

# Master en Enseñanzas Artísticas: Creatividad y Desarrollo de Producto

Guía docente de PRACTICAS EXTERNAS

Curso **2018/2019**

## 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	CREATIVIDAD Y DESARROLLO DE PRODUCTO		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	DISEÑO DE PRODUCTO		
Nombre de la asignatura	PRACTICAS EXTERNAS		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	A determinar por la empresa		
Lugar donde se imparte	Empresa	Horas totales	250h
Código		Créditos ECTS	10
Ciclo	Posgrado		
Duración	10 semanas		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	María Navarro		
Correo electrónico	<a href="mailto:mnavrro@easdvalencia.com">mnavrro@easdvalencia.com</a>		
Horario de tutorías	Consultar en la web el horario del profesor		
Lugar de tutorías	Departamento de producto		

---

## 2. Introducción a la asignatura

---

- Las prácticas se plantean con el fin de reforzar la formación de los alumnos de diseño en las áreas operativas de la empresa y para conseguir profesionales con una visión real de los problemas y sus interrelaciones, preparando su incorporación futura al trabajo.

---

## 3. Conocimientos recomendados

---

Las distintas estrategias, aprendidas desde la práctica y la teoría de los procesos del proyecto, referentes sus distintas fases, propios del Grado en Diseño

---

## 4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

---

### 3.2. COMPETENCIAS

---

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB-2.- 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.

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- 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.-Abordar y responder satisfactoriamente a los problemas de diseño de productos de forma nueva y original en un contexto empresarial dado.

CB-7.-dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos de desarrollo de nuevos productos y en los resultados.

---

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS BASICAS

CB-1.-	RA2(CB2)	Identificar y analizar un problema de diseño avanzado para generar alternativas de solución aplicando los métodos
--------	----------	---

		aprendidos.
	RA3(CB1)	Planificar y utilizar la información necesaria para la realización del proyecto de diseño propuesto a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.
CB-2.-	RA1(CB2)	Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad que afecta al proyecto de desarrollo de un nuevo producto y explicarlas a través de modelos holísticos.
	RA2(CB2)	Hacerse preguntas sobre la realidad del diseño de producto 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.
CB-3.-	RA1(CB3)	Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.
	RA2(CB3)	Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.
CB-4.-	RA1(CB4)	Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos en diseño y mostrar una actitud activa a su asimilación.
CB-5.-	RA1(CB5)	Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.
CB-6.-	RA1(CB6)	Generar y transmitir nuevas ideas o generar alternativas innovadoras a los problemas de diseño que se plantean en un contexto empresarial.
CB-7.-	RA1(CB7)	Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de diseño para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados
	RA3(CB7)	Integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos comunes con otras personas, áreas y organizaciones, durante el proceso de desarrollo de un nuevo producto.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

C.E.2.	Diseñar productos industriales innovadores atendiendo a las necesidades del mercado y de la empresa.
CE.3.	Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y de mercado de la propuesta de diseño en función los objetivos marcados en el briefing, buscando la excelencia del futuro producto.
C.E.4.	Evaluar la coherencia de los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto, con la filosofía empresarial, la identidad corporativa y la marca de la empresa.

#### 3.2.4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

C.E.2.	RA1(CE2)	Definir el problema y comprenderlo en todos sus ámbitos
	RA3(CE2)	Desarrollar el pensamiento integrador sintetizando las conclusiones y alternativas resolutivas
C.E.3.	RA2(CE3)	Desarrollar el análisis económico y escandallo del futuro producto.
	RA3(CE3)	Contrastar el test de producto
C.E.4.	RA1(CE4)	Contrastar diseño resultante con los objetivos planteados en el brief inicial

## 5. Contenidos

El PROYECTO FORMATIVO concretará el plan de trabajo en la entidad colaboradora. Tanto la entidad colaboradora como la EASD especificarán las actividades a desarrollar según el acuerdo de cooperación educativa suscrito. Las tareas a desarrollar se establecerán considerando las competencias y resultados de aprendizaje arriba definidos así como los conocimientos previos del estudiante.

## 6. Actividades formativas y metodología

Actividades formativas	Metodología	% Créditos Ects
Actividades presenciales 95%	<b>Sesiones teóricas y tutorías</b>	5%
	<b>Asistencia y formación en la entidad colaboradora</b> 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%
<b>Actividades de trabajo autónomo del alumno.</b> 5%	Preparación de trabajos, proyectos, memorias	5%

### METODOLOGIA

Para alcanzar las competencias se realizarán las siguientes técnicas o actividades:

#### **Clases teóricas**

Sesiones donde el tutor académico orientará al alumno en el proceso de iniciación y puesta en marcha de las prácticas. La asistencia es obligatoria.

#### **Asistencia a tutorías con el tutor académico.**

Atención personalizada o en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar la marcha de las prácticas externas y la realización de las correspondientes memorias del estudiante. La asistencia es obligatoria.

### **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.

#### **Trabajo autónomo del alumno.**

Realización de memorias

1. El estudiante elaborará y hará entrega al tutor académico del centro una memoria final, a la conclusión de las prácticas, en la que deberán figurar, entre otros, los siguientes aspectos:
  - a) Datos personales del estudiante.
  - b) Entidad colaboradora donde ha realizado las prácticas y lugar de ubicación.
  - c) Descripción concreta y detallada de las tareas, trabajos desarrollados y departamentos de la entidad a los que ha estado asignado.
  - d) Valoración de las tareas desarrolladas con los conocimientos y competencias adquiridos en relación con los estudios de Grado.
  - e) Relación de los problemas planteados y el procedimiento seguido para su resolución.
  - f) Identificación de las aportaciones que, en materia de aprendizaje, han supuesto las prácticas.
  - g) Evaluación de las prácticas y sugerencias de mejora.
2. En caso de que haya informe de seguimiento intermedio, el estudiante elaborará, en su caso, un informe de seguimiento que contemplen los mismos aspectos arriba expuestos, preferentemente una vez transcurrida la mitad del período de duración de las prácticas.

---

## **7. Recursos**

---

Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño. Buscar y promover nuevos métodos y soluciones (puede no implicar su aplicación) ante problemas de diseño en la empresa

---

## **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*

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados de aprendizaje marcados y de las competencias seleccionadas. La evaluación será continua.

Se utilizarán para evaluar los siguientes procedimientos:

**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 20% de la calificación total.

**El informe del tutor de la entidad**

Se valorará si el informe es favorable o no.

Supone un 70% 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.

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,

