



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

ACUERDO No. **010** DE 2015

03 MAR 2015

Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA.

EL CONSEJO ACADÉMICO DE LA UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA, en uso de sus atribuciones legales y en especial las conferidas por el Acuerdo 011 del 10 de abril de 2000, expedido por el Consejo Superior Universitario.

CONSIDERANDO:

Que la Constitución Política en su Artículo 69, consagra la Autonomía Universitaria y la Ley 30 del 28 de diciembre de 1992, Artículo 28 reconoce este derecho a las universidades para "...crear, organizar y desarrollar sus programas académicos..."

Que el Decreto 1295 del 20 de abril de 2010, expedido por el Ministerio de Educación Nacional, reglamenta el registro calificado de que trata la Ley 1188 de 2008 y la oferta y desarrollo de programas académicos de educación superior. En su capítulo II parágrafo 5.6.1 indica "La vinculación con el sector productivo, según la naturaleza del Programa".

Que el Decreto 1295 de junio 22 de 1994 determina la organización y administración del Sistema General de Riesgos Profesionales y tiene como fin prevenir, proteger y atender a los trabajadores de los efectos de las enfermedades y los accidentes que puedan ocurrirles con ocasión o como consecuencia del trabajo que desarrollan.

Que el Decreto 055 del 14 de enero de 2015, expedido por el Ministerio de Salud y Protección Social, reglamenta la afiliación de estudiantes al Sistema General de Riesgos Laborales y se dictan otras disposiciones.

Que el Acuerdo 013 del 12 de mayo de 2003, proferido por el Consejo Académico establece las normas para la reestructuración curricular de los programas de formación en pregrado y especialización, que ofrece la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

Que el Acuerdo 037 del 5 de junio de 2009 por la cual se reglamenta la movilidad estudiantil internacional en los programas de pregrado de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA.

Que el Acuerdo 025 del 14 de noviembre de 2007, expedido por el Consejo Superior Universitario aprueba la creación, organización y desarrollo del programa de pregrado Profesional Universitario "Diseño Digital y Multimedia", de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura.



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Hoja 2. del Acuerdo No **010** de 2015. "Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el Programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA".

Que el programa de Pregrado Profesional Universitario Diseño Digital y Multimedia se encuentra registrado en el Sistema Nacional de Información de Educación Superior (SNIES), con el código 54006, según Resolución 6261 de Registro Calificado del 24 de septiembre de 2008, con una vigencia de siete (7) años.

Que el Acuerdo 064 del 28 de septiembre de 2010, proferido por el Consejo Académico de la Universidad, aprueba la estructura curricular en créditos académicos del Programa de Diseño Digital y Multimedia, el cual contempla la realización de la Práctica Empresarial, para la formación de los ESTUDIANTES.

Que el Consejo de Facultad, considera la Práctica Académica Empresarial en el Programa de Diseño Digital y Multimedia como actividad académica de gran importancia, en consecuencia es necesario reglamentarla.

Que en el desarrollo del presente documento se entenderán los siguientes términos como:

UNIVERSIDAD: cuando se haga referencia a la UNIVERSIDAD Colegio Mayor de Cundinamarca.

ENTIDAD: Cuando se haga referencia al sitio en donde se realizará la Práctica Académica Empresarial.

ESTUDIANTE: Cuando se haga referencia al ESTUDIANTE de la UNIVERSIDAD que realiza la Práctica Académica Empresarial en una ENTIDAD autorizada y asignada por el DOCENTE DE PRÁCTICAS.

DOCENTE DE PRÁCTICAS: cuando se haga referencia al docente de la UNIVERSIDAD encargado de hacer el seguimiento de la Práctica Académica Empresarial a través del componente temático Práctica Empresarial del plan de estudios vigente.

PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD: cuando se haga referencia al profesional de la ENTIDAD que realiza el acompañamiento al ESTUDIANTE durante el proceso de la Práctica Académica Empresarial.

Que en consecuencia, el Consejo Académico,

ACUERDA:

ARTÍCULO 1°.- REGLAMENTAR. La Práctica Académica Empresarial en el programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD, en el marco del Acuerdo 066 del 25 de noviembre de 2003 emanado por el CONSEJO ACADÉMICO, por el cual se reglamenta la movilidad estudiantil en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Hoja 3. del Acuerdo No. **010** de 2015. "Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el Programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA".

ARTÍCULO 2°.- DEFINICIÓN. En concordancia, con las políticas institucionales y la expuestas en el Modelo Pedagógico Institucional - MOPEI la Práctica Académica Empresarial es una actividad académica, orientada a potenciar en el ESTUDIANTE la capacidad de su desempeño en el quehacer profesional; con aplicación, complemento y profundización de los conocimientos adquiridos a lo largo de su etapa de formación en concordancia con el plan de estudios vigente, en el marco de la planeación, organización, dirección y control de proyectos para empresas y/o ENTIDADES pertenecientes al sector del diseño y la multimedia, para fortalecer habilidades intelectuales, sociales, culturales, humanísticas y de liderazgo, que permitan una adecuada relación interpersonal con los profesionales del sector, los usuarios y la comunidad en general.

La Práctica Académica Empresarial del programa Diseño Digital y Multimedia se desarrolla acorde al plan de estudios vigente a través del componente temático Práctica Empresarial.

ARTÍCULO 3°.- OBJETIVOS

1. Participar en instituciones o ENTIDADES nacionales o extranjeras, con el fin de realizar un período de prácticas ligado a la formación teórica; en las cuales, los ESTUDIANTES interactúen con el personal y los usuarios de los servicios de una empresa perteneciente al sector del diseño de contenidos digitales, para fortalecer las relaciones interpersonales, que le permitan complementar el proceso de construcción del conocimiento y contextualizarse en el medio laboral en el cual se desenvolverán como futuros profesionales.
2. Aplicar en diversas ENTIDADES metodologías de investigación y técnicas específicas, producto de la formación disciplinar y profesional.
3. Identificar a través de la práctica sus áreas de intereses y fortalezas profesionales.
4. Profundizar y aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas en su proceso formativo aplicados al diseño digital y multimedia.
5. Identificar problemáticas de la comunidad en el área del diseño y participar en alternativas de solución.

ARTÍCULO 4°.- CAMPOS DE PRÁCTICA

Las Prácticas Académicas se llevarán a cabo únicamente en ENTIDADES que tengan convenio o carta de intención con la UNIVERSIDAD y se realizarán en los siguientes campos:

1. En ENTIDADES públicas o privadas, locales, regionales, nacionales o internacionales.



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Hoja 4. del Acuerdo No. **010** de 2015. "Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el Programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA".

2. En ENTIDADES que faciliten escenarios de práctica en los que sea posible aplicar los contenidos que se desarrollan en el plan de estudios vigente del Programa de Diseño Digital y Multimedia.
3. En ENTIDADES dedicadas a la investigación en diseño, medios digitales y procedimientos relacionados con el sector de la multimedia.
4. En ENTIDADES públicas o privadas de proyección social y de servicio a la comunidad, que demanden productos de diseño y contenidos digitales.
5. La UNIVERSIDAD puede ser considerada como ENTIDAD para desarrollar la Práctica Académica Empresarial en actividades de investigación, en el Consultorio Técnico de Diseño del programa de Diseño Digital y Multimedia de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura u otra dependencia, previo análisis y aprobación del Comité de Currículo y el Consejo de Facultad.

ASPECTOS ACADÉMICOS

ARTÍCULO 5°.- CARACTERÍSTICAS DE LOS ESCENARIOS DE PRÁCTICA. Criterios de definición.

En el ejercicio de la Práctica Académica Empresarial se debe tener en cuenta:

1. Que la filosofía de la ENTIDAD comparta los principios de la UNIVERSIDAD.
2. Que la ENTIDAD adelante actividades que permitan el cumplimiento de los objetivos académicos y de formación en el área del diseño y la multimedia.
3. Que la ENTIDAD demuestre el cumplimiento de las normas sobre su idoneidad en el área correspondiente, a fin de establecer el convenio respectivo.

ARTÍCULO 6°.- REQUISITOS. El ESTUDIANTE podrá realizar la Práctica Académica Empresarial siempre y cuando:

1. Haya cursado y aprobado todos los componentes temáticos de primero a sexto semestre.
2. Esté amparado con la afiliación a una EPS y una ARL.
3. Tenga matrícula vigente y seguro estudiantil.
4. Inscriba el componente temático Práctica empresarial del plan de estudios vigente, cumpliendo la secuencia lógica del plan de estudios
5. Formalice la Práctica Académica Empresarial, diligenciando el instrumento Acta de Inicio de la Práctica, el cual será suministrado por el DOCENTE DE PRÁCTICAS.



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Hoja 5. del Acuerdo No **010** de 2015. "Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el Programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA".

ARTÍCULO 7°.- ASISTENCIA

1. La asistencia puntual a los campos de Práctica Académica Empresarial es obligatoria, de acuerdo con el horario fijado y será registrado por la PERSONA A CARGO en LA ENTIDAD.
2. La inasistencia superior al porcentaje determinado por el reglamento estudiantil vigente de las horas totales programadas, es causa de la pérdida de la Práctica Académica Empresarial. La nota definitiva en este caso será de cero punto cero (0.0) y el ESTUDIANTE deberá repetir la Práctica Académica Empresarial en el período académico siguiente.
3. Las fallas se sumarán, cualquiera que sea el motivo de la inasistencia a los campos de Práctica Académica.
4. Los casos de inasistencia por fuerza mayor, serán analizados y validados por el DOCENTE DE PRÁCTICAS, previa justificación escrita presentada por el ESTUDIANTE en el término de tiempo definido en el reglamento estudiantil vigente.
5. En caso de inasistencia el ESTUDIANTE debe informar a la PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD y al DOCENTE DE PRÁCTICAS de manera inmediata.

ARTÍCULO 8°.- EVALUACIÓN

1. La Práctica Empresarial en virtud de su naturaleza no es habilitable, ni es validable.
2. La Práctica Empresarial será evaluada por la ENTIDAD, por la UNIVERSIDAD y por el mismo ESTUDIANTE, en tres (3) evaluaciones correspondiendo a las fechas establecidas por la UNIVERSIDAD y coordinadas con la ENTIDAD; las dos primeras tendrán un valor porcentual de treinta por ciento (30%) cada una y la evaluación final representará el cuarenta por ciento (40%) del total.
3. La evaluación se registrará en el instrumento Evaluación de la Práctica Empresarial.
4. Las evaluaciones realizadas por parte de la PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD y el DOCENTE DE PRÁCTICAS deben ser conocidas por el ESTUDIANTE, aprovechando este espacio para la retroalimentación y ajuste en el proceso, con el fin de buscar correctivos si hubiere lugar a ellos.
5. Las notas finales de la Práctica Empresarial serán digitadas en el Sistema de Información de la UNIVERSIDAD por el DOCENTE DE PRÁCTICAS al finalizar el semestre académico, coincidiendo con las evaluaciones finales.



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Hoja 6. del Acuerdo No. **010** de 2015. "Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el Programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA".

ARTÍCULO 9º.- PÉRDIDA DE LA PRÁCTICA. La Práctica Empresarial se pierde por:

1. Obtener una nota inferior a la señalada por el reglamento estudiantil vigente determinada como nota aprobatoria.
2. Inasistencia superior al porcentaje determinado por el reglamento estudiantil vigente de las horas totales programadas. La nota definitiva en este caso será de cero punto cero (0.0) y el ESTUDIANTE deberá repetir la Práctica Académica Empresarial en el periodo académico siguiente.
3. Haber sido suspendido del campo de Práctica por la UNIVERSIDAD con causa justificada.
4. En caso de pérdida del componente temático Práctica Empresarial debe repetirse en una ENTIDAD diferente.
5. Una vez iniciado el proceso de Práctica Académica Empresarial este solo se podrá suspender por causas de fuerza mayor demostradas y avaladas por la ENTIDAD o por la UNIVERSIDAD.

ARTÍCULO 10.- DERECHOS DEL ESTUDIANTE.

1. Recibir un tratamiento respetuoso por parte del personal de la ENTIDAD donde se está realizando la Práctica Académica Empresarial, del DOCENTE DE PRÁCTICAS de la PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD y de los compañeros de trabajo.
2. Contar con el recurso humano, tecnológico, las condiciones ambientales y de espacio físico, así como los insumos adecuados y necesarios para el óptimo desempeño profesional.
3. Recibir toda la información, orientación y asesoría para el desarrollo de sus actividades.
4. Conocer previamente los criterios, tiempos y formas de evaluación que serán implementadas en el desarrollo de la Práctica Académica Empresarial.
5. Contar con los elementos de seguridad industrial, higiene y protección personal requeridos para la debida realización de la Práctica Académica Empresarial, los cuales serán suministrados por la ENTIDAD en caso de ser requerida.
6. El ESTUDIANTE que culmina su proceso satisfactoriamente, recibirá una certificación por parte de la ENTIDAD donde desarrolló la Práctica Académica Empresarial. Este documento reflejará el tiempo y las labores realizadas por el ESTUDIANTE.



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Hoja 7. del Acuerdo No. **010** de 2015. "Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el Programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA".

7. Los ESTUDIANTES tienen el derecho de estar amparados por una ARL cuya afiliación y pago será responsabilidad de la ENTIDAD O LA UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA según convengan de mutuo acuerdo ambas partes.

ARTÍCULO 11.- DEBERES DEL ESTUDIANTE.

1. El ESTUDIANTE que realiza la Práctica Académica Empresarial es un miembro activo en calidad de ESTUDIANTE de la UNIVERSIDAD por tanto debe cumplir el Reglamento Estudiantil y el reglamento de la ENTIDAD.
2. Antes de iniciar el proceso de la Práctica Académica Empresarial, el ESTUDIANTE debe asistir a la inducción dirigida por el DOCENTE DE PRÁCTICAS.
3. Los ESTUDIANTES que cursen la Práctica Académica Empresarial deberán:
 - 3.1. Diligenciar en su totalidad el instrumento de inscripción correspondiente a la Práctica.
 - 3.2. Hacer entrega al DOCENTE DE PRÁCTICAS de una carpeta con los siguientes documentos: fotocopia del carnet de afiliación a la EPS y ARP, del seguro estudiantil y de la carta de conocimiento del presente documento, y para aquellas ENTIDADES que lo soliciten argumentando condiciones de seguridad fotocopia del Pasado Judicial vigente.
4. Conocer y aplicar las normas de higiene y seguridad industrial de la ENTIDAD en donde se realizará la Práctica Académica Empresarial.
5. Informar oportunamente a la PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD y al DOCENTE DE PRÁCTICAS de la UNIVERSIDAD en caso de accidentes, daños de material, equipos y errores de procedimiento, cualesquiera que sean estos.
6. Mantener en condiciones adecuadas los documentos, materiales y equipos que se le suministren para el ejercicio de la Práctica Académica Empresarial y utilizarlos racional y cuidadosamente. Igualmente; no emplear los materiales, equipos, tecnología, entre otros, propios de la ENTIDAD, en labores diferentes a las demanda por la misma, ni utilizarlos en beneficio propio. Para el retiro de cualquiera de estos si fuere necesario, se debe contar con una autorización por escrito firmada por la PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD.
7. Seguir el conducto regular en todos los trámites y actividades relacionados con la Práctica Académica Empresarial, los cuales son coordinados por EL DOCENTE DE PRACTICAS y la PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD.



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Hoja 8. del Acuerdo No. **010** de 2015. "Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el Programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA".

8. Actuar de acuerdo con los principios de la ética profesional manteniendo la debida reserva profesional en cuanto a temas, metodologías y procesos de la ENTIDAD, guardando la confidencialidad de la información.

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

ARTÍCULO 12.- FUNCIONES ACADÉMICO ADMINISTRATIVAS DEL DOCENTE DE PRÁCTICAS. El DOCENTE DE PRÁCTICAS planeará y controlará en cada periodo académico el desarrollo de la Práctica Académica Empresarial dentro de los parámetros fijados por la UNIVERSIDAD, realizando las siguientes actividades:

1. Realizar visitas, evaluar y seleccionar los escenarios idóneos de Práctica Académica Empresarial acordes con los objetivos previstos.
2. Elaborar el cronograma general de las Prácticas Académicas Empresariales al inicio de cada período académico, con el visto bueno de la Dirección del Programa.
3. Dar a conocer la normativa de la UNIVERSIDAD para el desarrollo de la Práctica Académica Empresarial a la ENTIDAD donde esta se realizará.
4. Dar a conocer al ESTUDIANTE la normatividad que regula la Práctica Académica Empresarial correspondiente.
5. Conocer y evaluar previamente el tipo de trabajo que desarrollará el ESTUDIANTE en la ENTIDAD en donde realizará la Práctica Académica Empresarial, para que esté de acuerdo con lo estipulado en la normatividad.
6. Efectuar los contactos personales, telefónicos o escritos necesarios con las ENTIDADES donde se realizará la Práctica Académica Empresarial, respetando el conducto regular correspondiente.
7. Preparar, organizar y socializar con los ESTUDIANTES el proceso metodológico de la Práctica Académica Empresarial.
8. Preparar las comunicaciones para la presentación de los ESTUDIANTES a las ENTIDADES en donde se realizará la Práctica Académica Empresarial.
9. Asignar a cada ESTUDIANTE la ENTIDAD en donde realizará la Práctica Académica Empresarial.
10. Diligenciar los Instrumentos necesarios para desarrollar la coordinación general de la Práctica Académica Empresarial.
11. Asesorar al ESTUDIANTE en el desarrollo de las actividades que le sean asignadas en el campo de práctica.



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Hoja 9. del Acuerdo No. **010** de 2015. "Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el Programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA".

12. Efectuar reuniones con los ESTUDIANTES de Práctica Académica Empresarial, para conocer el desarrollo del trabajo y hacer intercambio de experiencias.
13. Supervisar las diferentes actividades desarrolladas por los ESTUDIANTES en los sitios en donde se lleva a cabo la Práctica Académica Empresarial, durante el periodo correspondiente.
14. Asistir a las reuniones que la UNIVERSIDAD o la ENTIDAD organice para coordinar la Práctica Académica Empresarial, cuando así se requiera.
15. Diligenciar el instrumento de supervisión correspondiente cuando así se requiera.
16. Recibir la información suministrada por la PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD sobre el desempeño del ESTUDIANTE, teniendo en cuenta los parámetros suministrados por la UNIVERSIDAD.
17. Evaluar el desempeño del ESTUDIANTE en concordancia a lo estipulado en el Artículo Octavo del presente Acuerdo.
18. Suministrar a la coordinación del Programa, una vez finalizado el proceso de la Práctica Académica Empresarial, el instrumento evaluativo en donde estarán consignadas las calificaciones correspondientes.
19. Digitar las notas finales de la Práctica Académica Empresarial en el Sistema de Información de la UNIVERSIDAD, al finalizar el periodo académico, coincidiendo con las evaluaciones finales.
20. Entregar al inicio y finalización de cada periodo académico los correspondientes informes de planeación y desarrollo de la Práctica Académica Empresarial a la Dirección del Programa; ésta última presentará el informe correspondiente a la Decanatura de la Facultad.
21. Informar a la Dirección del Programa sobre hechos irregulares o incumplimientos por parte del ESTUDIANTE o la ENTIDAD en el desarrollo de la Práctica Académica Empresarial, además de sugerir las recomendaciones que sean del caso.
22. Las demás que le sean asignadas de acuerdo con la naturaleza de sus actividades.

ARTÍCULO 13.- CONSIDERACIONES PARA LAS ENTIDADES.

1. La ENTIDAD que recibe a un ESTUDIANTE en Práctica Académica Empresarial, debe manifestar por escrito al DOCENTE DE PRÁCTICAS de la UNIVERSIDAD lo siguiente:



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Hoja 10. del Acuerdo No. **010** de 2015. "Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el Programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA".

- A. La intención de recibir el ESTUDIANTE en el campo de práctica.
 - B. La aceptación de la normatividad que regula la Práctica Académica Empresarial.
 - C. Descripción clara del tipo de práctica y programa de trabajo propuesto para el ESTUDIANTE.
2. Designar un funcionario quien se encargará de:
- A. Brindar al ESTUDIANTE la inducción pertinente al inicio del proceso.
 - B. Definir claramente las tareas a cumplir.
 - C. Ofrecer apoyo constante y oportuno al ESTUDIANTE en todo el proceso.
 - D. Evaluar al ESTUDIANTE y entregar el instrumento al DOCENTE DE PRÁCTICAS.
3. En caso de que la ENTIDAD por cualquier motivo de por finalizado el proceso de la Práctica Académica Empresarial antes de lo acordado desde el inicio de la misma, deberá certificarle al ESTUDIANTE el tiempo correspondiente.
4. La ENTIDAD que recibe a un estudiante en Práctica Académica Empresarial, debe acordar con la UNIVERSIDAD el responsable de la afiliación del estudiante al Sistema General de Riesgos Laborales, acorde con los requerimientos del Decreto 055 del 14 de enero del 2015, expedido por el Ministerio de Salud y Protección Social.

ARTÍCULO 14. LINEAMIENTOS DE LA PRÁCTICA EMPRESARIAL.

1. El ESTUDIANTE que opte por la Práctica Académica Empresarial debe inscribirla como un Componente Temático del plan de estudios vigente del Programa Diseño Digital y Multimedia en el sistema de información académica correspondiente.
2. El Programa Académico por medio del DOCENTE DE PRÁCTICAS asigna el sitio en donde se realizará la Práctica Académica Empresarial previo estudio de criterios.
3. El ESTUDIANTE debe asistir a la inducción preparada, coordinada y dirigida por EI DOCENTE DE PRÁCTICAS antes de iniciar el proceso de la misma.
4. Aprobada la realización de La Práctica Académica Empresarial el ESTUDIANTE procederá a formalizarla mediante el diligenciamiento del instrumento Acta de Inicio de la Práctica.
5. El DOCENTE DE PRÁCTICAS gestionará ante la ENTIDAD la designación de LA PERSONA A CARGO del ESTUDIANTE.



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Hoja 11. del Acuerdo No. **010** de 2015. "Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el Programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA".

6. Al iniciar la Práctica Académica Empresarial el ESTUDIANTE debe llevar carta de presentación del Programa de Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD dirigida a la ENTIDAD.
7. El ESTUDIANTE, el DOCENTE DE PRÁCTICAS y la PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD; suscribirán el instrumento acta de inicio, además definirán las tareas a desarrollar por el ESTUDIANTE y los resultados esperados, información que se registrará en el documento.
8. El ESTUDIANTE y la PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD diligenciarán el instrumento Seguimiento de la Práctica académica Empresarial en el desarrollo del proceso.
9. El DOCENTE DE PRÁCTICAS diligenciará el instrumento Acta de Visita a la Práctica Académica Empresarial en el momento que corresponda.
10. El ESTUDIANTE, el DOCENTE DE PRÁCTICAS y la PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD diligenciarán el instrumento Evaluación de la Práctica Académica Empresarial en el momento que corresponda.
11. El ESTUDIANTE, el DOCENTE DE PRÁCTICAS y la PERSONA A CARGO EN LA ENTIDAD; firmarán el instrumento acta de finalización de la Práctica Académica Empresarial.
12. El DOCENTE DE PRÁCTICAS verificará y organizará la documentación correspondiente al proceso de La Práctica Académica Empresarial para cada uno de los ESTUDIANTES.
13. El DOCENTE DE PRÁCTICAS elaborará un informe final de la Práctica Académica Empresarial correspondiente al periodo académico.

ARTÍCULO 15.- DISPOSICIONES FINALES. La Práctica Académica Empresarial desarrollada por los ESTUDIANTES es entendida como una actividad estrictamente académica, no genera ningún tipo de vinculación laboral entre las partes, ni es fuente de obligaciones que produzcan efectos jurídicos, contractuales ni económicos.

En el evento en que uno de los ESTUDIANTES de Práctica Académica Empresarial incurra en algún hecho que amerite investigación disciplinaria, demanda civil, denuncia penal u otros, se procederá de conformidad como lo indique el reglamento estudiantil y la ley.

ARTÍCULO 16.- Las situaciones no contempladas en este reglamento serán resueltas en primera instancia por el Comité de Currículo y en segunda instancia por el Consejo de Facultad.



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

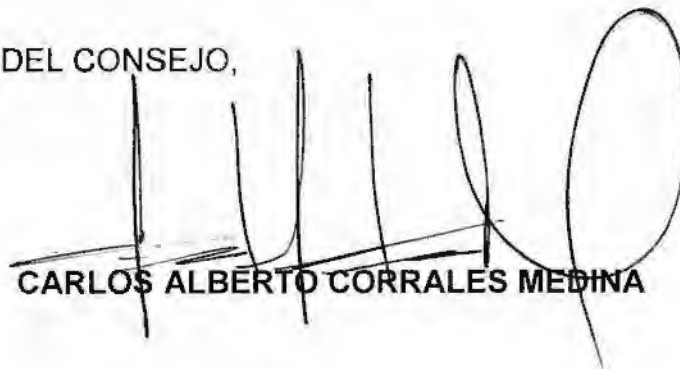
Hoja 12. del Acuerdo No. **010** de 2015. "Por el cual se reglamenta la Práctica Académica Empresarial en el Programa Diseño Digital y Multimedia de la UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA".

ARTÍCULO 17.- El presente Acuerdo rige a partir de la fecha de su expedición y deroga las disposiciones que le sean contrarias.

COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE


Expedido en Bogotá, D.C., el **03 MAR 2015**

EL PRESIDENTE DEL CONSEJO,



CARLOS ALBERTO CORRALES MEDINA

LA SECRETARIA (E) DEL CONSEJO,



CLAUDIA SAMARIS RODRÍGUEZ CONTRERAS

Proyectó: Julio Cesar Orjuela Peña
Decano Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Revisó: Emilia López Luna
Vicerrectora Académica

