

GUÍA DOCENTE
GRADO EN DISEÑO**ASIGNATURA: PRÁCTICAS EXTERNAS****1. DATOS DE LA ASIGNATURA**

Tipo de materia:	Prácticas Externas
ECTS:	10
Curso:	4º
Anual/semestral:	Anual
Departamento:	-
Profesores:	Tutores de Prácticas Externas

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura tiene como objetivo complementar la formación del estudiante de estudios superiores de diseño, acercándolo a la realidad del ámbito profesional donde ejercerá su actividad una vez haya finalizado sus estudios. Es una asignatura de carácter obligatorio. Para matricularse en ella se requiere haber cursado un mínimo de 120 ECTS.

3. COMPETENCIAS**COMPETENCIAS TRANSVERSALES**

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

COMPETENCIAS GENERALES

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG10 Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE DISEÑO GRÁFICO

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CEG5 Establecer estructuras organizativas de la información.

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEG10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CEG13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

CEG14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO DE INTERIORES

CEI1 Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.

CEI6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEI7 Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.

CEI8 Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.

CEI9 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

CEI10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

CEI11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

CEI12 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.

CEI13 Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.

CEI14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO DE MODA

CEM1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

CEM3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria

CEM4 Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

CEM5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

CEM6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

CEM7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEM9 Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.

CEM10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

CEM11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

CEM12 Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.

CEM13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

CEM14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO DE PRODUCTO

CEP3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

CEP4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

CEP6 Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

CEP7 Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

CEP8 Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

CEP9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

CEP11 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

CEP12 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

CEP13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

CEP14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

4. CONTENIDOS

Contenidos BORM:

Actividades formativas realizadas por los estudiantes en una empresa, entidad u organismo, de carácter privado o público, o actividades profesionales autónomas relacionadas en sendos casos con el perfil profesional de la titulación.

4.1 TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

El periodo de prácticas externas podrá realizarse en cualquier momento comprendido entre el tercer y cuarto curso con una

duración de 275 horas.

5. METODOLOGÍA

Los estudiantes interesados en iniciar las prácticas curriculares deben realizar la matrícula en el tiempo y forma establecido por la Escuela Superior de Diseño Región de Murcia. La realización de las prácticas no supondrá, en ningún caso, relación laboral ni contractual con la entidad en la que desarrollen las mismas, dada su naturaleza académica y formativa.

Las Prácticas Externas serán tuteladas por un tutor académico, profesor del centro en que curse el alumno sus estudios, y un tutor por parte de la empresa, entidad colaboradora u organismo, así como existirá un coordinador de prácticas en el centro.

Los tutores académicos de la asignatura harán público, al inicio de cada curso lectivo, las entidades colaboradoras con convenio vigente. De entre ellas, cada alumno en colaboración con el tutor elegirá la empresa donde realizar sus Prácticas Externas. Existe la posibilidad de que el estudiante proponga una entidad colaboradora nueva, siendo esta opción analizada y aprobada por el tutor de prácticas.

Antes del inicio de las prácticas externas se gestionará la firma de los documentos necesarios: convenio de colaboración, anexo al convenio, carta de aceptación de la empresa y programa formativo de la especialidad.

Las prácticas se desarrollarán siguiendo el Programa Formativo de Prácticas Externas de cada Especialidad de Diseño elaborado por el centro. El Programa Formativo especifica las competencias y actividades que el estudiante tendrá que realizar. Al finalizar el periodo de prácticas curriculares, el estudiante deberá entregar al tutor académico una memoria donde describirá su estancia en la entidad de prácticas. Esta memoria se deberá elaborar siguiendo los siguientes apartados:

- Portada. Nombre del alumno o alumna, curso y especialidad, empresa de realización de prácticas externas y fecha de inicio y finalización de prácticas.
- Índice. Introducción, desarrollo y conclusiones.
- Introducción. Perfil de empresa: Descripción y características de la empresa, número de trabajadores, equipamiento en herramientas de diseño. Ubicación y desempeño en el equipo de trabajo.
- Desarrollo de la memoria. Proyectos realizados debidamente numerados. Se recomienda que todos los proyectos contengan los siguientes apartados: Definición del trabajo. Descripción del tipo de trabajo. Cliente.
- Objetivos del proyecto. Proceso de diseño: conceptualización /formalización. Herramientas y medios utilizados. Producción. Período y plazos previstos de entrega. Presentación a cliente en su caso. Nivel de autonomía: Trabajo en equipo/Trabajo autónomo.
- Conclusiones. Resumen y valoración global del trabajo realizado, incluyendo el grado de cumplimiento de competencias adquiridas en la fase de prácticas externas en empresa.

La memoria deberá entregarse una vez finalizadas las prácticas externas (durante la semana siguiente), junto con el resto de la documentación de prácticas: informe del tutor de la empresa e informe del alumno, al tutor de prácticas de la Escuela, fechada y firmada por el alumno/a.

Para el presente curso se establece como objetivo la gestión de la documentación de prácticas externas en formato digital; tanto por parte de las empresas e instituciones como de los alumnos y profesorado.

6. VOLUMEN DE TRABAJO

270 horas prácticas en empresa 5 horas preparación prácticas

ACTIVIDADES PRESENCIALES

HORAS

Asistencia y trabajo en la Entidad Colaboradora

270

ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO

HORAS

Preparación de Memoria de Prácticas

5

7. RECURSOS

Información y documentación en la Web de la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia.
Google Classroom.

8. EVALUACIÓN

Al finalizar el periodo de las prácticas, el tutor académico debe completar un informe de valoración en relación con la memoria de las prácticas presentadas por el alumno y el informe del tutor de prácticas de la entidad colaboradora. Así mismo evaluará y calificará al estudiante.

Se dispondrá de dos convocatorias para superar la asignatura de Prácticas Externas. Excepcionalmente, por causas debidamente justificadas y motivadas, el director del centro podrá autorizar una convocatoria extraordinaria al alumno que haya agotado las dos determinadas para la asignatura.

8.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación BORM:

1. Desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionantes elaborados previamente a su ejecución.
2. Ser capaz de trabajar en equipos integrados con la finalidad de realizar propuestas de diseño en común.
3. Ser capaz de organizar el trabajo asignado y planificarlo adecuadamente.
4. Desarrollar la actividad laboral utilizando información significativa, analizándola y sintetizándola según las necesidades de situaciones concretas y solucionando los problemas que se planteen en función de los objetivos marcados o del puesto desempeñado.
5. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación en función de las tareas encomendadas.
6. Utilizar otros idiomas en los registros lingüísticos adecuados a las funciones desempeñadas.
7. Desempeñar las funciones encomendadas con eficiencia, sentido de la responsabilidad, implicación e iniciativa personales, motivación, creatividad, mostrando receptividad a las críticas y relacionándose adecuadamente con su entorno laboral.
8. Desarrollar sus funciones adaptándose al entorno tecnológico del lugar donde realice las prácticas, conociendo su contexto económico, social y cultural y actuando con responsabilidad hacia los patrimonios cultural y medioambiental.
9. Demostrar dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, aplicando una visión científica en las actividades de las que se responsabilice.

8.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación se basará en actividades teóricas:

1. Memoria de prácticas.
2. Diario de Actividades / Entrevista personal con el estudiante, si el tutor lo estima necesario.
3. Informe del tutor de prácticas de la entidad colaboradora.
4. Cuestionario de evaluación de la entidad colaboradora por parte del estudiante.

8.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- | | |
|--|-----|
| 1. Integración responsable en equipos multidisciplinares: criterios 2/7 | 30% |
| 2. Desarrollo de competencias profesionales de diseño: criterios 1/3/4/8/9 | 40% |
| 3. Eficiencia en el uso de herramientas y tecnologías: criterios 5/6 | 30% |

9. BIBLIOGRAFÍA

Web Escuela Superior Diseño Región de Murcia: Plan de los Estudios Superiores de Diseño.