ESNE | Centro de Ciclos Formativos de Grado Superior

CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Guía Docente - Módulo 1094 FOL

Formación y Orientación Laboral

CONTENIDOS DEL MÓDULO

1. MÓDULO 2

PROFESOR 2
TUTORÍAS ACADÉMICAS 2
DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO 2
RELACIÓN CON OTROS MÓDULOS/MATERIAS 2

2. COMPETENCIAS DEL MÓDULO 3

QUÉ VAS A SABER (CONOCIMIENTOS) 3
QUÉ VAS A SABER HACER (COMPETENCIAS) 3
QUÉ “SOFT SKILLS” VAS A PRACTICAR (HABILIDADES) 3
QUÉ VAS A APRENDER (CONTENIDOS DEL MÓDULO) 3

3. EVALUACIÓN DEL MÓDULO 4

QUÉ SE EVALÚA 4
CÓMO SE EVALÚA 4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE MÍNIMOS 4
PRÁCTICAS OBLIGATORIAS 4
EVALUACIÓN ORDINARIA 5
CONTENIDOS DE LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA 5
CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN (Ev. Extrª) 5

4. PREGUNTAS FRECUENTES 6

EVALUACIÓN 6
METODOLOGÍA 6

5. RECURSOS DEL MÓDULO 8

BIBLIOGRAFÍA 8
WEBGRAFÍA 8
SOFTWARE 8
HARDWARE 8
MATERIALES NECESARIOS 8

6. CONSIDERACIONES GENERALES 9

ASISTENCIA A CLASE 9
ENTREGAS DE TRABAJOS 9

1. MÓDULO

PROFESOR

Luis CEREZO MATA luis.cerezo@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS

Petición por email al docente

DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO

Es una materia transversal que te ayudará a adquirir el perfil profesional que demandan las empresas actuales y, para ello, trabajaremos las competencias personales, laborales y sociales que te facilitarán tu acceso al empleo en las mejores condiciones:

- La adecuación entre empleo y tus características personales y profesionales;
- El conocimiento de los derechos y obligaciones que te corresponden;
- El desarrollo de las habilidades para el trabajo en equipo y
- La concienciación sobre la protección de tu salud.

RELACIÓN CON OTROS MÓDULOS/MATERIAS

Es un módulo transversal, se imparte en todos los ciclos formativos de Formación Profesional; sus contenidos no guardan relación directa con ningún otro módulo excepto EIE de 2º. Sin embargo, están adaptados a la realidad del sector productivo de la animación, los videojuegos y los entornos virtuales. En este sentido, toda la parte de búsqueda de empleo, específicamente CV y Porfolio, son compartidos con los módulos de DDM, AE y FCT.

2. COMPETENCIAS DEL MÓDULO

QUÉ VAS A SABER (CONOCIMIENTOS)

Va a conocer el mundo del trabajo desde varias perspectivas (búsqueda de empleo, carrera profesional, condiciones de trabajo y salud laboral) y siempre enfocado al sector profesional de la animación y los videojuegos, sin perjuicio de consideraciones de ámbito más general

QUÉ VAS A SABER HACER (COMPETENCIAS)

- Búsqueda de empleo y definición de su perfil profesional, así como a decidir sobre tu carrera profesional
- Derechos y obligaciones del trabajador
- Prestaciones de la Seguridad Social más relevantes
- La importancia de la salud laboral y cómo desarrollar una cultura preventiva

QUÉ "SOFT SKILLS" VAS A PRACTICAR (HABILIDADES)

- Diferentes aspectos del trabajo en equipo:
    - Comunicación
    - Proactividad
    - Empatía, asertividad
    - Responsabilidad
    - Organización

QUÉ VAS A APRENDER (CONTENIDOS DEL MÓDULO)

Bloque 1. Búsqueda Activa de Empleo y trabajo en equipo

- Orientación laboral.
- Equipos de trabajo.
- Conflicto y negociación.

Bloque 2. Derecho del trabajo y Seguridad Social

- El Derecho del Trabajo.
- El contrato de trabajo.
- La jornada de trabajo.
- El salario y la nómina.
- Modificación, suspensión y extinción del contrato.
- Participación de los trabajadores.
- Seguridad social y desempleo.

Bloque 3. PRL (Prevención de riesgos laborales).

- La prevención de riesgos: conceptos básicos.
- La prevención de riesgos: legislación y organización.
- Factores de riesgo y su prevención.
- Emergencias y primeros auxilios.

3. EVALUACIÓN DEL MÓDULO

QUÉ SE EVALÚA

Se valorará tanto tu trabajo personal, como tu participación en grupos de trabajo o tu actitud.

CÓMO SE EVALÚA

- La falta de entrega de trabajos obligatorios suspende el trimestre.
- Los resultados de la práctica cuentan por un 80% de la nota del trimestre, el 20% restante depende de la actitud. La práctica se compone de distintos trabajos cuyo peso en la nota (baremo) se detallará en el momento de la apertura en el campus de la práctica. La práctica se dará por suspensa si falta alguno de los trabajos obligatorios. La no entrega de todos los trabajos no obligatorios impide obtener una nota **superior a cinco** en la práctica

RESULTADOS DE APRENDIZAJE MÍNIMOS

Bloque 1:

- Conocer cómo elaborar un CV y una carta de presentación
- Conocer cómo presentarse profesionalmente mediante la elaboración de un porfolio
- Saber cómo autoevaluarse y tomar decisiones sobre tu carrera profesional
- Conocer el proceso de búsqueda de empleo, así como las características del mercado de trabajo del sector

Bloque 2:

- Conocer los derechos y obligaciones del trabajador por cuenta ajena
- Conocer las modalidades de contratación más usuales, con especial atención a las necesidades del sector productivo, así como los procedimientos de modificación, suspensión y extinción del contrato
- Conocer la regulación sobre jornada de trabajo y remuneración, así como su aplicación práctica
- Conocer la estructura de la Seguridad Social, las prestaciones del sistema y su aplicación práctica
- Conocer los derechos de representación de los trabajadores y su participación en la negociación colectiva

Bloque 3:

- Conocer los riesgos laborales, las herramientas legales y las obligaciones de empresario y trabajador para su prevención y la seguridad en el trabajo
- Conocer los planes de emergencia y la actuación de los primeros auxilios

PRÁCTICAS OBLIGATORIAS

Bloque 1:

- Elaboración de un estudio profesional personal (con DAFO)
- Presentación en video y análisis de la comunicación
- Análisis del mercado de trabajo
- Elaboración de un CV
- Preparación de un porfolio

Bloque 2:

- Cuestionario previo
- Cuestionarios de los temas
- Búsqueda y exposición de noticias de actualidad laboral
- Prácticas entregables que se irán proponiendo en clase

Bloque 3:

Elaboración de un dosier de empresa sobre condiciones de trabajo y medidas de prevención en el sector de la animación y/o videojuegos

EVALUACIÓN ORDINARIA

Cada trimestre cuenta por un tercio de la nota final. No se hará media si hay una evaluación suspensa. La nota de la evaluación será la del trimestre suspendido con menor nota.

CONTENIDOS DE LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- La no superación de la evaluación ordinaria implica la pérdida de la nota por actitud, que no se computa.
- Se habrá de presentar todas las prácticas del curso y se preparará una presentación donde el alumno/a explicará cómo ha elaborado las mismas y responderá a las cuestiones que le presente el profesor.

CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN (EV. EXTRª)

El resultado de valorar la práctica -o prácticas- (80%) y la presentación (20%) Si se aprobó alguna evaluación, se hará media aritmética.

4. PREGUNTAS FRECUENTES

EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa en este módulo?

Dos cosas: el trabajo del alumno/a (práctica trimestral, consistente en una serie de trabajos, algunos obligatorios y otros accesorios) y la actitud (comportamiento en clase, la participación activa y la diligencia en la entrega de los trabajos).

¿Qué necesito para aprobar cada evaluación parcial?

Necesitas obtener un mínimo de cinco en la práctica.

¿Cómo se calcula la nota de la evaluación parcial?

- La práctica "pesa" el 80% de la nota y la actitud el 20%.
- Una práctica aprobada con cinco exige una nota mínima de 5 en actitud para aprobar la evaluación.

¿Tengo que aprobar cada evaluación parcial para aprobar el módulo/módulo?

Sí.

¿Cómo se calcula la nota de la evaluación ordinaria?

Es la media aritmética de las notas parciales. Si no se aprueba, se pone la nota del trimestre suspendido con menor nota.

¿Tengo la posibilidad de recuperar una evaluación suspendida?

- Si se suspende una evaluación por la práctica, esta se puede volver a subir dentro del plazo que marque el profesor. La práctica debe ser completa -ejercicios obligatorios y voluntarios- y la nota máxima de la práctica, en este caso, se limita a un 7. Si la entrega se limita a los ejercicios obligatorios no se aprueba y se tendrá que ir a la evaluación extraordinaria con esa parte.

He suspendido la evaluación ordinaria, ¿qué debo hacer para aprobar en extraordinaria?

- Se guarda la nota de los parciales aprobados, que harán media con la de la parte presentada a extraordinaria.
- En evaluación extraordinaria se presentará la práctica suspensa, además de realizar su defensa oral ante el profesor.

¿Cómo se calcula la nota de la evaluación extraordinaria?

Se guarda la nota de cada evaluación aprobada. La nota final es la media aritmética de las evaluaciones, siempre y cuando se apruebe la parte suspensa en la evaluación extraordinaria.

METODOLOGÍA

¿Qué software/hardware/materiales voy a emplear en clase/casa?

- Obligatorio: manual de FOL de la editorial TuLibrodeFP o manual alternativo
- Uso de google drive y google docs (aconsejable también microsoft office)
- Material para tomar apuntes (libreta o tablet)
- Para determinadas actividades, teléfono móvil

¿Cómo consigo los programas que necesito?

Es necesario contar con cuenta de correo de ESNE.

5. RECURSOS DEL MÓDULO

BIBLIOGRAFÍA

VV.AA. 2022. Formación y orientación laboral. TuLibrodeFP. ISBN: 978-84-16812-77-6 (disponible en https://libreria.tulibrodefp.es/)

WEBGRAFÍA

- Seguridad Social: www.seguridadsocial.es
- Servicio Estatal de Empleo: www.sepe.es
- Servicio Madrileño de Empleo: www.comunidad.madrid/servicios/empleo
- Instituto Nacional de Seguridad y Salud en el Trabajo: www.insst.es
- Europass (en español): https://europa.eu/europass/es

SOFTWARE

- Google Drive y aplicaciones de Google
- Microsoft Office

  Ambas están disponibles para uso sin restricciones con la cuenta de estudiante de ESNE

HARDWARE

Dispositivo con acceso a Internet.

MATERIALES NECESARIOS

- Material para tomar apuntes
- Calculadora

6. CONSIDERACIONES GENERALES

ASISTENCIA A CLASE

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el profesor tiene potestad para no permitir al alumno –incluso si la ausencia está justificada- que se presente a la convocatoria ordinaria debiendo acudir a la siguiente convocatoria.
- Las ausencias pueden justificarse presentando en recepción -o por email, al jefe de estudios- los documentos pertinentes que deberán consignar la fecha o fechas de la ausencia, el nombre del alumno o alumna y la causa. Se podrán considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección y/o Jefatura de Estudios de ESNE FP.
- Se exigirá puntualidad al comienzo de las clases. Una vez transcurridos 15 minutos de cortesía -a primera hora- o 5 minutos –en las siguientes sesiones del día-, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

ENTREGAS DE TRABAJOS

- Las entregas de las prácticas se realizarán en el campus virtual, en carpetas compartidas en el drive de ESNE y/o físicamente, según lo requiera el profesor. El alumnado deberá cerciorarse de que la entrega se realiza correctamente –en tiempo y forma- de manera que el descuido, olvido o errores de la entrega supondrán una merma en su calificación.
- La copia de prácticas entre alumnos supone una nota de 0 puntos en la práctica copiada, tanto para el que copia como para el que se deja copiar, sin perjuicio de la sanción correspondiente.
- Alumnos que realicen prácticas en nombre de otro compañero serán sancionados según lo dispuesto en la normativa del centro.
- En el caso de existir duda de una posible copia o plagio supuestamente cometido por un alumno o grupos de alumnos de una práctica, trabajo, examen o cualquier otro instrumento calificable, el docente podrá realizar una prueba adicional con el objetivo de comprobar la autoría del alumno o alumnos.
- Las entregas fuera de plazo sólo serán autorizadas por la Jefatura de Estudios. Si excepcionalmente se aceptase, la máxima calificación a obtener será 7.
- El alumnado no podrá hacer un examen o prueba objetiva fuera de las fechas establecidas para ello. No obstante, si las circunstancias lo permiten y la ausencia se justifica, se tratará de encontrar una fecha alternativa de acuerdo entre profesor y Jefatura de Estudios.
- En los trabajos en grupo la calificación será individual, tomando en cuenta el conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes. Cada integrante del grupo justificará documentalmente el trabajo realizado.
- El profesor tendrá potestad para establecer alguna medida adicional para valorar el buen funcionamiento del grupo. Excepcionalmente, el profesor podrá decidir, previa consulta con Jefatura de Estudios, si se deben realizar prácticas individuales sustitutorias o adicionales.
- A lo largo del curso se propondrá realizar ejercicios para adquirir determinados conocimientos relacionados con el contenido del módulo. El docente determinará la obligatoriedad de la entrega de ejercicios para que el alumno pueda ser calificado en la evaluación y/o convocatoria correspondiente.
- Tras la publicación de las notas en el campus virtual, se abrirá un plazo de revisión. No se realizarán revisiones después de las fechas establecidas por el profesor.