



GUÍA DOCENTE

PRÁCTICAS EN EMPRESA

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

| | |
|--------------------------------|---|
| Denominación de la asignatura: | Prácticas en Empresa |
| 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: | 0 |
| 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 situar al estudiante ante un escenario de aprendizaje profesional para que puedan desarrollar las competencias adquiridas durante el Grado en el marco de la realidad empresarial o institucional. De este modo el alumno aplicará las competencias adquiridas durante el grado al entorno laboral. Las prácticas en empresa se realizan en una empresa, entidad u organismo de carácter público o privado, esta experiencia sirve como complemento a la formación universitaria del estudiante, y permite acercar a los alumnos al ámbito profesional. El estudiante contará con un tutor académico y un tutor de prácticas en la empresa, entidad u organismo para su orientación y deberá presentar una memoria final.

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

Los contenidos de las sesiones de formación previas o simultáneas a las practicas en la empresa son los siguientes:

- Estructuración y elaboración de un CV y un portfolio para la búsqueda de empleo
- Formación para afrontar una entrevista de trabajo.
- Marco legal del ámbito laboral de la profesión
- Contenidos y estructura básica de la Memoria de prácticas: Análisis reflexivo sobre la experiencia.

TEMARIO

- Tutorías con el Servicio de Desarrollo Profesional de U-TAD
- Desarrollo de las prácticas en una empresa
- Tutorías con el tutor académico de las prácticas
- Desarrollo de la memoria

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

| Actividad Formativa | Horas totales | Horas síncronas |
|--|---------------|-----------------|
| <i>Tutorías</i> | 10,00 | 10,00 |
| <i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i> | 0,00 | 0,00 |
| <i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i> | 30,00 | 0,00 |

| | | |
|---------------------------|--------|--------|
| <i>Prácticas externas</i> | 110,00 | 110,00 |
| TOTAL | 150 | 120 |

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 de las prácticas externas</i> | 0 | 100 |

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | CONVOCATORIA ORDINARIA | CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA |
|---|------------------------|-----------------------------|
| <i>Evaluación de las prácticas externas</i> | 100 | 100 |

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

-

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal, webcam, micrófono

Software:

Software básico