

MÁSTER EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE

PRÁCTICAS EN EMPRESA			
Créditos ECTS:	6		
Carácter	Prácticas Externas		
Unidad temporal:	Una asignatura del segundo semestre		
SISTEMA DE EVALUACIÓN		PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del tutor externo		30%	50%
Memoria de prácticas		50%	70%
COMPETENCIAS			
Básicas	Generales	Transversales	Específicas
CB6-CB10	---	CT1-CT4	---
DESCRIPCIÓN DE LAS ASIGNATURAS			
Denominación de la asignatura	Créditos ECTS	Curso	Carácter
Prácticas en Empresa	6	2	Prácticas Externas
ACTIVIDADES FORMATIVAS		HORAS	% PRESENCIAL
Estancia en la empresa		126	100%
Redacción de la Memoria de Prácticas		36	0%
Tutorías		18	0%
Total		180	
CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS			
<p>Realización de labores básicas relacionadas con los contenidos del máster, tuteladas por un profesional que supervisa el correcto desarrollo de las tareas que se le asignen y mantiene las relaciones pertinentes con el tutor designado por la UNIR quienes, en régimen de colaboración, velan por la óptima formación del alumno.</p> <p>Los detalles de las tareas a desarrollar por el alumno durante la estancia en la empresa serán fijadas por el Tutor de Prácticas Externas y se adaptarán a las peculiaridades propias de cada centro.</p>			