

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PRÁCTICAS DE EMPRESA

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

| | |
|--------------------------------|---|
| Título: | Grado en Diseño Digital |
| Facultad: | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD) |
| Materia: | Prácticas en empresa |
| Denominación de la asignatura: | Prácticas en empresa |
| Curso: | Cuarto |
| Semestre: | Anual |
| Carácter: | Prácticas externas |
| Créditos ECTS: | 12 |
| Modalidad/es de enseñanza: | Presencial |
| Idioma: | Castellano |
| Profesor/a: | Pendiente de contratación |
| E-mail: | |
| Teléfono: | 916402811 |

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

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

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

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G4 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.

G5 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.

G6 Trabajar en entornos de trabajo multidisciplinarios, demostrando capacidad de trabajo en equipo, versatilidad, flexibilidad, creatividad y respeto por el trabajo de los compañeros de otras áreas.

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

G8 Conocer el entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal del ámbito de la titulación.

G9 Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

G10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

E6 Realizar trabajos profesionales propios del Diseño Digital.

E19 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.

T1 Conocer la definición y el alcance, así como poner en práctica los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico.

T2 Conocer los principales agentes del sector y el ciclo de vida completo de un proyecto en desarrollo y comercialización de contenidos digitales.

T4 Actualizar el conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del estado actual del sector y de las tecnologías empleadas.

T5 Poseer las habilidades necesarias para el emprendimiento digital.

3.2 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.

4. CONTENIDOS

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

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- Método expositivo/Lección magistral: el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- Estudio de casos: análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- Resolución de ejercicios y problemas: los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- Aprendizaje basado en problemas: utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- Aprendizaje orientado a proyectos: se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

| Actividad Formativa | Horas | Presencialidad |
|---|-------|----------------|
| AF1 Clases teóricas / Expositivas | 0 | 0% |
| AF2 Clases Prácticas | 0 | 0% |
| AF3 Tutorías | 10 | 80% |
| AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno | 80 | 0% |
| AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales) | 10 | 0% |
| AF6: Actividades de Evaluación | 0 | 0% |
| AF7: Prácticas externas | 200 | 100% |

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) | VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|---|--|--|
| SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura | 0% | 0% |
| SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias | 0% | 0% |
| SE3 Prueba Objetiva | 0% | 0% |
| SE4 Prácticas | 100% | 100% |

7. 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.yourfirststeuresjob.eu/en/home>

<http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=568>