

ANEXO 1 A LA RESOLUCIÓN N°

PLAN DE ESTUDIOS

TECNICATURA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

TÍTULO QUE OTORGA: TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

NÓMINA DE ESPACIOS CURRICULARES POR CURSO

PRIMER AÑO

Estructura de las Organizaciones
2. Inglés
3. Algebra
4. Probabilidad y Estadística
5. Arquitectura de Computadoras
6. Introducción a la Programación
7. Introducción a la Informática
8. Prácticas Profesionalizantes I: Taller de Programación

SEGUNDO AÑO

9. Inglés Técnico
10. Análisis Matemático
11. Sistemas de Información I
12. Estructura de Datos
13. Informática y Programación en Sitios Web
14. Redes
15. Prácticas Profesionalizantes II: Desarrollo de Redes y Software

TERCER AÑO

16. Ética y Deontología
17. Legislación Informática
18. Sistemas Operativos y Entornos de Programación
19. Sistemas de Información II
20. Programación de Software
21. Base de Datos
22. Diseño, Elaboración y Gestión de Proyectos Informáticos
23. Prácticas Profesionalizantes III: Desarrollo de Base de Datos



ANEXO 111 A LA RESOLUCIÓN N°

TECNICATURA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

TÍTULO QUE OTORGA: TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

PERFIL PROFESIONAL

**Alcance del perfil profesional**

El Técnico Superior en Desarrollo de Software estará capacitado para producir artefactos de software, lo que comprende su diseño detallado, construcción -reutilizando elementos existentes o programándolos enteramente- y verificación unitaria, así como su depuración, optimización y mantenimiento; desarrollando las actividades descriptas en el perfil profesional y cumpliendo con los criterios de realización establecidos para las mismas en el marco de un equipo de trabajo organizado por proyecto.

El proceso de desarrollo de software es una tarea grupal, o también individual y muchas veces multidisciplinaria que se organiza por proyectos. Cada proyecto es negociado y acordado con el cliente o usuario y llevado a cabo por un equipo de trabajo constituido "ad-hoc", conducido y administrado por un líder que mantiene la relación diaria con el cliente o usuario y asume la responsabilidad operativa del proyecto.

- Modelizar artefactos de software a partir de especificaciones, refinándolas en caso necesario, para determinar el diseño detallado y las características de una solución que las satisfaga en el contexto de la arquitectura del sistema de software del cual van a formar parte.
- Construir los artefactos de software que implementen el diseño realizado, aplicando patrones o reutilizando código en la medida en que resulte posible. Al hacer esto, y en función de lo acordado para el proyecto, optimizará el desempeño de lo que construya aplicando buenas prácticas de programación y documentación.
- Verificar los artefactos de software construidos considerando las necesidades de cobertura de la prueba. Para ello diseña los casos considerando el entorno de pruebas y ejecuta pruebas unitarias, así como registra los datos y resultados. De ser necesario, realiza acciones correctivas sobre el código hasta satisfacerse de que cumpla con las especificaciones recibidas.
- Revisar el código de artefactos de software para resolver defectos o mejorarlo. Este código puede ser propio o ajeno. Esta actividad comprende revisiones cruzadas con otros integrantes del proyecto para asegurar la calidad del producto. Algunas asignaciones requieren una revisión de código ya existente para poder ampliar funcionalidades o refactorizarlo.
- Documentar sus actividades y los resultados obtenidos aportando elementos para asegurar la calidad de los proyectos de acuerdo a normas y estándares establecidos.
- Gestionar sus propias actividades dentro del equipo de trabajo del proyecto. Ello comprende la planificación (organización y control) de las tareas a realizar, el oportuno reporte de avances y dificultades y el registro y reflexión sobre lo realizado para capitalizar experiencias y estimar métricas aplicables a su actividad.
- Desempeño de base — Esto implica conocer y saber utilizar con propiedad y en condiciones de seguridad recursos de hardware, software y redes para emplear los ambientes que necesite para el

PROVINCIA DEL CHACO  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA,  
CIENCIA Y TECNOLOGÍA

desarrollo y la verificación del software, mantener los repositorios de información que necesite utilizar y disponer de los productos de su trabajo en condiciones de confiabilidad.

### ÁREA OCUPACIONAL

Este técnico se ocupa en organizaciones de diversos tipos. Empresas que realizan desarrollo de software por encargo de organizaciones locales o extranjeras, que proveen software junto con otros servicios de asesoramiento y consultoría, y, en menor número, que desarrollan sus propios productos de software para vender en el país o en el exterior.

- También en organizaciones dedicadas a otras actividades, pero que producen el software que necesitan para desarrollar sus propias actividades o que integran en productos que ayndén.
- Su posición ocupacional suele denominarse analista programador o programador, aunque últimamente se está generalizando una denominación más abarcativa y menos «categorizante,

desarrollador de software.

PROF. NERI FRANCISCO E. ROMERO  
Ministro de Educación  
Cultura, Ciencia y Tecnología



9388