

Master en Enseñanzas Artísticas:

DISEÑO DE PUBLICACIONES ANALÓGICAS Y DIGITALES

Guía docente de **PRÁCTICAS EXTERNAS**

Curso **2017/2018**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	DISEÑO DE PUBLICACIONES ANALÓGICAS Y DIGITALES		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	DISEÑO GRÁFICO		
Nombre de la asignatura	PRÁCTICAS EXTERNAS		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Aula 1.11	Horas totales	250 h.
Código		Créditos ECTS	10
Ciclo	Posgrado		
Duración	Anual_Septiembre a junio		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Tutor académico asignado		
Correo electrónico	practicasgrafico@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	1ER. Cuatrimestre, martes de 15.00h a 17h. 2º cuatrimestre, miércoles de 16.00h a 18.00h. (Consultar horario en Departamento de Gráfico).		
Lugar de tutorías	Departamento de Gráfico		

2. Introducción a la asignatura

Las prácticas del Máster de Diseño de Publicaciones analógicas y digitales constituyen un período formativo en las empresas del sector, en el que los alumnos complementan y aplican los conocimientos adquiridos en las distintas asignaturas en entornos profesionales, garantizando así su adaptación a las necesidades que plantea el diseño y la industria editorial en la actualidad.

3. Conocimientos recomendados

Viene reflejado con detalle en los contenidos del Título del Master, en los puntos 4.2 ACCESO Y ADMISION, y 4.2.1 ACCESO DEL ALUMNADO AL MASTER.

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB2, Que los estudiantes sean capaces 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 la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB4, Que los estudiantes posean las 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

CB2

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.

CB4

R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud

activa a su asimilación.

CB5

R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.

R. A. 2- Incorporar condicionantes morales y/o éticos en los objetivos de diseño.

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.

CE4 Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1

R.A.2- Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio.

CE2

R.A.1- Expresar de la forma más adecuada el mensaje, seleccionando aquellos medios o recursos que mejor lo transmitan.

R.A.2- Desarrollar gráfica y técnicamente las propuestas de diseño de las publicaciones planteadas.

R.A.3- Aplicar soluciones innovadoras sustentadas en el análisis comparativo de proyectos de publicaciones profesionales actuales.

CE4

R.A.1- Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.

5. Contenidos

ESPECIFICACIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO DE PUBLICACIONES.

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 proyectuales a desarrollar por el alumnado, y además de considerar las competencias anteriormente descritas, van asociados a la práctica los siguientes factores:

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.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales. 95%	Sesiones teóricas y tutorías.	5%
	Asistencia y formación en la entidad colaboradora. Actividad formativa presencial consistente en la realización de prácticas tutorizadas en empresas mediante las cuales el alumno pone en práctica todas las competencias adquiridas y las aplica a proyectos reales.	90%
Actividades de trabajo autónomo del alumno. 5%	Preparación de trabajos, proyectos, memorias.	5%

7. Recursos

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

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

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:

- 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.

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.

Asistencia a sesiones teóricas y tutorías

Se evaluará: la asistencia y participación.

Supone un 10% de la calificación total.

Memoria informe intermedio y final

Se evaluará:

La adecuación a las pautas dadas; nivel de dominio de los conceptos trabajados; relevancia de la información utilizada y su correcto análisis; la correcta ejecución y presentación del trabajo así como la puntualidad en su entrega.

Supone un 30% de la calificación total.

El informe del tutor de la entidad

Se valorará si el informe es favorable o no.

Supone un 60% de la calificación total.

Para la calificación de las Prácticas Externas se deberán presentar completos todos los documentos arriba indicados y su calificación deberá ser positiva.

Para la calificación final positiva de las Prácticas Externas, **todas las partes deben estar aprobadas.**

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.

En caso de calificación negativa, el estudiante deberá volver a cursar la asignatura en cursos posteriores.

9. 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,