**Tecnicatura Superior en Desarrollo de Software**

**Pautas para el desarrollo de las Prácticas Profesionalizantes**

**Introducción**

El presente documento tiene por objeto establecer las bases y lineamientos generales para el desarrollo de las Prácticas Profesionalizantes de los estudiantes que cursan la Carrera “Tecnicatura Superior en Desarrollador de Software”, dictada por el Instituto Superior Privado “Robustiano Macedo Martínez”.

Se entiende por Práctica profesionalizante, el conjunto de actividades y quehaceres propios a la formación profesional para la aplicación del conocimiento y la vinculación con el entorno social y laboral. Como estrategia pedagógica, el taller de Práctica profesionalizante es un contexto integrador y colaborativo que propicia el acercamiento del estudiante a su futuro campo ocupacional, en el que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso de aprendizaje basado en la reflexión-acción para identificar y resolver, en forma individual y colectiva, las problemáticas relacionadas con su perfil profesional en el análisis y desarrollo de soluciones de software.

**Dinámica del taller**

Los estudiantes conformarán equipos de tres (3) o cuatro (4) integrantes. Excepcionalmente, los profesores de Práctica Profesionalizante podrán autorizar equipos de menor número o trabajos individuales, siempre que esté debidamente justificado por el/los alumnos.

Se define tema/problema a toda necesidad u objeto de estudio que surja en un contexto social, productivo, comercial, gubernamental, etc., que sea susceptible de ser solucionado y/o mejorado a través del proceso ingenieril de desarrollo de software.

Los equipos de estudiantes podrán elegir de forma voluntaria el tema/problema del proyecto de software a desarrollar en el taller de práctica dentro de los 30 días de inicio del taller. Transcurrido dicho plazo, y en caso de no acordar entre sus integrantes el tema/problema, los profesores de la práctica profesionalizante sugerirán el tema/problema a desarrollar.

La conformación de los equipos de estudiantes se mantendrá a lo largo de todo el ciclo lectivo en que se desarrolla el taller de Práctica Profesionalizante. En caso de disolución del equipo por cuestiones académicas: acreditación de asistencia, vencimiento del plazo para el cursado condicional u otras razones personales ajenas al ámbito educativo, el equipo continuará con el tema/problema iniciado, independientemente de la cantidad de integrantes que permanezcan en el equipo de proyecto.

En caso de división o disolución del equipo, una vez elegido o designado el tema/problema, bajo ninguna circunstancia, el/los alumno/s separado/s del equipo podrán incorporarse en otro equipo y deberán continuar con el mismo tema/problema de proyecto iniciado con el equipo original.

**Seguimiento y evaluación en el proceso de aprendizaje**

La evaluación de la Práctica Profesionalizante incluye dos instancias: grupal e individual. La aprobación de la instancia de equipo no supone la aprobación de la instancia individual.

El estudiante podrá aprobar la instancia de equipo y desaprobar la instancia individual, debiéndose ajustar a los requisitos de acreditación establecidos para la Práctica Profesionalizante.

A los efectos, se considera la siguiente ponderación para la obtención de la calificación final:

|  |  |
| --- | --- |
| **Instancias de evaluación** | **Ponderación** |
| Aprendizaje individual | 60 % |
| Producción grupal | 40% |

Cualquier situación no contemplada en el presente documento guía, será resuelta por el equipo directivo del instituto.

**APRENDIZAJE INDIVIDUAL**

**Práctica Profesionalizante I**

Se espera que los estudiantes de Prácticas Profesionalizantes I, adquieran las siguientes capacidades:

| **Capacidades** |
| --- |
| 1. Identificar y resolver en forma individual y grupal problemáticas reales. Comprender los procesos de una organización, identificar oportunidades y proponer mejoras en los procesos de negocios. |
| 1. Relevar las necesidades de la organización y usuarios. Especificar requerimientos funcionales y no funcionales. |
| 1. Producir los artefactos de software en las distintas etapas de su proceso de desarrollo, diseño y prototipado. |
| 1. Diseñar y programar módulos funcionales. |

**PRODUCCIÓN GRUPAL**

| **Documentación del sistema** | **PP I** |
| --- | --- |
| Carátula | X |
| Índice | X |
| Introducción (contexto/problemática/propuesta/justificación) | X |
| Objetivos generales y específicos | X |
| Alcance del proyecto (describir claramente lo que incluye y lo que no incluye) | X |
| Especificación de requerimientos de software (funcionales y no funcionales) | X |
| Maquetación de interfaz de usuario | X |
| Casos de Usos | X |
| Diagrama de secuencias/ Diagrama de estado |  |
| Diagrama de clases |  |
| DER (Diagrama de Entidad Relación) /Diccionario de datos | X |
| Programación Frontend y Backend:  ABM de tablas maestras, consultas, búsquedas y reportes. Desarrollo inicial establecido como punto de partida. Con más desarrollo más ponderación. | X |
| Programación Frontend y Backend (requerimientos y alcances acordados para el software) . Desarrollo inicial establecido como punto de partida para la aprobación. |  |
| Conclusión grupal (apreciación del trabajo, desempeño del equipo, mejoras futuras, etc.) | X |
| Anexo (normativas/regulaciones de la organización, elicitación de requerimientos: encuestas, entrevistas, etc., formato de formularios, documentos, etc.) | X |

**Instancia de evaluación final**

El equipo de estudiantes subirá al aula virtual previamente a la instancia de presentación final del proyecto, la documentación del sistema y los archivos fuentes (en formatos de compresión adecuados), dispuestos a ser instalados y probados si la institución así lo requiere.

Al momento de la exposición se recomienda: a) presentarse vestido acorde a la importancia del acto institucional y el software puesto a punto y con datos cargados para su demostración, b) acompañar la exposición con una presentación multimedial.