# Prácticas en empresa o laboratorios

**Curso Académico: ( 2019 / 2020 )** **Fecha de revisión: 06-05-2019**

**Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Ingeniería Telemática**

**Coordinador/a: AZCORRA SALOÑA, ARTURO**

**Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0**

**Curso : 1 Cuatrimestre : 2**

## REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Todas las asignaturas del primer cuatrimestre

## OBJETIVOS

COMPETENCIAS BASICAS

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.

COMPETENCIAS GENERALES

CG2 Capacidad para modelar, identificar los requisitos básicos y analizar diversos procesos.

CG4 Conocimiento y comprensión de los principios de gestión aplicables a entornos productivos y de servicios.

CG7 Ser capaz de generar nuevas ideas (creatividad) y de anticiparse al cambio.

CG8 Utilizar habilidades para el trabajo en equipo y para relacionarse con otros de forma autónoma.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

CE14 Capacidad para la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridos en el Máster en entornos reales dentro de las Prácticas en Empresa

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Al finalizar la materia, el alumno debe:

- Conocer el entorno empresarial y/o laboratorios de desarrollo de tecnologías de Industria Conectada 4.0.
- Aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en el Máster en entornos reales.

At the end of the subject, the student must:

- Know the business environment and / or technology development laboratories of Connected Industry 4.0.
- Apply the knowledge and skills acquired in the Master in real environments.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

Las prácticas se llevarán a cabo en empresas o laboratorios de reconocido prestigio en temas

relacionados con la Industria Conectada 4.0.

A determinar cada año.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS

AF7 Trabajo individual del estudiante

| Código actividad | Nº Horas totales | Nº Horas Presenciales | % Presencialidad Estudiante |
|---|---|---|---|
| AF7 | 150 | 120 | 80% |
| TOTAL MATERIA | 150 | 120 | 80% |

METODOLOGÍAS DOCENTES

MD5 Elaboración de trabajos e informes de manera individual o en grupo

MD6 Practicas tanto en empresas colaboradoras como en laboratorios de reconocido prestigio

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

SE4 Informe de prácticas realizadas

| Sistemas de evaluación | Ponderación mínima (%) | Ponderación Máxima (%) |
|---|---|---|
| SE4 | 100 | 100 |