

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	PRÁCTICAS EXTERNAS		
Identificador:	33516		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
Módulo:	CAPACITACIÓN PROFESIONAL		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	3	Periodo lectivo:	
Créditos:	12	Horas totales:	360
Actividades Presenciales:	0	Trabajo Autónomo:	0
Idioma Principal:		Idioma Secundario:	
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

Taller de naturaleza práctica de las materias técnicas asociadas al diseño con estudio y desarrollo de casos prácticos, además de los trabajos de campo.

Entre los objetivos de la Universidad San Jorge destacan la formación humana, científica y técnica de sus alumnos, con rigor y eficacia, a través de la innovación permanente de los procesos de enseñanza.

Con el propósito de adquirir conocimientos basados en la práctica real y desarrollar las competencias adquiridas a través del ejercicio responsable de

la actividad profesional, la Universidad San Jorge, de modo coherente con uno de los parámetros fundamentales del Proceso de Bolonia y el Espacio

Europeo de Educación Superior, con vocación de estar alineada con las necesidades del entorno social y empresarial, considera fundamental que sus

alumnos complementen la formación en las aulas con la práctica profesional, valorándolo académicamente como parte del proceso de aprendizaje.

Así mismo, este sistema permite que la entidad externa colabore con los futuros graduados contribuyendo a introducir con realismo los conocimientos

que el trabajo cotidiano exige en la formación del universitario y facilita una mayor integración social en los centros universitarios.

Las prácticas académicas externas constituyen una actividad de naturaleza formativa realizada por los estudiantes que pretende permitir a los mismos

aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica, favoreciendo la adquisición de competencias que les preparen para

el ejercicio de actividades profesionales, faciliten su empleabilidad y fomenten su capacidad de emprendimiento.

El objetivo principal de la materia es que el estudiante pueda desarrollar todas las competencias adquiridas a lo largo de los cursos precedentes, en un

entorno profesional real. De esta forma, el alumno deberá aprender a desenvolverse en el entorno laboral a través del contacto diario con la realidad

empresarial, desarrollando y poniendo en práctica las habilidades y destrezas adquiridas durante el periodo de aprendizaje.

Este contacto con la realidad empresarial servirá de orientación a su futuro, por lo que se plantean varias vertientes: prácticas en organismos de la Administración,

prácticas en empresas ligadas directa o indirectamente al sector del diseño y prácticas en despachos profesionales, entre las cuales el

estudiante podrá elegir la que más se ajuste a su proyecto de futuro.

Cada estudiante, tras haber realizado prácticas académicas externas, como requisito indispensable para la justificación de su actividad elaborará una

Memoria de Evaluación de Prácticas Externas (según la instrucción técnica general de la Universidad San Jorge, disponible en la web y colgada en la

PDU de la materia), según plazos y prescripciones establecidas en la correspondiente Guía Docente, y la entregará al tutor académico a través de la

aplicación informática.

La memoria de prácticas extracurriculares será evaluada junto con la calificación de la entidad acogedora para poder solicitar el reconocimiento de créditos

ECTS.

La memoria correspondiente a las prácticas extracurriculares tendrá una extensión entre 5 y 10 páginas y estará escrita en el siguiente formato: Times

New Roman, 12 puntos, interlineado 1,5. Texto justificado. Las páginas estarán numeradas e incluirá un índice.

El contenido debería seguir la siguiente estructura:

1. Descripción detallada de la entidad externa en la que ha realizado las prácticas.
2. Desarrollo de las prácticas externas.
3. Valoración personal de la experiencia.

La práctica extracurricular realizada por el estudiante cuando ya ha superado su práctica curricular y cuando ya no tiene la posibilidad de acudir a la

transferencia de créditos, no será evaluada por parte del tutor académico y, en consecuencia, el estudiante no deberá realizar la memoria. No obstante,

el Servicio de Prácticas tramitará toda la documentación necesaria para completar el expediente.

Si el estudiante lo considera oportuno, o le es requerido por el tutor académico, podrá elaborar un informe de seguimiento intermedio, preferentemente

una vez transcurrida la mitad del periodo de duración de las prácticas, que recoja la valoración del desarrollo del Proyecto Formativo.

El tutor de prácticas asignado por la Universidad para hacer el seguimiento del estudiante en prácticas y su posterior evaluación basará su calificación

en las siguientes dimensiones:

- Evaluación de Trabajo Individual en formato de Memoria de Evaluación de Prácticas Externas elaborada por el estudiante.
- Valoración obtenida de los contactos con el tutor profesional y, si procede, con la encuesta de valoración del estudiante recibido de la entidad.
- Valoración de las competencias desarrolladas por el estudiante durante el periodo de prácticas mediante entrevistas mantenidas con él.
- Valoración de las competencias adquiridas por el estudiante al final del periodo de prácticas, mediante entrevista mantenida con él.

El tutor de prácticas de la Universidad evaluará al estudiante y comunicará la calificación a Secretaría Académica. En el caso de reconocimiento de

créditos optativos, informará de la aptitud del periodo realizado al Servicio de Prácticas a través de la aplicación informática Gestor de Prácticas.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G03	Aplicar la creatividad al diseño digital por proyectos y al trabajo en equipo.
Competencias Específicas de la titulación	E06	Abordar el proceso de creación y modelado de un diseño digital en 3D en todas las fases que constituyen su ciclo de vida, a partir del dominio de softwares especializados y de las herramientas de comunicación necesarias para cada una de las etapas del desarrollo.
	E07	Ser capaz de diseñar, planificar, gestionar y desarrollar un proyecto tecnológico y artístico desde una perspectiva multidisciplinar, especialmente a partir del empleo de herramientas informáticas de última generación, tanto a nivel de software como de hardware.
	E10	Conocer las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos para el diseño y desarrollo de encargos profesionales.
	E12	Elaborar con destreza maquetas y prototipos de naturaleza física que sintetizen y expresen de forma coherente los conceptos de diseño perseguidos.
	E13	Prototipar un sistema interactivo a través de un diseño digital y saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, estática y animada, y de la informática gráfica, sabiendo presentar los resultados en base a cánones estéticos.
	E14	Saber aplicar los conocimientos suficientes para analizar datos, sintetizar ideas, proponer y defender un concepto de diseño digital y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto.
	E16	Demostrar conocimiento del mundo empresarial, del emprendimiento en el desarrollo de vías de negocio y de los procedimientos administrativos de gestión y tramitación profesional.
	E17	Demostrar conocimiento de la deontología, las organizaciones y las estructuras profesionales y la responsabilidad civil.

	E19	Dominar los conocimientos básicos de los sistemas de información empleados por las organizaciones y las estructuras profesionales del ámbito del diseño digital.
Resultados de Aprendizaje	R01	Aplicar su capacidad sintética-analítica para la resolución de problemas reales relacionados con la práctica profesional del diseño.
	R02	Trabajar en equipo y tener capacidad de integración en grupos interprofesionales.
	R03	Resolver tareas de carácter multidisciplinar y saber emplear, con destreza, las herramientas técnicas con las que ha sido facultado.
	R04	Interpretar los lenguajes inherentes a la actividad profesional y a la realidad de los mercados, esencialmente a los del mundo del diseño.
	R05	Gestionar procedimientos de interrelación de actividades profesionales varias.
	R06	Demstrar capacidad suficiente para propiciar, de manera ordenada, su incorporación al mundo profesional del diseño.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

Bibliografía recomendada:

Páginas web recomendadas: