

# **ESNE**

**ESCUELA UNIVERSITARIA  
DE DISEÑO, INNOVACIÓN  
Y TECNOLOGÍA**

## **PRÁCTICAS EXTERNAS**

### **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **GUÍA DOCENTE**

### **GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO**

**CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño de Producto
<b>Módulo:</b>	Prácticas Externas
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Prácticas Externas
<b>Código:</b>	3336
<b>Curso:</b>	Cuarto
<b>Semestre:</b>	Anual
<b>Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):</b>	Obligatoria
<b>Créditos ECTS:</b>	12
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Javier Sanz Cortés
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b> <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Javier Sanz Cortés

### Datos de contacto:

RESPONSABLE COIE

E-mail: [andrea.rodriquez@esne.es](mailto:andrea.rodriquez@esne.es) Teléfono: 91 555 25 28 Ext. 230

Javier Sanz Cortés

TUTOR DE PRÁCTICAS EXTERNAS EN ESNE

E-mail: [javier.sanz@esne.es](mailto:javier.sanz@esne.es) Teléfono: 91 555 25 28 Ext. 211

TUTORÍAS ACADÉMICAS:

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

## 3. REQUISITOS PREVIOS

### Esenciales:

El 50 % de los créditos de la carrera aprobados, y estar matriculado en la asignatura de prácticas. Tener un CV confeccionado y enviar un correo a [andrea.rodriquez@esne.com](mailto:andrea.rodriquez@esne.com) diciendo en qué periodo se tiene previsto hacer las prácticas antes del 15 de octubre de 2018.

Validación del Portfolio de trabajos y validación de la empresa donde se realizará la práctica por parte del Tutor de la Práctica Profesional

### Aconsejables:

Lista de pre-selección de los destinos de interés para consensuarlos finalmente con el Tutor de la Práctica Profesional y el COIE

## 4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

### Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Prácticas para el desarrollo de la experiencia laboral.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

El desarrollo de prácticas profesionales se basa en los conocimientos que se han ido adquiriendo a lo largo de los cursos previos en las demás disciplinas. Se trata de poner en valor dichos conocimientos y adaptarlos a las necesidades profesionales.

Esta asignatura ayuda a evaluar si la formación integral es la adecuada y el ejercicio de la práctica profesional tendrá como objetivo evaluar la capacidad del alumno para analizar, investigar y desarrollar una experiencia laboral, así como su capacidad para organizar, dirigir, coordinar o asesorar.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA.

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

**CG01** Capacidad para el pensamiento analítico y crítico de las tendencias y vanguardias del diseño de producto.

**CG02** Capacidad para tomar decisiones y ejercer liderazgo en los proyectos relacionados con el diseño de producto.

**CG03** Capacidad para el uso de las TICs, sistemas de información y bases de datos aplicadas a entornos del diseño de producto

### COMPETENCIAS BÁSICAS

**CB2** Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

**CB3** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

**CB4** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

**CB5** Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE8** Comprender las habilidades necesarias para un desempeño satisfactorio de la carrera profesional, que incluye el desarrollo de competencias en comunicación, presentación y habilidades empresariales básicas y su relación con el diseño de producto.

**CE9** Entender la gestión de proyectos, la gestión presupuestaria, la coordinación, la gestión del tiempo, la planificación, así como los diferentes roles existentes en un equipo de trabajo relacionado con el diseño de producto.

**CE13** Identificar la relación del diseñador de producto en un equipo multidisciplinar y entender la interacción entre los distintos ámbitos relacionados con el diseño y las sinergias derivadas

## COMPETENCIAS TRANSVERSALES

**CT4** Aprendizaje autónomo y continuo: Capacidad ser autor de su propio desarrollo, eligiendo los caminos, las estrategias, las herramientas y los momentos que considere pertinentes para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido, así como de seleccionar las mejores estrategias (las más eficaces y eficientes) para alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

**CT7** Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones: Disponibilidad al cambio; buena disposición ante retos y riesgos; capacidad de diálogo integrador; modificación consciente de objetivos, actitudes, etc. ante nueva información. Capacidad para percibir, interpretar y responder a su entorno.

**CT10** Trabajo en equipo. Que el alumno sea capaz de participar de una forma activa en la consecución de un objetivo común, escuchando, respetando y valorando las ideas y propuestas del resto de miembros de su equipo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Al finalizar la asignatura, el alumno será capaz de:

- Aprender a trabajar en equipo en empresas, desarrollando su creatividad y aportando los conocimientos adquiridos durante su formación académica.
- Aproximar al alumno al ámbito profesional que desarrollará durante su vida laboral; desarrollando la capacidad de trabajo en equipo y organización de actividades y grupos de trabajo.

## 6. BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

- Funcionamiento de las prácticas.
- Funcionamiento de la memoria de prácticas.
- Herramientas: El currículum. La carta de presentación. La agenda.
- El Proceso de búsqueda de Empleo. Mi objetivo profesional.
- El Mercado de Trabajo.
- Vías de acceso. Métodos Activos y Pasivos. Intermediarios del mercado laboral.
- El dossier o portfolio de un diseñador.
- Procesos de selección. Pruebas profesionales y psicotécnicas. Dinámicas de grupos. Entrevista.
- Mantener el empleo.
- Autoempleo.
- Propiedad Intelectual.
- Redes sociales.

El alumno aplicará los contenidos teórico-prácticos adquiridos en el curso en un entorno profesional real. Las prácticas se desarrollarán en una empresa del sector del diseño de producto. Estarán tuteladas por un tutor profesional en la empresa de destino y un tutor académico en la universidad.

Realización de prácticas mediante un sistema de permanencia reglada en organizaciones administrativas, económicas o profesionales de los sectores

públicos o privados, o de cualquier otra forma que se establezca, colaborando o formándose en el ámbito del diseño de producto.

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año, alrededor de las siguientes actividades:

Metodología que prioriza la acción sintética del alumno mediante la elaboración de un proyecto.

Contrato de aprendizaje autónomo: metodología que prioriza la acción autónoma del alumno más allá de la acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO O AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Lección Magistral	Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor. -	CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB4, CB5, CT4, CT7, CT10, CE8, CE9, CE13,	5	0	5
Prácticas en empresa	Prácticas externas: Actividad Formativa fuera del centro que, bajo la guía del tutor, fomenta el aprendizaje autónomo o cooperativo del alumno, y se ordena, previo el diseño conveniente, a la ejecución de una realización técnica o artística.	CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB4, CB5, CT4, CT7, CT10, CE8, CE9, CE13,	320	0	320
Estudio y	Actividad formativa fuera	CG01, CG02,	0	30	30

trabajo autónomo	del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.	CG03, CB2, CB3, CB4, CB5, CT4, CT7, CT10, CE8, CE9, CE13,			
Tutorías	Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.	CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB4, CB5, CT4, CT7, CT10, CE8, CE9, CE13,	15	0	15

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Empresa	Evaluación del Tutor	50%
Trabajo práctico	Memoria de prácticas	50%

### CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

En función a las competencias definidas a desarrollar en el alumno, la evaluación del alumno es continua y se articula mediante la presentación final del dossier de prácticas y la evaluación del tutor de la empresa.

El centro de trabajo asignado valorará el trabajo que el alumno desarrolle durante el periodo de las prácticas.

La Memoria o dossier de Prácticas: Se presentará en el formato definido.

Se realizarán dos tutorías con el tutor de ESNE para el seguimiento de la memoria de prácticas.

La nota final se obtendrá de una media a partir de las calificaciones anteriormente citadas. Pero si alguno de estos dos últimos elementos se hubiera valorado con una calificación inferior a 5, la evaluación global de las prácticas no podrá tener una calificación mayor que 4,9. Es decir, para aprobar la asignatura “Prácticas externas curriculares necesariamente habrán de estar aprobadas la memoria de Prácticas y la evaluación del Tutor de la empresa”.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

<http://emplea.universia.es/> Sobre CV, procesos de selección y actitud en la empresa.

<http://www.brancom.com/es/blog> Consejos para un portfolio online.

<http://yoriento.com/> Información interesante sobre networking, empleo 2.0 etc.

**Cómo crear tu portfolio digital.** Autor: Tan Clazie. Ed: GG

**Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional.** Guía de orientación para creativos. Autores: Fig Taylor y Álvaro Lantero (2013)

**Cómo escribir un curriculum ganador. Guía práctica con ejemplos.** Autor: M. E. Brandon (2011)

**Manos a la obra y a trabajar. Prácticas Profesionales I.** Autores: Pilar Lago Castro, Luis Ponce de León y Cristina Sánchez Romero. Ed. Club Universitario (2012)

**Cómo triunfar en las entrevistas de trabajo. Consigue el trabajo que quieres.** Autor: John Lees. Ed. Pearson (2012)

### Bibliografía complementaria

**Storytelling de la mano de Steve Jobs.** Autor: Natalia Gómez del Pozuelo. Ed. Ebook Publicaciones (2012)

**Cómo tener un perfil 10 en LinkedIn.** Autor: Esmeralda Díaz-Roca. Ed. Códice (2014)

## 11.- OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes, será calificado con nota "0", y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación "0" y pérdida de esa convocatoria.