

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Bellas Artes
-------------	-----------------------

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

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

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

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

Créditos ECTS:	6
----------------	---

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

Código:	1633
---------	------

Periodo docente:	Octavo semestre
------------------	-----------------

Materia:	Gestión del Arte
----------	------------------

Módulo:	La Producción Artística y la Industria Cultural
---------	---

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

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

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

Equipo Docente	Correo Electrónico
Pablo López Raso	p.lopez@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 a la tarea 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 creador visual

El alumno aplica los conocimientos adquiridos durante los siete semestres precedentes al mundo laboral, y experimenta la responsabilidad de responder con éxito a la tarea 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 creador visual

La asignatura de Prácticas en Empresas, dentro de la materia de Prácticas externas, pretende ser la aplicación práctica dentro del mundo del arte, y certificar así las competencias adquiridas por el alumno en los siete semestres precedentes. Es por tanto la culminación de un modelo que busca el nexo directo y no traumático entre el aprendizaje del arte, y su ejercicio profesional.

El alumno ha pasado en cursos precedentes por asignaturas que contribuyen a que la experiencia de prácticas en empresas sea todo un éxito. Así la asignatura Habilidades y competencias para la expresión de la creatividad en el segundo y tercer semestre, ayudó al alumno a hacer un profundo análisis sobre el sentido que quiere dar a su vocación en el conjunto de su vida, y en relación con su ámbito personal humano. La asignatura Educación para la responsabilidad social, del tercer y cuarto semestre, supuso una sensibilización para entender la creación como donación al bien común. La asignatura Ética y deontología profesional (dentro del quinto y sexto semestre, supone una guía en todo lo referente a deontología profesional, y ética general, que puede ser de gran apoyo en las prácticas que realiza y en su futuro profesional.

Dentro de la asignatura, los alumnos cursarán el Programa "Protagoniza tu futuro". Este programa busca orientar y acompañar a los alumnos en esta etapa más próxima al inicio de su carrera profesional, aportándoles una visión general de la realidad del mercado, promoviendo el desarrollo competencias transversales fundamentales y acompañándolos en la reflexión y la toma de decisiones sobre su futura carrera profesional.

En PTF realizarán talleres prácticos y guiados y mentorías individuales. Todas las actividades y tareas derivadas de éstas tienen carácter obligatorio pues contribuyen a la consecución de los resultados de aprendizaje de la asignatura.

El alumno de 4º de Bellas Artes realiza estas prácticas en el octavo y último semestre, una vez ha adquirido todas las competencias de la titulación de grado, lo que la convierte en un colofón en el desarrollo integral del alumno

## OBJETIVO

Desarrollo real de las competencias adquiridas durante el grado, para el desempeño concreto de la labor profesional en prácticas asignadas

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los acumulados durante el Grado, hasta el 7º semestre

## CONTENIDOS

### DESCRIPCIÓN DE LOS TALLERES A REALIZAR POR EL ALUMNO:

Se trata de un Programa de Acompañamiento para la Empleabilidad que consta de 4 talleres organizados/coordinados en colaboración con el DPTO. DE PRÁCTICAS Y EMPLEO DE LA UFV:

#### TALLER 1. CV/PORTFOLIO + SALIDAS PROFESIONALES:

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 target?
  - ¿Que 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

#### Mentoría 1:

Objetivos del encuentro

En esta sesión vamos a recoger lo trabajado en las sesiones grupales, para que el alumno pueda elaborar su mensaje a partir de la reflexión sobre sí mismo, y se sienta identificado con ese mensaje que trasladar al mundo.

De forma sintética los objetivos son:

- Descubrir/redescubrir quién soy y qué tengo que ofrecer. Hacer brillar el valor diferencial de cada uno.
- Ilusionar al alumno por lo que es y lo que puede aportar, hacerle sentir responsable de su carrera y sabedor de que se trata de ponerse en camino para llegar a ser lo que está llamado a ser.
- Ser capaz de transmitir estos descubrimientos a los demás.
- 1er mensaje elaborado y CV/PORTFOLIO coherente con el mismo realizado.

#### TALLER 2. SIMULACRO ENTREVISTA:

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.

### TALLER 3. MI PERFIL COMPETENCIAL

Conocer y diferenciar las competencias más demandadas en el mercado profesional.

Aprender a identificar el perfil competencial propio.

Relacionar el perfil propio con las tres competencias transversales:

Flexibilidad

Proactividad

Conectividad

Mentoría 2:

Objetivos del encuentro

Ayudar al alumno a ver que en la unidad es donde encontrará la felicidad. Hacerle ver que lo que haga profesionalmente tiene que tener coherencia con el sentido de su vida.

El objetivo de este encuentro consiste en hacer consciente al alumno de que el camino que recorra dependerá de él. Hacer ver al alumno que seguir un plan de acción le permitirá acercarse a su visión.

Ayudarle a formular una visión de sí mismo coherente con quien es y quien está llamado a ser.

Darle apoyo para elaborar un plan de acción lo más específico posible.

Generar compromiso consigo mismo respecto de las acciones concretas que va a emprender.

**\*\*\*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 de las Bellas Artes y las industrias culturales. 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: BUSQUEDA, SELECCIÓN, TRANSCURSO DE LAS PRACTICAS, ANÁLISIS DE LAS PRACTICAS que se describen a continuación.

#### 1) BUSQUEDA

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 BUSQUEDA, el ALUMNO cuenta con las herramientas y apoyo del DEPARTAMENTO DE PRACTICAS Y EMPLEO y del TUTOR ACADÉMICO (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 portafolio de calidad profesional que le facilite acceder a la plaza. Para adquirir las competencias necesarias para la entrevista y el portafolio 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 tuviera 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 ACADÉMICO 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.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
8 horas	142 horas
Talleres PTF: 6hs	trabajo individual
Aprendizaje individual tutorizado PTF (mentorías)= 2hs	

## 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

El alumno será capaz de poder trabajar como un artista visual autónomo y autosuficiente en la práctica creativa y en la exposición de la obra con un conocimiento lo más amplio posible de los medios de expresión artística.

El alumno será capaz de poder trabajar como un asesor de arte a partir del estudio de las técnicas más diversas que permitan la expresión visual, las habilidades artísticas y la traducción de ideas críticas o de emociones en formas.

El alumno será capaz de ampliar y profundizar en los conocimientos del campo artístico a partir del aprendizaje del desarrollo de procesos formativos, didácticos, teóricos y experimentales.

El alumno será capaz de concebir, planificar, realizar, organizar, gestionar y mediar la información visual.

El alumno será capaz de dominar las últimas tecnologías multimedia para que pueda enriquecer tanto el ámbito experimental de la creación artística, como el relativo al del ocio, entretenimiento, y por extensión el de la comunicación audiovisual dentro de la cultura contemporánea.

El alumno será capaz de ser un profesional intelectualmente curioso, que rechace el pensamiento débil, y que aspire a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Insertarse como nuevo creador en el mundo profesional y desarrollar trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales

### Competencias específicas

Adquirir la capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo artístico.

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

Desarrollar la capacidad de iniciativa propia y de auto motivación.

Adquirir una comprensión crítica de la responsabilidad de desarrollar el propio campo artístico.

Generar y gestionar la producción artística.

Adquirir la capacidad de autoempleo y de generación de empleo.

Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios para el desarrollo del trabajo artístico.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Desempeño responsable de las labores confiadas por la empresa al alumno verificable en la evaluación del tutor de empresa.

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.

Demostrar -tanto en tutorías y como en memoria- conocimiento y reflexión personal sobre las posibilidades en iniciativa y emprendimiento personal

Reflexionar sobre experiencias concretas vividas en las prácticas -tanto en tutorías y como en memoria- que demuestren la concienciación necesaria que exige el trabajo en equipo para desarrollar proyectos con éxito

Exponer y justificar -tanto en tutorías y como en memoria- la conciencia adquirida en lo relativo a la necesidad de disciplina y cumplimiento de objetivos propuestos por la empresa.

Exponer tanto en tutorías como en memoria el conocimiento sobre posibles salidas laborales asociadas tanto a los campos tradicionales de las Bellas Artes, como a las emergentes industrias culturales y empresas de servicios.

Aportar -tanto en tutorías y como en memoria- el portfolio aportado en la entrevista de prácticas, así como ejemplos concretos de labores desarrolladas durante las mismas.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

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

Evaluación del tutor de empresa.....40% calificación

Memoria evaluada por el tutor académico.....35% calificación

Asistencia y aprovechamiento talleres "Protagoniza tu futuro".....15% calificación

Distribución de la puntuación (1,5 puntos):

Taller 1: 0,22

Entregable 1: 0,15

Taller 2: 0,22

Entregable 2: 0,15

Mentoría 1: 0,20

Taller 3: 0,22

Entregable 3: 0,15

Mentoría 2: 0,20

Asistencia y aprovechamiento a las tutorías/mentorías.....10% calificación

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Nussbaum, M. Sin fines de lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades. Katz Editores, 2010

Rius-Ulldemolins, J. y Rubio-Arostegui, J.A. (eds.), Treinta años de políticas culturales en España. Participación cultural, gobernanza territorial, e industrias culturales. PUV, 2015

### Complementaria

Acaso, M. y Megías, C. Art Thinking Paidós, 2017

Castro-Flórez, F. Una verdad pública. Consideraciones críticas sobre el arte contemporáneo. UAM, 2009

Freeland, C. Pero ¿esto es arte? Cátedra, 2003

Fundación Telefónica De Rubens a Damien Hirst: el arte contemporáneo como herramienta didáctica:

<https://bit.ly/3mS7HKj> Fundación Telefónica (28 de febrero de 2015)

Kris, E. y Kurz, O. La leyenda del artista. Cátedra, 1991

Lipovetsky, G. La estetización del mundo: vivir en la era del capitalismo artístico. Anagrama, 2015

Mayrata, R. Perplejidades del arte contemporáneo. En Calvo Serraller, F. (ed.), Los espectáculos del arte, 111-133. Tusquets, 1993

Montes, J. Polvos y lodos del arte contemporáneo en España. Revista de Occidente, 2007. V. 309, 53-61

Ruiz-Bañón, M.L. La imagen de los museos de arte contemporáneo: Percepción del Público visitante y no visitante ACCI, 2017