

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

ASIGNATURA:

PRÁCTICAS DE EMPRESA

Curso 2015-2016

Grado

en

**INGENIERÍA DE SOFTWARE DE
CONTENIDOS DIGITALES**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Ingeniería de software de Contenidos Digitales
Facultad:	<i>Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital</i>
Departamento/Instituto:	<i>Arte, Diseño Visual y Animación</i>
Materia:	Prácticas de Empresa
Denominación de la asignatura:	Prácticas de Empresa
Código:	48029
Curso:	Cuarto
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Prácticas de Empresa
Créditos ECTS:	12
Modalidad/es de enseñanza:	<i>Presencial</i>
Lengua vehicular:	<i>Castellano</i>
Equipo docente:	<i>Prof. Jesús De Vicente Criado Director de Grados</i>
Profesor/a:	Prof. Dr. Juan José Morillas Guerrero. Coordinador académico Prácticas de Empresas
Grupos:	
Despacho:	<i>Sala Profesores</i>
Teléfono:	Ext.
900 373 379	
E-mail:	juan.morillas@live.u-tad.com jesus.vicente@u-tad.com
Página web:	<i>http://www.u-tad.com/</i>

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Haber cursado al menos el 60% de los créditos ECTS de formación básica y obligatoria exceptuando los de la asignatura Prácticas Externas.

Aconsejables:

Las Prácticas en Empresa, por su naturaleza, comprenden todas las competencias asociadas al título puesto que suponen la puesta en ejercicio de los contenidos y habilidades asimiladas con anterioridad en las demás asignaturas dentro de un ambiente laboral lo más similar posible al real.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.

La asignatura de Prácticas en Empresa constituye un Módulo independiente en la estructura de los Planes de Estudio de los distintos Grados en U-tad y a la vez conlleva una materia también con sentido propio bajo la denominación de Prácticas en Empresa.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La asignatura de Practicas en empresa es un proyecto aúna todas las competencias y habilidades básicas del Grado. Está orientada a la aplicación de todas las asignaturas del currículum en el ámbito profesional.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Esta asignatura es esencial para consolidar las competencias adquiridas durante el Grado así como para adquirir la metodología necesaria para aplicar el diseño visual de contenidos digitales en las condiciones de trabajo y con las herramientas de la empresa, reconociendo especialmente las problemáticas asociadas al ámbito profesional.

4. COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIAS GENERALES	COMPETENCIAS TRANSVERSALES
<ul style="list-style-type: none">• CG1. Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.• CG2. Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.• CG3. Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.• CG4. Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.• CG5. Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.• CG6. Manifestar motivación por la calidad.• CG7. Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.• CG8. Manifestar capacidad para trabajar en equipo.• CG9. Saber gestionar eficazmente el tiempo.• CG10. Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.• CG11. Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales.• CG12. Expresar el sentido crítico y autocrítico y la	

<p>capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CG13. Valorar el sentido ético en el trabajo. • CG14. Trabajar en entornos de presión. • CG15. Tener Capacidad de organización y planificación. • CG17. Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes. • CG18. Gestionar adecuadamente la información. • CG19. Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional. 	
<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CE2. Expresar capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería. • CE3. Demostrar conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería. • CE4. Tener conocimiento de la estructura, arquitectura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos y los fundamentos de su programación en su aplicación práctica. • CE5. Demostrar conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. • Gestionar y administrar una empresa u organización de pequeña dimensión, entender su posición competitiva e institucional, e identificar sus fortalezas y debilidades. • Integrarse con agilidad en cualquier área funcional de la empresa u organización mediana o grande y desarrollar con destreza cualquier trabajo de gestión solicitada. • Valorar a partir de la selección de la

<p>Organización y gestión de empresas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CE6. Poseer capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad • CE7. Mostrar capacidad para planificar, concebir y desplegar proyectos, servicios y sistemas informáticos, llevando a cabo su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social. • CE8. Expresar capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software. • CE10. Demostrar capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados. • CE17. Tener capacidad y habilidades creativas, así como de diseño y evaluación de interfaces gráficas persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad de los sistemas informáticos. • CE18. Adquirir habilidades básicas de innovación y gestión de procesos de producción ágil aplicables a las distintas fases del desarrollo de la tecnología en el ámbito de los contenidos digitales. • CE19. Adquirir los fundamentos de las diversas ramas de especialización relacionadas con el área del desarrollo de 	<p>información relevante, la situación y posible evolución de la empresa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emitir informes de asesoramiento sobre situaciones concretas de empresas y mercados. • Redactar proyectos de gestión global o de áreas funcionales de la empresa. • Identificar las fuentes de información económica relevante y su contenido. • Entender las instituciones económicas como resultado y aplicación de modelos o representaciones teóricas o formales sobre cómo funciona la economía. • Derivar de estos datos la información relevante. • Utilizar habitualmente la tecnología de la información y comunicación en todo el espectro profesional. • Aplicar criterios profesionales de análisis de problemas mediante la utilización de instrumentos y modelos técnicos. • Comunicar con fluidez en su entorno y trabajar en equipo. • Conocer y operar con Iniciativa y espíritu emprendedor ante las tareas encomendadas. • Emplear la creatividad para la resolución de problemas
--	---

contenidos digitales y software. • CE20. Saber planificar y coordinar en los ámbitos de la Ingeniería del Software involucrados en proyectos multidisciplinares y creativos.	
---	--

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Las Prácticas en Empresa tienen como objetivo situar al estudiante ante un escenario de aprendizaje profesional para involucrarle en la realidad empresarial para que pueda aplicar las competencias adquiridas durante su carrera al entorno del mundo laboral.

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Periodo de Prácticas	Septiembre-Enero
Tutoría INICIAL	Octubre
Tutoría INTERMEDIA	Diciembre
Tutoría FINAL	Enero

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral		0,00	0,00	0,00
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas		0,00	0,00	0,00

Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos		0,00	0,00	0,00
Prácticas externas		CE1, CE2, CE5, CE16,	45,00	0,00	45,00
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	CE1, CE2, CE5, CE16,	15,00	0,00	15,00
Actividades de evaluación			0,00	0,00	0,00
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	CE1, CE2, CE5, CE16,	4,50	85,50	90,00
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos		0,00	0,00	0,00

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Memoria Final de las prácticas del estudiante	Evaluación de la memoria según las actividades realizadas.	20%
Informe FINAL del tutor en la Empresa o Entidad colaboradora	El informe final recoge, además del número de horas realizadas, la capacidad del alumno para organizar y planificar su estancia en el trabajo, su capacidad para	60%

	integrarse y comunicarse con el equipo, tomar decisiones y adaptarse a la empresa, sin perder la creatividad y aportando talento y espíritu emprendedor, entre otros indicadores de cumplimiento.	
Informe de las Tutorías	Asistencia y retroalimentación entre tutor y tutorando en el seguimiento de las prácticas y del proyecto formativo de la asignatura.	20%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

Para la realización y evaluación de las prácticas externas curriculares los estudiantes contarán con un tutor de la entidad colaboradora y un tutor académico de U-tad.

El tutor de la empresa o entidad colaboradora realizará y remitirá al tutor académico de U-tad para su evaluación un informe final, a la conclusión de las prácticas, que recogerá el número de horas realizadas por el estudiante y en el cual podrá valorar los siguientes aspectos referidos, en su caso, tanto a las competencias genéricas como a las específicas, previstas en el correspondiente proyecto formativo, a saber:

- | |
|--------------------------------------|
| 1. Capacidad técnica |
| 2. Capacidad de aprendizaje |
| 3. Administración de trabajos |
| 4. Habilidad de comunicación oral |
| 5. Habilidad de comunicación escrita |
| 6. Nivel de responsabilidad |
| 7. Facilidad de adaptación |
| 8. Creatividad |
| 9. Iniciativa |
| 10. Implicación personal |
| 11. Motivación |
| 12. Receptividad a las críticas |
| 13. Puntualidad |
| 14. Relación con su entorno laboral |
| 15. Trabajo en equipo |

El estudiante elaborará y hará entrega al tutor académico de U-tad una memoria final, a la conclusión de las prácticas, en la que deberán figurar, como mínimo, los siguientes aspectos:

- a) Datos personales del estudiante.
- b) Empresa o Entidad colaboradora donde ha realizado las prácticas y lugar de ubicación.
- c) Descripción concreta y detallada de las tareas, trabajos desarrollados y departamentos de la entidad a los que ha estado asignado.
- d) Valoración de las tareas desarrolladas con los conocimientos y competencias adquiridos en relación con los estudios universitarios.
- e) Relación de los problemas planteados y el procedimiento seguido para su resolución.
- f) Identificación de las aportaciones que, en materia de aprendizaje, han supuesto las prácticas.
- g) Evaluación de las prácticas y sugerencias de mejora.

El tutor académico de U-tad evaluará las prácticas desarrolladas valorando especialmente la adaptación al entorno laboral, el cumplimiento con el aseguramiento de la calidad docente de las funciones asignadas –como se comprobará a través del Informe del tutor en la empresa- con la adquisición de las competencias genéricas y específicas prevista en su proyecto formativo junto a la asistencia regular del alumno a las prácticas y a las tutorías que se establecen en la presente Guía así como la propia memoria final del estudiante. En la valoración de la memoria final se valorará la presentación así como la correcta expresión escrita del alumno, **puntuándose negativamente las faltas de ortografía con un valor de 0,5 puntos por cada falta y 0,1 por cada falta o error en tildes hasta un máximo de 4 puntos.**

Se entenderá que el alumno ha superado con éxito la asignatura si presenta el informe final requerido y cumple las actividades de sus prácticas según los criterios establecidos en el cuadro de valoración de este apartado, obteniendo una puntuación mínima total de 5 puntos básicos según la siguiente escala:

Calificación cuantitativa	Calificación Cualitativa
0 – 4,99	Suspense (SS)
5,0 – 6,99	Aprobado (AP)
7,0 – 8,99	Notable (NT)
9,0 – 9,99	Sobresaliente (SB)
10	Matrícula de Honor
No presentado	No presentado (NP)

Uno de los rasgos de nuestro Centro universitario estriba en la búsqueda de la excelencia, lo cual conlleva que en la evaluación también se recoja este tipo de evaluación. Para ello, entre los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,7 puntos y concurren en estos los criterios transversales y otras competencias específicas antes citadas, demostrando una especial dedicación a esta asignatura, podrán recibir la mención de «Matrícula de Honor». El número total de estas menciones no podrá exceder de una por Grupo en el correspondiente curso académico.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

Real Decreto 592/2014, de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2014-8138>

CHATFIELD, T. (2012). 50 cosas que hay que saber sobre mundo digital. ARIEL.

ZABALZA, MIGUEL A. (2013): El practicum y las prácticas en empresas. NARCEA.

Nota: La biblioteca adquirirá un ejemplar de dos de estos libros (a señalar en rojo).

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

CELAYA, J. (2011). La empresa en la web 2.0: el impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación en la estrategia empresarial. EDICIONES GESTION 2000

LACOSTE, J. A. (2012). El perfil humano y profesional de los emprendedores digitales. BUBOK PUBLISHING.

SCHNARCH, A. (2010). Creatividad aplicada: como estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal y empresarial. STARBOOK EDITORIAL.

TRIAS DE BES, F. (2014): La reconquista de la creatividad: como recuperar la capacidad de crear que llevamos dentro. CONECTA.

VV.AA. (2002). Comunicación y cultura en la era digital: industrias, mercados y diversidad en España. GEDISA.

Nota: La biblioteca adquirirá un ejemplar de dos de estos libros (a señalar en rojo).

Webgrafía básica

<https://www.u-tad.com/alumnos/sdp/>

<http://www.nomeparo.eu>

<http://ec.europa.eu/youthonthemove/>

<http://www.emprendedores.es/>

<http://www.europlacement.com/>

<http://www.yourfirsteuresjob.eu/en/home>

<http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=568>

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Despacho o aula teórica para las tutorías que garantice la confidencialidad de la entrevista, tutor/tutorando.

MATERIALES:

Los del puesto de prácticas que debe ofrecer la empresa o entidad colaboradora.

SOFTWARE:

El del puesto de prácticas que debe ofrecer la empresa o entidad colaboradora.