

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño
-------------	-----------------

Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades
-----------------------	---------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Prácticas en Empresas I
-------------	-------------------------

Tipo:	Prácticas Externas
-------	--------------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	3
--------	---

Código:	1537
---------	------

Periodo docente:	Sexto semestre
------------------	----------------

Materia:	Empresa
----------	---------

Módulo:	Ciencias Humanas y Sociales
---------	-----------------------------

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Roberto Campos Gómez	r.campos.prof@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno aplica los conocimientos adquiridos hasta el tercer año al mundo laboral y experimenta la responsabilidad de responder con éxito al encargo profesional. Participa en labores concretas dentro de una empresa de las ofertadas por la universidad en su bolsa de prácticas laborales, adquiriendo una valiosa experiencia para su futuro como diseñador profesional.

La asignatura de Prácticas en Empresas I pertenece al módulo de Ciencias humanas y sociales de los estudios de grado de Diseño. Pretende ser la aplicación práctica dentro del mundo profesional del diseño, y certificar así las competencias adquiridas por el alumno en los cinco semestres precedentes. Es por tanto la culminación de un modelo que busca el nexo directo y no traumático entre el aprendizaje del diseño, y su ejercicio profesional.

La asignatura, asimismo está enmarcada dentro de la materia denominada Empresa, por lo que el alumno ha pasado por asignaturas que contribuyen a que la experiencia de prácticas en empresas sea todo un éxito. Así habilidades y competencias para la expresión de la creatividad en el segundo semestre, obligó al alumno a hacer un profundo análisis sobre su vocación en relación al sentido que quiere dar a ésta en el conjunto de su vida, y en relación con su ámbito personal humano. La asignatura Educación para la responsabilidad social, del cuarto semestre, supuso una sensibilización por parte del alumno acerca de lo que la sociedad espera de él como persona y como profesional. La asignatura Ética y deontología profesional la cursa el alumno dentro del sexto semestre, y por tanto, simultáneamente a la asignatura que nos ocupa, de tal manera que el alumno encuentra un apoyo en todo lo referente a deontología profesional, y ética que puede ser de gran apoyo en las prácticas que realiza.

El aprendizaje de inglés, presente en el segundo y cuarto semestre, será también una importante herramienta que supondrá una mejor valoración dentro de las labores que desempeñe en la empresa. El alumno de 3º de Diseño realiza estas prácticas como primera experiencia laboral, y que encontrará continuidad en la asignatura Prácticas en empresas II, ya dentro del octavo semestre, como culminación de su proceso formativo humano y profesional dentro de la Universidad Francisco de Vitoria.

## OBJETIVO

- 1-Fomentar el conocimiento el mundo laboral del diseño
- 2-Propiciar la oportunidad de trabajar en una empresa de diseño
- 3-Fomentar la aplicación de los conocimientos adquiridos en el grado en un entorno laboral real
- 4-Propiciar el desarrollo de la labor creativa en equipo

Los fines específicos de la asignatura son:

- 1-Presentar el entorno laboral del diseño contemporáneo
- 2-Fomentar la aplicación de los conocimientos adquiridos en el grado en un entorno laboral real
- 3-Presentar las oportunidades de empleabilidad en el mundo del diseño

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los acumulados durante el Grado, hasta el 5º semestre

## CONTENIDOS

La asignatura por su naturaleza de PRÁCTICAS EN EMPRESAS NO TIENE CONTENIDOS TEÓRICOS

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Formación/orientación labores empresa

Tutorías con tutor empresa

Presentación Memoria

#### ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Realización Prácticas en empresas

Elaboración de memoria

Trabajo virtual en red

#### ACTIVIDADES PRESENCIALES

Formación/orientación labores empresa: El alumno es formado por el tutor designado para su formación en la empresa, en las labores concretas que deberá desempeñar dentro de ella.

Tutorías con tutor empresa: Atención individual del tutor designado por la empresa donde el alumno realiza las prácticas, para hacer un seguimiento de éste, relacionado con el cumplimiento de las labores encomendadas, y para apoyarlo en todo lo relacionado en el aprovechamiento personal de éstas

Tutorías con tutor académico: Atención individual y por grupos de los alumnos, con el objetivo de revisar y debatir los temas presentados en clase y aclarar las dudas que puedan surgir en el desarrollo de las clases, o en la elaboración de trabajos y memorias. Seguimiento y afianzamiento de los conocimientos adquiridos por el alumno de manera personalizada

Presentación Memoria: Exposición individual del trabajo relativo a la experiencia laboral del alumno en la empresa seleccionada durante el periodo de prácticas, reflexionando sobre aspectos como son:

- 1.- Acerca del enriquecimiento profesionalmente
- 2.- Acerca del enriquecimiento humano
- 3.- Aportación a las labores confiadas
- 4.- Reflexión autocrítica sobre las relaciones personales dentro de la empresa
- 5.- Conclusiones

#### ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Realización Prácticas en empresas: Realización de labores profesionales encomendadas al alumno dentro de la empresa seleccionada a tal efecto, por el tiempo y horario convenidos previamente entre la empresa y la universidad

Elaboración de memoria: El alumno deberá elaborar un trabajo en el que explicará la experiencia laboral de las prácticas, así como su influencia en la formación tanto humana como profesional atendiendo a los siguientes aspectos:

- 1.- ¿Qué me ha aportado profesionalmente?
- 2.- ¿Qué me ha aportado humanamente?
- 3.- ¿Qué he aportado a la labor confiada? ¿he sido eficaz, creativo...?
- 4.- ¿Cómo ha sido mi relación con mi superior y con mis compañeros?
- 5.- Conclusiones personales

Trabajo virtual en red: Espacio virtual diseñado por el profesor y de acceso restringido, donde el alumno consultará documentos, podrá trabajar simultáneamente con otros compañeros, realizar actividades de auto evaluación de los contenidos analizados, participar en foro organizado y mantener tutorías con el profesor, así como obtener información de las actividades y oferta cultural impulsada desde los departamentos de Diseño y Bellas Artes. **CREACIÓN DE UN FORO DONDE LOS ALUMNOS COMPARTEN SUS DISTINTAS EXPERIENCIAS DENTRO DE LA EMPRESA DONDE DESARROLLAN SUS PRÁCTICAS**

\*Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
2 horas	148 horas
Tutoría 2h	Prácticas en Empresa 148h

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

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

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

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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### Competencias generales

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

### Competencias específicas

Adquirir principios empresariales y ética profesional.

Adquirir la capacidad de comunicación.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.  
Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.  
Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.  
Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.  
Adquirir la capacidad de autoempleo y de generación de empleo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Aportar el enriquecimiento profesional a una memoria que deberá entregarse al final de las prácticas en la empresa nacida de una reflexión crítica de la experiencia vivida.  
Fomentar sus capacidades de iniciativa trabajo en equipo y disciplina.  
Desempeño responsable de las labores confiadas por la empresa al alumno.  
El alumno conoce el ámbito laboral del diseño  
El alumno colabora con otros profesionales del diseño  
El alumno aprende de la experiencia de trabajar con profesionales del diseño  
El alumno amplía su visión autocrítica  
El alumno se prepara para su inserción laboral en el mundo del diseño

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

oLa evaluación será continua y la calificación final será producto de la valoración de los siguientes aspectos:

1.INFORME DEL TUTOR DE LA EMPRESA.....50% calificación  
2.MEMORIA PRÁCTICAS EN EMPRESA.....50% calificación

\*Convocatoria extraordinaria:

1.INFORME DEL TUTOR DE LA EMPRESA.....50% calificación  
2.MEMORIA PRÁCTICAS EN EMPRESA.....50% calificación

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se podrán ajustar los pesos en caso de que fuese necesario. Los exámenes se realizarán de manera presencial.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

**Básica**

RICARD, André. Conversando con estudiantes de Diseño. Gustavo Gili, Barcelona, 2008

POTTER, Norman. Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes, Paidós, Barcelona, 1999.

## Complementaria

BURSTEIN, David y STASIOWSKY, Frank. Project Management, Gustavo Gili, Barcelona, 1997.

GABIÑA, J. El futuro revisitado. La reflexión prospectiva como arma de estrategia y decisión, Marcombo, Barcelona, 1995.

HAKE, Bruno. Estrategia de nuevos productos, Pirámide, Madrid, 1974.

HEREDIA, Rafael de. Dirección integrada de proyectos, Alianza, Madrid, 1985.

JULIER, G. La cultura del diseño. Gustavo Gili, Barcelona, 2010

MEMELSDORFF, Frank. Diseño, empresa & imagen, Folio, Barcelona, 1984.

MILES, Lawrence D. Análisis del valor, Ediciones Deusto, Bilbao, 1970.

MOK, Clement. El diseño en el mundo de la empresa, Anaya Multimedia, Madrid, 1998.

PIBERNAT i DOMÈNECH, Oriol. El Diseño y la Empresa, INFE, Madrid, 1986.

PORTER, Michael. Estrategia competitiva, Compañía Editorial Continental, México, 1990.

RICARD, André. La aventura creativa, Ariel, Barcelona, 2000.

THOMAS, R.J. Nuevos productos: las claves del éxito, Ediciones Deusto, Bilbao, 1996.