

Máster en Enseñanzas artísticas

Diseño Interactivo

Nivel 3, (MÁSTER) del MECES*

Guía docente de PRÁCTICAS EXTERNAS

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso 2021/2022

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de Valencia		
Título Máster	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	PRÁCTICAS EXTERNAS		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	1er semestre: Lunes 10:00h - 12:00h / jueves 12:00h - 14:00h		
Lugar donde se imparte	Jefatura estudios	Horas semanales	5h
Código		Créditos ECTS	10 ECTS
Ciclo		Curso	
Duración	250h		
Carácter de la asignatura	Práctica		
Tipo de asignatura	PE (Prácticas Externas)		
Lengua en que se imparte	Castellano / Valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Genoveva Albiol		
Correo electrónico	practicasgrafico@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	1er semestre: Lunes 10:00h - 12:00h / jueves 12:00h - 14:00h		

Lugar de tutorías	Jefatura de estudios. Nota: las tutorías pueden ser telemáticas o presenciales, debiendo solicitar el alumno/a cita previa por correo electrónico.
--------------------------	---

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Las prácticas del Máster de Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales constituyen un período formativo en el sector profesional, en el que los alumnos/as complementan y aplican los conocimientos adquiridos en las distintas asignaturas en entornos profesionales, obteniendo una experiencia práctica que facilite la inserción en el mercado de trabajo y mejore su empleabilidad futura.

3. Conocimientos previos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifca del Título Oficial del Máster.

4. Competencias de la asignatura

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB1, CB2, CB4, CB5, CB6

CB1. Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos para la resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB2. Capacidad de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a sus conocimientos y juicios.

CB4. Desarrollar habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto dirigido o autónomo.

CB5. Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB 6. Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales,

organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

Y las siguientes competencias específicas

CE1. Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un briefing, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.

CE2. Proponer soluciones de comunicación en el contexto de las publicaciones profesionales con un carácter innovador y actualizado.

CE3. Comunicar adecuadamente ante un público especializado o no, el resultado de las publicaciones analógicas y digitales, así como los fundamentos sobre los que se sustentan.

CE4. Conocer la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos. C.E.5- Verificar la viabilidad económica de las propuestas resultantes del diseño de publicaciones analógicas y digitales.

5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
R. A. 1- Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos. R. A. 2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas. R. A. 3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	CB2
R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	CB4
R.A.1- Definir las necesidades funcionales y estéticas requeridas por el usuario final, en las publicaciones analógicas y digitales. R.A.2- Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio. R.A.3- Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo eficiente del proyecto/producto de la publicación y su soporte.	CE1
R.A.1- Transmitir de un modo claro y sin ambigüedades el proyecto de la publicación ante el cliente utilizando los argumentos que lo justifiquen. R.A.2- Defender las propuestas de diseño finales y contrastarlas con los objetivos planteados en el	CE3

proyecto.	
R.A.1- Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.	CE4
R.A.1- Analizar y seleccionar los procesos de producción, los materiales y medios adecuados que garanticen la viabilidad económica. R.A.2- Especificar los condicionantes económicos asociados a la producción del proyecto analógico y digital diseñado. R.A.3- Determinar los medios de comercialización y distribución óptimos en función de la tipología de publicación (analógico o digital).	CE 5

6. Contenidos

Las prácticas constituyen una actividad de naturaleza formativa realizada por los estudiantes del máster. Aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en la 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.

En función de las tareas a desarrollar por el alumnado, y además de considerar las competencias anteriormente descritas, van asociados a las prácticas los siguientes factores:

- Organización, desarrollo y aplicación de herramientas para la formalización de las soluciones, la visualización, comprobación, valoración y materialización.
- Profundización de los métodos productivos desde las características en la fabricación y el desarrollo de cada empresa.
- Gestión de la construcción de prototipos y su verificación.
- Funcionamiento de las oficinas técnicas.
- Gestión de diseño en la empresa.
- Grado de capacidad de aprendizaje.
- Cumplimiento de tareas realizadas por el alumno en la empresa.
- Adaptación, creatividad e iniciativa, motivación, comunicación oral, puntualidad...
- Capacidad de trabajo en equipo y de administración de los trabajos.
- Capacidad técnica en la resolución de los trabajos.
- Cumplimiento de programa de actividades previsto.
- Responsabilidades asumidas.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de	Volumen trabajo

		Aprendizaje	(en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R.A.2-R.A.3	1
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.		
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizada por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R.A.2-R.A.3	2
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	R.A.1-R.A.2 CB2-CB4-CB5 CE1-CE3 CE4-CE5	22
		SUBTOTAL	25

7.2 Actividades de trabajo autónomo

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R.A.1-R.A.2 CB6	225
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.		
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...		
		SUBTOTAL	225
		TOTAL	250

8. Recursos

Aquellos que dispone la empresa, asociados a las capacidades y recursos propios de los alumnos, necesarios para alcanzar los objetivos de diseño previstos.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><i>La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez. La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento periódico del progreso de los/as estudiantes por parte del tutor. • Evaluación continua de cada alumno, basada en las actividades realizadas, participación, grado de implicación del alumno y conocimientos adquiridos. • Memoria que contenga todas las tareas realizadas por el alumno durante el período de estancia en la empresa, siendo un documento que justifique el proyecto formativo. <p><i>Se evaluarán los resultados obtenidos en el proyecto formativo en la empresa a partir de los resultados de aprendizaje marcados y de las competencias seleccionadas. La evaluación será continua.</i></p> <p><i>Asistencia a sesiones teóricas y tutorías</i> <i>Se evaluará: la asistencia y participación. Supone un 10% de la calificación total.</i></p> <p><i>Memoria</i> <i>Se evaluará:</i> <i>La adecuación a las pautas dadas; correcta comunicación de los procesos y metodologías empleados en los productos diseñados, correcta comunicación y maquetación de la misma; calidad de los trabajos realizados (nivel de dominio de los conceptos trabajados, la correcta ejecución y presentación del trabajo), así como la puntualidad en su entrega.</i> <i>Supone un 30% de la calificación total.</i></p> <p><i>El informe del tutor de la entidad</i> <i>Supone un 60% de la calificación total.</i></p>	<p>R.A.1-R.A.2 CB2-CB4-CB5 CE1-CE3 CE4-CE5</p>

<p><i>Para la calificación de las Prácticas Externas se deberán presentar completos todos los documentos arriba indicados y su calificación deberá ser positiva.</i></p> <p><i>Para la calificación final positiva de las Prácticas Externas, todas las partes deben estar aprobadas.</i></p> <p><i>En caso de interrupción o rescisión del acuerdo por causa justificada, el estudiante podrá realizar las prácticas con otra entidad siempre y cuando el calendario establecido por el centro lo permita.</i></p> <p><i>En caso de calificación negativa, el estudiante deberá volver a cursar la asignatura en cursos posteriores.</i></p> <p><i>En caso de interrupción o rescisión del acuerdo por causa justificada, el estudiante podrá realizar las prácticas con otra entidad siempre y cuando el calendario establecido por el centro lo permita.</i></p> <p><i>En caso de calificación negativa, el estudiante deberá volver a cursar la asignatura en cursos posteriores.</i></p>	
<p>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>

<p>9.2 Convocatoria extraordinaria</p>	
<p>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>

En caso de interrupción o rescisión del acuerdo por causa justificada, el estudiante podrá realizar las prácticas con otra entidad siempre y cuando el calendario establecido por el centro lo permita.

10. Bibliografía

VV.AA (2012): *Estudio sobre el perfil profesional del diseñador de producto/industrial en la Comunidad Valenciana*. Valencia: Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana.