

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Ingeniería Informática
-------------	------------------------

Rama de Conocimiento:	Ingeniería y Arquitectura
-----------------------	---------------------------

Facultad/Escuela:	Escuela Politécnica Superior
-------------------	------------------------------

Asignatura:	Prácticas en Empresa
-------------	----------------------

Tipo:	Optativa
-------	----------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	3643
---------	------

Periodo docente:	Octavo semestre
------------------	-----------------

Materia:	Prácticas en Empresa
----------	----------------------

Módulo:	Proyecto de Fin de Grado y Prácticas en Empresas
---------	--

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Alberto Garcés Jiménez	alberto.garces@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Tiene por objeto dar a conocer la realidad del mundo empresarial al estudiante. Durante las prácticas el alumno podrá aplicar y ampliar los conocimientos adquiridos durante la titulación. La correcta confección de un curriculum vitae así como el informe final de la práctica pondrán el punto inicial y final respectivamente al ciclo laboral iniciado en esta etapa. Se realizará un seguimiento al alumno con el objeto de comprobar su grado de aprovechamiento, cumplimiento y adaptación al mundo laboral real.

OBJETIVO

El objetivo general de la asignatura es que el alumno ponga en práctica conocimientos, habilidades y competencias que haya adquirido en sus años de estudio universitario dentro del área de trabajo que le sea designada por la entidad en la que vaya a realizar la práctica.

Los fines específicos de la asignatura son:

Búsqueda metodológica de un trabajo que permita desarrollar los conocimientos y competencias adquiridos en el Grado.

Conocimiento de los requerimientos específicos del trabajo, saber programar el esfuerzo necesario y cumplir los compromisos adquiridos.

Aprender y aplicar técnicas, metodologías y ser capaz de seguir los procesos orientando la actividad al logro de los objetivos.

Cultivar los valores de innovación, creatividad, emprendimiento y servicio.

Evaluar la actividad realizada y el entorno profesionalmente y con sentido crítico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes a las materias del grado.
Predisposición a realizar un trabajo excelente.

CONTENIDOS

1. Formación para la búsqueda de un trabajo lo más próximo a los intereses profesionales del ALUMNO
 - 1.1. CV
 - 1.2. Entrevistas
2. Acompañamiento tutorizado en el PROYECTO FORMATIVO de las PRACTICAS.
 - 2.1. Asesoramiento sobre buenas prácticas y orientación al resultado y a la satisfacción personal.
 - 2.2. Feedback sobre las capacidades, conocimientos y actitudes desempeñadas por el ALUMNO de los TUTORES DE EMPRESA y ACADEMICO.
3. Realización de las PRACTICAS con una metodología de trabajo, organización y reporting.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La principal actividad del ALUMNO es trabajar como ingeniero en prácticas en una EMPRESA real para aplicar los conocimientos y competencias adquiridos en el Grado. El número mínimo de horas exigidas es de 137, que empiezan a computar desde que el ALUMNO se haya matriculado en la ASIGNATURA. El período para desarrollar las PRACTICAS se corresponde con el PERIODO LECTIVO OFICIAL, aunque las PRACTICAS pueden empezarse antes, siempre que el ALUMNO se encuentre ya matriculado en la ASIGNATURA. Para obtener la evaluación en CONVOCATORIA ORDINARIA, las PRACTICAS y EVIDENCIAS EVALUABLES deberán presentarse antes del cierre de actas de dicha convocatoria. El ALUMNO tendrá una segunda oportunidad en CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA debiendo presentar toda la documentación antes del cierre de actas de dicha convocatoria. El proceso tiene cuatro fases: BUSQUEDA, COMIENZO DE LAS PRACTICAS, TRANCURSO DE LAS

PRACTICAS, FINALIZACION DE LAS PRACTICAS que se describen a continuación.

1)BUSQUEDA

El ALUMNO es responsable de buscar con un método una EMPRESA donde trabajar, sometiéndose a uno o más procesos de selección hasta que sea aceptado y deberá comenzar dicha búsqueda con antelación suficiente. La EMPRESA puede ser también una institución, organización pública o privada, bien de ámbito nacional e internacional. Para la BUSQUEDA, el ALUMNO cuenta con las herramientas y apoyo del DEPARTAMENTO DE PRACTICAS Y EMPLEO y del TUTOR ACADEMICO (ambos de la UFV).

El ALUMNO completará la BUSQUEDA rellenando la FICHA 1 en la que explicará qué actividades ha realizado y adjuntará su CV y una de las CARTAS DE PRESENTACION empleadas, subiéndola una vez terminada al apartado correspondiente del AULA VIRTUAL.

2)COMIENZO DE LAS PRACTICAS EN EMPRESA

En el momento de ser aceptado por la EMPRESA, lo comunicará al DEPARTAMENTO DE PRACTICAS Y EMPLEO para que la UFV firme el CONVENIO con la EMPRESA. El ALUMNO normalmente no tiene que subir el CONVENIO al AULA VIRTUAL, ya que es un procedimiento que formalizan la EMPRESA y la UFV. La EMPRESA asignará al ALUMNO un TUTOR DE EMPRESA que presentará y guiará su PROYECTO FORMATIVO y que el ALUMNO lo acometerá con diligencia.

Al empezar las PRACTICAS, el ALUMNO rellenará la FICHA 2 explicando cuál es su cometido en la EMPRESA y la subirá a la sección correspondiente del AULA VIRTUAL.

3)TRANSCURSO DE LAS PRACTICAS

El ALUMNO se Incorporará a la EMPRESA en la fecha acordada, cumplirá el horario y respetará sus normas de funcionamiento, seguridad y prevención de riesgos laborales y no abandonar las PRACTICAS antes de su finalización. Si la EMPRESA tuviese requisitos de confidencialidad, deberá cumplirlos.

4)FINALIZACION DE LAS PRACTICAS EN LA EMPRESA

Al finalizar las PRACTICAS, el ALUMNO resumirá su actividad en una MEMORIA, que deberá subir al apartado correspondiente del AULA VIRTUAL.

También será evaluado por el TUTOR DE LA EMPRESA mediante el INFORME DE EVALUACIÓN. El TUTOR ACADEMICO lo requerirá directamente al TUTOR DE LA EMPRESA, por lo que el ALUMNO no necesitará subirlo.

Por parte de la UFV el ALUMNO cuenta con las siguientes herramientas y recursos para finalizar con éxito este itinerario: un PORTAL DE PRACTICAS Y EMPLEO, TALLERES Y TUTORIAS.

1)PORTAL DE PRACTICAS Y EMPLEO

El DEPARTAMENTO DE PRACTICAS Y EMPLEO de la UFV mantiene actualizado el PORTAL DE PRACTICAS Y EMPLEO para facilitar la búsqueda en la que aparecen vacantes de empresas especialmente interesadas en la contratación de estudiantes en prácticas.

2)TALLERES “PROTAGONIZA TU FUTURO”

Como apoyo a la BUSQUEDA del ALUMNO, el DEPARTAMENTO DE PRACTICAS Y EMPLEO organiza 4 TALLERES para aprender una metodología de búsqueda de trabajo apropiada a sus intereses. Los TALLERES podrán tener lugar antes o después de encontrar el trabajo. La asistencia y participación en los TALLERES forma parte de la evaluación de la ASIGNATURA.

3)TUTORIAS

Por otro lado, el TUTOR ACADEMICO (PROFESOR DE LA ASIGNATURA) está a disposición del ALUMNO para poder resolver online o presencialmente cualquier cuestión que precise relacionada con la ASIGNATURA.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
13 horas	137 horas
Tutorías 3h Evaluación 1h Taller 9h	Experiencias Externas 137h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el ámbito de los proyectos informáticos.

Cultivar una actitud de inquietud intelectual y de búsqueda de la verdad en todos los ámbitos de la vida y potenciar la comunicación interpersonal e intercultural desde una actitud de diálogo, respeto y compromiso personal y social hacia uno mismo y hacia los demás, interpretando cualquier información o realidad que se presente y contrastándola con una concepción propia acerca de la verdad y del sentido de la existencia.

Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.

Competencias específicas

Capacidad de auto-organización de actividades complejas, entregando con puntualidad los trabajos encomendados

Capacidad de comunicación y trabajo en equipo en un entorno nuevo y desconocido

Afrontar con proactividad el contenido del trabajo propuesto, empleando los conceptos aprendidos

Realización del trabajo con calidad, buscando la excelencia

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer los principios básicos de la búsqueda de un puesto de trabajo, aprendiendo la elaboración del curriculum vitae y la carta de presentación.

Saber realizar una entrevista de trabajo y entender el proceso de selección de una empresa,

Adquirir experiencia y hábitos tanto personales como técnicos en el desarrollo de una actividad en un entorno empresarial.

Saber adoptar y aplicar conocimientos adquiridos en la formación universitaria a la práctica profesional

Aprender a organizar y cumplir con calidad el trabajo de acuerdo a las directrices de los superiores jerárquicos de los cuales depende su trabajo

Saber emplear de forma básica las dotes personales de comunicación para conseguir los objetivos

Reportar de forma sintética y completa las actividades realizadas

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Los pesos específico de cada elemento de evaluación son los siguientes::

1. MEMORIA realizada por el ALUMNO: 25%
2. INFORME DE EVALUACION realizado por el TUTOR DE EMPRESA: 60%
3. Evaluación del TUTOR ACADEMICO: 15%, que se desglosa:
 - 3.1. FICHA 1 (BUSQUEDA): 7,5%
 - 3.3. FICHA 2 (COMIENZO). 2,5%
 - 3.4. Asistencia a TALLERES: 2,5%
 - 3.5. Puntualidad entregas y diligencia en las obligaciones: 2,5%

Condiciones:

- Sólo computarán a efectos de la ASIGNATURA las PRACTICAS que se realicen dentro de un CONVENIO con la UFV.
- Sólo computarán las PRACTICAS, si el ALUMNO está t permanece debidamente matriculado en la ASIGNATURA
- Los elementos 1 y 2 deberán calificarse con 5.0 o superior. De lo contrario se suspenderá la ASIGNATURA.
- El ALUMNO con dispensa académica tiene el mismo proceso de evaluación que el que no la tiene
- El ALUMNO que supere el 50% con la suma de los pesos específicos de los elementos de evaluación sin aprobar, le correrá la convocatoria en la que se encuentre.
- Cualquier tipo de fraude o plagio por parte del alumno en una actividad evaluable, será sancionado según se recoge en la Normativa de Convivencia de la UFV. A estos efectos, se considerará "plagio" cualquier intento de defraudar el sistema de evaluación, como copia en ejercicios, exámenes, prácticas, trabajos o cualquier otro tipo de entrega, bien de otro compañero, bien de materiales o dispositivos no autorizados, con el fin de hacer creer al profesor que son propios.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

(2020). Reglamento de Prácticas Académicas. Universidad Francisco de Vitoria. Recuperado de <https://www.ufv.es/wp-content/uploads/2018/01/REGLAMENTO-DE-PR%C3%81CTICAS-ACAD%C3%89MICAS-ACTUALIZADO-2019-2.pdf>

(Curso Primero). Apuntes de Gestión del Conocimiento y Habilidades de la Persona y Proyecto de Desarrollo Personal. Universidad Francisco de Vitoria.

Complementaria

Gobierno de España. (2014). Real Decreto 592/2014, de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios. Boletín Oficial del Estado.