



## SANDGATE: Season 1

### Introducción

Este programa tiene como objetivo principal desarrollar una primera experiencia profesional para estudiantes de las carreras de ingeniería utilizando la herramienta de la Práctica Profesional Supervisada (PPS). Busca suministrar las condiciones necesarias para lograr un impacto positivo en el beneficiario y la institución anfitriona. Además, establece las bases, para que una vez terminada la PPS, el beneficiario y el anfitrión cuenten con la posibilidad de migrar a un régimen de trabajo de Pasantías, continuando su relación profesional.

El programa plantea cubrir la necesidad existente de ingenieros recientemente recibidos con experiencia de calidad que puedan insertarse en el mercado laboral de manera directa. Pretende formar a los futuros profesionales en herramientas y habilidades blandas que les permitan demostrar su talento y formación académica a través de la comunicación efectiva, el desarrollo de relaciones interpersonales, el trabajo en equipo, la negociación y el liderazgo.

Esta edición del programa cuenta con el auspicio y financiamiento del DEPARTAMENTO DE ESTADO de los Estados Unidos y soporte para su implementación de IREX, GREATEST POSSIBLE GOOD, y ES INGENIERÍA. Los anteriormente mencionados otorgaran, en esta edición, auspicio para 4 (cuatro) beneficiarios que se encuentren cursando los últimos años de una carrera de ingeniería en la ciudad de Córdoba.

Los beneficiarios de estas prácticas serán, jóvenes de 23 a 27 años, inclusive, que cuenten con sus estudios avanzados, cursando materias de cuarto o quinto año, de carreras de ingeniería sin experiencia laboral relevante previa, que no hayan desarrollado sus PPS y que registren domicilio en la ciudad de Córdoba.

### Objetivos del programa:

SANDGATE tiene como objetivo principal desarrollar una primera experiencia profesional para estudiantes de las carreras de ingeniería utilizando la herramienta de la Práctica Profesional Supervisada (PPS), suministrando las condiciones necesarias para lograr un impacto positivo en el beneficiario y la institución anfitriona.

-  Establecer una relación entre el beneficiario y el anfitrión.
-  Desarrollar experiencias laborales de calidad relevantes al trabajo de un ingeniero para los beneficiarios del programa.
-  Disminuir la brecha existente entre la formación netamente académica y sus aplicaciones prácticas en el ambiente laboral.
-  Desarrollar capacidades y habilidades blandas en el beneficiario como la comunicación efectiva, el desarrollo de relaciones interpersonales, el trabajo en equipo, la negociación y el liderazgo.
-  Lograr un impacto positivo en los procesos y operaciones del anfitrión.
-  Vincular al anfitrión con universidades y tutores.





## SANDGATE

-  Brindar la posibilidad de desarrollar un convenio de pasantías con conocimiento pleno del profesional a incorporar.
-  Facilitar la labor de vinculación de universidades con las empresas.
-  Ayudar a la formación de profesionales responsables, sustentables y éticos.
-  Velar por todos los derechos y obligaciones de todos los actores involucrados.

### Actores involucrados

Este programa cuenta con 5 (cinco) actores diferentes. A continuación, se presentan a modo de resumen, encontrándose el detalle en las siguientes secciones.

Los beneficiarios serán estudiantes avanzados de carreras de ingeniería sin experiencia laboral relevante previa, que registren domicilio en la ciudad de Córdoba o alrededores.

Las organizaciones anfitrionas serán aquellas que se encuentren emplazadas en la ciudad de Córdoba o alrededores y posean necesidades específicas de ingeniería en alguna o todas sus diferentes ramas.

Las universidades serán aquellas que cuenten con carreras de ingeniería acreditadas por Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (CONEAU), se encuentren emplazadas en la ciudad de Córdoba y dispongan de un convenio de PPS y pasantías.

Los tutores serán profesionales de trayectoria en la industria, que demuestren antecedentes de coordinación, capacitación y gestión de equipos. Estos pueden o no pertenecer a la organización anfitriona.

Los auspiciantes serán todas aquellas empresas que decidan apoyar económicamente este programa, sin recibir prestaciones de trabajo por parte de ninguno de los beneficiarios.

### Duración

La primera temporada de este programa (SANDGATE: Season 1) tiene una duración aproximada de 4 (cuatro) meses. Estos tiempos pueden verse modificados o alterados dependiendo de la celeridad con la que se resuelvan algunos trámites burocráticos, el esquema horario en el que se desarrollen las PPS, los plazos de evaluación y retroalimentación de los involucrados, el cronograma de capacitaciones a dictarse, etc.

Este programa se divide en 3 (tres) etapas que se presentan a continuación, incorporando el tiempo estimado de duración.

-  Etapa 1: Postulación de candidatos y selección de beneficiarios. Postulación y selección de organizaciones anfitrionas. Búsqueda de tutores. Duración aproximada de 2 (dos) a 4 (cuatro) semanas.
-  Etapa 2: Desarrollo de las Prácticas Profesionales Supervisadas. Dictado de capacitaciones. Duración aproximada de 8 (ocho) a 12 (diez) semanas.
-  Etapa 3: Evaluación y retroalimentación de los involucrados. Actualización del programa para su próxima edición. Duración aproximada 4 (cuatro) semanas.





**SANDGATE**

### **Seguimiento post programa**

Una vez finalizado el programa, se realizará un seguimiento periódico de los beneficiarios evaluando el impacto de este en sus carreras profesionales. Las organizaciones anfitrionas y tutores podrán ser invitados a ser partícipes de siguientes ediciones. Las capacitaciones brindadas durante el desarrollo de la temporada se encontrarán disponibles para que otros actores interesados puedan acceder a ellas.

### **Capacitaciones**

Las capacidades y habilidades blandas donde será puesto el foco de esta temporada son: comunicación efectiva; desarrollo de relaciones interpersonales; trabajo en equipo; negociación; y liderazgo.

Las metodologías disponibles que podrán emplearse son: clase magistral; análisis de casos; dinámica de grupos; aprendizaje vivencial; discusiones y debates; sesiones de coaching; juegos de mesa; videojuegos; y puzzle interactivos.

