



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA

GUIA DOCENTE



CURSO 2020/2021

Máster en Ingeniería Informática (Plan 2018)

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:

Prácticas en Empresa

Denominación en inglés:

External training

Código:

2180401

Carácter:

Obligatorio

Horas:**Totales****Presenciales****No presenciales****Trabajo estimado:**

0

0

0

Créditos:**Grupos reducidos****Grupos grandes****Aula estándar****Laboratorio****Prácticas de campo****Aula de informática**

0

0

0

0

0

Departamentos:**Áreas de Conocimiento:**

Tecnologías de la Información

Lenguajes y Sistemas Informáticos

Curso:**Cuatrimestre:**

1º - Primero

Anual

DATOS DE LOS PROFESORES

Nombre:**E-Mail:****Teléfono:****Despacho:**

*Martín Ramos, José
Manuel

jmmartin@dti.uhu.es

959217637

P139 ETSI Campus del
Carmen.

*Profesor coordinador de la asignatura

[Consultar los horarios de la asignatura](#)

1. Descripción de contenidos

1.1. Breve descripción (en castellano):

- El procedimiento de gestión de prácticas está regulado por la normativa de Prácticas Externas de la Universidad de Huelva, que establece que la gestión de prácticas, así como la contratación de entidades colaboradoras, se llevará a cabo a través de los servicios de SOIPEA de la Universidad de Huelva.
- El estudiante se integrará en la actividad de la empresa para aplicar las habilidades y destrezas adquiridas en la titulación y fundamentalmente para adquirir nuevas habilidades relacionadas con la actividad profesional.
- De acuerdo al RD1707/2010, de 18 de noviembre, por el que se regulan las prácticas externas de los estudiantes, se establece una tutorización de estas, que se realizará a través de un tutor de la entidad colaboradora, y el personal técnico de SOIPEA.

1.2. Breve descripción (en inglés):

- The practices management procedure is regulated by University of Huelva External Practices regulations, which establishes that the practices management, as well as the recruitment of collaborating entities, will be carried out through the SOIPEA services of the University of Huelva.
- The student will be integrated into the activity of the company to apply the skills and skills identified in the qualification and basically to acquire new skills related to the professional activity.
- According to the 2010 RD1707, of 18 November, which regulates the external practices of students, establishing a mentoring of these, which will be done through the company's tutor and the SOIPEA technical staff.

2. Situación de la asignatura

2.1. Contexto dentro de la titulación:

Las prácticas en Empresa tienen un carácter obligatorio para todos los alumnos matriculados en el Máster.

2.2. Recomendaciones:

Para la realización de una estancia en una empresa o institución, el estudiante debe tener aprobado al menos el 50% de los créditos de la Titulación. La estancia se podrá realizar en cualquier época del curso académico, siempre y cuando se pueda compaginar con la docencia.

3. Objetivos (Expresados como resultados del aprendizaje):

Ser capaz de aplicar los conocimientos adquiridos en un contexto multidisciplinar, llevando a la práctica las competencias adquiridas, mediante la integración de ellas en un proyecto del ámbito profesional de la Ingeniería Informática

4. Competencias a adquirir por los estudiantes

4.1. Competencias específicas:

4.2. Competencias básicas, generales o transversales:

- **CB6:** Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- **CB7:** Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios ('o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- **CB8:** Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- **CB9:** Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- **CB10:** Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
- **CG1:** Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la ingeniería informática
- **CG2:** Capacidad para la dirección de obras e instalaciones de sistemas informáticos, cumpliendo la normativa vigente y asegurando la calidad del servicio
- **CG4:** Capacidad para el modelado matemático, cálculo y simulación en centros tecnológicos y de ingeniería de empresa, particularmente en tareas de investigación, desarrollo e innovación en todos los ámbitos relacionados con la Ingeniería en Informática.
- **CG8:** Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinarios, siendo capaces de integrar estos conocimientos
- **CG9:** Capacidad para comprender y aplicar la responsabilidad ética, la legislación y la deontología profesional de la actividad de la profesión de Ingeniero en Informática
- **CT1:** Gestionar adecuadamente la información adquirida expresando conocimientos avanzados y demostrando, en un contexto de investigación científica y tecnológica o altamente especializado, una comprensión detallada y fundamentada de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en el campo de estudio.
- **CT3:** Desarrollar una actitud y una aptitud de búsqueda permanente de la excelencia en el quehacer académico y en el ejercicio profesional futuro.
- **CT5:** Utilizar de manera avanzada las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando, al nivel requerido, las Competencias Informáticas e Informacionales ('C12).

5. Actividades Formativas y Metodologías Docentes

5.1. Actividades formativas:

5.2. Metodologías docentes:

- Tutorías Individuales o Colectivas. Interacción directa profesorado-estudiantes.
- Planteamiento, Realización, Tutorización y Presentación de Trabajos.

5.3. Desarrollo y justificación:

Metodologías Docentes Adicionales:

- Visualización y escuchas de sesiones grabadas de seminarios ad hoc con entrevistas a expertos en algunos temas claves de la materia o vídeos seleccionados que incentiven algunas competencias.
- Tutorías en línea. Utilización de foros y otros medios de comunicación e interacción con el profesorado.

Actividad Formativa:

Trabajo individual/autónomo del estudiante (150h): Actividad presencial realizada en el empresa o institución con la tutorización realizada a través del tutor designado por la entidad colaboradora y del tutor académico asignado por la Comisión Académica del Máster, asistido por el personal técnico de SOIPEA. (RD 1707/2010, de 18 de noviembre). El procedimiento de gestión de prácticas está regulado por la normativa de Prácticas Externas de la Universidad de Huelva, que establece que la gestión de las prácticas, así como la captación de entidades colaboradoras para la realización de las mismas, se realizará a través del Área de Prácticas del Servicio de Orientación, Información, Prácticas para el Empleo y Autoempleo (SOIPEA) de la Universidad de Huelva. El estudiante se integrará en la actividad de la empresa para aplicar las habilidades y destrezas adquiridas en la titulación y fundamentalmente para adquirir nuevas habilidades relacionadas con la actividad profesional.

Al final de las prácticas, tal como establecen los artículos 44 y 45 del reglamento de Prácticas Académicas Externas de la Universidad de Huelva:

1. El tutor de la entidad colaboradora realizará y remitirá al tutor académico de la universidad un informe final valorando la actividad del estudiante durante la realización de las prácticas y una encuesta final conforme establece el artículo 44 del citado reglamento
2. El alumno realizará y remitirá al tutor académico de la universidad una memoria final de prácticas y una encuesta conforme establece el artículo 45 del citado reglamento.

La evaluación de las prácticas correrá a cargo del Tutor Académico.

6. Temario desarrollado:

No procede.

7. Bibliografía

7.1. Bibliografía básica:

No procede

7.2. Bibliografía complementaria:

No procede

8. Sistemas y criterios de evaluación.

8.1. Sistemas de evaluación:

- Defensa de Trabajos e Informes Escritos

8.2. Criterios de evaluación y calificación:

La evaluación de las competencias adquiridas por los estudiantes se realizará tal como se indica en el Reglamento de Prácticas Académicas Externas de la Universidad de Huelva, con una ponderación del 100%
Para la defensa de las prácticas el alumno deberá entregar, a su tutor académico, una memoria final de prácticas que recoja los aspectos:

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

9. Organización docente semanal orientativa:

Semanas	Grupos Grandes	Grupos Reducidos	Aula Estándar	Grupos Reducidos	Aula de Informática	Grupos Reducidos	Laboratorio	Grupos Reducidos	prácticas de campo	Pruebas y/o actividades evaluables	Contenido desarrollado
	0	0	0	0	0	0					