

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en 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:	5645
---------	------

Periodo docente:	Séptimo 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 Celedonio Fernández Bravo Martín	a.fernandezbravo@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Es asignatura da a conocer la realidad del mundo empresarial al estudiante. Durante las prácticas en un entorno real el alumno puede aplicar y ampliar los conocimientos adquiridos durante la titulación. El alumno debe perfeccionar su currículum vitae y realizar correctamente la memoria final de lo que ha sido su actividad en la organización, realizándose un seguimiento al alumno para comprobar su grado de aprovechamiento, cumplimiento y adaptación al mundo laboral real.

OBJETIVO

El objetivo de la asignatura es que el alumno ponga en práctica los conocimientos, habilidades y competencias que ha adquirido en sus años de estudio universitario dentro de un entorno de trabajo en una entidad en la que va a realizar la práctica y que deberá conseguir mediante un proceso competitivo.

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 conocimientos teóricos requeridos variarán de acuerdo con las oportunidades ofrecidas por las empresas, pero, en general, se corresponden con los adquiridos en las distintas materias del grado.

En lo que respecta a habilidades y competencias (gestión de tiempo, habilidades de comunicación, trabajo en equipo, creatividad, etc.) los alumnos podrán usar con especial provecho lo aprendido en Habilidades y Competencias de la Persona, en el primer año del grado

Finalmente, en lo relativo a las actitudes mostradas, los alumnos también se beneficiarán del recorrido realizado en las asignaturas de Antropología y Responsabilidad Social y Ética y Deontología, cursadas en segundo y tercer curso respectivamente.

CONTENIDOS

La asignatura es eminentemente práctica, con una carga muy ligera de contenidos teóricos que, con el apoyo del Departamento de Prácticas y Empleo (DPE), se impartirán en su mayor parte en forma de talleres. No obstante, para facilitar el aprovechamiento de su experiencia, se apoyará a los alumnos en:

1. Conocimiento de cómo se realizan los procesos de las prácticas y manejo de los recursos disponibles
 - 1.1. Convenio
 - 1.2. El Departamento de Prácticas y Empleo
 - 1.3. Las fichas, la Memoria y los Talleres
2. Formación para la búsqueda de un trabajo lo más próximo a los intereses profesionales del alumno

- 2.1. Conocimiento personal para mejorar el mensaje de presentación
- 2.2. Marca personal y CV
- 2.3. Entrevistas
- 2.4. Salidas profesionales

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades de la asignatura se clasifican en tres grupos: Búsqueda de Empleo, Realización de las prácticas y Talleres.

BUSQUEDA DE EMPLEO

1. El alumno es responsable de buscar una EMPRESA donde trabajar en prácticas, sometiéndose a uno o más procesos de selección hasta que sea aceptado.
2. Es recomendable que se dé de alta en el Portal de Prácticas y Empleo de la UFV, en el que encontrará ofertas de empresas que normalmente ya tienen un convenio firmado con la UFV. Si el alumno encuentra empleo por su cuenta deberá ponerse en contacto con el profesor y/o con el Departamento de Prácticas y Empleo (DPE) para que procedan a formalizar el convenio.
3. El alumno deberá comenzar la búsqueda de un empleo con antelación suficiente, de modo que finalicen en el periodo de evaluación. Por otro lado, se recomienda perfeccionar antes el mensaje y el CV, así como buscar que su realización sea en período de menor carga académica, normalmente el segundo cuatrimestre. Así mismo, las Prácticas deben realizarse por la mañana, de modo que puedan seguirse las clases, que normalmente son por la tarde.
4. El empleo puede tener lugar en una empresa, organización o institución pública o privada nacional o internacional. El alumno cuenta con las herramientas y apoyo del DPE y del tutor académico de la asignatura.
5. La evaluación de la búsqueda se realiza rellenando y entregando la FICHA 1 en la que el alumno explicará las actividades que ha realizado para encontrar trabajo y la FICHA 2 en la que explicará el trabajo que va a realizar. Las plantillas de ambas fichas se encuentran en el Aula Virtual.

REALIZACION DE LAS PRACTICAS

1. En el momento que el alumno llega a un acuerdo y es aceptado por la empresa, lo comunica al DPE y/o profesor para que la UFV tramite el convenio y el alumno firme el anexo que se le prepara. La empresa o institución asigna un tutor externo que presentará y guiará su proyecto formativo al alumno para que lo acometa.
2. El alumno se incorpora entonces en la fecha acordada, cumpliendo el horario y respetando sus normas de funcionamiento, seguridad y prevención de riesgos laborales sin abandonar las prácticas antes de su finalización. Si la EMPRESA tuviese requisitos de confidencialidad, también debe cumplirlos.
3. El número mínimo de horas exigidas es de 137, que empiezan a computar desde que el alumno se ha matriculado. También son válidas las prácticas que empiezan el verano anterior a la matrícula y cabe la posibilidad de convalidar las prácticas del curso anterior si se cumplen los requisitos del Reglamento de Prácticas de la UFV.
4. Al finalizar las prácticas, el alumno resume y presenta su actividad en una memoria. La plantilla de la memoria también puede descargarse del Aula Virtual.
5. Por su parte, el profesor requerirá al tutor externo un informe de evaluación que se incluirá en su evaluación.

TALLERES "PROTAGONIZA TU FUTURO"

1. El DPE, apoyado por los mentores del Instituto de Acompañamiento, organiza talleres de formación en la búsqueda de empleo para que el alumno mensaje su presentación personal y mejore sus habilidades para la entrevista. Los talleres son interactivos y reforzarán sus contenidos con mentorías individuales. La asistencia es obligatoria.
2. En el primer taller se hará una presentación del sentido de la formación, abordándose el mensaje de presentación. En el segundo se ve Marca Personal, el CV y la entrevista. El tercero es un role-play de entrevista y en el cuarto se tratan las salidas profesionales.
3. En cualquier momento, el alumno puede acudir a su tutor académico (interno) para poder resolver cualquier cuestión que precise relacionada con la asignatura.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
147 horas	3 horas
Tutorías 2h Talleres 6h Mentorías 2h Prácticas en la empresa 137h	Elaboración de las fichas y la memoria 3h

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, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 5 de esta memoria.

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.

Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.

Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 5 de esta memoria.

Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 5 de esta memoria.

Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 5 de esta memoria.

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

Conocer el mercado laboral para graduados en ingeniería informática y seleccionar una empresa conforme a las expectativas de desarrollo profesional propias. Adaptar y aplicar los conocimientos adquiridos en la formación universitaria a la práctica profesional en un sector concreto de la industria informática.

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

Capacidad para postularse de forma prudencial a una oferta de trabajo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COM1: El alumno sabe cómo postular su candidatura a una oferta de trabajo de la mejor manera a partir de la veracidad de sus conocimientos y experiencia.

M&V1: El alumno es capaz de descubrir sus motivaciones y orientar su búsqueda de empleo de forma alineada con sus valores

PRO1: El alumno sabe presentarse de forma eficaz a sus nuevos compañeros demostrando interés por el nuevo reto

PRO2: El alumno es capaz de concretar con su jefe (mentor externo) los criterios con que se valorará su desempeño y su contribución al éxito del equipo.

PRO3: A partir de los criterios identificados en PRO2, el alumno identifica los gaps potenciales para gestionarlos, bien realizando el esfuerzo para suplirlos si son razonables o para negociarlos con su mentor si fueran desproporcionados.

El alumno se familiariza con los procesos de selección de una empresa, desde la redacción del curriculum vitae hasta la preparación y realización de entrevistas.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CONVOCATORIA ORDINARIA:

La asignatura se calificará de acuerdo con los siguientes elementos:

1. Evaluación del desempeño y cumplimiento de objetivos: 50% (realizada por el tutor de la empresa)
2. Evaluación del proceso seguido por el alumno en las prácticas: 50% (realizada por el tutor académico): Proceso de búsqueda y C.V.: 7,5% Plan de trabajo: 5% Proceso reflexivo de las prácticas (Memoria): 30% Puntualidad entregas y diligencia en las obligaciones: 5% Asistencia a talleres: 2,5%

ALUMNOS DISPENSADOS:

Debido a la naturaleza de la asignatura no existe posibilidad de solicitar dispensa académica.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

- El sistema de evaluación de la asignatura es el mismo para convocatoria ordinaria y extraordinaria.
- En caso de suspender la asignatura por abandono de las prácticas asignadas o por una calificación (objetiva) insuficiente del tutor externo, será necesario que el alumno solicite y realice otras prácticas dentro del plazo establecido. En esta situación, sólo se conservarán - de tenerlas aprobadas- las calificaciones obtenidas para los elementos de evaluación 2.1 y 2.5
- En caso de suspender la asignatura por falta de entrega o calificación insuficiente en los elementos 2.1, 2.2 o 2.2, si la evaluación del tutor externo ha sido favorable, esta se conservará para la convocatoria extraordinaria.

CONDICIONES (MUY IMPORTANTE):

- Sólo computarán a efectos de la asignatura las prácticas que se realicen dentro de un convenio con la UFV. (Artículo 8.1 R.PP.)
- A efectos académicos, sólo computarán las prácticas cuando el alumno esté matriculado en la asignatura. (Artículo 4.1 R.PP.)
- Las prácticas podrán realizarse desde el comienzo del curso académico y hasta la fecha de comienzo de exámenes en primera convocatoria, o hasta la fecha de comienzo de exámenes en segunda convocatoria. (Artículo 5.2 R.PP.)
- Los alumnos podrán adelantar la realización de las prácticas durante los meses de verano del curso académico anterior, siempre y cuando estén matriculados en la asignatura de prácticas en el momento de formalización de las mismas y sigan el procedimiento establecido en el Reglamento de Prácticas de la UFV. (Artículo 5.4 R.PP.)
- **Umbral de suficiencia:** Para aprobar la asignatura es necesario obtener una calificación 5.0 o superior en todos y cada uno de los elementos de evaluación. De lo contrario se suspenderá la asignatura.

- **Reflejo en actas:** En caso de que un alumno presente (memoria o fichas) o reciba (informe del tutor externo) evidencias asociadas a los elementos de evaluación que representen un 50% o más del peso total de la calificación, se considerará presentado a la convocatoria.

SANCIÓN POR PLAGIO O CONDUCTA FRAUDULENTA

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

UFV REGLAMENTO DE PRÁCTICAS ACADÉMICAS

https://carrerasprofesionales-ufv.es/static/pdfs/Reglamento_De_PrácticasAcadémicas.pdf

Nota: Si con posterioridad a la publicación de esta guía docente se publicase una nueva versión del reglamento, se comunicará a los alumnos y será dicha versión la aplicable al régimen de prácticas