GUÍA DOCENTE

FORMACIÓN PARA EL EMPLEO

GRADO EN **DISEÑO DIGITAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Formación para el Empleo
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Entorno Laboral
Curso:	Cuarto
Cuatrimestre:	Primero
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - 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.

Descripción de la asignatura

0

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG8 - Conocer los recursos de empleabilidad y el marco legal del ámbito de 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

CT2 - Conocer los principales agentes del sector y el ciclo de vida completo de un proyecto en desarrollo y comercialización de contenidos digitales.

CT5 - Poseer las habilidades necesarias para el emprendimiento digital.

CT7 - Desarrollar proyectos en colaboración con un clima de trabajo en equipo basado en el respeto, la cooperación y la responsabilidad.

ESPECÍFICAS

CE19 - Conocer las necesidades de las industrias y de las economías a nivel global, así como la globalización, sus consecuencias y aplicaciones en los negocios internacionales.

Resultados de aprendizaje

Practicar la creación artística de forma colectiva o en equipo.

Conocer los recursos de empleabilidad, el entorno laboral y el marco legal del diseño digital que permitan una adecuada y eficaz organización del trabajo.

Conocer los principales portales y recursos de busqueda de empleo para diseñadores y los mecanismos de registro y protección de la propiedad intelectual e industrial.

Identificar y contextualizar los agentes, procesos y características específicas de un proyecto desde el diseño hasta su comercialización.

Estimar y realizar el seguimiento de los costes y los tiempos de desarrollo de un proyecto.

Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor.

Conocer los principales recursos y normativas que favorecen el autoempleo.

Adaptar el proyecto en desarrollo a diversos contextos internacionales.

CONTENIDO

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.

TEMARIO

0

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
Clases teóricas / Expositivas	9,00	9,00
Clases Prácticas	21,00	21,00
Tutorías	4,00	3
Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	33,00	0,00
Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	34,00	34,00
Actividades de Evaluación	1,00	1,00
TOTAL	102	68

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

0

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	0	20
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	0	80
Prueba Objetiva	0	50

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	0	0
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	0	0
Prueba Objetiva	0	0

Consideraciones generales acerca de la evaluación

0

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

0

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula
0

Materiales:
0

Software:
0