

TECNICATURA EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad curricular: PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES I

Ubicación en el Diseño Curricular: SEGUNDO AÑO

Formato curricular: PROYECTO

Régimen del cursado: ANUAL – PRESENCIAL

Carga horaria semanal: 4 HORAS CÁTEDRA

Profesor: GONZALO MUSELLI

Ciclo lectivo: 2026

PLANIFICACIÓN: PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES I

AÑO: 2^{DO} AÑO

DOCENTE: MUSELLI GONZALO

Campo de Formación	Ubicación en el Diseño	Régimen de Cursado	Hs. Cátedras Semanales	Hs. Cátedras Anuales	Formato Propuesto
Práctica Profesionalizante	Segundo Año	Anual	4 horas	128 horas	Proyecto

DEFINICIÓN:

Las prácticas profesionalizantes responden lo descrito en este diseño curricular a los efectos de cubrir el alcance del perfil profesional con el fin de desarrollar sus actividades dentro del área ocupacional que le compete al Técnico Superior en Desarrollo de Software. Esta práctica debe estar planificada desde la institución educativa, monitoreada y evaluada por un docente o equipo docente especialmente designado a tal fin y debe poner en juego los desempeños relacionados con las habilitaciones profesionales.

OBJETIVOS GENERALES:

Su objetivo fundamental es poner en práctica saberes profesionales significativos sobre procesos socio-productivos de bienes y servicios, que tengan afinidad con el futuro entorno de trabajo en cuanto a su sustento científico-tecnológico y técnico. Asimismo, pretenden familiarizar e introducir a los estudiantes en los procesos y el ejercicio profesional vigentes para lo cual utilizan un variado tipo de estrategias didácticas ligadas a la dinámica profesional caracterizada por la incertidumbre, la singularidad y el conflicto de valores.

FUNDAMENTACIÓN

Esta unidad curricular está diseñada para articular los conocimientos previamente adquiridos en las materias cursadas dentro de la carrera, las habilidades personales de cada alumno, el aporte de las empresas o asociaciones con sus realidades socioeconómicas dentro de un contexto determinado, con el propósito de alcanzar el perfil de egresado como técnico en desarrollo de software.

Es imprescindible que este espacio brinde a los alumnos la posibilidad de confrontar lo desarrollado dentro de la institución con su aplicación en el campo laboral.

PROBLEMÁTICA DEL CAMPO

En vista de la ubicuidad digital en que se halla cada vez más inmersa la humanidad por el acceso a los diversos dispositivos móviles desde finales del siglo XX, presenta un desafío para los técnicos en especial...: articular conocimiento, trabajo en equipo, empatía, perseverancia, no temor al fracaso, buen humor, modestia, cooperación, paciencia, disposición a aprender siempre, etc.

Prácticas Profesionalizantes I deberá brindar las oportunidades para que los alumnos puedan efectuar la autoevaluación respecto de sus capacidades cognitivas y emocionales, con el simple e imprescindible propósito de mejorarse, superarse, crecer en cada uno de esos campos.

Finalidad:

El desarrollo de esta unidad curricular tiene como finalidad afianzar la construcción del rol del Técnico Superior en Desarrollo de Software, el cual se viene configurando desde el primer año y continuará profundizándose en cada una de las instancias de formación siguientes. La misma posibilita la integración y contrastación de los saberes construidos en la formación de los otros campos, y garantiza la articulación teoría-práctica en los procesos formativos a través del acercamiento de los estudiantes a situaciones reales de trabajo, propiciando una aproximación progresiva al campo ocupacional hacia el cual se orienta la formación y poniendo a los estudiantes en contacto con diferentes situaciones y problemáticas que permitan la identificación del objeto de la práctica profesional como así también del conjunto de procesos técnicos, tecnológicos, científicos, culturales, sociales y jurídicos que se involucran en la diversidad de situaciones socioculturales y productivas que se relacionan con un posible desempeño profesional. Aquí se propone abordar los procesos involucrados en el relevamiento de necesidades y la participación en el equipo de desarrollo de artefactos de software, dentro de la organización u ámbito donde se realice esta práctica profesionalizante, para lo cual es conveniente que el estudiante logre:

- Identificar necesidades presentes en el territorio integrando las capacidades adquiridas para el diseño y construcción de los componentes de artefactos de software.
- Reconocer los procedimientos y etapas del desarrollo de artefactos de software.
- Familiarizarse con el ambiente laboral, tomando contacto con la operatoria y forma de organización del trabajo en distintas áreas de la empresa.

OBJETIVOS DE LA MATERIA

- Comprender la importancia del técnico en desarrollo de software en el siglo XXI
- Despertar una mentalidad abierta a los nuevos conocimientos
- Potenciar las capacidades intelectuales y habilidades personales
- Concientizar el respeto por el medio ambiente
- Desarrollar el arte de la conversación, base del verdadero trabajo en equipo
- Aceptar y aplicar la responsabilidad completa de su trabajo como preludeo de su desarrollo laboral futuro.

PROPÓSITOS:

- Lograr que los alumnos puedan visibilizar el campo laboral de la informática
- Crear situaciones para que internalicen la cultura del trabajo responsable con principios éticos.
- Fomentar el trabajo en equipo como base de un crecimiento exponencial en el desarrollo de los programas informáticos eficientes.
- Brindar herramientas para integrar los conocimientos adquiridos en la institución.
- Crear un ambiente ameno, participativo, alegre, solidario y competitivo a la vez con la meta de superación constante con el lógico disfrute de los objetivos alcanzados.

METODOLOGIA DE CURSADA:

El desarrollo de la cátedra se basará en la interacción de los alumnos con el docente. Se le pedirá a los alumnos que como ejercitación resuelvan las actividades teóricas y prácticas que se le propondrán a medida que avanza el cursado, de forma que cuenten

con la práctica y el material necesario para aprobar los Trabajos Prácticos que lo habilitan para el examen final.

Los alumnos consultarán todas las dudas con los docentes y remitirán los trabajos realizados a la aplicación Classroom que utilizamos durante el transcurso del ciclo lectivo.

En momentos que la concurrencia a las clases y/o lugares de pasantías no sea factible, se utilizará los servicios educativos gratuitos disponibles para seguir conectados tratando de adaptar esta materia donde la presencialidad es imprescindible para aguzar las habilidades y capacidades individuales y grupales.

EVALUACIÓN

En caso de efectuar pasantías se elaborará un informe en base a los puntos previamente consensuados por institución educativa, entidad externa, jefe de carrera, docente de la materia y dados a conocer al alumno, con el propósito de mantener un criterio claro, coherente y apropiado al momento de redactarlo.

El alumno, previa aprobación materias correlativas, obtención de un resultado positivo de las pasantías dentro o fuera de la institución, deberá cumplimentar con los trabajos solicitados cuya defensa será evaluada al finalizar el año lectivo en una mesa compuesta con docentes de las materias de programación, base de datos y/o prácticas Profesionalizantes I.

PROGRAMA DE ESTUDIO:

- Introducción a la materia
- Trabajos prácticos con empresas simuladas
- Pasantías en empresas y/o instituciones sin fines de lucro según normativas vigentes.

PROYECTOS:

- Proyectos y prácticas desarrolladas con HTML, CSS y JavaScript.

BIBLIOGRAFÍA:

- Legislación de pasantías vigente.
- Webgrafía actualizada según el desarrollo de la materia y las problemáticas emergentes.
- Instituto de Educación N° 7. Reglamento Académico Institucional.