

Guía docente de la asignatura

Prácticas de Empresa (49611P8)



Fecha de aprobación: 27/06/2023

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

Requisitos para poder realizar prácticas en una empresa

- Haber superado el 50% de los créditos del Grado.
- No haber realizado otra práctica de empresa en este Grado.
- Dos formas de realizar las prácticas:
 - Mediante la plataforma [ICARO](#) en la cual el estudiante que cumpla los requisitos anteriores podrá rellenar su perfil y preferencias de cara a poder ser seleccionado por las empresas colaboradoras.
 - Accediendo a un programa Prácticas Erasmus +.

Requisitos para poder cursar la asignatura "Prácticas de Empresa"

- Haber sido seleccionado por una empresa para realizar las prácticas.
- Disponer de la credencial de becario de prácticas emitida por el Centro de Promoción de Empleo y Prácticas (CPEP)
- Disponer del documento de asignación de tutor de empresa y tutor académico firmado.
- Estar seguro de que en el momento de las convocatorias de la asignatura habrá finalizado las prácticas (o haber satisfecho un mínimo de 300 horas).

Recomendaciones

- Tener superados los contenidos y adquiridas las competencias de las asignaturas de los 3 primeros cursos del Título de Grado.
- No es necesario realizar las prácticas y matricularse de la asignatura en un mismo curso. Las prácticas se pueden realizar en cualquier momento que el estudiante considere oportuno (invierno, verano, vacaciones, etc) y la asignatura se puede realizar posteriormente, en otro curso.

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.



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.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Capacidad de organización y planificación así como capacidad de gestión de la Información.
- CT02 - Capacidad para tomar decisiones basadas en criterios objetivos (datos experimentales, científicos o de simulación disponibles) así como capacidad de argumentar y justificar lógicamente dichas decisiones, sabiendo aceptar otros puntos de vista.
- CT03 - Capacidad para el uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico y profesional.
- CT04 - Capacidad de comunicación en lengua extranjera, particularmente en inglés.
- CT05 - Capacidad de trabajo en equipo, usando competencias demostrables mediante la elaboración y defensa de argumentos.



- CT06 - Motivación por la calidad y la mejora continua, actuando con rigor, responsabilidad y ética profesional.
- CT07 - Respeto a los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres.
- CT08 - Capacidad para proyectar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos para promover una sociedad basada en los valores de la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo.

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

Nota aclaratoria

Es necesario distinguir entre:

a. Realizar prácticas en una empresa

Es una actividad libre que el estudiante que cumpla los requisitos expuestos en el apartado de "Prerrequisitos y recomendaciones" puede realizar en el momento que escoja. Esta actividad depende exclusivamente del Centro de Promoción de Empleo y Prácticas de la Universidad de Granada (CPEP).

b. Cursar la asignatura de "Prácticas de empresa"

Una vez que las prácticas hayan finalizado (o se hayan satisfecho un mínimo de 300 horas), esta labor puede ser reconocida académicamente mediante la asignatura de "Prácticas de Empresa". La evaluación de esta asignatura depende del centro (ETSIIT). Para poder realizar la matrícula de la asignatura, es necesario que las prácticas ya se hayan realizado o, como mínimo, que se hayan comenzado y se esté seguro de tener un mínimo de 300 horas realizadas en el momento de la convocatoria.

No es necesario realizar las prácticas y cursar la asignatura en el mismo curso, se pueden realizar las prácticas primero y matricularse de la asignatura en un curso posterior.

Procedimiento para realizar prácticas en una empresa

1. El estudiante se da de alta en la plataforma ICARO y espera a ser seleccionado por una empresa. Alternativamente, se puede acceder a un programa Prácticas Erasmus +.
2. El estudiante firma el **documento de aceptación de prácticas (contrato de prácticas)** con la empresa y el Centro de Promoción de Empleo y Prácticas (CPEP) de la Universidad de Granada.
3. El estudiante solicita que se le asigne un **tutor académico** al coordinador de prácticas de la ETSIIT.
4. 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.
5. El estudiante debe 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.
 6. El estudiante realiza las prácticas convenidas en la empresa según lo establecido y convenido.
 7. Durante la realización, el estudiante debe ir realizando una memoria de las prácticas, de una extensión de unas 15-20 páginas, con el contenido que se indica en [la Memoria de Prácticas de Empresa](#).

Procedimiento para cursar la asignatura "Prácticas de Empresa"

Una vez que el estudiante haya sido seleccionado por una empresa, tenga firmado el contrato de prácticas y el documento de asignación de tutores, podrá formalizar la matrícula de la asignatura, siempre y cuando esté seguro de que en el momento de las convocatorias de Junio o Septiembre haya satisfecho un mínimo de 300 horas. Para ello:

1. Solicita una autorización online para poder matricularse de la asignatura (información detallada en la [web del Grado en Ingeniería Informática](#)), el estudiante debe aportar con esta solicitud:
 - El documento de aceptación de prácticas (suministrado por el CPEP)
 - El documento de asignación del tutor académico y de empresa firmado por ambos tutores
2. Una vez autorizado, el estudiante puede realizar la matrícula de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ENLACES RECOMENDADOS

- [Página web con información detallada sobre las Prácticas de Empresa en la web de Grado](#)
- [Preguntas frecuentes sobre las Prácticas de Empresa en la ETSIIT](#) (FAQ)
- 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](#)
 - [Acceso a plataforma ICARO](#)



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 (o habiendo realizado un mínimo de 300 horas), el estudiante deberá entregar en la secretaría del centro, a través de la sede electrónica, la siguiente documentación para proceder a su reconocimiento y evaluación en la convocatoria correspondiente:

- Certificado de finalización de prácticas emitido por el CPEP donde conste el número de horas realizadas.
- Informe de evaluación del tutor de la empresa, con firma (electrónica o manuscrita, no se admite imagen escaneada) y sello.
- Informe de evaluación del tutor académico, con su firma (electrónica o manuscrita, no se admite imagen escaneada).
- Memoria de las prácticas (que se ha realizado en la fase de realización de las prácticas, con los apartados correspondientes que se indican en la web del grado de Ingeniería Informática).

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

INFORMACIÓN ADICIONAL



- La gestión de la plataforma ICARO y del programa de Prácticas Erasmus + son llevadas por el Centro de Promoción de Empleo y Prácticas (CPEP), no por la ETSIIT.
- Los procesos de alta en ICARO (o acceso al programa de Prácticas Erasmus +), de selección de los becarios, de firma de contratos, etc dependen del Centro de Promoción de Empleo y Prácticas, no de la ETSIIT.
- La evaluación y el reconocimiento académico de las prácticas realizadas dependen de la ETSIIT.
- La matrícula de la asignatura **no se realiza por automatrícula**, ya que deben satisfacerse una serie de requisitos que es necesario supervisar manualmente. Es por ello que se debe solicitar una autorización, mediante un formulario online, tal y como se describe en el apartado de Contenidos Prácticos de esta guía.
- El plazo de matrícula en esta asignatura suele ser desde final de Octubre hasta final de Mayo cada curso académico (las fechas exactas se publicitan extensamente en los distintos medios de comunicación habituales).
- En la **web del Grado de Informática** se encuentra información muy detallada acerca del procedimiento para realizar las prácticas de empresa, su reconocimiento, modelos de documentos, etc, así como una FAQ con respuesta a cualquier cuestión o duda que pueda surgir.

