

Asignatura: **PRÁCTICAS EXTERNAS**

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Prácticas externas
ECTS:	10
Curso:	4º
Anual/semestral:	Anual
Horas de docencia (cómputo anual)	-
Departamento:	-
Profesores:	Tutores de Prácticas Externas

## 2. Introducción a la asignatura

Esta asignatura tiene como objetivo complementar la formación del estudiante de estudios superiores de diseño, acercándolo a la realidad del ámbito profesional donde ejercerá su actividad una vez haya finalizado sus estudios. Es una asignatura de carácter obligatorio. Para matricularse en ella se requiere haber cursado un mínimo de 120 ECTS.

## 3. Asignación de competencias

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- CT1** Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT2** Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT3** Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT4** Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT5** Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
- CT6** Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT7** Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT8** Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9** Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT11** Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT12** Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT13** Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT16** Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17** Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

### COMPETENCIAS GENERALES:

- CG1** Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG7** Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG10** Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG11** Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG13** Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- CG14** Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
- CG15** Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG16** Ser capaz de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
- CG17** Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
- CG18** Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE DISEÑO GRÁFICO:

- CEG1** Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos
- CEG2** Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEG3** Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEG4** Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEG5** Establecer estructuras organizativas de la información
- CEG6** Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CEG8** Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
- CEG10** Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- CEG11** Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- CEG12** Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos
- CEG13** Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

**CEG14** Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

#### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO DE INTERIORES:**

**CEI1** Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.

**CEI2** Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.

**CEI4** Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos

**CEI6** Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

**CEI9** Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

**CEI10** Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

**CEI11** Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

**CEI12** Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.

**CEI13** Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.

**CEI14** Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

#### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO DE MODA:**

**CEM1** Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

**CEM2** Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización

**CEM5** Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

**CEM6** Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

**CEM7** Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

**CEM9** Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.

**CEM10** Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

**CEM11** Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

**CEM12** Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.

**CEM13** Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

**CEM14** Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

#### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO DE PRODUCTO:**

**CEP3** Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas

**CEP4** Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto

**CEP6** Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

**CEP9** Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

**CEP10** Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción

**CEP11** Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto

**CEP12** Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

**CEP13** Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

**CEP14** Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

## **4. Contenidos**

### **Contenidos BORM:**

Actividades formativas realizadas por los estudiantes en una empresa, entidad u organismo, de carácter privado o público, o actividades profesionales autónomas relacionadas en sendos casos con el perfil profesional de la titulación.

### **4.1 Temporalización de contenidos**

El periodo de prácticas externas podrá realizarse en cualquier momento comprendido entre el tercer y cuarto curso con una duración de 275 horas.

## **5. Metodología**

Los estudiantes interesados en iniciar las prácticas curriculares deben realizar la matrícula en el tiempo y forma establecido por la Secular Superior de Diseño Región de Murcia.

Los tutores académicos de la asignatura harán público, al inicio de cada curso lectivo, las entidades colaboradoras con convenio vigente. De entre ellas, cada alumno en colaboración con el tutor elegirá la empresa donde realizar sus Prácticas Externas. Existe la posibilidad de que el estudiante proponga una entidad colaboradora nueva, siendo esta opción analizada y aprobada por el tutor de prácticas.

Las prácticas se desarrollarán siguiendo el Programa Formativo de Prácticas Externas de cada Especialidad de Diseño elaborado por el centro. El Programa Formativo especifica las competencias y actividades que el estudiante tendrá que realizar.

La realización de las prácticas no supondrá, en ningún caso, relación laboral ni contractual con la entidad en la que desarrollen las mismas, dada su naturaleza académica y formativa.

Las Prácticas Externas serán tuteladas por un tutor académico, profesor del centro en que curse el alumno sus estudios, y un tutor por parte de la empresa, entidad colaboradora u organismo, así como existirá un coordinador de prácticas en el centro.

Al finalizar el periodo de prácticas curriculares, el estudiante deberá entregar al tutor académico una memoria donde describirá su estancia en la entidad de prácticas. En esta memoria se debe documentar el cumplimiento del Programa Formativo, tendrá una extensión mínima de 3 páginas y una estructura que contenga: título, datos personales del estudiante, datos de la entidad colaboradora, tutor de prácticas en la entidad y tutor académico, fecha de inicio y fin de las prácticas curriculares, descripción de las tareas, descripción del departamento/s de la entidad a los que ha sido asignado, valoración de las tareas ejecutadas, aportaciones de las prácticas a su aprendizaje, conclusiones y sugerencias de mejora.

## 6. Volumen de trabajo

270 horas prácticas en empresa  
5 horas preparación prácticas

Actividades de trabajo presencial	HORAS
Asistencia y trabajo en la Entidad Colaboradora	270
Actividades de trabajo autónomo	
Preparación de Memoria de Prácticas	5

## 7. Evaluación

Al finalizar el periodo de las prácticas, el tutor académico debe completar un informe de valoración en relación con la memoria de las prácticas presentadas por el alumno y el informe del tutor de prácticas de la entidad colaboradora. Así mismo evaluará y calificará al estudiante.

### 7.1. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación BORM:

1. Desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionantes elaborados previamente a su ejecución.
2. Ser capaz de trabajar en equipos integrados con la finalidad de realizar propuestas de diseño en común.
3. Ser capaz de organizar el trabajo asignado y planificarlo adecuadamente.
4. Desarrollar la actividad laboral utilizando información significativa, analizándola y sintetizándola según las necesidades de situaciones concretas y solucionando los problemas que se planteen en función de los objetivos marcados o del puesto desempeñado.
5. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación en función de las tareas encomendadas.
6. Utilizar otros idiomas en los registros lingüísticos adecuados a las funciones desempeñadas.
7. Desempeñar las funciones encomendadas con eficiencia, sentido de la responsabilidad, implicación e iniciativa personales, motivación, creatividad, mostrando receptividad a las críticas y relacionándose adecuadamente con su entorno laboral.
8. Desarrollar sus funciones adaptándose al entorno tecnológico del lugar donde realice las prácticas, conociendo su contexto económico, social y cultural y actuando con responsabilidad hacia los patrimonios cultural y medioambiental.
9. Demostrar dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, aplicando una visión científica en las actividades de las que se responsabilice.

### 7.2. Instrumentos de evaluación:

La evaluación se basará en actividades teóricas:

- Memoria de prácticas.
- Diario de Actividades / Entrevista personal con el estudiante, si el tutor lo estima necesario.
- Informe del tutor de prácticas de la entidad colaboradora.
- Cuestionario de evaluación de la entidad colaboradora por parte del estudiante.

### 7.3. Criterios de calificación

INTEGRACIÓN RESPONSABLE EN EQUIPOS MULTIDISCIPLINARES: Criterios 2 / 7	30%
DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES DE DISEÑO: Criterio 1 / 3 / 4 / 8 / 9	40%
EFICIENCIA EN EL USO DE HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS: Criterios 5 / 6	30%

## 8. Bibliografía y Recursos online

- Web Escuela Superior Diseño Región de Murcia
- Aula Virtual