

Guía docente de la asignatura

Prácticas de Empresa

Fecha última actualización: 25/06/2021

Fecha de aprobación: 25/06/2021

Grado	Grado en Ingeniería Informática (Ceuta)	Rama	Ingeniería y Arquitectura
--------------	---	-------------	---------------------------

Módulo	Prácticas de Empresa	Materia	Prácticas de Empresa
---------------	----------------------	----------------	----------------------

Curso	4 ^o	Semestre	2 ^o	Créditos	12	Tipo	Optativa
--------------	----------------	-----------------	----------------	-----------------	----	-------------	----------

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

El estudiante debe cumplir los siguientes requisitos para realizar las prácticas:

- Haber superado el 50% de los créditos del Grado.
- No haber realizado otra práctica de empresa en este Grado.
- Se recomienda la superación de los contenidos y adquisición de competencias de las asignaturas de los 3 primeros cursos del Título de Grado en Ingeniería Informática.
- El estudiante deberá darse de alta en la plataforma ICARO (<https://icaro.ual.es/ugr>) para rellenar su perfil y preferencias de cara a poder ser seleccionado por las empresas colaboradoras.

Para poder realizar la matrícula de la asignatura, el estudiante deberá de obtener previamente:

- la credencial de becario de prácticas emitida por el Centro de Promoción de Empleo y Prácticas (CPEP)
- el documento de asignación de tutor académico firmado.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

La posibilidad de realizar prácticas externas viene a reforzar el compromiso con la empleabilidad de los futuros graduados y graduadas, enriqueciendo la formación de los estudiantes de las enseñanzas de grado, en un entorno que les proporcionará, tanto a ellos como a los responsables de la formación, un conocimiento más profundo acerca de las competencias que necesitarán en el futuro.

La asignación de las prácticas se realiza a través del Centro de Promoción y Prácticas de Empresa (CPEP). El estudiante interesado en realizar prácticas deberá darse de alta en la plataforma ICARO, en la cual rellenará su perfil y preferencias. Mediante dicha plataforma las empresas interesadas contactarán con los estudiantes, que podrán ser seleccionados tras una entrevista previa.



COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto, de acuerdo con los conocimientos adquiridos, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CG02 - Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática de acuerdo con los conocimientos adquiridos.
- CG03 - 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.
- CG04 - Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CG05 - 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.
- CG06 - Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes.
- CG07 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.
- CG08 - 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.
- CG09 - 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.
- CG10 - Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de informática.
- CG11 - Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico en Informática.
- CG12 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

Las prácticas académicas externas constituyen una actividad de naturaleza formativa realizada por los estudiantes universitarios y supervisada por las Universidades, cuyo objetivo es permitir a los mismos aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica, favoreciendo la adquisición de competencias que les preparen para el ejercicio de actividades profesionales, faciliten su acceso al empleo y fomenten su capacidad de emprendimiento.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS



TEÓRICO**PRÁCTICO**

1. El estudiante realiza las prácticas convenidas en la empresa según lo establecido y convenido.
2. Para poder formalizar la matrícula de la asignatura es preciso que el estudiante solicite previamente una autorización al coordinador de la asignatura. Para obtener dicha autorización, que se solicita online (información detallada en la [web del Grado en Ingeniería Informática](#)), el estudiante deberá aportar el documento de aceptación de prácticas (suministrado por el CPEP), y el documento de asignación del tutor académico.
3. La duración mínima de las prácticas, en número de horas, será de 300 horas. Se establecerá un número de horas semanales en la práctica que podrá ser de 25h, 20h o 16h, a repartir según se acuerde con la empresa.
4. El estudiante deberá cumplir con el horario acordado con la Empresa y asistir a las reuniones periódicas con el tutor académico que resulten necesarias para la correcta asesoría y supervisión del desarrollo de sus Prácticas.
5. Durante la realización, el estudiante deberá ir realizando una memoria de las prácticas, de una extensión de unas 15-20 páginas, con el contenido mostrado en el siguiente enlace:

https://grados.ugr.es/informatica/pages/infoacademica/practicas/contenido_memoria

BIBLIOGRAFÍA**BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL****BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA****ENLACES RECOMENDADOS**

- Página web con información detallada sobre las Prácticas de Empresa en la web de Grado:
 - <https://grados.ugr.es/informatica/pages/infoacademica/practicas/practicas>
- Acceso a formularios:
 - [Formulario de asignación del tutor académico](#)
 - [Formulario a rellenar por el tutor de empresa](#)
 - [Formulario a rellenar por el tutor académico](#)
- Otros enlaces:
 - Página web del CPEP: <https://empleo.ugr.es/>
 - Acceso a plataforma ICARO: <https://icaro.ual.es/ugr>

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD07 Tutorías individualizadas (sobre prácticas de empresa o proyecto fin de grado).
- MD08 Seminarios de formación generalista (sobre prácticas de empresa o proyecto fin de grado).
- MD09 Estudio- trabajo autónomo (sobre prácticas de empresa o proyecto fin de grado).
- MD10 Evaluación y examen de las capacidades adquiridas (sobre prácticas de empresa o proyecto fin de grado).

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

Una vez finalizada la práctica, habiendo realizado un mínimo de 300 horas, el estudiante deberá entregar en la siguiente documentación para proceder a su reconocimiento y evaluación en la convocatoria:

- Certificado de finalización de prácticas del CPEP con el número de horas realizadas.
- Informe de evaluación del tutor de la empresa, con firma y sello.
- Informe de evaluación del tutor académico, con su firma.
- Memoria de las prácticas (que se ha realizado en la fase de realización de las prácticas, con los apartados correspondientes).

La calificación de la asignatura se obtiene en base al siguiente baremo:

- Informe del Tutor académico: 40 %
- Informe del Tutor en la empresa: 40 %
- Evaluación de la memoria de prácticas: 20 %

Será la Comisión de Prácticas Académicas Externas del Consejo de Titulación de Informática la encargada de emitir la calificación y de notificar al estudiante.

El estudiante deberá cumplir con el horario acordado con la Empresa y asistir a las reuniones periódicas con el tutor académico que resulten necesarias para la correcta asesoría y supervisión del desarrollo de sus Prácticas.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Se sigue el mismo procedimiento indicado en la Evaluación Ordinaria.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

