

PROYECTO EUROPEO VALS Y SEMESTER OF CODE:

PRÁCTICAS VIRTUALES EN EMPRESAS Y FUNDACIONES RELACIONADAS CON EL SOFTWARE LIBRE A NIVEL EUROPEO

FRANCISCO JOSÉ GARCÍA-PEÑALVO

Grupo de Investigación GRIAL.
Departamento de Informática y Automática.
Instituto Universitario de Ciencias de la Educación (IUCE).
Universidad de Salamanca
fgarcia@usal.es

JUAN CRUZ-BENITO

Grupo de Investigación GRIAL.
Departamento de Informática y Automática.
Instituto Universitario de Ciencias de la Educación (IUCE).
Universidad de Salamanca
juancb@usal.es

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto europeo Virtual Alliances for Learning Society (VALS) busca la cooperación entre universidades europeas y empresas a nivel mundial para afrontar problemas de negocio reales a través de innovación abierta enfocada en el uso y desarrollo de software libre, mediante el establecimiento de un sistema de prácticas virtuales de estudiantes universitarios de Informática y áreas relacionadas en las empresas involucradas.

Financiado por European Union. Lifelong Learning Programme (Sub-Programme Erasmus- Knowledge Alliances)

Duración: Noviembre 2013 – Octubre 2015

Importe total: 533.337€

2. PARTICIPANTES

8 entidades organizadoras :

- Universidad de Salamanca (España)
- OpenDirective LLP (Reino Unido)
- RayCom B.V. (Países Bajos)
- Universidad de Bolton (Reino Unido)
- Universidad de Udine (Italia)
- Universidad de Chipre (Chipre)
- Mindshock S.L. (España)
- Universidad de Oxford - OSS Watch (Reino Unido)

13 Universidades europeas

70 empresas con unos 300 proyectos ofertados

Más de 20 estudiantes participando actualmente en prácticas virtuales.

Los proyectos que ofertan las Empresas o Fundaciones deben ser problemas reales de negocio, y su solución debe ampararse en los principios básicos del proyecto europeo VALS: Open Source, Open Innovation y Open Knowledge

Las Universidades y Empresas o Fundaciones interesadas en participar se inscriben en la web del Semester of Code. En el caso de las empresas, incluyen los proyectos que ofertan.

El estudiante entrega de forma abierta (código abierto, open source) los resultados de sus prácticas a la empresa. Estos resultados, siguiendo la filosofía abierta del proyecto, deben estar disponibles de manera libre y gratuita a cualquier usuario tanto del Semester of Code como al público en general. A su vez, si la Universidad lo permite, podrá entregar y usar estos resultados como parte de su Trabajo Fin de Grado o Trabajo Fin de Máster, etc.

En cualquier caso, la Universidad reconocerá las prácticas en la Empresa/Fundación como prácticas curriculares o extracurriculares, según el caso.

Los estudiantes realizan sus prácticas resolviendo el proyecto presentado por la Empresa en las fechas y condiciones negociadas previamente.

El tiempo de realización de las prácticas, típicamente será de 3 meses

3. PROCEDIMIENTO

Los Estudiantes de las Universidades inscritas revisan el listado de proyectos publicados. Si alguno les interesa, desarrollan una propuesta de resolución junto con un mentor académico y la presentan utilizando las plataformas web facilitadas por el proyecto VALS y el Semester of Code.

Si la propuesta de solución del Estudiante es aceptada por la Empresa/Fundación, ambas partes fijan el marco temporal para trabajar en el proyecto, así como cualquier otra condición necesaria.

Si el estudiante no consigue ser seleccionado en ninguno de los proyectos que pida y las prácticas que desea realizar son curriculares, es responsabilidad de la Universidad proporcionarles prácticas (en Empresas locales, etc.)

Los estudiantes, además de poder convalidar las prácticas realizadas como prácticas curriculares o extracurriculares relativas a su titulación académica, pueden tramitar con su Universidad la aceptación de los resultados de sus prácticas como parte de su Trabajo Fin de Grado o Trabajo Fin de Máster.

4. ASPECTOS CLAVE

Iniciativa de innovación abierta con un enfoque win-win

- Ganan los estudiantes
 - Experiencia profesional en un contexto de producción real
 - Contactos en la industria del software que pueden facilitar el inicio de una carrera profesional
 - Experiencia personal al tenerse que desenvolver en un contexto internacional
 - Reconocimiento académico
- Ganan las empresas
 - Acceso directo al talento
 - Alianza de conocimiento con la Universidad
 - Posibilidad de transferencia de conocimiento de la Universidad a la Empresa
- Ganan las universidades
 - Nuevos métodos docentes y de evaluación
 - Alianza de conocimiento con el tejido productivo que puede sostenerse más allá del final del proyecto
 - Posibilidad de importar prácticas de éxito de la Empresa a la Universidad
 - Oferta de posibilidades reales e innovadoras a sus estudiantes con un ratio incomparable de coste/beneficio en un contexto de crisis.
- Gana la sociedad
 - Reducción de la separación ente Universidad y Empresa
 - Profesionales con una mejor cualificación adquirida con igualdad de oportunidades en un tiempo de crisis

5. REFERENCIAS

- García-Peñalvo, F.J., Álvarez Navia, I., García Bermejo, J.R., Conde González, M.Á., García-Holgado, A., Zangrando, V., Seoane Pardo, A.M., Cruz-Benito, J., Lee, S., Elferink, R., Veenendaal, E., Zondergeld, S., Griffiths, D., Sharples, P., Sherlock, D., De Toni, A., Battistella, C., Tonizza, G., De Zan, G., Papadopoulos, G., Kapitsaki, G., Achilleos, A., Mettouris, C., Cheung, S., Guerrero, Z., He, E., Alier Forment, M., Mayol, E., Casany, M.J., Wilson, S., Wilson, R., & Johnson, M. (2013). VALS: Virtual Alliances for Learning Society. In F. J. García-Peñalvo, A. García-Holgado & J. Cruz-Benito (Eds.), Proceedings of the TEEM'13 Track on Knowledge Society Related Projects (pp. 19-26). Salamanca, Spain: Grupo GRIAL
- García-Peñalvo, F.J., Cruz-Benito, J., Griffiths, D., Sharples, P., Willson, S., Johnson, M., Papadopoulos, G.A., Achilleos, A.P., Alier, M., Galanis, N., Conde, M.Á., Pessot, E., Elferink, R., Veenendaal, E., & Lee, S. (2014). Developing Win-Win Solutions for Virtual Placements in Informatics: The VALS Case. In F. J. García-Peñalvo (Ed.), Proceedings of the Second International Conference on Technological Ecosystem for Enhancing Multiculturality (TEEM'14) (pp. 733-738). New York, USA: ACM
- García-Peñalvo, F.J., Cruz-Benito, J., Conde, M.Á., & Griffiths, D. (2014). Virtual placements for informatics students in open source business across Europe 2014 IEEE Frontiers in Education Conference Proceedings (October 22-25, 2014 Madrid, Spain) (pp. 2551-2555). USA: IEEE
- García-Peñalvo, F.J., Cruz-Benito, J., Conde, M.Á., & Griffiths, D. (2015). Semester of Code: Piloting Virtual Placements for Informatics across Europe Proceedings of Global Engineering Education Conference, EDUCON 2015. (Tallinn, Estonia, 18-20 March 2015.) (pp. 567-576). USA: IEEE
- García-Peñalvo, F.J., Cruz-Benito, J., Griffiths, D., & Achilleos, A. P. (2015). Tecnología al servicio de un proceso de gestión de prácticas virtuales en empresas: Propuesta y primeros resultados del Semester of Code. IEEE VAEP-RITA, 3(1), 52-59.



Cátedra UNESCO de
Gestión y Política Universitaria
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID