



Argentina programa



#YoProgramo

(Programador Full Stack Web Jr.)



Ministerio de
Desarrollo Productivo
Argentina



Instituto
Nacional
de Tecnología
Industrial

INTI



Argentina
programa

Módulo 1 - Introducción a Desarrollo Web y Aplicaciones

Tema: Habilidades Digitales y SCRUM

Habilidades Digitales

- Búsquedas
- Lectura de Documentación Oficial
- Traductores de navegador
- Licencias y versionado

SCRUM

- Metodologías Agiles
- Roles
- Sprint y componentes



Argentina Programa

Habilidades Digitales



Búsquedas en Google:

- Entrecomillar las palabras para indicar frases exactas: Ejemplo: “Java Web EE”
- Usar el comodín “*” Ejemplo: Integration Angular * Java
- Combinar términos con OR o | Ejemplo: Angular ng | ngFor
- Usar Filetype para filtrar por tipo de documento: filetype: pdf Angular

Estos son solo algunos ejemplos de lo que puedes hacer al buscar documentación o información relacionada a la tecnología que utilizarás, puedes tener más información en

<https://ignaciosantiago.com/como-buscar-en-google/>

Recuerda que las búsquedas relacionadas en programación regularmente suelen hacerse en Ingles por lo que es importante que siempre trates de hacer la búsqueda en Ingles por ejemplo : “How to create an array javascript”

Argentina Programa

Habilidades Digitales



Lectura de documentación oficial

Todas las tecnologías tienen y cuentan con documentación oficial, para acceder a ella es importante que conozcas el origen de ella. Aquí te damos algunos ejemplos con las tecnologías que trabajarás en este curso y que te ayudarán durante toda tu vida como programador:

- <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML>
- <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS>
- <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript/Reference>
- <https://angular.io/docs>
- <https://docs.oracle.com/javaee/7/index.html>
- <https://docs.spring.io/spring-boot/docs/current/reference/htmlsingle/>



Argentina Programa

Habilidades Digitales



Traductores de navegador

Es importante que cuentes con traductores adecuados para apoyarte en el entendimiento y procesamiento de la información oficial, ya que la mayor parte de la información relacionada a TI vendrá en Inglés y es importante que tengas claro las funciones, objetivos, limitaciones de la tecnología y utilidad según sea el caso. Nosotros te recomendamos los siguientes traductores

- Google Traductor
- Al Traductor de Google



Argentina Programa

Habilidades Digitales



Licenciamiento y Versionado

Existen varios criterios de clasificación para dividir los tipos de licencias de software. La tabla 1 facilita la comprensión e incorpora ejemplos para cada tipo de licencia.

En el caso del software propietario, las licencias de software van a depender del titular de los derechos de autor del software en cuestión, que normalmente va a ser quien lo crea o quien lo ofrece.

Licencias de software Shareware

Corresponden a un tipo de distribución de aplicaciones que consiste en liberar gratuitamente una versión con funcionamiento limitado. Esa limitación puede ser temporal (después de determinada cantidad de días deja de operar), por funciones (desde el comienzo, o a partir de determinado momento, hay funciones que el programa deja de realizar) o una combinación de las mencionadas (el programa empieza con todas sus funciones y deja de realizar algunas al cabo de cierto tiempo).

En cualquier caso, al finalizar el período de prueba el usuario debe pagar la licencia o desinstalar el programa. Un ejemplo de este tipo de software es WinRAR, un programa ampliamente usado en Windows para comprimir y descomprimir archivos.

Argentina Programa

Habilidades Digitales



Licencias de software libre

En el caso del software libre, si bien cada desarrollador puede utilizar la licencia que desee, como ocurre con el software propietario, está más extendida la práctica de licenciar un software libre bajo determinadas licencias creadas principalmente por organizaciones, como la licencia General Public License (GNU GPL), creada y promovida por la Free Software Foundation, la licencia Apache, la licencia Mozilla Public License, creada y promovida por la Mozilla Foundation y usada en su producto más conocido, el navegador web Mozilla Firefox, entre otras.

Suele ocurrir con el software libre que, al ser un conjunto de aportes de distintos desarrolladores, cada “parte” de un software tenga licencias distintas. Así ocurre, por ejemplo, con el sistema operativo móvil Android y la iniciativa de código abierto que lo construye y mantiene, el Android Open Source Project (AOSP), en castellano Proyecto de Código Abierto de Android. En su sitio web, el AOSP recomienda el uso de la licencia Apache para liberar el software relacionado con Android. Sin embargo, hay partes de Android que se liberan bajo otras licencias, como la licencia GPL para el núcleo (kernel) del sistema, puesto que es el núcleo del sistema operativo Linux, utilizado no solamente como base de Android sino también como base para sistemas operativos de escritorio, de servidores, de sistemas embebidos (por ejemplo, cajeros automáticos o navegadores GPS), que está liberado bajo la licencia GPL.

Argentina Programa

Habilidades Digitales



Otros tipos de licencias de software

Además de esta distinción entre licencias de software libre y licencias de software propietario, existen otras clasificaciones de las licencias:

- Según el grado de libertad de uso que se le entrega al licenciatario.
- Según el grado de estandarización de los términos de la licencia.
- Según la forma de celebración del contrato.
- Según el grado de estandarización, licencias de software genérico (empaquetado) con contratos de adhesión y licencias de software personalizado. Las licencias otorgadas mediante contratos de adhesión se llaman también licencias shrink-wrap.
- Según la forma de celebración del contrato, distingue entre licencias celebradas por escrito; licencias celebradas por otros medios válidos de expresión del consentimiento y licencias celebradas por medios electrónicos. Hay que señalar que las licencias celebradas por escrito sería un contrato consensual, que se perfecciona por el solo consentimiento de las partes.

Argentina Programa

Habilidades Digitales



En el caso de las licencias celebradas por otros medios válidos de expresión del consentimiento, cuya aceptación de los términos de la licencia es tácita, se distinguen dos casos:

Cuando existen actos positivos por parte de quien adquiere el software.

Cuando existe silencio o inactividad por parte de quien adquiere el software.

En algunas doctrinas, se establece que la aceptación tácita debe ser manifestada por hechos inequívocos de ejecución del contrato propuesto.

En la doctrina chilena, también aparece la concepción de que la aceptación tácita involucra la ejecución de determinados actos que signifiquen conformidad con la oferta. Los actos positivos son el desempaquetado del software y su instalación. La misma doctrina establece dos requisitos:

Que el usuario “tenga previo y pleno conocimiento de la licencia, con todas las restricciones y condiciones de uso en su integridad”.

Tenga conocimiento de las consecuencias jurídicas de su conducta (desempacar el software, instalarlo, usarlo, etc.) en cuanto a la conciencia de que por ese acto quedará vinculado jurídicamente tanto a los derechos como a las obligaciones contenidas en ese documento. Por eso, se señala que si, el usuario desempaca el software y luego encuentra un documento de licencia que señala que por solo haber desempacado el software se entiende haber aceptado los términos y condiciones de uso, no podría entenderse que allí hubo un acto de aceptación tácita, porque no se le dio al usuario la oportunidad del conocimiento previo de la licencia.

SCRUM

Explicación de Diagrama Metodología SCRUM

Scrum es un marco de trabajo a través del cual las personas pueden abordar problemas complejos adaptativos, a la vez que se entregan productos de forma eficiente y creativa con el máximo valor.

En scrum se aplican un conjunto de buenas prácticas para trabajar de manera colaborativa y obtener así el mejor resultado posible en proyectos complejos que demanden constantes cambios y adaptaciones.

PILARES

TRANSPARENCIA

INSPECCIÓN

ADAPTACIÓN



SCRUM

Explicación de Diagrama Metodología SCRUM



EVENTOS

El núcleo de esta metodología son los Eventos. Cada uno de estos, se enmarca en el ciclo iterativo denominado Sprint y hace que sea posible llegar a un entregable útil al final de cada iteración.

DEFINICIONES

SPRINT

Planificación
de Sprint

Revisión
de Sprint

Scrum
Diaria



SCRUM

Explicación de Diagrama Metodología SCRUM



ROLES / EQUIPO

La unidad fundamental de Scrum es un equipo de personas (Scrum Team). Cada equipo consiste en un Scrum Master, un propietario del producto (Product Owner) y desarrolladores (Developers).

El equipo debe ser suficientemente pequeño como para ser ágil y grande como para completar una cantidad considerable de trabajo dentro de un Sprint. Normalmente los equipos

están conformados por 10 personas o menos, ya que en general, los equipos pequeños se comunican mejor y son más productivos.

El equipo es responsable de todas las actividades relacionadas al producto desde las colaboraciones con las partes interesadas, verificación, mantenimiento, experimentación, desarrollo y cualquier otra cosa que pueda ser requerida.



Desarrolladores



Propietario
del Producto



Scrum
Master

SCRUM

Explicación de Diagrama Metodología SCRUM



ARTEFACTOS



Pila
de Producto



Pila
de Sprint



Incremento



Muchas gracias.



Ministerio de
Desarrollo Productivo
Argentina



Instituto
Nacional
de Tecnología
Industrial



Argentina
programa