



GUÍA DOCENTE

PRÁCTICAS EN EMPRESAS

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Prácticas en Empresas
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Prácticas en Empresa
Curso:	Cuarto
Cuatrimestre:	Anual
Carácter:	Obligatoria
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 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.

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

CG4 - Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG5 - Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital asociado, de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.

CG6 - Trabajar en entornos de trabajo multidisciplinares, demostrando capacidad de trabajo en equipo, versatilidad, flexibilidad, creatividad y respeto por el trabajo de los compañeros de otras áreas.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG8 - Conocer el entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal del ámbito de la titulación.

CG9 - Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

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

CT1 - Conocer la definición y el alcance, así como poner en práctica los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico.

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

CT4 - Actualizar el conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del estado actual del sector y de las tecnologías empleadas.

CT5 - Poseer las habilidades necesarias para el emprendimiento digital.

ESPECÍFICAS

CE6 - Realizar trabajos profesionales propios del Diseño Digital.

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

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Adaptar la idea y el estilo de un proyecto al briefing del cliente.

Adecuar el planteamiento de un proyecto al estudio de mercado y público objetivo al que va dirigido.

Identificar los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

Practicar la creación artística de forma colectiva o en equipo.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

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.

Planificar eficazmente el trabajo, eligiendo los recursos y procesos adecuados al proyecto a desarrollar.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Elegir la mejor metodología en la gestión de proyectos tecnológicos.

Gestionar las diferentes etapas de ejecución de un proyecto relacionado con los contenidos digitales.

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.

Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y herramientas de la profesión de un diseñador digital.

Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor.

Conocer los principales recursos y normativas que favorecen el autoempleo.

Desarrollar proyectos de calidad profesional propios del Diseño Digital.

Adaptar el proyecto en desarrollo a diversos contextos internacionales.

CONTENIDO

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.

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>	0,00	0,00
<i>Clases Prácticas</i>	0,00	0,00
<i>Tutorías</i>	10,00	8
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	80,00	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	10,00	0,00
<i>Prácticas externas</i>	200,00	200,00
TOTAL	300	208

Metodologías docentes

No existen datos

DESARROLLO TEMPORAL

Periodo de Prácticas / Durante el curso según ofertas

Tutoría INICIAL / Septiembre-October

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>	100	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