**CONTENIDOS PRACTICA PROFESIONAL I UBB (Se excluyo trabajo con hardware)**

Los contenidos para práctica profesional I consideran que los alumnos deben interiorizarse en el funcionamiento de una empresa e integrarse en un grupo de desarrollo o un área de la empresa.

Los estudiantes que desarrollan su primera práctica profesional, en el contexto de la asignatura Práctica Profesional I del plan curricular de la carrera de Ingeniería de Ejecución en Computación e Informática que contempla un mínimo de 200 horas cronológicas, está capacitado para realizar las siguientes actividades:

|  |  |
| --- | --- |
| **ACTIVIDADES ON LINE** | **TAREAS Y OBJETIVOS** |
| Desarrollo Sistemas simples, e Implementación | * Construcción de soluciones informáticas . (proyectos simples) |
| Soporte (Informática) | * Colaborar en la instalación y/o configuración de software dirigido a usuarios * Colaborar en las tareas de soporte a usuarios finales, tanto en el área de hardware como en el de software. |
| Estructura de datos | * Colaborar con el analista en el levantamiento de requisitos * Modelar datos y generar Bases de datos. * Digitar datos. |
| Investigación y desarrollo de proyectos. | * Colaborar con investigación de docentes con procesos que aplican tecnologías de la información. * Colaborar en la realización de pruebas de software. |
| Laboratorio de Computación | * Colaborar en la instalación y/o configuración on line de software dirigido a usuarios * Desarrollo de aplicaciones web (pequeñas). |
| Informática industrial | * Colaboración con investigación y desarrollo simple de aplicación relacionada al ámbito de software industrial. |
| Automatizar procedimientos | * Investigación y/o modelamiento de procedimientos de actividades mediante diagramas. |
| Apoyo en la gestión | * Colaborar con área de gestión mediante sistemas simples para la gestión |
| Actualización y desarrollo de manuales | Actualización, creación de manuales de software o modelos para una implementación de software.   * Colaborar en la tarea de documentación de software. * Colaborar en la capacitación de los usuarios en el uso de software. * Participar en la elaboración de manuales de usuario. * Colaborar en la elaboración de procesos mediante creación de diagramas. |
| Desarrollo Aplicaciones (Web, SO, Dispositivos Móviles) | * Colaborar en Desarrollo de aplicaciones, * Colaborar en Desarrollo de páginas web, . |
| Mantención, Reparación | * Actividades a desarrollar en un software ya implementado. * Colaborar con el operador de sistemas en las tareas más operativas del desarrollo de respaldos. * Colaborar en la documentación de errores producidos durante la puesta en marcha y uso de aplicaciones. |
| Administración y Contabilidad | * Colaborar en creación de informe y procesos de negocios relacionados al ámbito de la informática. |

Otras tareas de similar complejidad. Todas estas actividades deberán ser realizadas bajo supervisión. Quien esté a cargo de dicha supervisión deberá velar por el resultado de tales actividades.

**CONSIDERACIONES SOBRE EL INFORME FINAL**

Lo mínimo que debe contener el informe, con independencia de su extensión y profundidad, son los siguientes aspectos:

**1-Introducción**: Siempre debe iniciarse con una introducción que contextualice en general el trabajo: Origen, historia, desarrollo y resultados

**2-Desarrollo**: Debe tener una estructura ordenada y coherente que dé detalles, incluyendo anexos

1. **Para quien** se desarrolló el trabajo (usuario)
2. **Problemas en su negocio** (e impacto) debemos ayudarle a resolver
3. **Funciones** del usuario que deberían mejorar, para solucionar su problema
4. **Actividades y Tareas informáticas** justificadas, para ayudarle en su solución
5. **Plan** de actividades y tareas informáticas a cumplir (qué y cuándo hacerlo)
6. **Bitácora** de cumplimiento del plan incluyendo entradas y resultados
7. **Anexos** con detalles que no es necesario incluir en el texto (referenciar)

**3-Conclusiones**:

1. **Autoevaluación** del resultado mencionando aciertos y desviaciones
2. **Evaluación** cualitativa del resultado por el usuario