

Proyecto Formativo Módulo Prácticas Externas: Grado en Ingeniería de Computadores

Organización

La asignatura de Prácticas Externas es de carácter obligatorio y se desarrollará preferentemente durante el cuarto curso de Grado. La duración de las prácticas será la que determine el plan de estudios.

El tutor académico de la asignatura es el responsable de hacer el seguimiento durante la realización de las prácticas, supervisar su calidad y adecuación, y evaluar la asignatura a su finalización, basándose en el informe final del tutor en la empresa y en la memoria final elaborada por el estudiante.

Competencias generales:

- Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de informática.
- 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.
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias específicas:

- Conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y gestión de empresas.
- 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.
- Conocimiento, administración y mantenimiento de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

Salidas profesionales

Los graduados en Ingeniería de Computadores están capacitados para ejercer la profesión desde tres vertientes:

-Profesional: La Ingeniería de Computadores en las empresas y organizaciones con formación tecnológica, para el diseño e implementación de sistemas basados en microprocesadores y microcontroladores.

-Académica: La Ingeniería de Computadores es una disciplina académica centrada en la aplicación de las TI en las empresas y la descripción y comprensión de los fenómenos relacionados con el uso y explotación de los recursos informáticos en el ámbito empresarial.

-Investigadora: La Ingeniería de Computadores es un área de investigación específica, con teoría y métodos concretos y una comunidad científica en torno a asociaciones, conferencias y revistas científicas.

Convenios firmados / Entidades colaboradoras

La Universidad Rey Juan Carlos, a través de la **Unidad de Prácticas Externas**, cuenta actualmente con más de 6.000 entidades privadas y públicas para la realización de programas de prácticas de sus alumnos, incrementándose cada año el número de aquellas que desean firmar convenios de colaboración con la URJC.

Algunas de las entidades e instituciones más representativas con las que la URJC mantiene firmado convenios de cooperación educativa para el Grado en Ingeniería de Computadores son, entre otros:

- Abbys Computer.
- Accenture
- Airbus Operations S.L.
- Alma Technologies S.A.
- Aplicaciones Electrónicas Quasar S.A.
- Applus Servicios Tecnológicos S.L.
- Canon España.
- Ciemat.
- CMP Centro de Microinformática y Programación S.R.L.
- Comverse Network Systems S.L.
- Comworks Technologies.
- Coritel
- Dell Computer.
- Dematic Logistic Systems S.A.
- Digimate Computer S.L.
- Electronic Data Systems España S.A.
- Emc Computer Systems Spain.
- Environmental Technology Solutions S.L.
- Eurobits Technologies S.L.
- Everis
- Expectra Technology S.A.
- Fresh Interactive Technologies S.A.
- Frooze Sistemas S.L.
- Hewlett Packard España S.L.
- Huawei Technologies España S.L.
- Imasi Desarrollos Informáticos e Investigación S.L.
- Indicus Software S.L.
- Indra Sistemas.
- Information Technology Concepts S.L.
- Movelia Tecnologías.
- Movilidad, Ingeniería, Software y Seguridad.
- New Technology Application S.L.
- Nexus Information Technology S.A.U.
- Secosol Soluciones y Domótica S.L.
- Sopra Group.
- Technology & Electronic Solucions S.L.
- Xerox España S.A.U.