Evaluación del desarrollo de capacidades en la empresa I

Grado en Ingeniería Informática



UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Evaluación del desarrollo de capacidades en la empresa I

Titulación: Grado en Ingeniería Informática

Carácter: Prácticas externas

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 30

Curso: 4º

Semestre: 1º

Profesor / Equipo docente: D. Carlos Castellanos Manzaneque

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias específicas

- CESI01. Capacidad de integrar soluciones de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y procesos empresariales para satisfacer las necesidades de información de las organizaciones, permitiéndoles alcanzar sus objetivos de forma efectiva y eficiente, dándoles así ventajas competitivas.
- CESI03. Capacidad para participar activamente en la especificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sistemas de información y comunicación.
- CESI04. Capacidad para comprender y aplicar los principios y prácticas de las organizaciones, de forma que puedan ejercer como enlace entre las comunidades técnica y de gestión de una organización y participar activamente en la formación de los usuarios.
- CESI05. Capacidad para comprender y aplicar los principios de la evaluación de riesgos y aplicarlos correctamente en la elaboración y ejecución de planes de actuación.
- CESI06. Capacidad para comprender y aplicar los principios y las técnicas de gestión de la calidad y de la innovación tecnológica en las organizaciones.
- CETI01. Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.
- CETI02. Capacidad para seleccionar, diseñar, desplegar, integrar, evaluar, construir, gestionar, explotar y mantener las tecnologías de hardware, software y redes, dentro de los parámetros de coste y calidad adecuados.

- CETI05. Capacidad para seleccionar, desplegar, integrar y gestionar sistemas de información que satisfagan las necesidades de la organización, con los criterios de coste y calidad identificados.
- CETI07. Capacidad para comprender, aplicar y gestionar la garantía y seguridad de los sistemas informáticos.

Competencias técnicas

- CGT1. Analizar y sintetizar la información necesaria para realizar su trabajo plasmando los resultados en informes o en la toma de decisiones en proyectos del ámbito de la ingeniería informática.
- CGT2. Organizar y planificar los recursos e ideas necesarias para realizar su trabajo ideando acciones e hitos en proyectos del ámbito de la ingeniería informática.
- CGT6. Gestionar la información, conociendo su importancia y la forma de procesarla generando los recursos necesarios para facilitar su acceso y provisión en el ámbito de la ingeniería informática.
- CGT7. Resolver problemas en el entorno de trabajo, dentro del ámbito de la ingeniería informática, enfrentándose a situaciones complejas en cuanto a problemas técnicos y a las relaciones personales y profesionales.
- CGT8. Tomar decisiones basadas en la información disponible en el ámbito de la ingeniería informática.

Competencias sistémicas

- CGS1. Aplicar la motivación por la calidad en el desarrollo de su actividad profesional poniendo el máximo cuidado en el desarrollo de los entregables dentro de proyectos de ingeniería informática.
- CGS2. Razonar de forma crítica ante los problemas que surjan en el ámbito de la ingeniería informática, contando con la información disponible, y explicar dicho razonamiento.
- CGS4. Aprender de forma autónoma conceptos relativos a la profesión ingenieril para facilitar la mejora continua ya sea mediante el acceso a información disponible o cualquier otro medio.
- CGS5. Adaptarse a nuevas situaciones en el entorno de la ingeniería informática, reconociendo dichas situaciones y expresando formas de afrontarlas.
- CGS6. Aplicar la creatividad ante las diferentes circunstancias generando soluciones novedosas dentro del ámbito de la ingeniería informática.
- CGS7. Liderar personas y equipos en proyectos del ámbito de la ingeniería informática y ser capaz de hacer que actúen.

- CGS8. Aplicar la iniciativa y espíritu emprendedor en sus acciones y ponerlas en práctica de forma natural para generar soluciones en el ámbito de la ingeniería informática.

Competencias personales y participativas

- CGP1. Trabajar en equipo contribuyendo de forma activa al resultado de los proyectos u operaciones del ámbito de la ingeniería informática.
- CGP2. Trabajar en un equipo de carácter interdisciplinar dentro de proyectos del ámbito de la ingeniería informática, entendiendo y pudiendo explicar la división de trabajo y la integración de los diferentes miembros del mismo.
- CGP3. Trabajar en un contexto internacional explicando la especificidad del mismo dentro del ámbito de la ingeniería informática.
- CGP4. Aplicar las habilidades en las relaciones interpersonales en su entorno diario del ámbito de la ingeniería informática pudiendo resolver de forma práctica las situaciones que se le planteen.
- CGP5. Reconocer la diversidad y la multiculturalidad y saber expresar la riqueza de las mismas en el contexto de proyectos o equipos del ámbito de la ingeniería informática.

1.2. Resultados de aprendizaje

La asignatura contribuye a los siguientes resultados de aprendizaje:

- Puesta en práctica y desarrollo de los conocimientos teóricos / técnicos adquiridos en los estudios académicos, enfrentándose a problemas y toma de decisiones reales.
- Adquisición de habilidades y competencias profesionales necesarias en un entorno real de trabajo: trabajo en equipo, comunicación con agentes empresariales, etc.
- Desarrollo de aptitudes personales. Incremento de madurez para posteriores periodos de aprendizaje y de la inquietud del alumno por su futuro profesional. Aptitud para la incorporación al mercado laboral.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Aunque se encuentra planificada en el séptimo semestre del plan de estudios, se podrá cursar a partir de la superación del 50% de los créditos necesarios para la obtención del título universitario hasta la finalización de los estudios.

2.2. Descripción de los contenidos

- Complemento de la formación académica, con los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridas en el entorno profesional.
- Puesta en práctica y desarrollo de los conocimientos teórico/técnicos adquiridos en sus estudios

2.3. Contenido detallado

Se seguirá el modelo Scrum alineado con el Manifiesto Ágil en toda la coordinación de las prácticas en la empresa. Para ello se definirán los grupos autorizados por cada uno de los profesores responsables. Estos equipos se conformarán por el claustro de profesores.

Los estudiantes deberán realizar un trabajo sobre temáticas similares o compatibles con las actividades que están desarrollando en la empresa, donde deben acreditar que han adquirido unos conocimientos y habilidades que justifiquen el aprobado de una asignatura de 30 ECTS. Este trabajo, será determinado por el profesor tutor de cada estudiante. Tendrá una longitud mínima de 40 páginas en el cuerpo de la memoria (es decir, excluyendo portadas, índice y otros elementos de formato o estructura del documento), si se trata de una revisión del estado del arte sobre una tecnología o temática fijada por el tutor, o un mínimo de 20 páginas (siguiendo los mismos criterios ya indicados de exclusión de material), si se presenta una aplicación o desarrollo práctico sobre la tecnología o temática que le haya asignado su profesor tutor. Se recomienda realizar la grabación de un vídeo de la demo de la aplicación.

Cada miembro del grupo deberá preparar una presentación en MS PowerPoint o un aplicativo equivalente de presentación, indicando las acciones que ha realizado durante esa semana, junto con una descripción del estado del objeto de prácticas (considerado como entregable del período considerado) y presentarlas al resto del equipo en la sesión de seguimiento mensual (Monthly Stand Up). Así mismo indicar al tutor y resto de compañeros, si hay algún impedimento que le permita el correcto desarrollo de las prácticas.

Además de estas sesiones de equipo, se realizarán reuniones de seguimiento individualizado de cada estudiante por parte de su tutor, con una periodicidad de tres semanas. Estas reuniones de seguimiento individuales tendrán una duración de una hora y se realizarán a partir de las 17:00

horas del día para no interferir en la jornada laboral de los estudiantes en las diferentes empresas. Se realizarán bien presencialmente o en modalidad virtual según sea posible. Si fuera necesario, el profesor tutor podrá fijar más sesiones de seguimiento al alumno. En cualquier caso, **la asistencia a estas sesiones será obligatoria.**

Presentación de la asignatura.

Explicación de la **guía docente.**

Iteración 1: Introducción – septiembre.

- Explicación de los equipos y modelo de trabajo SCRUM.

Iteración 2: Monthly Stand Up – octubre.

- Explicar el trabajo realizado la semana anterior.
- Describir el entregable del período (objeto de la práctica).
- Explicar el trabajo previsto para el siguiente mes.
- Posibles impedimentos.

Iteración 3: Monthly Stand Up – noviembre.

- Explicar el trabajo realizado la semana anterior.
- Describir el entregable del período (objeto de la práctica).
- Explicar el trabajo previsto para el siguiente mes.
- Posibles impedimentos.

Iteración 4: Monthly Stand Up – diciembre.

- Explicar el trabajo realizado la semana anterior.
- Describir el entregable del período (objeto de la práctica).
- Explicar el trabajo previsto para el siguiente mes.
- Posibles impedimentos.

Iteración 5: Monthly Stand Up – enero.

- Defensa de la memoria realizada.

2.4. Actividades dirigidas

Durante el curso, además de desarrollar la correspondiente memoria de prácticas del alumno, la misma será ampliada con un tema escogido por el profesor tutor, cuya temática estará alineada con el departamento de la empresa en el que el estudiante realice sus prácticas.

Para evaluar tanto la memoria de prácticas como su ampliación a través del tema seleccionado, se valorará la innovación del trabajo realizado, la complejidad de este y la calidad y rigor del entregable en temas de bibliografía y presentación.

La memoria se podrá realizar en las siguientes modalidades:

- Memoria reducida superior a 20 páginas (sin tener en cuenta portadas, índices ni agradecimientos) + entregable de desarrollo que funcione con la correspondiente documentación del código a añadir a las 20 páginas anteriores.
- Memoria de investigación superior a 40 páginas (sin tener en cuenta portadas, índices ni agradecimientos).

El estudiante deberá mostrar con esta memoria de prácticas extendida, junto con el pertinente informe de evaluación (competencias y horas aplicadas) emitido por la empresa o centro de prácticas, que ha adquirido los suficientes conocimientos durante su paso por la empresa, que le pudieran hacer merecedor de obtener los 30 ECTS de la asignatura.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF6	Evaluación	750	100%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" se otorgará a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0 puntos. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación			Porcentaje
SE6. Desempeño en las prácticas en empresa y memoria correspondiente	Informe de evaluación de la empresa o centro de prácticas (50%)	Asistencia	20%
		Participación	20%
		Ajuste del trabajo realizado sobre el trabajo requerido	10%
	Memoria de prácticas del alumno (50%)	Contenido	40%
		Formato ajustado a la APA	10%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación			Porcentaje
SE6. Desempeño en las prácticas en empresa y memoria correspondiente	Informe de evaluación de la empresa o centro de prácticas (50%)	Asistencia	20%
		Participación	20%
		Ajuste del trabajo realizado sobre el trabajo requerido	10%
	Memoria de prácticas del alumno (50%)	Contenido	40%
		Formato ajustado a la APA	10%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para superar la asignatura y realizar la ponderación del sistema de evaluación descrito anteriormente, tanto el "Informe de evaluación de la empresa o centro de prácticas" como la "Memoria de prácticas del alumno", debe alcanzar una nota mínima de 5,0 puntos por separado.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de autoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros…), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará falta grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el reglamento del alumno.

3.5. Uso de la inteligencia artificial (IA) generativa en las actividades formativas

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- PMBOK (2017). A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide) – (Sixt Edition).
- Schwaber K, Sutherland J. (2017). The Scrum Guide. www.scrum.org.
- Normas IICA – CATIE para la elaboración de bibliografías http://www.itcr.ac.cr/revistaKuru/pdf/NormasIICA-CATIE.pdf.