

# PRÁCTICAS PROFESIONALES

## Cartera de Proyectos



ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD DE  
GUADALAJARA  
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

UDGVIRTUAL®

Con el fin de fomentar el desarrollo pertinente de las competencias profesionales para formar recursos humanos capaces de analizar su entorno y generar propuestas de solución sostenibles en el mediano y largo plazo, el Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara (UDGVirtual), convoca a los ESTUDIANTES de dicho sistema a participar en su convocatoria:

# Prácticas Profesionales

## Cartera de Proyectos 2024 A

### Antecedentes

Las prácticas profesionales tienen una función de aprendizaje constante en la enseñanza, y son un mecanismo de vinculación que permite acercar a la sociedad el conocimiento y las metodologías científicas generadas e impartidas en las instituciones educativas.

En el Sistema de Universidad Virtual están enfocadas en la elaboración de proyectos de mejora en los sectores social, público y privado. Cada proyecto se diseña en función de metas acordes a las necesidades de la instancia receptora e integra cuatro etapas:

- Diagnóstico
- Planeación
- Ejecución
- Evaluación

La gestión del proyecto tiene como finalidad que los estudiantes adquieran las habilidades y competencias prácticas relacionadas con el programa educativo y se acrediten las materias propuestas en la convocatoria. De acuerdo con las necesidades de la organización receptora, los proyectos cumplirán con la siguiente orientación:

- Proyectos productivos
- Proyectos educativos
- Proyectos sociales
- Proyectos de evaluación

Los estudiantes interesados deberán de cumplir con las siguientes

## Bases

- Interés por la resolución de una problemática real
- Ser estudiante regular en el Eje de Proyectos
- Estar cursando la materia propuesta en la convocatoria

## Procedimiento

### Registro

Registrar el proyecto de acuerdo con el formulario que encontrará en el siguiente link: <https://forms.gle/svMssyntreet4q3x8>

La fecha límite para registro al 2 de febrero

El estudiante deberá seleccionar, dentro de la oferta para su programa educativo, el proyecto vinculado con la materia que cursará durante el siguiente semestre. En caso de no cursar la materia propuesta, se podrá hacer el registro siempre y cuando se tenga disponibilidad de realizar prácticas profesionales voluntarias.

Para consultar los proyectos que se ofrecen en cada licenciatura, hacer click en el siguiente icono: 

Una vez realizado el registro, un comité técnico de la UDGVirtual determinará, la factibilidad y pertinencia de la participación del estudiante en el proyecto elegido de acuerdo con las bases de la presente convocatoria.

El estudiante recibirá un correo desde la cuenta [vinculacion@udgvirtual.udg.mx](mailto:vinculacion@udgvirtual.udg.mx) indicando los datos de la empresa u organización y del supervisor asignado por dicha instancia. Posteriormente se programará una sesión de contacto que deberá de llevarse a cabo del 8 al 14 de febrero

Los estudiantes junto con el supervisor deberán elaborar un plan de trabajo que integre, al menos, los siguientes puntos:

1. Introducción
2. Objetivo(s)
3. Actividades
4. Cronograma o agenda de trabajo
5. Resultados esperados
6. Metas
7. Productos a entregar

La intención para la realización del plan de trabajo es conocer las actividades que los estudiantes trabajarán en el proyecto y el aporte a su perfil profesional. De la misma forma UDGVirtual podrá solicitar avances del proyecto con base en el cronograma presentado y realizar revisión de los mismos.

## **Evaluación de resultados**

El 16 de mayo de 2024, los estudiantes presentarán a la entidad receptora y a UDGVirtual, lo siguiente:

- Informe técnico (documento en PDF)
- Presentación ejecutiva (en Microsoft Power Point, Prezi, etc.)
- Producto final (metas alcanzadas)

En la semana del 20 al 22 de mayo de 2024, el guía académico remitirá su valoración sobre la participación de cada estudiante en el proyecto mediante una rúbrica que evalúa el trabajo colaborativo y la contribución al logro del objetivo del proyecto.

## **Generalidades para la continuidad del proyectos**

- Los proyectos deberán plantear el trabajo de los estudiantes en modalidad virtual.
- El supervisor asignado por la organización deberá mantener comunicación continua con los estudiantes. En caso de no hacerlo en el lapso de un mes, el proyecto se dará de baja inmediatamente.
- UDGVirtual puede cancelar un proyecto, si considera que la entidad no cumple con lo estipulado en la presente convocatoria.
- Los casos no previstos serán resueltos por el comité técnico de Cartera de Proyectos de UDGVirtual

**Informes: [vinculacion@udgvirtual.udg.mx](mailto:vinculacion@udgvirtual.udg.mx)**