



GUÍA DOCENTE

PRÁCTICAS EN EMPRESA

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Prácticas en Empresa
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Entorno Laboral
Curso:	Cuarto
Cuatrimestre:	Anual
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	12
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Jesús de Vicente / jesus.vicente@u-tad.com
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

Para la realización y evaluación de las prácticas en empresa, el estudiante contará con un tutor académico de U-tad y un tutor de empresa. El tutor de la empresa realizará y remitirá al tutor académico de U-tad un informe final sobre las actividades desarrolladas, la duración y, en su caso, su rendimiento. El estudiante elaborará y entregará al tutor académico de U-tad una memoria final, a la conclusión de las prácticas en la empresa

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 búsqueda 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

El objetivo 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.

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.

Este doble objetivo, de aplicación de las competencias adquiridas y de toma de contacto con el ejercicio profesional, se considera de especial relevancia en titulaciones de ámbito digital dada la rápida evolución de las prácticas y dinámicas profesionales.

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.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	17,00	17,00
<i>Clases Prácticas</i>	41,00	41,00
<i>Tutorías</i>	8,00	6
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	65,00	0,00

<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	68,00	68,00
<i>Prácticas externas</i>	100,00	100,00
TOTAL	300	232

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

Periodo de Prácticas / Durante el curso según ofertas

Tutoría INICIAL / Septiembre-Octubre

Tutoría INTERMEDIA / Noviembre-Diciembre

Tutoría FINAL / Enero-Febrero

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<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 generales acerca de la evaluación

Para la realización y evaluación de las prácticas externas curriculares los estudiantes contarán con un tutor de la entidad colaboradora y un tutor académico de U-tad.

El tutor de la empresa o entidad colaboradora realizará y remitirá al tutor académico de U-tad para su evaluación un informe final, a la conclusión de las prácticas, que recogerá el número de horas realizadas por el estudiante y en el cual podrá valorar los siguientes aspectos referidos, en su caso, tanto a las competencias genéricas como a las específicas, previstas en el correspondiente proyecto formativo, a saber:

1. Capacidad técnica
2. Capacidad de aprendizaje
3. Administración de trabajos
4. Habilidad de comunicación oral
5. Habilidad de comunicación escrita
6. Nivel de responsabilidad
7. Facilidad de adaptación
8. Creatividad
9. Iniciativa
10. Implicación personal
11. Motivación
12. Receptividad a las críticas
13. Puntualidad
14. Relación con su entorno laboral
15. Trabajo en equipo

El estudiante elaborará y hará entrega al tutor académico de U-tad una memoria final, a la conclusión de las prácticas, en la que deberán figurar, como mínimo, los siguientes aspectos:

- a) Datos personales del estudiante.
- b) Empresa o Entidad colaboradora donde ha realizado las prácticas y lugar de ubicación.

- c) Descripción concreta y detallada de las tareas, trabajos desarrollados y departamentos de la entidad a los que ha estado asignado.
- d) Valoración de las tareas desarrolladas con los conocimientos y competencias adquiridos en relación con los estudios universitarios.
- e) Relación de los problemas planteados y el procedimiento seguido para su resolución.
- f) Identificación de las aportaciones que, en materia de aprendizaje, han supuesto las prácticas.
- g) Evaluación de las prácticas y sugerencias de mejora.

El tutor académico de U-tad evaluará las prácticas desarrolladas valorando especialmente la adaptación al entorno laboral, el cumplimiento con el aseguramiento de la calidad docente de las funciones asignadas – como se comprobará a través del Informe del tutor en la empresa- con la adquisición de las competencias genéricas y específicas prevista en su proyecto formativo junto a la asistencia regular del alumno a las prácticas y a las tutorías que se establecen en la presente Guía así como la propia memoria final del estudiante. En la valoración de la memoria final se valorará la presentación, así como la correcta expresión escrita del alumno, puntuándose negativamente las faltas de ortografía con un valor de 0,5 puntos por cada falta y 0,1 por cada falta o error en tildes hasta un máximo de 4 puntos.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

CHATFIELD, T. (2012). 50 cosas que hay que saber sobre mundo digital. ARIEL.

ZABALZA, MIGUEL A. (2013): El practicum y las prácticas en empresas. NARCEA.

Bibliografía recomendada

CELAYA, J. (2011). La empresa en la web 2.0: el impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación en la estrategia empresarial. EDICIONES GESTION 2000

LACOSTE, J. A. (2012). El perfil humano y profesional de los emprendedores digitales. BUBOK PUBLISHING.

SCHNARCH, A. (2010). Creatividad aplicada: como estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal y empresarial. STARBOOK EDITORIAL.

TRIAS DE BES, F. (2014): La reconquista de la creatividad: como recuperar la capacidad de crear que llevamos dentro. CONECTA.

VV.AA. (2002). Comunicación y cultura en la era digital: industrias, mercados y diversidad en España. GEDISA.

Webgrafía básica

<https://www.u-tad.com/alumnos/sdp/> <http://www.nomeparo.eu>

<http://ec.europa.eu/youthonthemove/> <http://www.emprendedores.es/> <http://www.europlacement.com/>
<http://www.yourfirsteuresjob.eu/en/home> <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=568>

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

No aplica

Materiales:

No aplica

Software:

No aplica