



000027

Práctica Profesional Supervisada

INSTITUTOS/S: **INSTITUTO DE TECNOLOGÍA E INGENIERÍA**

CARRERA/S: **Licenciatura en Informática**

RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA Y EQUIPO DOCENTE:
Fernando Puricelli

Cristian Schiffino

AÑO: 2025

CRÉDITOS: 7

CARGA HORARIA DE INTERACCIÓN PEDAGÓGICA: 64

CARGA HORARIA TOTAL: 175

CÓDIGO DE LA MATERIA EN SIU:

000027

1. Fundamentación

La materia busca ofrecer a los y las estudiantes la oportunidad de realizar una experiencia que les permita completar la formación recibida a lo largo de la carrera a partir del abordaje integral de una situación problemática.

Los y las estudiantes deben proponer un trabajo que pueda tener algún componente de investigación, de desarrollo tecnológico o de resolución técnica de problemas propios de los distintos campos de desempeño profesional, preferentemente interdisciplinarios. Es propicio que los contextos sean reales, que éstos pongan en juego diversas competencias al estudiante y propongan un desenvolvimiento personal relacionado con el campo profesional.

Al mismo tiempo, es deseable que la realización de la PPS permita contribuir a la investigación, el desarrollo y la innovación local, nacional y regional, a través de la ejecución de actividades de extensión y/o transferencia de conocimiento y/o soluciones. La UNA HUR se propone formar profesionales de excelencia, que puedan desenvolverse de manera satisfactoria en distintos ámbitos y contextos, integrando organizaciones públicas o privadas, en actividades de investigación y desarrollo, en consultoría, generando emprendimientos, entre otras actividades posibles.

2. Propósitos y/u objetivos

- *Promover la integración y la profundización de conocimientos conceptuales, destrezas, habilidades, capacidades y competencias adquiridas en la carrera ligadas a la situación problemática a resolver y encarar el aprendizaje de otros requeridos específicamente por el proyecto.*
- *Movilizar y desarrollar capacidades de razonamiento, de búsqueda de fuentes de información, de resolución de problemas, y habilidades experimentales y procedimentales, de acuerdo con las reglas y criterios específicos de la profesión.*
- *Mejorar las habilidades de comunicación académica, técnica y/o profesional de manera escrita y oral.*

000027



- *Profundizar el desarrollo de la creatividad, el trabajo en equipo y de forma multidisciplinar, la innovación, el espíritu emprendedor, el pensamiento crítico y reflexivo, el compromiso social y ambiental, y la actitud ética y responsable en las distintas etapas de la tarea.*
- *Abordar situaciones similares a las que podrían encontrarse en el campo profesional, profundizando e integrando los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, a través del desarrollo, presentación y defensa de un trabajo.*

3. Contenidos mínimos

Roles y funciones dentro de un equipo. Trabajo en equipo. Autoaprendizaje. Buenas prácticas en la gestión de recursos informáticos. Planificación de recursos. Sistemas de gestión de código integrado. Trabajo en forma remota. Relevamiento y selección de información. Conocer normas, estándares y criterios de calidad. Elaboración de Informes. Exposición de informes. Integración en contextos reales de trabajo. Reconocimiento de roles en esos contextos. Aplicación en el marco de empresas de desarrollo de software, instituciones, organismos y sectores productivos. Vinculación con problemáticas concretas, metodologías vigentes y entornos tecnológicos reales. Procesos de acceso al mercado laboral.

4. Carga horaria

Créditos	Interacción pedagógica		Trabajo Autónomo	Total
7	Teoría: 16	Práctica: 48	111	175

4.1. Trabajo autónomo de la/el estudiante

Actividad	Carga horaria
<i>Lectura de contenidos teóricos apuntes o bibliografía.</i>	25
<i>Desarrollo del proyecto.</i>	40
<i>Investigar y aplicar herramientas de modelado y de gestión de proyectos.</i>	16
<i>Preparación de los entregables para los puntos de control.</i>	30

000027

5. Programa analítico

Dada la gran diversidad de los tipos de proyecto posibles y dado que cada proyecto se trata de la ejecución por parte del alumno/a de un trabajo profesional original, la materia no cuenta con un programa con temas a dictar predeterminados como la mayoría de las asignaturas, sino que debe tener una Guía que cubra todas las etapas de un trabajo típico de la profesión, que sea lo suficientemente versátil para adecuarse a los diferentes tipos de proyecto que se presentan dentro de dicho ámbito, en una realidad dinámica y cambiante y a su vez que sea susceptible de poder realizar un seguimiento y un control por parte del/ la Docente Supervisor/a.

6. Ejes y enunciados Multidimensionales y transversales

Eje	Nivel de logro de Aprendizaje	Acciones de enseñanza
C1. Identificación, formulación y resolución de problemas de informática	Alto	Aprendizaje orientado a Proyectos, tutoría, aprendizaje cooperativo.
C2. Concepción, diseño y desarrollo de proyectos de informática	Alto	Aprendizaje orientado a Proyectos, tutoría, aprendizaje cooperativo.
C3. Gestión, planificación, ejecución y control de proyectos de informática	Alto	Aprendizaje orientado a Proyectos, tutoría, aprendizaje cooperativo.
C4. Utilización de técnicas y herramientas de aplicación en la informática	Alto	Aprendizaje orientado a Proyectos, tutoría, aprendizaje cooperativo.
C5. Generación de desarrollos tecnológicos y/o innovaciones tecnológicas	Alto	Aprendizaje orientado a Proyectos, tutoría, aprendizaje cooperativo.
C6. Fundamentos para el desempeño en equipos de trabajo	Alto	Aprendizaje orientado a Proyectos, tutoría, aprendizaje cooperativo.
C7. Fundamentos para la comunicación efectiva	Alto	Aprendizaje orientado a Proyecto, tutoría, aprendizaje cooperativo.
C8. Fundamentos para la acción ética y responsable	Alto	Aprendizaje orientado a Proyectos, tutoría, aprendizaje cooperativo.
C9. Fundamentos para evaluar y actuar en	Alto	Aprendizaje orientado a Proyectos, tutoría, aprendizaje cooperativo.

000027



<i>relación con el impacto social de su actividad en el contexto global y local</i>		
<i>C10.Fundamentos para el aprendizaje continuo</i>	<i>Alto</i>	<i>Aprendizaje orientado a Proyectos, tutoría, aprendizaje cooperativo.</i>
<i>C11.Fundamentos para la acción emprendedora</i>	<i>Alto</i>	<i>Aprendizaje orientado a Proyectos, tutoría, aprendizaje cooperativo.</i>

7. Bibliografía y recursos

7.1 Bibliografía obligatoria

Pressman, Roger (2021). "Ingeniería del Software: un enfoque práctico", 9º edición, Editorial McGraw-Hill.

Sommerville, Ian (2016). "Ingeniería del Software", 10º edición, Editorial Pearson Educación.

7.2 Bibliografía optativa

Project Management Institute. (2021). "Project Management Body of Knowledge (PMBOK) Guide", 5th Ed. USA, Pennsylvania: Project Management Institute, Inc.

7.3 Recursos

Para la gestión del proyecto de la PPS, los alumnos utilizan el software Trello o cualquier otro software libre con funcionalidades similares.

Para el modelado de los artefactos resultantes del proyecto, se utiliza la herramienta Smart UML o similar que puede ser propuesta por los alumnos y validada con el tutor de la PPS.

8 Metodología de enseñanza

8.1 Modalidades u opciones pedagógicas

000027

El/La alumno/a acordará con el/la docente a cargo de la PPS el lugar dónde realizará la misma. Los lugares posibles para la realización de la PPS se definen en el Reglamento de las Prácticas Supervisadas (RCS Nro. 066/16).

8.2 Formación Práctica

Los alumnos/alumnas deben llevar la gestión de un proyecto de desarrollo de software cubriendo todas las etapas, la planificación, la ejecución y el control logrando la construcción de los artefactos necesarios para cada tipo de proyecto.

Los alumnos/alumnas emplean herramientas de gestión de proyectos para la construcción de artefactos de la gestión del proyecto y herramientas CASE para el modelado de los artefactos resultantes en las distintas etapas de ingeniería (diagramas de casos de uso, diagramas de clases, DER, diagrama de arquitectura).

Los avances del proyecto de la PPS son presentados al tutor/a en diferentes puntos de control según lo definido en el cronograma propuesto por el responsable de la materia.

9 Evaluación y régimen de aprobación

9.1 Modalidad de evaluación

La evaluación de los/as alumnos/as se hará en un coloquio al momento de la entrega del trabajo final. Se evaluarán ítems como: dominio de conocimientos, aplicación de los mismos, responsabilidad en la tarea. Cumplimiento de los cronogramas. Iniciativa y toma de decisiones. Capacidad para la comunicación escrita y oral. Los pasos administrativos para la aprobación final de la materia PPS se presentan en el Reglamento de las Prácticas Supervisadas (RCS Nro. 066/16).

El alumno deberá poseer una asistencia no inferior al 75% en las clases presenciales.

9.2 Aprobación de la cursada

Para aprobar la cursada y obtener la condición de regular, el régimen académico establece que debe obtenerse una nota no inferior a cuatro (4) puntos. Todas las instancias evaluativas deberán tener una instancia de recuperatorio. Podrán acceder a la administración de esta modalidad solo aquellos y aquellas estudiantes que hayan obtenido una nota inferior o igual a 6 (seis) puntos en el examen parcial.

000027

Siempre que se realice una evaluación de carácter recuperatorio, la calificación que los/as estudiantes obtengan reemplazará la calificación obtenida en el examen que se ha recuperado y será la considerada definitiva a los efectos de la aprobación.

En el caso de las PPS, se debe concluir con el proyecto de PPS presentado al docente tutor para luego ser presentado en el Consejo Directivo del Instituto de Tecnología e Ingeniería de acuerdo con el procedimiento definido en el Reglamento de las Prácticas Supervisadas (RCS Nro. 066/16).

9.3 Acreditación de la materia

La evaluación de la PPS se detalla en el punto 6 del Reglamento de las Prácticas Supervisadas (RCS Nro. 066/16).