

Guía Docente: Prácticas de Iniciación Profesional. Primer curso (trimestres 1-3)

DATOS GENERALES	
Facultad	Facultad de Ciencias y Tecnología
Titulación	Grado en Ingeniería Informática
Plan de estudios	2012
Materia	Prácticas Profesionales
Carácter	Obligatorio
Período de impartición	Anual
Curso	Primero
Nivel/Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6
Lengua en la que se imparte	Castellano
Prerrequisitos	No se precisa

DATOS DEL PROFESORADO			
Profesor Responsable	David García García	Correo electrónico	david.garcia.garcia@ui1.es
Área		Facultad	Facultad de Ciencias y Tecnología
Perfil Profesional 2.0	LinkedIn ResearchGate		

Profesor	Norman Suárez González	Correo electrónico	norman.suarez@ui1.es
Área		Facultad	Facultad de Ciencias y Tecnología
Perfil Profesional 2.0	<ul style="list-style-type: none"> • LinkedIn • Twitter 		

CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignaturas de la materia	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas de Iniciación Profesional. Primer curso (trimestres 1-3) • Prácticas de Iniciación Profesional. Segundo curso (trimestres 4-6) • Prácticas de Iniciación Profesional. Tercer curso (trimestres 7-9)
Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional	<p>Las asignaturas de carácter práctico son clave en el proceso de formación del futuro profesional, por este motivo se incorporan al Plan de Estudios ya desde el primer curso. A través de la primera asignatura práctica del Grado en Ingeniería Informática se establece una conexión inicial entre las profesiones a las que puede optar el Graduado en Ingeniería Informática en la sociedad digital actual y el contenido curricular del propio Grado en la Universidad Isabel I. De este modo, el alumnado puede ser consciente de la funcionalidad práctica de los conocimientos que adquiera.</p>

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias de la asignatura	<ul style="list-style-type: none"> • CB02: Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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. • CB03: Reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. • CB04: Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. • CU02: Identificar y dar valor a las oportunidades tanto personales como profesionales, siendo responsables de las actuaciones que se pongan en marcha, sabiendo comprometer los recursos necesarios, con la finalidad de realizar un proyecto viable y sostenible para uno mismo o para una organización. • CU06: Aprender a trabajar individualmente de forma activa. • CU07: Valorar lo que suponen las nuevas formas de trabajo actuales, como es el teletrabajo y el trabajo en red y saber trabajar de forma colaborativa en ellas. • CU08: Entender las prácticas y el trabajo colaborativo como una manera de aplicar la teoría y como una manera de indagar sobre la práctica valores teóricos.
Resultados de aprendizaje de la asignatura	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica a una situación real o simulada las competencias adquiridas en las diferentes áreas de conocimiento del Grado. • Idea, planifica, ejecuta y evalúa proyectos o situaciones laborales reales o simuladas. • Conecta los intereses académicos con el mundo profesional. • Dispone de pautas metodológicas para el desarrollo y aplicación de ideas y conocimientos en el ámbito laboral. • Aplica a los contextos laborales las competencias adquiridas en la formación académica. • Aplica los valores sociales derivados de la ética profesional.

PROGRAMACION DE CONTENIDOS

Breve descripción de la asignatura	<p>Las “Prácticas de iniciación profesional” se realizarán de forma virtual a través de simuladores formativos que facilitan la adquisición de competencias a través de situaciones similares a las que se producen en contextos laborales y que están diseñadas para que el alumno siga un proceso de aprendizaje basado en el “aprender haciendo”.</p>
Contenidos	<p>MP 1: Las TIC en la sociedad digital actual</p> <p>MP 2: Tecnología y transformación digital en tiempos de crisis</p> <p>MP 3: Emprendimiento y nuevas oportunidades</p> <p>MP 4: La importancia de la marca personal en el mercado laboral</p> <p>MP 5: Iniciación a LaTeX</p> <p>MP 6: Salidas profesionales del Ingeniero en Informática.</p>

METODOLOGÍA

Actividades formativas	<p>El trabajo desarrollado por el alumno a lo largo de la asignatura se estructurará en tres tipos de actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio de caso real: Los estudios de caso se plantearán como un ejercicio introductorio, sobre el que se deberá investigar en la web para resolverlo. Sirve como actividad motivacional y de conducción del pensamiento reflexivo y personal. • Ejercicios prácticos individuales: Se plantearán ejercicios prácticos reales de aplicación práctica a partir de los contenidos propuestos en los distintos módulos prácticos. • Foros de debate: Servirán para que los alumnos aporten ideas y comentarios sobre temas de los distintos módulos. Los alumnos y alumnas debatirán para aportar ideas sobre temas planteados, relacionados con aspectos de la vida cotidiana. • Actividades colaborativas: Se plantearán actividades a realizar en grupo en la que se pondrán en práctica distintas técnicas de trabajo colaborativo.
-------------------------------	--

EVALUACIÓN

Sistema evaluativo	<p>El sistema de evaluación será común para todas las asignaturas de la materia y se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (<i>Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional</i>).</p> <p>Se realizará una evaluación continua basada en la resolución de situaciones y problemas simulados relacionados con entornos laborales del sector. Dicha evaluación podrá ser complementada, en su caso, con una prueba de conjunto final o con la entrega de un portafolio.</p>
---------------------------	--

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Bibliografía básica

Aneca. *Los procesos de inserción laboral de los titulados universitarios en España*. Madrid: ANECA, 2009.

Estudio con el que se examina la realidad efectiva de los procesos de incorporación de los jóvenes egresados de la universidad al mercado de trabajo. Los resultados muestran las dificultades de inserción laboral que encuentran los titulados así como la brecha percibida por éstos entre la universidad y el mundo del trabajo, en parte debido al desconocimiento previo del mundo laboral.

La Biblia de LaTeX: Aprende a escribir tesis, artículos, trabajos fin de grado y presentaciones con terminación profesional. Lulu.com, 2020.

Una auténtica "biblia" con todo lo que necesitas saber de LaTeX para ser productivo y sacarle todo el partido posible; y comenzando desde cero.

Bibliografía complementaria

Aneca. Libro blanco. *Título de grado en ingeniería informática*. Madrid: ANECA, 2005. Capítulo 5. http://www.aneca.es/var/media/150388/libroblanco_jun05_informatica.pdf

Salidas profesionales – Universia – Informática. http://emplea.universia.es/informacion/donde_enviar/salidas_profesionales/ingenieria_architectura/informatica/

Datos y cifras del Instituto Nacional de Estadística: <http://www.ine.es/jaxiBD/menu.do?L=0&divi=EPA&his=2&type=db>

SEPE. Observatorio de las ocupaciones (2017): "Informe del mercado de trabajo. Datos 2016" https://www.sepe.es/contenidos/observatorio/mercado_trabajo/2741-2.pdf

Vídeos prácticos:

<http://trabajo.practicopedia.lainformacion.com/busqueda-de-trabajo/como-triunfar-en-una-entrevista-de-trabajo-18174>

<http://trabajo.practicopedia.lainformacion.com/busqueda-de-trabajo/como-hacer-un-buen-curriculum-vitae-967>

<http://trabajo.practicopedia.lainformacion.com/busqueda-de-trabajo/como-hacer-una-carta-de-presentacion-181>

Las titulaciones universitarias más demandadas por las empresas: <http://www.eleconomista.es/emprendedores-pymes/noticias/7648665/06/16/Economia-Laboral-ADE-Ingenieria-Informatica-y-Comercio-y-Marketing-las-titulaciones-mas-demandadas-por-las-empresas.html>

Las profesiones de la era digital:

<http://noticias.universia.es/practicas-empleo/noticia/2016/08/10/1142553/profesiones-creara-digital.html>

El futuro del trabajo en España:

http://www.adecco.es/_data/notasprensa/pdf/737.pdf

El confidencial (2017). "Los empleos y carreras más demandados para trabajar ahora mismo" (Julio, 2017). <https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2017-01-25/sectores-y-carreras-mas->

[demandados-para-trabajar-salida-profesional_1321147/](#)

Infojobs (2017): “14 profesiones con mucho futuro”. <https://orientacion-laboral.infojobs.net/14-profesiones-con-futuro>

Dev (2016): “Libro blanco del desarrollo español de videojuegos”. [Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos \(2016\)](#)

El país. Planeta Bid (2017): “Soy una *gamer*. La industria de los videojuegos es cosa de chicas” (marzo, 2017). https://elpais.com/elpais/2017/03/22/planeta_futuro/1490186116_425191.html

Universia (2017): “Las habilidades profesionales más demandadas”. Junio, 2017. <http://noticias.universia.es/consejos-profesionales/noticia/2015/07/17/1128409/habilidades-profesionales-demandadas-2015.html>

Cinco Días, sección empleo (2016). “España abocada a dejar de cubrir la demanda de perfiles digitales”. https://cincodias.elpais.com/cincodias/2016/11/30/sentidos/1480531735_084628.html

El mundo. Especial Educación (2017): ¿Cuáles son las profesiones del futuro? <http://www.elmundo.es/especiales/educacion/trabajo.html>