



GUÍA DOCENTE

PRÁCTICAS EN EMPRESA

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Prácticas en Empresa
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Entorno Laboral
Curso:	4
Cuatrimestre:	Anual
Carácter:	OP
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Josmaira Quiroz Moros/josmaira.quiroz@u-tad.com Rafael López/rafael.lopez@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. 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 DE LA MATERIA

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 prácticas 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 DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	20	20
<i>Clases Prácticas</i>	30	30
<i>Tutorías</i>	10	8
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	56	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	70	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4
<i>Prácticas externas</i>	110	110

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

DESARROLLO TEMPORAL

Periodo de Prácticas: Septiembre-Enero

Tutoría INICIAL -Octubre

Tutoría INTERMEDIA -Diciembre

Tutoría FINAL- Enero-Mayo

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	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	0	70
<i>Prueba Objetiva</i>	0	50
<i>Evaluación de las Prácticas Externas</i>	100	100

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>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30
<i>Evaluación de las Prácticas Externas</i>	100	100

Consideraciones generales acerca de la evaluación

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. Se entenderá que el alumno ha superado con éxito la asignatura si presenta el informe final requerido y cumple las actividades de sus prácticas según los criterios establecidos en el cuadro de valoración de este apartado, obteniendo una puntuación mínima total de 5 puntos básicos.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

Real Decreto 592/2014, de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2014-8138> 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

10 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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica

Materiales:

Pantalla, pizarra digital, ordenador personal, materiales para el portfolio

Software:

Software básico