

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

ASIGNATURA:

PRÁCTICAS EXTERNAS

Curso 2015-2016

**Grado
en
Animación**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación	
Facultad:	<i>Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital</i>	
Departamento/Instituto:	<i>Arte, Diseño Visual y Animación</i>	
Materia:	Prácticas Externas	
Denominación de la asignatura:	Prácticas Externas	
Código:	50034	
Curso:	Cuarto	
Semestre:	Primero	
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Prácticas Externas	
Créditos ECTS:	12	
Modalidad/es de enseñanza:	<i>Presencial</i>	
Lengua vehicular:	<i>Castellano</i>	
Equipo docente:	<i>Prof. Jesús De Vicente Criado Director de Grados</i>	
Profesor/a:	Prof. Dr. Juan José Morillas Guerrero. Coordinador académico Prácticas de Empresas	
Grupos:		
Despacho:	<i>Sala Profesores</i>	
Teléfono:	Ext.	juan.morillas@live.u-tad.com jesus.vicente@u-tad.com
	900 373 379	E-mail:
Página web:	<i>http://www.u-tad.com/</i>	

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado al menos el 60% de los créditos ECTS de formación básica y obligatoria exceptuando los de la asignatura Prácticas Externas.
Aconsejables:
Las Prácticas en Empresa, por su naturaleza, comprenden todas las competencias asociadas al título puesto que suponen la puesta en ejercicio de los contenidos y habilidades asimiladas con anterioridad en las demás asignaturas dentro de un ambiente laboral lo más similar posible al real.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
La asignatura de Prácticas Externas constituye un Módulo independiente en la estructura de los Planes de Estudio de los distintos Grados en U-tad y a la vez conlleva una materia también con sentido propio bajo la denominación de Prácticas en Empresa.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
La asignatura de Practicas en empresa es un proyecto aúna todas las competencias y habilidades básicas del Grado. Está orientada a la aplicación de todas las asignaturas del currículum en el ámbito profesional.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Esta asignatura es esencial para consolidar las competencias adquiridas durante el Grado así como para adquirir la metodología necesaria para aplicar el diseño de animación en las condiciones de trabajo y con las herramientas de la empresa, reconociendo especialmente las problemáticas asociadas al ámbito profesional.

4. COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE.

COMPETENCIAS GENERALES	COMPETENCIAS TRANSVERSALES
<ul style="list-style-type: none"> • CG1. Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua. • CG2. Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad. • CG3. Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones. • CG4. Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación. • CG5. Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor. • CG6. Manifestar motivación por la calidad. • CG7. Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa. • CG8. Manifestar capacidad para trabajar en equipo. • CG9. Saber gestionar eficazmente el tiempo. • CG10. Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales. • CG11. Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales. • CG12. Expresar el sentido crítico y autocrítico y la 	<ul style="list-style-type: none"> • CT1. Desplegar sus conocimientos, actividades y valores en ámbitos culturales, deportivos y sociales. • CT2. Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica.

<p>capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CG13. Valorar el sentido ético en el trabajo. • CG14. Trabajar en entornos multidisciplinares. • CG15. Tener capacidad de organización y planificación. • CG16. Expresarse con corrección de forma oral y escrita. • CG17. Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes. • CG18. Gestionar adecuadamente la información. • CG19. Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional. 	
<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p style="text-align: center;">RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CE1. Conocer los fundamentos básicos de la producción del cine de animación, y la imagen generada por ordenador. • CE5. Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas. • CE6. Conocer la forma y proporción del cuerpo humano en su representación artística. • CE7. Conocer el proceso de creación de los personajes, escenarios y objetos que forman parte de las producciones audiovisuales digitales. • CE8. Entender la estructura narrativa de las producciones audiovisuales. • CE9. Comprender visualmente una estructura narrativa. • CE10. Conocer las técnicas de edición y postproducción 	<ul style="list-style-type: none"> • Detectar necesidades y situaciones que requieran la intervención del profesional • Gestionar las diferentes relaciones con el cliente en el ámbito laboral • Desarrollar habilidades de cooperación con otros profesionales • Tomar conciencia del componente ético y los principios deontológicos del ejercicio de la profesión • Tomar conciencia de los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres en el ámbito laboral • Integrarse con agilidad en cualquier área funcional de la empresa u organización

<p>audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CE11. Identificar los elementos que intervienen en el desarrollo de la imagen en los distintos ámbitos de aplicación de la animación. • CE14. Conocer las técnicas de expresión en la trasmisión de sentimientos y emociones. • CE15. Analizar el valor expresivo de la iluminación en la creación de efectos visuales. • CE18. Sintetizar los elementos que intervienen en la producción de un proyecto. • CE19. Entender los fundamentos creativos de generación de ideas en proyectos audiovisuales. • CE21. Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación. • CE22. Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación. • CE23. Analizar el cambio de la producción tradicional analógica a los nuevos formatos digitales. • CE24. Entender los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual. • CE26. Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar criterios profesionales de análisis de problemas mediante la utilización de instrumentos y modelos técnicos. • Usar de forma apropiada teorías, procedimientos y herramientas en el desarrollo profesional
--	---

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Las Prácticas Externas tienen como objetivo situar al estudiante ante un escenario de aprendizaje profesional para involucrarle en la realidad empresarial para que pueda aplicar las competencias adquiridas durante su carrera al entorno del mundo laboral. Las prácticas se realizan mediante un sistema de permanencia reglada en organizaciones administrativas, económicas o profesionales de los sectores públicos o privados, o de cualquier otra forma que se establezca, colaborando o formándose en el ámbito de los videojuegos y sistemas de ocio digital interactivo.

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Periodo de Prácticas	Septiembre-Enero
Tutoría INICIAL	Octubre
Tutoría INTERMEDIA	Diciembre
Tutoría FINAL	Enero

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral		0,00	0,00	0,00
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas		0,00	0,00	0,00
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos		0,00	0,00	0,00
Prácticas externas		CE1, CE2, CE5, CE16,	45,00	0,00	45,00
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en	CE1, CE2, CE5, CE16,	15,00	0,00	15,00

	problemas				
Actividades de evaluación			0,00	0,00	0,00
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	CE1, CE2, CE5, CE16,	4,50	85,50	90,00
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos		0,00	0,00	0,00

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Memoria Final de las prácticas del estudiante	Evaluación de la memoria según las actividades realizadas.	30%
Informe FINAL del tutor en la Empresa o Entidad colaboradora	El informe final recoge, además del número de horas realizadas, la capacidad del alumno para organizar y planificar su estancia en el trabajo, su capacidad para integrarse y comunicarse con el equipo, tomar decisiones y adaptarse a la empresa, sin perder la creatividad y aportando talento y espíritu emprendedor, entre otros indicadores de cumplimiento.	60%
Informe de evaluación	Asistencia y	10%

final las Tutorías	retroalimentación entre tutor y tutorando en el seguimiento de las prácticas y del proyecto formativo de la asignatura.	
--------------------	---	--

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.**

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 según la siguiente escala:

Calificación cuantitativa	Calificación Cualitativa
0 – 4,99	Suspenso (SS)
5,0 – 6,99	Aprobado (AP)
7,0 – 8,99	Notable (NT)
9,0 – 9,99	Sobresaliente (SB)
10	Matrícula de Honor
No presentado	No presentado (NP)

Uno de los rasgos de nuestro Centro universitario estriba en la búsqueda de la excelencia, lo cual conlleva que en la evaluación también se recoja este tipo de evaluación. Para ello, entre los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,7 puntos y concurren en estos los criterios transversales y otras competencias específicas antes citadas, demostrando una especial dedicación a esta asignatura, podrán recibir la mención de «Matrícula de Honor». El número total de estas menciones no podrá exceder de una por Grupo en el correspondiente curso académico.

9. 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

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.

Nota: La biblioteca adquirirá un ejemplar de dos de estos libros (a señalar en rojo).

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>

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Despacho o aula teórica para las tutorías que garantice la confidencialidad de la entrevista, tutor/tutorando.

MATERIALES:

Los del puesto de prácticas que debe ofrecer la empresa o entidad colaboradora.

SOFTWARE:

El del puesto de prácticas que debe ofrecer la empresa o entidad colaboradora.