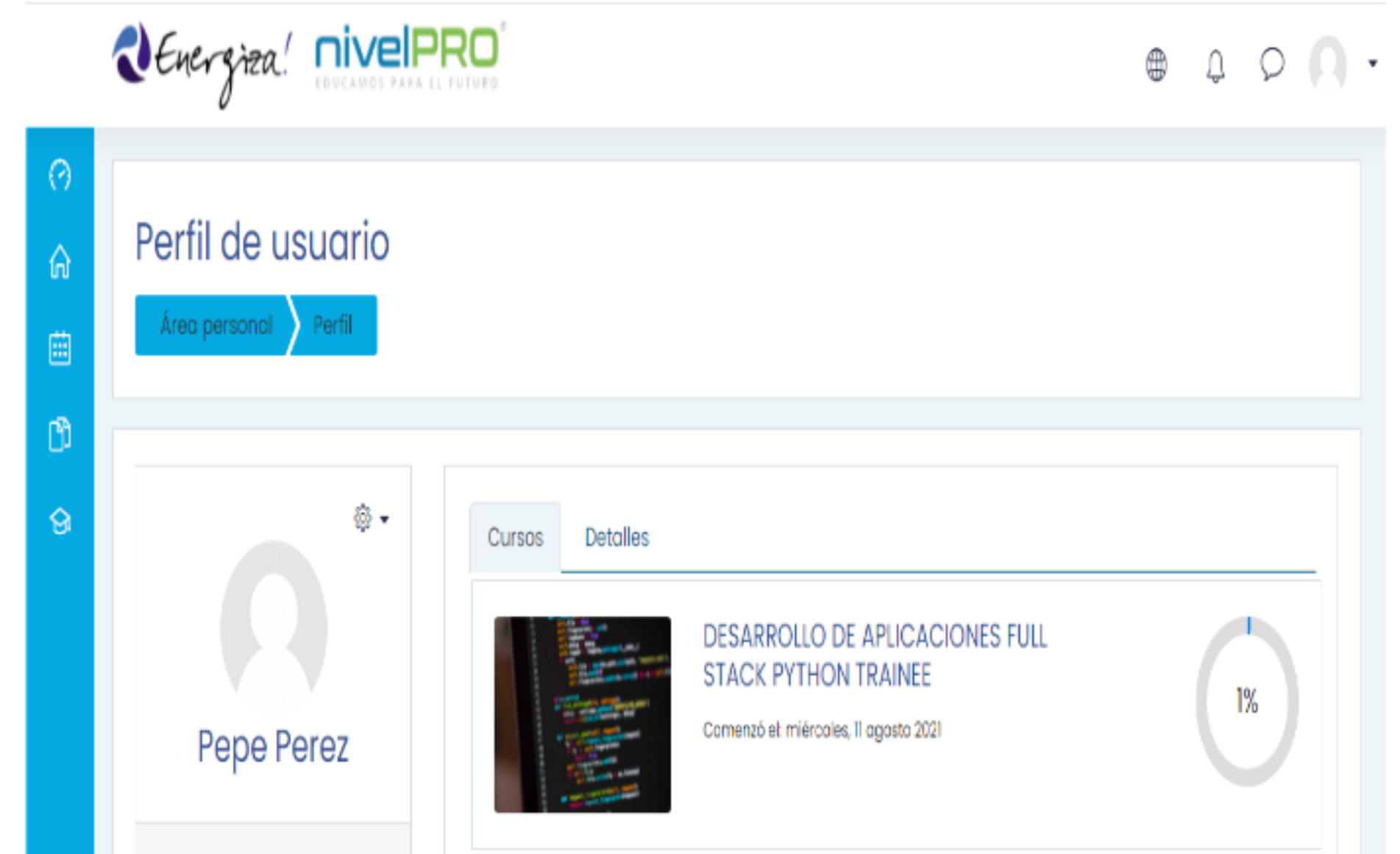


5. Al ingresar podrá visualizar los contenidos de cada módulo y sus materiales asociados.



The screenshot shows the Energiza! nivelPRO interface. The header includes the logo and the tagline 'EDUCAMOS PARA EL FUTURO'. The main content area displays the course title 'LECCIÓN 1: El Lenguaje HTML' and a description: 'Aprendizaje esperado: Estructurar contenido en una página web utilizando HTML5 para dar solución a una problemática.' Below this, there are two sections: 'El Lenguaje de Marcado HTML' with a 'Por hacer: Ver' button, and 'Desarrollo Web' with a 'Por hacer: Ver' button. At the bottom, there is a section for 'El Lenguaje HTML' with a 'Hecho: Completar la actividad' button. On the right side, there is a 'Estado de Finalización' (Completion Status) grid showing progress for various modules. The grid is mostly blue, indicating completion, with a few green bars at the top. A legend at the bottom right of the grid indicates 'Clase 3 No finalizado' (Class 3 Not finished) with a red 'X' icon.

6. En el aula, se crearán los perfiles de los usuarios participantes y desde allí podrá revisar su estado de avance.



The screenshot shows the Energiza! nivelPRO interface for a user profile. The header includes the logo and the tagline 'EDUCAMOS PARA EL FUTURO'. The main content area displays the user's name 'Pepe Perez' and a 'Perfil de usuario' (User Profile) section with buttons for 'Área personal' (Personal Area) and 'Perfil' (Profile). Below this, there is a 'Cursos' (Courses) section with a 'Detalles' (Details) button. The details for the course 'DESARROLLO DE APLICACIONES FULL STACK PYTHON TRAINEE' are shown, including a progress bar indicating 1% completion and the start date 'Comenzó el miércoles, 11 agosto 2021'.

FOROS

- ☐ El foro es un espacio destinado a la comunicación asincrónica entre alumno, tutor docente, Ayudante tutor docente o entre los mismos alumnos.
- ☐ Todos los alumnos pueden opinar y revisar las opiniones del tutor docente o ayudante y sus otros compañeros.
- ☐ Todas las respuestas quedan registradas, permitiendo hacer un seguimiento de la discusión y a su vez retroalimentarla.
- ☐ En este espacio el tutor podrá realizar la retroalimentación de las evaluaciones, fases del proyecto portafolio y ejercicios prácticos.



The screenshot displays the user interface of the 'Energiza! nivelPRO' platform. On the left, a blue sidebar menu lists various course sections: 'Secciones del curso', 'Participantes', 'Insignias', 'Competencias', 'Calificaciones', 'Área personal', 'Inicio del sitio', 'Calendario', 'Archivos privados', 'Banco de contenido', and 'Administración del sitio'. The main content area on the right is titled 'EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA' and includes a section for 'Prueba Diagnóstica' with instructions to answer questions and a note that the evaluation does not have a grade. Below this, there is a 'FORO DE DISCUSIÓN' section featuring a forum topic titled 'Foro - DESARROLLO DE APLICACIONES FULL STACK PYTHON TRAINEE' with a link to join the discussion. The bottom right corner identifies the user as 'Tutor Académico'.

Herramientas de coordinación y trabajo colaborativo

La metodología bootcamp, basada en el aprendizaje entre pares y el desarrollo de trabajo colaborativo, viene a fomentar y a fortalecer el desarrollo de habilidades colectivas.

Por lo que las actividades que encontrará el alumno en su aula virtual, requiere de la formación de duplas o grupos para que puedan desarrollar los ejercicios propuestos desde un enfoque práctico.



Trabajo en Equipo

El trabajo en equipo **surge de la necesidad de mejorar rendimientos, actitudes y la lealtad del grupo de trabajo** y ocurre cuando un grupo de personas tratan de cooperar, utilizando sus habilidades individuales y aportando retroalimentación constructiva, más allá de cualquier conflicto que a nivel personal pudiera haber entre los individuos.

El trabajo en equipo fomenta **un sentido de lealtad, seguridad y autoestima que satisface las necesidades individuales de los integrantes, valorando su pertenencia, esforzándose por mantener relaciones positivas dentro y fuera del equipo.**

¿Qué se requiere para lograrlo?

Para lograr un verdadero trabajo en equipo, necesitamos tener ciertas características mayormente actitudinales, a saber:

- **Compartir nuevas ideas y dar soluciones.**
- **Aportar opiniones, ofrecer información y hechos relevantes.**
- **Coordinación y cooperación en las actividades de todos los miembros.**
- **Empatía; comprender al otro; apoyar ideas distintas a las nuestras; interesarse por las ideas de los demás y desarrollarlas.**

Autoaprendizaje

- El autoaprendizaje es la **habilidad que tiene una persona para adquirir conocimientos sin depender de un instructor o guía**, es decir, la persona es autónoma y desarrolla sus capacidades por su cuenta y a su propio ritmo.
- Algunas personas tienen más facilidad que otras para ser autodidactas, aunque el **autoaprendizaje es la forma más natural de obtener nuevos conocimientos y se puede potenciar con algunos sencillos entrenamientos**.
- La importancia de desarrollar el **aprendizaje autónomo reside en que la persona que lo practique se formará de manera constante, reforzará así sus habilidades y se volverá más competitiva en el ámbito laboral y de emprendimiento**.

HABILIDADES UTILIZADAS A LO LARGO DEL BOOTCAMP

Tolerancia a la frustración

- La frustración es la **respuesta emocional común que experimentamos cuando tenemos un deseo, una necesidad, un impulso y no logramos satisfacerlo**; entonces sentimos ira, molestia y decepción, un estado de vacío no saciado, donde cuanto mayor sea la barrera a nuestro deseo, mayor será la frustración resultante.
- La tolerancia a la frustración es la capacidad **de uno para resistir la frustración cuando se enfrenta a tareas difíciles**. Tener una baja tolerancia a la frustración se relaciona con un rasgo de ira y un mayor nivel de tolerancia a la frustración se relaciona con niveles más bajos de ira y una mayor persistencia en las tareas difíciles.

Tolerancia a la frustración y la programación

- Una de las peores cosas que le pasa a todo el mundo cuando empieza en cualquier actividad con algún grado de complejidad es quedarse atascado. Puede que estés intentando instalar algo y no puedes continuar porque el sistema te da un error incomprensible, o quieres añadir una ruta a tu aplicación y la aplicación te da un pantallazo sin más, sin un triste mensaje de error. **¿Qué hacer? No hay un camino claro a seguir.**
- En primer lugar decir que el hecho de **quedarse atascado es el pan de cada día de los programadores - y no solo los principiantes.** Hay que aprender a ser un poco tolerantes con nosotros mismos. Hay días en los que parece que no avanzamos, y en los que estar atascado es la norma. **Pero en verdad esos periodos de frustración son la base para progresar. No hay aprendizaje sin frustración.**
- La mejor táctica en estos casos es pensar que la barrera que tenemos enfrente es **una grandísima oportunidad para aprender algo nuevo.** Para ello tenemos que aprender a desarrollar nuestra paciencia y tolerancia.

Comportamiento ético en la Industria TI

- En la actualidad los cambios generados por los avances tecnológicos, afectan el comportamiento y las acciones del individuo, conduciendo al planteamiento de nuevas normas o disciplinas para solucionar y dar respuestas a los problemas generados por las Tecnologías de Información y Comunicación.
- El uso de la tecnología de la información tiene impactos importantes sobre la sociedad y, por lo tanto, plantea serias consideraciones éticas en áreas como privacidad, delitos, salud, condiciones laborales, individualidad, empleo y búsqueda de soluciones sociales a través de la tecnología de la información.
- Otra manera de comprender las dimensiones éticas de la TI es considerar los aspectos éticos básicos que resultan de su uso al reunir, procesar, almacenar y distribuir información. Se plantean problemas éticos básicos que tienen que ver con la vulnerabilidad de las personas frente a este aspecto de la tecnología de la información.

Comportamiento ético en la Industria TI

- Los sistemas de información pueden usurpar el capital intelectual de las personas. Por ejemplo, las personas pueden perder información, sin ser compensadas o sin su permiso.
- También puede negárseles el acceso a la información o estar expuestas a información errónea.
- El uso difundido de internet por parte de empresas y consumidores ha traído a primer plano muchos de estos problemas. Se puede resumir estos aspectos éticos con el acrónimo de PAPA:
 - ✓ Privacy (privacidad)
 - ✓ Accuracy (exactitud)
 - ✓ Property (derecho de propiedad)
 - ✓ Accessibility (accesibilidad).

Comportamiento ético en la Industria TI

- El comportamiento y las decisiones tomadas por profesionales en informática, en cualquiera de las facetas que constituyen la práctica de la profesión, deben tener como objetivos el bienestar social, la continua mejora personal y la del colectivo en general.
- Si bien es alentador saber que la ética informática nace como una disciplina que busca analizar los fenómenos y comportamientos de la gente que hace uso de los recursos informáticos, es triste ver que tuvo que surgir para detener unos actos que van en contra de los principios, valores y políticas de las empresas y de la sociedad.



Energiza!