



GUÍA DOCENTE

FORMACIÓN PARA EL EMPLEO

GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

Denominación de la asignatura:	Formación para el empleo
Titulación:	Grado en Ingeniería del Software
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Entorno Laboral
Curso:	4
Cuatrimestre:	Anual
Carácter:	OP
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Laura Raya Gonzalez / laura.raya@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

El objetivo de esta materia es acercar al estudiantado a la realidad del entorno laboral al que va a acceder una vez finalizados sus estudios. A través de esta materia adquieren los conocimientos fundamentales sobre los principales agentes de la industria o industrias asociadas al ámbito de la titulación, las técnicas e instrumentos de búsqueda de empleo, el ámbito legal propio del mercado laboral, las habilidades sociales necesarias para el trabajo en equipo, y el conocimiento de mecanismos de gestión de conflictos dentro un grupo de trabajo.

Descripción de la asignatura

-

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Capacidad para entender, planificar y resolver problemas a través del desarrollo de soluciones informáticas

CG2 - Desarrollo de soluciones informáticas respetuosas con el medio ambiente, los deberes sociales y los recursos naturales,

además de cumplir con la legislación y la ética

CG5 - Gestión de los recursos humanos y tecnológicos para la correcta realización de proyectos informáticos

CG6 - Desarrollar proyectos en colaboración demostrando capacidad de trabajo en equipo, versatilidad, flexibilidad, creatividad y

respeto por el trabajo de los compañeros

CG7 - Conocimiento de los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos de desarrollo de software

CG8 - Conocer los recursos de empleabilidad y del marco legal en el ámbito de la profesión

CG9 - Capacidad para aprender, modificar y producir nuevas tecnologías informáticas

CG10 - Uso de técnicas creativas para la realización de proyectos informáticos

CG11 - Capacidad de buscar, analizar y gestionar la información para poder extraer conocimiento de la misma

CG12 - Capacidad de participación en la toma de decisiones, relativas al desarrollo de un proyecto digital, basada en el análisis de

su contexto y de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido

CG13 - Desarrollo del espíritu crítico en ámbitos sociales y comunicacionales para poder desenvolverse en la sociedad del

conocimiento y de la información

CB1 - 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

CB2 - 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

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de 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

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no

especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores

con un alto grado de autonomía

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1 - Conocimiento de la definición, el alcance y la puesta en práctica de los fundamentos de las metodologías de gestión de

proyectos de desarrollo tecnológico

CT2 - Conocimiento de los principales agentes del sector y del ciclo de vida completo de un proyecto de desarrollo y

comercialización de contenidos digitales

CT4 - Capacidad de actualización del conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del

estado actual del sector y de las tecnologías empleadas

CT5 - Desarrollo de las habilidades necesarias para el emprendimiento digital

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE18 - Capacidad para diseñar la arquitectura de una aplicación informática orientada a objetos empleando los patrones de diseño

más adecuados e integrándolos en la arquitectura completa.

CE19 - Capacidad para concebir, diseñar a través de lenguajes gráficos e implementar una aplicación informática empleando

distintas metodologías de desarrollo, desde la concepción del producto hasta su desarrollo final pasando por la definición de sus

fases e iteraciones

CE20 - Capacidad para testar el funcionamiento y funcionalidad de una aplicación informática, elaborando planes de pruebas y

empleando técnicas de diseño y programación orientado a las pruebas

CE21 - Capacidad para evaluar la calidad de una aplicación informática aplicando métricas, procedimientos y estándares de

medición de calidad del software

CE22 - Conocimiento de las técnicas e implicaciones del mantenimiento de aplicaciones informáticas incluyendo aquellas que

utilizan principios de ingeniería inversa para entender y modificar un software cuya estructura se desconoce/
Knowledge of the

techniques and implications of maintaining computer applications including those that use reverse engineering principles to

understand and modify software of unknown structure

CE26 - Conocimiento de los fundamentos en los que se basa la interacción hombre-máquina y del papel que juega esta interacción

en el desarrollo de proyectos digitales..

CE27 - Conocimiento de métodos y técnicas relacionados con la conceptualización, diseño, análisis y evaluación de productos

interactivos usables y accesibles

CE28 - Conocimiento de los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional y su

aplicación en la resolución de problemas propios de la ingeniería informática

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Detectar necesidades y situaciones que requieran la intervención del profesional
- Desarrollar habilidades de cooperación con otros profesionales
- Tomar conciencia del componente ético y los principios deontológicos del ejercicio de la profesión
- Tomar conciencia de los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres en el ámbito laboral
- Usar de forma apropiada teorías, procedimientos y herramientas en el desarrollo profesional

CONTENIDO

- Ámbito legal de la titulación:
 - o Derechos de autor y propiedad intelectual o Marco legal del ámbito laboral de la profesión o Marco legal para el autoempleo y emprendimiento o Gestión de conflictos en el ámbito laboral.

o Mecanismos y procedimientos para garantizar el respeto

y fomento de la diversidad en el ámbito laboral.

- Recursos para la búsqueda de empleo:

o Estructuración y elaboración de un CV y un portfolio para la

búsqueda de empleo o Búsqueda y selección de ofertas de trabajo:

recursos y metodología de seguimiento.

o Creación de una imagen de marca personal en redes sociales

orientadas al ámbito profesional

o Formación para afrontar una entrevista de trabajo.

TEMARIO

-

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	20	20
<i>Clases Prácticas</i>	36	36
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	56	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	34	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Aprendizaje de casos

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

-

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de las Prácticas Externas</i>	100	100

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
-------------------------	---------------------------	--------------------------------

<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	15	15
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	70	70
<i>Prueba Objetiva</i>	15	15
<i>Evaluación de las Prácticas Externas</i>	100	100

Consideraciones generales acerca de la evaluación

-

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

-

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

-

Materiales:

-

Software:

-