

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

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

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

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

Asignatura:	Prácticas en Empresas II
-------------	--------------------------

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

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	1544
---------	------

Periodo docente:	Octavo 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
José Ramón Lorenzo Rego	jr.lorenzo.prof@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno aplica los conocimientos adquiridos durante los siete semestres precedentes 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 inminente futuro como diseñador profesional.

La asignatura de Prácticas en Empresas II, dentro del octavo y último semestre, 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 semestres precedentes. Es por tanto la culminación de un modelo que busca el nexo directo con el inminente ejercicio profesional al que

el alumno acedera al finalizar el curso.

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.

Por supuesto, Prácticas en empresas I, cursada en 3º por el alumno, hace de esta asignatura una experiencia de afianzamiento en la adquisición de las competencias necesarias para su integración en el mundo laboral. El alumno tras su primera experiencia en prácticas, entiende esta nueva edición como una oportunidad en la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos a lo largo del grado cursado

OBJETIVO

Mostrar al alumno cómo ha de relacionarse con el mundo profesional del Diseño mediante el desarrollo de los programas aprendidos y la solución de problemas diarios en la Empresa.

Los fines específicos de la asignatura son:

Mostrar las claves del uso adecuado de los programas aprendidos en cursos anteriores, como Photoshop, Indesign, Illustrator, etc.

Enseñar a relacionarse adecuadamente en la empresa y a reconocer y solventar los problemas e inconvenientes que se van presentando.

Enseñar al alumno a hacer aportaciones de todo lo aprendido en la empresa que lo acoge.

Enseñar cómo hacer una memoria, (planeamiento, desarrollo y conclusión), en base a las estructuras facilitadas.

Mostrar cómo se estructuran los tiempos y la agenda de la asignatura para su consecución en tiempo y forma.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los acumulados durante el Grado, hasta el 5º semestre

CONTENIDOS

TALLERES "PROTAGONIZA TU FUTURO" impartidos con el apoyo del Departamento de Prácticas y Empleo de la Universidad Francisco de Vitoria

Se trata de un Programa de Acompañamiento para la Empleabilidad que consta de 4 talleres:

1. CÓMO TRABAJAR TU MENSAJE DE PRESENTACIÓN.

Se trata de un taller en el que responderemos a estas preguntas:

¿Qué quiero ser de mayor?

¿Cómo se lo cuento a mi entorno?

¿Cómo logro tener un 1er impacto que me haga deseable y atractivo?

2. CV/PORTFOLIO + ENTREVISTA:

Se trata de un taller en el que responderemos a estas preguntas:

¿A quién va dirigido nuestro CV/PORTFOLIO? ¿Qué debemos incluir?

¿Qué vendemos como producto? ¿Cuál es nuestro objetivo?

¿Qué nos hace diferentes? Principales canales para llegar a nuestro objetivo.

¿Qué tipos de procesos de selección y entrevistas existen?

¿En qué consiste un proceso de selección? ¿Qué tipo de entrevistadores hay?

Preguntas que nos van a plantear y cómo gestionarlas

3. NETWORKING + TECNOLOGÍA EN LA BÚSQUEDA DE EMPLEO

Se trata de un taller en el que responderemos a estas cuestiones:

PARA LA PARTE DE NETWORKING:

La gran mayoría de oportunidades laborales se cubren "boca-oreja.

El éxito radica en ser capaz de hacer partícipes de nuestro proyecto a personas de nuestro entorno de manera que diferentes personas pasen a ser "mis ojos y mis oídos en el mercado".

Dejar de ver a la gente como "alguien a la que enviar el CV por si saben de una oportunidad".

Todos nuestros contactos pueden ser para ti un posible aliado en la búsqueda de una nueva oportunidad.

No todos los contactos podrán ofrecer las mismas cosas (ni yo a ellos), por lo que será importante establecer objetivos claros y muy sencillos.

Finalmente "nadie nace sabido" y por eso para la interconexión, ("networking"), es importante desarrollar la capacidad relacional de los alumnos para aprender a hacer una aproximación adecuada, amable, no invasiva y que me permita sentirme bien y a la otra persona también.

PARA LA PARTE DE TECNOLOGÍA:

Internet es un medio, no es un fin.

No sustituye a un "cara a cara".

Debemos de cuidar la "etiqueta".

No publiquemos en un medio online algo que no queremos que se sepa.

Utilizar lo que sea útil para Ti.

LinkedIn nos da más visibilidad, pero no nos hace más atractivos.

4. ENTREVISTA PRÁCTICA:

Se trata de un taller en el que responderemos a estas preguntas:

"Recetas prácticas" que todos deberíamos tener en cuenta a la hora de hacer una entrevista

Se tratará de poner en práctica lo aprendido en el taller de CV+Entrevista.

Simulación de entrevista y conclusiones, resultados de aprendizajes.

*****A LO LARGO DEL CURSO EL ALUMNO SERÁ ACOMPAÑADO EN LA EXPERIENCIA DE LAS PRÁCTICAS EN EMPRESAS POR EL TUTOR ACADÉMICO A TRAVÉS DE DOS SESIONES DE MENTORÍAS**

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La principal actividad del ALUMNO es trabajar como creador visual en el ámbito del Diseño. El número mínimo de horas exigidas es de 138, para lo que será imprescindible que el ALUMNO se haya matriculado previamente en la ASIGNATURA.

El período para desarrollar las PRACTICAS se corresponde con el PERIODO LECTIVO OFICIAL, aunque las PRACTICAS pueden empezarse antes, siempre que el ALUMNO se encuentre ya matriculado en la ASIGNATURA. Para obtener la evaluación en CONVOCATORIA ORDINARIA, las PRACTICAS y EVIDENCIAS EVALUABLES deberán presentarse antes del cierre de actas de dicha convocatoria. El ALUMNO tendrá una segunda oportunidad en CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA debiendo presentar toda la documentación antes del cierre de actas de dicha convocatoria.

El proceso tiene cuatro fases: BÚSQUEDA, SELECCIÓN, TRANSCURSO DE LAS PRACTICAS, ANÁLISIS DE LAS PRACTICAS que se describen a continuación.

1) BÚSQUEDA

El ALUMNO es responsable de someterse a uno o más procesos de selección de los publicados en la plataforma de Prácticas y Empleo UFV hasta que sea aceptado por una empresa, debiendo comenzar dicha búsqueda con antelación suficiente para cumplir con las horas correspondientes durante el curso académico en el que se ha matriculado.

Para la BÚSQUEDA, el ALUMNO cuenta con las herramientas y apoyo del DEPARTAMENTO DE PRACTICAS Y EMPLEO y del TUTOR ACADEMICO (ambos de la UFV).

2) SELECCIÓN

El alumno debe estar preparado para superar con éxito la entrevista de selección. Debe así mismo haber realizado un "portfolio" de calidad profesional que le facilite acceder a la plaza. Para adquirir las competencias necesarias para la entrevista y el "portfolio" el alumno deberá asistir a los TALLERES "PROTAGONIZA TU

FUTURO" planteados desde el DEPARTAMENTO DE PRACTICAS Y EMPLEO. En el momento de ser aceptado por la EMPRESA, lo comunicará al mismo departamento. El alumno puede proponer empresas en las que realizar prácticas para que el Departamento de Prácticas en Empresas trate de establecer convenio con alguna de ellas. El ALUMNO no tiene que subir el CONVENIO al AULA VIRTUAL, ya que es un procedimiento que formalizan la EMPRESA y la UFV. La EMPRESA asignará al ALUMNO un TUTOR DE EMPRESA que presentará y guiará su PROYECTO FORMATIVO y que el ALUMNO lo acometerá con diligencia.

3) TRANSCURSO DE LAS PRACTICAS

El ALUMNO se Incorporará a la EMPRESA en la fecha acordada, cumplirá el horario y respetará sus normas de funcionamiento, seguridad y prevención de riesgos laborales y no abandonará las PRACTICAS antes de su finalización. Si la EMPRESA tuviese requisitos de confidencialidad, deberá cumplirlos.

4) ANÁLISIS DE LAS PRACTICAS

Al finalizar las PRACTICAS, el ALUMNO plasmará en una memoria la actividad en la empresa, describiendo y analizando críticamente la experiencia. El alumno deberá subir la memoria al apartado correspondiente del AULA VIRTUAL, la finalización del plazo de entrega coincide con la fecha señalada en el calendario académico como examen de la asignatura.

También será evaluado por el TUTOR DE LA EMPRESA mediante el INFORME DE EVALUACIÓN, que El TUTOR ACADEMICO requerirá directamente al TUTOR DE LA EMPRESA, por lo que el ALUMNO no necesitará solicitar al mismo su evaluación.

Por parte de la UFV el ALUMNO cuenta con las siguientes herramientas y recursos para finalizar con éxito este itinerario: PORTAL DE PRACTICAS Y EMPLEO, TALLERES Y TUTORIAS/MENTORIAS.

a) PORTAL DE PRACTICAS Y EMPLEO El DEPARTAMENTO DE PRACTICAS Y EMPLEO de la UFV mantiene actualizado el PORTAL DE PRACTICAS Y EMPLEO para facilitar la búsqueda en la que aparecen vacantes de empresas especialmente interesadas en la contratación de estudiantes en prácticas.

b) TALLERES "PROTAGONIZA TU FUTURO"

Como apoyo a la BUSQUEDA del ALUMNO, el DEPARTAMENTO DE PRACTICAS Y EMPLEO organiza 4 TALLERES para aprender una metodología de búsqueda de trabajo apropiada a sus intereses. Los TALLERES podrán tener lugar antes o después de encontrar el trabajo. La asistencia y participación en los TALLERES forma parte de la evaluación de la ASIGNATURA.

c) TUTORIAS/MENTORIAS

Por otro lado, el TUTOR ACADEMICO (PROFESOR DE LA ASIGNATURA) se reunirá al menos dos veces con el alumno a lo largo del curso para llevar a cabo una labor de seguimiento de las prácticas, así como de acompañamiento del alumno (mentorías) ayudándole a extraer valiosas conclusiones de la experiencia laboral vivida.

ACTIVIDAD PRESENCIAL 12 horas:

Tutorías/Mentorías 2h

Evaluación 1h

Talleres 9h

TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL 138 horas:

Experiencias prácticas Externas 138 h

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
12 horas	138 horas
Talleres y tutorías/mentorías 12h	Prácticas en Empresa 138h

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

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

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.

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.

Competencias específicas

Adquirir conocimientos básicos de ciencias humanas, factores humanísticos y ergonomía.

Adquirir principios empresariales y ética profesional.

Conciencia y conocimiento de los problemas medio ambientales.

Adquirir un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.

Adquirir la capacidad de comunicación.

Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

Adquirir la capacidad de perseverancia.

Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.

Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad.

Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.

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.

Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Desempeña responsablemente las labores confiadas por la empresa

Aporta enriquecimiento profesional a una memoria que deberá entregar al final de las prácticas en la empresa nacida de una reflexión crítica de la experiencia vivida.

Fomenta sus capacidades de iniciativa, trabajo en equipo y disciplina.

Adquiere formación en el aspecto humanístico.

Adquiere formación para el desarrollo autónomo profesional.

Reconoce los problemas a los que se enfrenta una empresa en un mundo global.

Reconoce la importancia de su formación universitaria.

Adquiere formación en diversos campos del Diseño.

Desarrolla la capacidad de auto control.

Adquiere hábitos de puntualidad.

Adquiere y reconoce la importancia de la perseverancia.

Adquiere formación para su desarrollo y comunicación oral y escrita.

Adquiere capacidad empática.

Reconoce la importancia de la formación ética.

Desarrolla su capacidad en el autoempleo.

Desarrolla su responsabilidad.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

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

1.INFORME DEL TUTOR DE LA EMPRESA.....	40% calificación
2.MEMORIA PRÁCTICAS EN EMPRESA.....	30% calificación
3.ASISTENCIA A TALLERES.....	20% calificación
3. TUTORÍAS/MENTORÍAS CON TUTOR ACADÉMICO.....	10% calificación

A lo largo de las prácticas el tutor académico está dispuesto a atender en las tutorías a los alumnos para solventar, ayudar y corregir cualquier problema que se le pudiera presentar. Se fijan dos tutorías/mentorías a lo largo del curso. Estas serán individuales. Una será al finalizar los dos primeros talleres y la otra después del último taller impartido.

Todas las opciones de evaluación son susceptibles de ser seguidas y evaluadas en remoto. En cada una de las empresas se establecerá, junto con el Departamento de Prácticas de la universidad, el protocolo a seguir. Las Memorias se subirán al Aula Virtual correspondiente y las Tutorías/mentorías se llevarán a cabo, de ser necesario, a través de Blackboard.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Concesión Matrícula de Honor: La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Potter, N. Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes 1999 Barcelona. Ed. Paidós.

Complementaria

Ricard, A Conversando con estudiantes de Diseño. 2008 Barcelona. Ed. Gustavo Gili