

**Proyecto docente de la asignatura**

<b>Asignatura</b>	PRÁCTICAS EN EMPRESA		
<b>Materia</b>	DESEMPEÑO PROFESIONAL		
<b>Módulo</b>	DESEMPEÑO PROFESIONAL		
<b>Titulación</b>	GRADO EN INGENIERÍA EN INFORMÁTICA		
<b>Plan</b>	545	<b>Código</b>	46961
<b>Periodo de impartición</b>	2º CUATRIMESTRE	<b>Tipo/Carácter</b>	OBLIGATORIA – (mención TI)
<b>Nivel/Ciclo</b>	GRADO	<b>Curso</b>	4º
<b>Créditos ECTS</b>	12 ECTS		
<b>Lengua en que se imparte</b>	CASTELLANO		
<b>Profesor/es responsable/s</b>	Dr. Quiliano Isaac Moro Sancho (coordinador de la asignatura)		
<b>Datos de contacto (E-mail, teléfono...)</b>	TELÉFONO: 983-423713 E-MAIL: <a href="mailto:subdireccion.investigacion.inf@uva.es">subdireccion.investigacion.inf@uva.es</a>		
<b>Horario de tutorías</b>	www.uva.es → grados → Grado en Ingeniería Informática → Tutorías		
<b>Departamento</b>	(todos)		

## 1. Situación / Sentido de la Asignatura

### 1.1 Contextualización

El sentido de la asignatura obligatoria de **Prácticas en Empresa** (en adelante “PE”) es el de ofrecer al estudiante la oportunidad de mejorar y ampliar sus capacidades, y completar su formación integral, para que, una vez titulado, se pueda incorporar al ámbito laboral con una mínima experiencia profesional y humana. El alumno contará para realizar las prácticas con la guía y ayuda de un tutor de empresa en la entidad de acogida y con un tutor académico de su Centro.

La asignatura consta de 12 ECTS, es decir, 300 horas en las que el alumno, en la entidad de acogida, aplicará los conocimientos científicos y técnicos adquiridos durante el estudio de las materias previamente cursadas, a la vez que desarrollará las habilidades necesarias para el ejercicio de las actividades de su futura profesión como Graduado en Ingeniería Informática.

La gestión de las ofertas de PE la lleva a cabo el Área de Empresa y Empleo de la UVa a través del **Servicio de Información y Prácticas de Estudiantes**.

La normativa específica de la Universidad de Valladolid para regular el procedimiento de realización de prácticas externas se encuentra en la “**Guía para la gestión de las Prácticas Externas**” que el Área de Empresa y Empleo actualiza cada curso académico y está accesible en su página web (<http://www.uva.es/export/sites/uva/5.empresaeinstituciones/5.01.practicasenempresa/docu mentos/GuiaPracticasExternas.pdf>), junto con otros documentos y formularios relativos a la gestión de prácticas.

La estimación y adjudicación de los candidatos a las prácticas es competencia del Coordinador Académico de Prácticas (CAP) del centro.

Las entidades de acogida para realizar prácticas pueden ser las siguientes, tal y como recoge la Guía de Gestión: “*La Universidad de Valladolid o entidades colaboradoras tales como empresas, instituciones y entidades públicas y privadas en el ámbito nacional e internacional, que manifiesten su voluntad de acoger estudiantes en prácticas. Podrá atribuirse el estatuto de entidad colaboradora a los trabajadores autónomos, en función de las características de su actividad económica o profesional.*” En el caso de que la entidad de acogida sea, por ejemplo, un grupo de investigación de la UVa, se aplicarán los mismos trámites y normativa.

Para realizar una PE el alumno tiene las siguientes opciones:

- Solicitar una práctica ofertada por el Área de Empresa en la aplicación telemática: En la aplicación habrá prácticas “ordinarias” ofertadas en cualquier momento por empresas, y una oferta específica para prácticas obligatorias curriculares de su titulación. El estudiante puede optar a cualquiera de ellas siempre que cumpla los correspondientes requisitos, pero la primera práctica que realice con un mínimo de 300 horas le será reconocida como **práctica obligatoria o curricular**. Las horas que excedan de las 300 serán reconocidas como *prácticas extracurriculares*, al igual que otras prácticas que pueda realizar con posterioridad.
- De forma equivalente a la anterior, el alumno puede consultar el tablón de anuncios o la página web de la Escuela de Ingeniería Informática (<https://www.inf.uva.es> apartado [alumnos/prácticas\\_en\\_empresa](#)) donde encontrará una lista de PE. Esta lista contiene



ofertas especialmente creadas para los alumnos de la titulación de Graduado en Ingeniería Informática con perfiles específicos para nuestros estudiantes.

- Buscar por su cuenta una práctica en una empresa: Si un estudiante ha conseguido una oferta de una empresa, en primer lugar debe ponerse en contacto con el Coordinador de Prácticas en Empresa de la EI Informática quien, tras estudiar dicha oferta, informará al alumno sobre la viabilidad de la misma, en especial sobre el posible reconocimiento académico. Si la oferta obtiene el visto bueno del Coordinador, dicha práctica se puede formalizar por medio de la Adjudicación Directa de prácticas.

### 1.2 Relación con otras materias

---

Esta asignatura cubre de manera transversal **todas las materias** de los estudios de Grado en Ingeniería Informática.

### 1.3 Prerrequisitos

---

Se establece como prerrequisito para que el alumno pueda realizar la automatrícula en PE el haber **superado el 50% de los créditos de su titulación** a fecha 31 de agosto del año de comienzo del curso académico.

## 2. Competencias

### 2.1 Generales

- CG1. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CG2. Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática.
- CG3. 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.
- CG4. Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CG5. Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería de software como instrumento para el aseguramiento de su calidad.
- CG6. Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes.
- CG7. Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero en Informática y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.
- CG8. 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.
- CG9. 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 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.

### 2.2 Específicas

#### Fundamentos Básicos

- FB1. Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería. Aptitud para aplicar los conocimientos sobre: álgebra lineal; cálculo diferencial e integral; métodos numéricos; algorítmica numérica; estadística y optimización.
- FB2. Comprensión y dominio de los conceptos básicos de campos y ondas y electromagnetismo, teoría de circuitos eléctricos, circuitos electrónicos, principio físico de los semiconductores y familias lógicas, dispositivos electrónicos y fotónicos, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.



- FB3. 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.
- FB4. Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
- FB5. Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, los fundamentos de su programación, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.
- FB6. Conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y Gestión de empresas.

#### Comunes a la rama de la Informática

- CI1. Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente
- CI2. Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.
- CI3. 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.
- CI4. Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.
- CI5. Conocimiento, administración y mantenimiento de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CI6. Conocimiento y aplicación de los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.
- CI7. Conocimiento, diseño y utilización de forma eficiente los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.
- CI8. Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.
- CI9. Capacidad de conocer, comprender y evaluar la estructura y arquitectura de los computadores, así como los componentes básicos que los conforman.
- CI10. Conocimiento de las características, funcionalidades y estructura de los Sistemas Operativos y diseñar e implementar aplicaciones basadas en sus servicios.
- CI11. Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de los Sistemas Distribuidos, las Redes de Computadores e Internet y diseñar e implementar aplicaciones basadas en ellas.
- CI12. Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
- CI13. Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.
- CI14. Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de la programación paralela, concurrente, distribuida y de tiempo real.
- CI15. Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.



- CI16. Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
- CI17. Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CI18. Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.

De Tecnología Específica -- Ciencias de la Computación

- CC1. Capacidad para tener un conocimiento profundo de los principios fundamentales y modelos de la computación y saberlos aplicar para interpretar, seleccionar, valorar, modelar, y crear nuevos conceptos, teorías, usos y desarrollos tecnológicos relacionados con la informática.
- CC2. Capacidad para conocer los fundamentos teóricos de los lenguajes de programación y las técnicas de procesamiento léxico, sintáctico y semántico asociadas, y saber aplicarlas para la creación, diseño y procesamiento de lenguajes.
- CC3. Capacidad para evaluar la complejidad computacional de un problema, conocer estrategias algorítmicas que puedan conducir a su resolución y recomendar, desarrollar e implementar aquella que garantice el mejor rendimiento de acuerdo con los requisitos establecidos.
- CC4. Capacidad para conocer los fundamentos, paradigmas y técnicas propias de los sistemas inteligentes y analizar, diseñar y construir sistemas, servicios y aplicaciones informáticas que utilicen dichas técnicas en cualquier ámbito de aplicación.
- CC5. Capacidad para adquirir, obtener, formalizar y representar el conocimiento humano en una forma computable para la resolución de problemas mediante un sistema informático en cualquier ámbito de aplicación, particularmente los relacionados con aspectos de computación, percepción y actuación en ambientes o entornos inteligentes.
- CC6. Capacidad para desarrollar y evaluar sistemas interactivos y de presentación de información compleja y su aplicación a la resolución de problemas de diseño de interacción persona computadora.
- CC7. Capacidad para conocer y desarrollar técnicas de aprendizaje computacional y diseñar e implementar aplicaciones y sistemas que las utilicen, incluyendo las dedicadas a extracción automática de información y conocimiento a partir de grandes volúmenes de datos.

De Tecnología Específica -- Ingeniería del Software

- IS1. Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software.
- IS2. Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.
- IS3. Capacidad de dar solución a problemas de integración en función de las estrategias, estándares y tecnologías disponibles.

- IS4. Capacidad de identificar y analizar problemas y diseñar, desarrollar, implementar, verificar y documentar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales.
- IS5. Capacidad de identificar, evaluar y gestionar los riesgos potenciales asociados que pudieran presentarse.
- IS6. Capacidad para diseñar soluciones apropiadas en uno o más dominios de aplicación utilizando métodos de la ingeniería del software que integren aspectos éticos, sociales, legales y económicos.

Competencias Complementarias: Estas competencias se desarrollan como complemento a las competencias básicas y obligatorias del grado, por medio de materias y asignaturas optativas.

#### De Tecnología Específica -- Ingeniería de Computadores

- IC1. Capacidad de diseñar y construir sistemas digitales, incluyendo computadores, sistemas basados en microprocesador y sistemas de comunicaciones.
- IC2. Capacidad de desarrollar procesadores específicos y sistemas empotrados, así como desarrollar y optimizar el software de dichos sistemas.
- IC3. Capacidad de analizar y evaluar arquitecturas de computadores, incluyendo plataformas paralelas y distribuidas, así como desarrollar y optimizar el software de dichos sistemas.
- IC4. Capacidad de diseñar e implementar software de sistema y de comunicaciones.
- IC5. Capacidad de analizar, evaluar y seleccionar las plataformas hardware y software más adecuados para el soporte de aplicaciones empotradas y de tiempo real.
- IC6. Capacidad para comprender, aplicar y gestionar la garantía y seguridad de los sistemas informáticos.
- IC8. Capacidad para diseñar, desplegar, administrar y gestionar redes de computadores.

#### De Tecnología Específica – Sistemas de Información

- SI1. 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.
- SI4. 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.
- SI6. Capacidad para comprender y aplicar los principios y las técnicas de gestión de la calidad y de la innovación tecnológica en las organizaciones.

#### De Tecnologías de la Información

- TI1. Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.
- TI2. 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.



- TI3. Capacidad para emplear metodologías centradas en el usuario y la organización para el desarrollo, evaluación y gestión de aplicaciones y sistemas basados en tecnologías de la información que aseguren la accesibilidad, ergonomía y usabilidad de los sistemas.
- TI4. Capacidad para seleccionar, diseñar, desplegar, integrar y gestionar redes e infraestructuras de comunicaciones en una organización.
- TI5. 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.
- TI6. Capacidad de concebir sistemas, aplicaciones y servicios basados en tecnologías de red, incluyendo Internet, web, comercio electrónico, multimedia, servicios interactivos y computación móvil.
- TI7. Capacidad para comprender, aplicar y gestionar la garantía y seguridad de los sistemas informáticos.





### 3. Objetivos

Al finalizar la asignatura el alumno deberá:

1. Ser capaz de resolver problemas con iniciativa, tomar de decisiones, con autonomía y creatividad.
2. Ser capaz de saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero en Informática.
3. Poder realizar un trabajo práctico en una Empresa, en el ámbito de la informática en general, así como elaborar informes.

**4. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura**

<b>ACTIVIDADES PRESENCIALES</b>	<b>HORAS</b>	<b>ACTIVIDADES NO PRESENCIALES</b>	<b>HORAS</b>
Clases teórico-prácticas (T/M)	0	Estudio y trabajo autónomo individual	0
Clases prácticas de aula (A)	0	Estudio y trabajo autónomo grupal	0
Laboratorios (L)	0		
Prácticas externas, clínicas o de campo	300		
Seminarios (S)	0		
Tutorías grupales (TG)	0		
Evaluación (fuera del periodo oficial de exámenes)	0		
<b>Total presencial</b>	<b>300</b>	<b>Total no presencial</b>	<b>0</b>

## 5. Bloques temáticos

### Bloque 1: Prácticas en Empresa

Carga de trabajo en créditos ECTS:

#### Contenidos

Los contenidos de la PE pueden ser múltiples, en función de la tarea asignada. El Tutor Académico de la práctica velará porque el contenido formativo de la misma sea adecuado y junto con el Tutor de Empresa verificarán su cumplimiento.

#### Métodos docentes

Para la adquisición de las competencias propias de la PE el estudiante cuenta con el apoyo del Tutor de Empresa, que le guiará en aprendizaje del desempeño profesional, y con el Tutor Académico, que le orientará para adecuar el contenido formativo. Por la particularidad de la asignatura de PE, no se puede concretar un método docente concreto, ya que el aprendizaje es llevado a cabo por el alumno en un entorno laboral real cuyas características pueden ser diversas. No obstante, el alumno deberá desarrollar habilidades similares a las propuestas en los métodos de Aprendizaje basado en problemas y Método de proyectos.

#### Plan de trabajo

El estudiante acordará con su Tutor de Empresa en la entidad de acogida el Plan de Trabajo a seguir para el desarrollo de la práctica.

**Es obligación del estudiante presentarse ante su Tutor Académico antes del inicio de las PE**, para que el Tutor Académico le pueda informar de aquellos aspectos sobre las PE que estime necesarios.

#### Evaluación

La evaluación de la adquisición de competencias se basará en:

- Valoración de la actitud y desempeño del alumno durante las prácticas (según el Informe del Tutor de Empresa y el Informe del Tutor Académico).
- Informe del alumno.
- Memoria final de la práctica, realizada por el alumno y entregada a su Tutor Académico siguiendo un esquema similar al mostrado en el *anexo* de este documento.

Los informes de los Tutores Académico y de Empresa y el del alumno son cuestionarios on-line que se completan en la plataforma telemática de gestión de prácticas (<https://practicas.sigma.uva.es/>).

El Tutor Académico, en función de los anteriores instrumentos de evaluación, evaluará la práctica una vez se hayan superado las horas curriculares.

Es posible que un alumno, una vez aprobada la asignatura PE pida la realización de otra práctica, o bien prolongar las 300 horas originales en la misma empresa (obviamente, la empresa ha de estar de acuerdo en esto). Esta PE será considerada como Práctica Extracurricular, y tiene las mismas consideraciones que las curriculares.

---

**Bibliografía básica**

Múltiple, en función de las tareas asignadas en la entidad de acogida. El estudiante tiene a su disposición los recursos bibliográficos de la Universidad.

---

**Bibliografía complementaria**

No procede.

---

**Recursos necesarios**

Todos los propios del desempeño profesional que estén a disposición del alumno en la entidad externa, así como los recursos bibliográficos e informáticos puestos a disposición del alumno por la Universidad.

---

**6. Temporalización**

BLOQUE TEMÁTICO	CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
Bloque 1: Prácticas en Empresa	12 ECTS	Periodo de tiempo que se haya definido en la documentación específica de cada PE

---

**6.1 Sobre la matrícula en PE**

Para poder matricularse de PE has de tener en cuenta el prerrequisito establecido de haber superado al menos el 50% de los ECTS del plan de estudios. Esto quiere decir que un alumno de 3º ya podría hacer las PE. Como consejo al alumno, si no está totalmente convencido de poder hacer las PE durante este curso académico (por ejemplo, razones académicas, horarios, o razones personales), conviene no matricularse.

Hay que considerar también que, si el alumno tiene previsto presentar el TFG en este curso académico, es requisito indispensable haber cursado y superado las PE, por lo que en estas circunstancias es obligatorio que se matricule.

Puede ocurrir que, sin estar matriculado y cumpliendo la condición de tener superados el 50% de los créditos del Grado, el alumno haya encontrado y sido admitido en una oferta de PE. En este caso, al iniciar la tramitación de la práctica por parte del Servicio de Prácticas en Empresa de la Universidad de Valladolid, se le permitirá la ampliación de matrícula al alumno, con las siguientes características:

- Si las horas curriculares de la práctica (las 300 primeras) se realizan antes del cierre de actas del mes de julio (esta fecha varía cada año, por lo que se debe preguntar en el Negociado del Centro), **el estudiante se matriculará de la asignatura PE en el curso vigente.**
- Excepcionalmente, si las 300 horas curriculares de la PE acaban una vez iniciado el curso académico siguiente, **el alumno se matriculará de PE en el curso siguiente**, aunque la práctica se desarrolle parcialmente en el curso actual.

Será el Servicio de Prácticas en Empresa, o el Negociado del Centro quienes informarán al alumno de cuándo debe matricularse.

**7. Sistema de calificaciones para convocatoria Ordinaria y Extraordinaria - Tabla resumen**

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
<ul style="list-style-type: none"><li>• Memoria Final de la Práctica elaborada por el estudiante.</li><li>• Informe del Tutor de empresa.</li><li>• Informe del Tutor Académico.</li><li>• Informe del alumno.</li></ul>	100%	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si el estudiante renuncia a la práctica asignada por causas procedentes (ver la Guía de Gestión de Prácticas en la página web<sup>1</sup>) una vez cursadas las 300 horas curriculares, la práctica será evaluada. Si no ha cursado las horas curriculares, el estudiante tendrá prioridad para una nueva asignación.</li><li>• Si el estudiante renuncia a la práctica por causas improcedentes la calificación será de SUSPENSO.</li></ul>

Los criterios de evaluación para la convocatoria extraordinaria son los mismos que para la ordinaria.

---

1

[http://www.uva.es/export/sites/uva/5.empresaeinstituciones/5.01.practicasenempresa/\\_documentos/GuiaPracticasExternas.pdf](http://www.uva.es/export/sites/uva/5.empresaeinstituciones/5.01.practicasenempresa/_documentos/GuiaPracticasExternas.pdf)



## ANEXO: Memoria de Prácticas en Empresa

En el documento debieran aparecer los siguientes apartados e informaciones, con una extensión máxima de todo el documento no superior a 10 páginas.

### 1. Datos generales de la práctica

Datos personales del alumno:

Nombre y apellidos:

Dirección:

Localidad:

Teléfono:

Correo electrónico:

Datos de la empresa:

Nombre de la empresa:

Dirección:

Localidad:

Teléfono:

Tutor en la empresa:

Nombre:

Cargo en la empresa:

Correo electrónico:

Calendario y horario de las prácticas:

Días semanales:

Horario diario:

Fecha de inicio:

Fecha de finalización:

Total horas realizadas:

### 2. Breve descripción de la empresa

(Ubicación, sector, actividades de la empresa, datos de interés)

### 3. Memoria de Actividades

3.1. Objetivo/s propuesto/s

3.2. Planificación de las prácticas (Calendario, lugares de realización de las actividades)

3.3. Descripción de las actividades desarrolladas

### 4. Conclusiones

4.1. Valoración personal

4.2. Utilidad como complemento a la formación universitaria

4.3. Utilidad para la futura inserción laboral

4.4. Sugerencias de mejora

No olvides añadir la siguiente declaración al final de tu memoria:



### Declaración de responsabilidad

Yo, D. / D<sup>a</sup>....., alumno/a del Grado en Ingeniería Informática en la Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Valladolid, asumo la responsabilidad sobre la veracidad de los datos e informaciones recogidos en la presente Memoria de la asignatura de Prácticas en Empresa. Al mismo tiempo declaro y manifiesto que soy consciente de las consecuencias académicas que pudieran derivarse de la falsificación de cualquiera de los datos y/o información anteriormente referidos.

En Valladolid a ..... de..... de 20.....

Fdo:.....

DNI:.....