

## **Guía Docente**

***PRÁCTICAS EXTERNAS EN EMPRESAS***

***TRIMESTRE: CUARTO***

***MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DE LA  
COMUNICACIÓN***

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO 2016-2017***

***FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN***

## 1. IDENTIFICACIÓN DEL MÓDULO

### 1.- MÓDULO:

Nombre: PRÁCTICAS		
Código: FK11		
Máster en que se imparte el módulo: MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DE LA COMUNICACIÓN	Trimestre(s) en el que se imparte: Cuarto	
Carácter: Obligatorio	ECTS: 10	Horas ECTS: 250 h.
Idioma: Castellano	Modalidad: Presencial	
Facultad en la que se imparte la titulación: FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN		

### 2.- ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO:

Departamento: Comunicación Audiovisual y Publicidad
Área de conocimiento: Ciencias sociales y jurídicas

## 2. PROFESORADO DEL MÓDULO

### 1.- IDENTIFICACIÓN DEL PROFESORADO:

Responsable de Módulo	DATOS DE CONTACTO
Nombre:	Dr. Ángel Bartolomé Muñoz de Luna
Tlfno (ext):	911 310 100
Email:	abartolome@ceu.es
Despacho:	Despacho 4, 3º planta
Perfil Docente e Investigador	Doctor por la Universidad CEU San Pablo
Líneas de Investigación:	Creative problem solving. Creatividad. Diseño Gráfico. Diseño de Marca.

### 2.- ACCIÓN TUTORIAL:

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

## 3. OBJETIVOS DEL MÓDULO

El objetivo de las prácticas externas es que el alumno pueda desarrollar las competencias y aplicar los conocimientos aprendidos durante el Máster en un entorno profesional.

## 4. COMPETENCIAS

### 1.- COMPETENCIAS:

Código	Competencias Básicas y Generales
A	Capacidad para conceptualizar y comunicar visualmente la información.
B	Capacidad de análisis y de síntesis.
C	Capacidad de organización y planificación.
D	Capacidad para resolver problemas aplicados a la resolución de proyectos.
E	Comunicación oral y escrita.
F	Conocimientos básicos de informática relacionados con el diseño gráfico.
H	Capacidad para trabajar en equipo.
I	Capacidad crítica y autocrítica.
J	Capacidad para aprender de forma autónoma.
K	Capacidad para comunicar y defender proyectos.
L	Sensibilidad estética.
M	Compromiso ético.
N	Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones
O	Compromiso con la calidad y el cuidado por el detalle
P	Capacidad para desarrollar la creatividad.
CB6	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB7	Capacidad para entender la ética de la comunicación como un marco de acción para el buen ejercicio profesional. Capacidad para analizar con conciencia crítica y poner en práctica responsablemente los principios, valores y normas de conducta que caracterizan el ejercicio humano y profesional de la comunicación visual.
CB8	Capacidad para comprender la evolución del diseño gráfico en relación con las Artes Visuales contemporáneas. Capacidad para el autoaprendizaje mediante el fomento de la lectura especializada con el fin de entender las distintas formas y corrientes de la comunicación visual. Desarrollar el interés del alumno por la cultura visual a través de la generación de criterio como capacidad crítica.
CB9	Capacidad para conocer y desarrollar habilidades para incorporar y canalizar de manera sistemática el pensamiento creativo relacionado con la comunicación visual.
CB10	Capacidad para poder abordar procesos de creación gráfica mediante la comprensión de los elementos básicos del diseño gráfico y la comunicación visual, que se fragmentan en conocimientos específicos sobre forma, tipografía, color, composición e imagen.

Código	Competencias Específicas
--------	--------------------------

CE1	Capacidad para entender los conceptos básicos de informática gráfica que afectan al diseño y la comunicación visual.
CE2	Capacidad para entender la ética de la comunicación como un marco de acción para el buen ejercicio profesional. Capacidad para analizar con conciencia crítica y poner en práctica responsablemente los principios, valores y normas de conducta que caracterizan el ejercicio humano y profesional de la comunicación visual.
CE3	Capacidad para comprender la evolución del diseño gráfico en relación con las Artes Visuales contemporáneas. Capacidad para el autoaprendizaje mediante el fomento de la lectura especializada con el fin de entender las distintas formas y corrientes de la comunicación visual. Desarrollar el interés del alumno por la cultura visual a través de la generación de criterio como capacidad crítica.
CE4	Capacidad para conocer y desarrollar habilidades para incorporar y canalizar de manera sistemática el pensamiento creativo relacionado con la comunicación visual.
CE5	Capacidad para poder abordar procesos de creación gráfica mediante la comprensión de los elementos básicos del diseño gráfico y la comunicación visual, que se fragmentan en conocimientos específicos sobre forma, tipografía, color, composición e imagen.
CE6	Capacidad para comprender las nuevas estrategias de comunicación basadas en la red colaborativa y participativa.
CE7	Capacidad para comprender y entender el posicionamiento estratégico de la empresa e instituciones; los factores políticos, económicos, sociales y tecnológicos que condicionan su entorno; su filosofía y valores de marca; el perfil y características de su público objetivo, etc. Capacidad para integrar de manera consistente esos conocimientos con el mensaje visual producto de su trabajo.
CE8	Destreza en el manejo de una herramienta de diseño gráfico para la generación de ilustraciones e imágenes vectoriales.
CE9	Destreza en el manejo de una herramienta de diseño gráfico para el tratamiento de imágenes digitales.
CE10	Destreza en el manejo de una herramienta de diseño gráfico para componer y maquetar publicaciones electrónicas que aseguren una impresión sin problemas de alta calidad.
CE11	Destreza en el manejo de una herramienta de edición de códigos fuente para páginas Web. Capacidad para comprender lenguajes de marcado y otros predominantes para la creación de sitios Web.
CE12	Destreza en el manejo de una herramienta de edición multimedia para animaciones Web.
CE13	Destreza en el uso de herramientas infográficas y de modelación 3D. Conocimientos básicos del modelado de formas en 3D, iluminación y animación en un escenario virtual, así como la familiarización con la terminología al uso en el ámbito de los contenidos digitales.
CE14	Destreza en el manejo de una herramienta de edición no lineal y postproducción de vídeo digital. Capacidad para interpretar y crear mensajes audiovisuales.
CE15	Capacidad para interpretar las necesidades de comunicación de la empresa y traducirlas a soluciones gráficas visuales persuasivas.
CE16	Capacidad para la elaboración de programas de identidad visual corporativa y el diseño de la imagen corporativa.
CE17	Capacidad para abordar procesos de creación gráfica para la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros.
CE18	Capacidad para desarrollar habilidades para el diseño de envases y etiquetas. Capacidad para comprender el packaging como una parte de la estrategia de comunicación y de producto que la empresa utiliza para difundir su imagen y vender.
CE19	Capacidad para entender las características propias del medio interactivo y sus implicaciones en el proceso del diseño.

CE20	Capacidad para entender y llevar a la práctica los códigos del lenguaje audiovisual en los medios.
CE21	Capacidad para entender los fundamentos básicos de la publicidad interactiva en la Web.
CE22	Capacidad para comprender los fundamentos básicos de tecnología y programación aplicada a la Web con el fin de entender la separación de las diferentes responsabilidades entre los distintos actores que intervienen en un proyecto Web para poder incorporarse a equipos multidisciplinares.
CE23	Capacidad para afrontar la planificación y gestión de un proyecto completo de comunicación gráfica, visual o multimedia y/o con la característica de la interactividad.
CE24	Capacidad para comprender el proceso desde la creación de una pieza gráfica original hasta su producción final.

## 2.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

Código	Resultados de Aprendizaje
	El objetivo de las prácticas externas es que el alumno pueda desarrollar las competencias y aplicar los conocimientos aprendidos durante el Máster en un entorno profesional. Disciplinalmente, las prácticas podrán ser generalistas (en las que el alumno integraría los distintos conocimientos aprendidos desarrollando todas las competencias generales y específicas previstas en el Máster) o más especializadas (en las que desarrollaría todas las competencias generales y varias de las específicas, en función del contenido de especialización) por lo que sus resultados de aprendizaje serán distintos pero siempre afines al programa.

## 5. ACTIVIDADES FORMATIVAS

### 1.- DISTRIBUCIÓN TRABAJO DEL ESTUDIANTE:

<b>Total Horas del Módulo</b>	250 h.	
Código	Nombre	Horas Presenciales
AF7	Prácticas externas	250 h.
<b>TOTAL Horas Presenciales</b>		<b>250 h.</b>

### 2.- DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES FORMATIVAS:

Actividad	Definición
<b>AF7 Prácticas Externas</b>	Actividad realizada en una empresa del sector, que pretende que el alumno sepa aplicar en un entorno profesional real los conocimientos adquiridos en su formación y tenga la actitud, saber estar y saber hacer que le caracteriza como alumno de esta Universidad. Cuenta con la tutela de un profesor en la Universidad (Tutor Académico) y un profesional de la empresa (Tutor de la Empresa).

## 6. SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### 1.- ASISTENCIA A CLASE:

- La asistencia es obligatoria.

### 2.- SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

CONVOCATORIA ORDINARIA (Evaluación Continua)		
Código	Nombre	Peso
SE7	Evaluación continua de la participación del alumno en las prácticas.	250 h.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Código	Nombre	Peso
SE7	Evaluación continua de la participación del alumno en las prácticas.	250 h.

### 3.- DESCRIPCIÓN SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Sistemas de Evaluación	Definición
<b>SE7</b> <b>Cuestionario de evaluación</b>	El tutor de prácticas de la empresa colaboradora emite un informe para el tutor académico. El tutor académico se basará en este informe para emitir la calificación. El informe evaluará competencias como: Capacidad técnica, capacidad de aprendizaje, habilidades de comunicación oral y escrita, capacidad para trabajar en equipo, motivación, iniciativa, capacidad de análisis y cuantos aspectos se consideren relevantes en la práctica realizada.

## 7. DESCRIPCIÓN

Las prácticas se realizarán en alguna de las áreas hacia donde puede derivar la especialización profesional del alumno (diseño gráfico, corporativo, multimedia) y en ellas desarrollará todas las competencias generales y varias de las específicas, en función del contenido de especialización. Se nombrará para cada alumno un tutor académico por la Dirección del Máster que, en coordinación con el tutor asignado por la empresa, será el responsable de la evaluación final y de garantizar el cumplimiento de los objetivos formativos de las prácticas.

## 9. NORMAS DE COMPORTAMIENTO

### 1.- NORMAS:

Adquieren la condición de alumno de TRACOR y la Universidad CEU San Pablo todas aquellas personas que, habiendo superado el proceso de selección hayan abonado los derechos de matrícula dentro de los plazos y condiciones acordadas.

La condición de alumno se perderá:

1. A la terminación de los estudios y la obtención del título correspondiente.
2. Por la baja voluntaria del alumno.
3. Cuando el alumno cometa las faltas que por su gravedad hayan sido sancionadas con la expulsión, como resultado de la apertura y resolución del correspondiente expediente disciplinario.
4. Por el incumplimiento de las obligaciones económicas del alumno, sin necesidad de apertura de expediente disciplinario. Todo ello sin perjuicio de las acciones legales que pudieran corresponder.