Máster Universitario en Diseño

Módulo	PRÁCTICAS EXTERNAS
Materia y Asignatura	605729 PRÁCTICAS EXTERNAS

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Máster
Carácter	Obligatoria
Período de impartición	(1º) - 2ºsemestre
Créditos	6 ECTS

Departamento responsable: Diseño e Imagen
Coordinador: Inmaculada Esteban Maluenda
E-mail: mudi.masteroficial@ucm.es
Tfno. Dpto.: 91 394 36 53

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor

Las Prácticas Externas completan la formación académica adquirida por el alumno, al vincularse a empresas e instituciones donde podrá llevar a cabo el tratamiento y/o aplicación de los diferentes ámbitos del diseño en un entorno laboral.
Por ello, las actividades o proyectos que el estudiante desarrolle en la empresa o institución, tienen como fin encontrar el equilibrio entre la teoría llevada a cabo en otros módulos de la titulación y la práctica profesional a través de los métodos propios del trabajo empresarial.
Las prácticas externas también fomentan la empleabilidad y la capacidad de emprendimiento del alumno.

Requisitos

Ninguno

OBJETIVOS

Objetivos generales.

O.G.1. Transferir al estudiante una formación profesional que le posibilite desarrollarse dentro del campo del diseño como profesional experto.
O.G.3. Formar profesionales especializados en técnicas avanzadas de diseño, que desarrollen y practiquen la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso de creación del producto en su conjunto.
O.G.4. Formar diseñadores cuya formación satisfaga los requisitos de empresa y se adecue a las recomendaciones hechas por las asociaciones internacionales de profesionales.
O.G.5. Entender en la práctica profesional como base para un desarrollo eficiente del diseño y su cultura.
O.G.7. Formar expertos capaces de liderar puestos de dirección y equipos en diseño.

Objetivos específicos

O.E.1. Preparar profesionales especializados en diseño que dominen en profundidad diferentes estrategias y procesos para la creación de productos, desde su concepción, hasta su distribución y venta.
O.E.2. Formar diseñadores eficientes que puedan competir en formación y capacidad profesional en el mercado internacional con los egresados de los centros europeos cuyos estudios han sido considerados correspondientes o afines a los de este Máster.
O.E.3. Desarrollar en el estudiante la formación integral del diseño, y que ésta sea eficiente adaptándose creativamente a los requerimientos planteados por la empresa o las asociaciones internacionales de profesionales, sean éstos formales o funcionales.
O.E.4. Instruir al estudiante para que sean capaz de desarrollar estrategias propias de trabajo dentro del campo del diseño, y de este modo poder dar soluciones eficientes a propuestas realizadas desde el mercado laboral.

PROCEDIMIENTO DE ASIGNACIÓN Y SEGUIMIENTO

Creada la plataforma GIPE por la UCM, todo el procedimiento a seguir por las entidades o empresas, por el coordinador y tutores, y por los estudiantes, queda recogido en dicha aplicación.
El manual de ayuda para el estudiante se puede descargar en este enlace:

https://gipe.ucm.es/ayuda/Manual.pdf

COMPETENCIAS

Competencias generales.

C.G.1. Aplicar a entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos multidisciplinares, los conceptos, principios, teorías o modelos relacionados con el ámbito del diseño.
C.G.3. Comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, tanto a un público experimentado en diseño como aquel otro no informado, presentando públicamente ideas, procedimientos o informes de investigación de manera clara y sin ambigüedades.
C.G.4. Emitir juicios en función de criterios, de normas externas o de reflexiones personales.
C.G.6. Integrarse en grupos multidisciplinares, con las capacidades de colaboración con profesionales de otros ámbitos, y de intercambio y colaboración entre distintos grupos de trabajo para rentabilizar el uso de recursos y la difusión de resultados.

Competencias específicas.

C.E.2. Realizar proyectos, individuales o en colaboración, con equipos multidisciplinares de diseño.
C.E.3. Emplear técnicas de documentación gráfica y tridimensional en un proyecto de diseño.
C.E.4. Elaborar estrategias metodológicas que aborden diferentes procesos de investigación en el campo del diseño.
C.E.5. Enmarcar los procesos de diseño aplicando el conocimiento de las metodologías de investigación, documentación y de archivo pertinentes en el desarrollo de un proyecto.
C.E.6. Saber analizar los elementos configuradores y estructurales de los objetos y de las realidades susceptibles de ser diseñadas, aplicando capacidad crítica, expositiva y comunicativa de los conceptos del diseño actual.
C.E.7. Utilizar el marco legal, y sus normativas, en el que se desenvuelve la creación del diseño.
C.E.8. Emplear herramientas informáticas dentro de las vías de incorporación de la imagen fotográfica y audiovisual en los procesos de diseño.
C.E.9. Utilizar lenguajes propios del diseño para analizar el medio social al que se dirige el producto creado.

Competencias Transversales:

C.T.2. Capacidad para la resolución de problemas de manera creativa, funcional e innovadora.
C.T.3. Capacidad para desarrollar aprendizajes y trabajos de manera autónoma.
C.T.4. Capacidad para trabajar en equipo y adaptarse a situaciones nuevas.

CONTENIDOS

Los ámbitos en los que se desarrollarán las prácticas y los contenidos de las mismas, girarán sobre la ampliación de conceptos, procesos y técnicas del diseño en general, mediante su aplicación en proyectos. Especialmente aquellas aplicaciones metodológicas que tienen que ver con el diseño en los procesos y desarrollo de productos, en su gestión, y en lo referente a su sostenibilidad. Aplicaciones de ámbito tecnológico como las técnicas digitales de producción gráfica, de animación y diseño para la producción audiovisual, de los objetos y de espacios.
Para la realización de dichas prácticas se contará con convenios oficiales firmados con distintas empresas e instituciones a través de la Facultad y de la Oficina de Prácticas y Empleo OPE antiguo (COIE).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados del aprendizaje que el estudiante obtiene al cursar esta materia le capacitan para contribuir a la realización de proyectos dentro de equipos multidisciplinares de diseño, enmarcando sus procesos y aplicando las metodologías de trabajo más eficientes, especialmente las que tienen que ver con el diseño y desarrollo de productos.

METODOLOÍA

Descripción

Las prácticas en empresas públicas o privadas serán tuteladas por un profesor tutor interno, y un tutor externo vinculado a la empresa donde se desarrollen las prácticas.
Para ello se llevarán a cabo las reuniones necesarias que faciliten la coordinación entre los tutores de los estudiantes en prácticas y la empresa.
El alumno deberá realizar una Memoria de las mismas, en la que recoja los trabajos realizados.

Actividad formativa

Actividad formativa	Horas
Las prácticas externas son de carácter obligatorio (6 créditos ECTS) y tienen como objetivo formativo que los alumnos completen la formación académica adquirida en la titulación mediante tratamiento y/o aplicación de los diferentes ámbitos del diseño en empresas e instituciones.	150

Actividad del estudiante

Al cursar este módulo el estudiante, mediante la inserción laboral, contribuirá a la realización de proyectos dentro de equipos multidisciplinares de diseño, aplicando al mundo profesional los conocimientos teórico-prácticos adquiridos, enmarcando sus procesos y poniendo en práctica las metodologías de trabajo más eficientes, especialmente las que tienen que ver con el diseño y desarrollo de productos.

EVALUACIÓN Y PRESENTACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN MÍNIMA PONDERACIÓN MÁXIMA

Tiempo aproximado de permanencia en la empresa:
6-7 semanas (5 horas, 5 días a la semana), o equivalente.
El marco regulador será el que se fije en el Convenio de Cooperación Educativa.
El tutor académico de la universidad evaluará las prácticas desarrolladas por el alumno mediante la valoración de la memoria final de prácticas que realizará el estudiante al término de las mismas y el informe emitido por el tutor de la empresa. Los correos entre ambos tutores y el contacto telefónico durante el periodo de prácticas son necesarios para el seguimiento de las mismas y su evaluación final.
Esta evaluación seguirá el siguiente criterio:
Trabajo desarrollado en la empresa: hasta 8 puntos. 0.0 a 8.0
Participación activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje hasta 3 puntos. 0.0 a 3.0
La calificación global de los dos sistemas de evaluación no podrá superar, en ningún caso el valor de 10, es decir, la calificación final numérica oscilará de 0 a 10.

Nota: Véase http://www.ucm.es/masterendiseno/practicas-externas-1

REGULACIÓN DE LAS PRÁCTICAS EXTERNAS

Régimen jurídico | Oficina de Prácticas y Empleo (OPE UCM)