



PROYECTO INDIVIDUAL de Práctica Profesionalizante

ANEXO II del Reglamento Institucional de Prácticas Profesionalizantes (PP) para la carrera de Técnico Superior en Desarrollo de Software

CONSIDERANDO QUE:

- El Decreto N° 1559/17, el cual reglamenta las PP en los Institutos de Educación Superior de la Provincia de Santa Fe, establece:
 - ✓ Art. 9: Proyecto Individual de Prácticas Profesionalizantes. Cada estudiante deberá confeccionar su Proyecto de Prácticas Profesionalizantes tomando como referencia el Proyecto Institucional. En el caso de que éstas se realicen en entidades externas, dicho Proyecto formará parte del Contrato/Acta Acuerdo Individual de Prácticas Profesionalizantes, debiendo contar con el consentimiento de las partes.
 - ✓ Art. 10: Distribución **horaria**. La asignación de las horas a cumplimentar por los/as estudiantes previstas para cada año de la Práctica Profesionalizante, serán distribuidas según el Proyecto Institucional de Práctica Profesionalizante del IES, siempre que se respeten, como mínimo, la totalidad de horas estipuladas en los Diseños Curriculares correspondientes.
- El Reglamento Institucional de PP del I.S.P.I. N° 9045 establece que se elige la modalidad *empresa simulada y simulaciones aplicadas a diversos entornos* (Art. 8 inciso d- Reglamento de Prácticas Profesionalizante Marco – Dcto. N° 1559/17) y que esta modalidad será considerada “por defecto”, de tal manera de posibilitar otros proyectos individuales de PP que se puedan convenir con los estudiantes dentro del marco reglamentario,

SE ESTABLECE el siguiente *modelo* para la presentación del Proyecto Individual de PP:



PROYECTO INDIVIDUAL de Práctica Profesionalizante I

Datos generales del/la estudiante

Apellido y Nombre: Sebastián Lardelli

Curso / Año: 2do Año

DNI: 42556089

Correo electrónico: sebalardelli@gmail.com / sebastian.lardelli@institutozonoeste.edu.ar

Descripción del Proyecto de Práctica Profesionalizante

Título	Planazo
Objetivo	Desarrollo de una aplicación web con el objetivo de presentar de manera sencilla a habitantes de una ciudad o turistas la cartera de eventos disponibles.
Docente Tutor	Sebastián Ramón Bruselario
Orientación específica	Análisis - Documentación
Vinculación e Impacto	Nuestro proyecto busca desarrollar una aplicación que permita, a turistas y ciudadanos, visualizar de manera centralizada la oferta de actividades. Al reunir todas las variedades de ofertas recreativas, facilitamos el acceso a las mismas de manera actualizada y personalizada, impulsando la participación de la comunidad y en la promoción del turismo en las distintas localidades.
Introducción	Durante la materia Práctica Profesionalizante I se propone idear y diseñar un proyecto de software, comprendiendo las etapas de análisis y diseño. Tomamos la decisión sobre la aplicación a desarrollar basándonos en que buscábamos un proyecto que pueda implementar un modelo de negocio C2C, que resulte desafiante y que responda a la necesidad de tener una fuente, realmente adoptada por la comunidad, de los eventos y actividades que ocurren en una ciudad en un determinado momento.
Recursos	Documentación: <ul style="list-style-type: none">• Draw.io• Google Docs Diseño UI: <ul style="list-style-type: none">• Figma



Metodología	Se empleará metodología Kanban para coordinar el proyecto.
Tareas a desarrollar	<ul style="list-style-type: none">• Diseño de interfaz UI/UX• Documentación<ul style="list-style-type: none">○ Diagrama de entidad-relación○ Diagrama de secuencia
Horas de trabajo semanales	Se estiman 6 horas semanales en promedio.
Estimación de tiempos y plazos de realización	De acuerdo a las tareas propuestas se estima extender el proyecto durante la extensión del ciclo lectivo actual. Iniciando el desarrollo durante la segunda mitad del año. Tiempo total estimado 7 meses (01/05/2024 - 01/12/2024).
Otra información de interés	-

Firma del/la estudiante

Aclaración:

Firma del Docente Tutor

Aclaración:.....

Firma de Rector/Vicerrector del Instituto

Aclaración: