

y



GUÍA DOCENTE

FORMACIÓN PARA EL EMPLEO

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Formación para el Empleo
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Entorno Laboral
Curso:	4º
Cuatrimestre:	Anual
Carácter:	OP
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	-
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. En esta materia, los alumnos cursan la asignatura Prácticas en empresas (6 ECTS), que les introduce a la realidad del trabajo en el sector profesional asociado a la titulación.

Descripción de la asignatura

El objetivo de esta asignatura es introducir a los alumnos a la realidad del entorno laboral. Para ello, los alumnos conocerán los principales agentes de la industria audiovisual así como los procesos de búsqueda de empleo. Recursos del marco legal de la industria. También conocerán las habilidades suaves necesarias en el entorno laboral, como comunicación, gestión de tiempo o trabajo en equipo, entre otras.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG11 - Conocer el marco legal de las profesiones asociadas a la titulación

CG7 - Conocer los recursos de empleabilidad de las profesiones asociadas a la titulación.

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

TRANSVERSALES

CT6 - Desarrollar proyectos en colaboración con un clima de trabajo en equipo basado en el respeto, la cooperación y la responsabilidad.

ESPECÍFICAS

CE12 - Crear un documento gráfico demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.

Resultados de aprendizaje

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

- Resolver problemas derivados del trabajo en equipo en proyectos de animación de forma colaborativa.
- Aportar ideas creativas o innovadoras a los procesos establecidos de producción de un proyecto animación.
- Desarrollar la creación artística de forma colectiva o en equipo en la realización de un proyecto de animación.
- Conocer los principales portales y recursos de búsqueda de empleo para animadores.
- Conocer los mecanismos de registro y protección de la propiedad intelectual e industrial en las industrias creativas.
- Gestionar las diferentes fases de ejecución de un proyecto de animación y las dependencias entre las mismas.

- Identificar los agentes implicados en un proyecto de animación desde el diseño hasta su comercialización tales como el marco regulador, las instituciones culturales, los festivales, las productoras o los artistas y sus roles dentro del estudio de animación.
- Estimar los costes y los plazos de desarrollo de un proyecto de animación.
- Realizar un seguimiento de un plan de producción en función de los costes y plazos establecidos.
- Elaborar un portfolio o demo reel con los trabajos realizados por el alumno durante los estudios para mostrar sus habilidades profesionales y creativas dentro del ámbito de la animación.
- Adecuar el planteamiento de un proyecto de animación al estudio de mercado y público objetivo al que va dirigido.

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

1. Búsqueda activa de empleo

Elaboración de curriculum, portfolio, y bobina o reel

La importancia de las redes y los eventos del sector

2. Gestión del conflicto y equipos de trabajo

3. Marco legal del entorno laboral

Contratos

Derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales

Nóminas y salarios

Negociación colectiva y seguridad social

4. La realidad de la industria audiovisual

La comunicación profesional en la industria audiovisual

Los principales agentes de la industria

Festivales principales

Sistemas de financiación audiovisual

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	4,00	4,00
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	4,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	4,00	4,00
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	26,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	8,00	0,00
<i>Tutorías</i>	0,00	0,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	55,00	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	39,00	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	4,00	4,00
<i>Test de autoevaluación</i>	6,00	0,00
<i>Prácticas externas</i>	0,00	0,00
<i>Preparación y defensa virtual del TFG</i>	0,00	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas con modelo en streaming con el apoyo del profesor</i>	0,00	0,00
TOTAL	150	12

Metodologías docentes

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

Just in time teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	0	20
<i>Prueba Objetiva</i>	0	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

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>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

Técnicas de búsqueda de empleo: cursos profesionales, de José García Altares-Monjas

Producción y desarrollo de proyectos audiovisuales, de Carmen Ciller Tenreiro y Manuel Palacio Arranz

Cine independiente. Manual de instrucciones, de Antonio Dyaz

El dinero de Hollywood, de Joel Augros

Producing animation, de Catherine Winder y Zahra Dowlatabadi

Technical and Professional Writing Genres: A Study in Theory and Practice, by Michael Beilfuss, Katrina Peterson and Stacy Bettis

Audio-visual industries and diversity, edited by Luis A. Albornoz and María Trinidad García Leiva

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal, webcam, micrófono

Software:

El software necesario para la elaboración de la bobina y el portfolio.