



---

---

**GUÍA DOCENTE**  
**Prácticas externas**  
**Master Universitario en Creación Digital**  
**Universidad Católica de Valencia**

---

---

Curso 2020/21



## GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
<b>ASIGNATURA:</b> Prácticas externas		6
<b>Materia:</b> Prácticas externas		6
<b>Módulo:</b> Prácticas externas		6
<b>Tipo de Formación<sup>1</sup>:</b> Obligatoria	<b>CURSO:</b> 1 <b>Semestre:</b> 2º	
<b>Profesorado:</b> Fernando Tamarit Cobo	<b>Departamento:</b> Multimedia	
	<b>E-mail:</b> fernando.tamarit@ucv.es	

## ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

---

Prácticas externas				6
<b>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:</b>				
<b>Materias y Asignaturas</b>				
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre
Prácticas externas	6	Prácticas externas	6	1/2

<sup>1</sup> Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.


**GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA: Prácticas externas**

**Requisitos previos:** No se requieren.

**OBJETIVOS GENERALES**

- Desarrollar la capacidad crítica y autocrítica.
- Conseguir experiencia en las fases de diseño e implementación de proyectos audiovisuales multimedia.
- Conocer las formas habituales de gestión y desarrollo en las empresas del sector audiovisual y creativo multimedia.
- Saber trabajar en equipo e integrarse en un proyecto, saber expresar opiniones argumentadas, comprender los problemas y las soluciones dadas.
- Gestionar la información y documentación del trabajo personal.
- Saber exponer de manera oral y escrita el diseño, desarrollo y resultados de un proyecto multimedia en el entorno profesional.
- Ser autónomo, responsable y demostrar un comportamiento ético en el desarrollo del trabajo profesional.
- Adquirir y aplicar pautas de calidad en el trabajo.
- Aplicar a casos prácticos los conocimientos previamente adquiridos.

**COMPETENCIAS BÁSICAS <sup>2</sup>**
**Ponderación de la competencia**

	1	2	3	4
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.				X
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.				X
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.			X	
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.			X	

<sup>2</sup> Enumerar correlativamente todas las competencias. Cada una de ellas debe ser ponderada de 1 a 4 utilizando como criterio el grado de contribución de la asignatura/materia a la adquisición y desarrollo de la competencia.



CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.				X
--	--	--	--	---

COMPETENCIAS GENERALES <sup>3</sup>				
	1	2	3	4
CG01 - Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar.				X
CG02 - Trabajo en un contexto internacional.		X		
CG03 - Habilidades en las relaciones interpersonales				X
CG04 - Creatividad. Capacidad para generar nuevas ideas.				X
CG05 - Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo.				X
CG06 - Iniciativa y espíritu emprendedor.				X
CG07 - Motivación por la calidad.			X	
CG08 - Capacidad para el autoempleo y la generación de empleo.			X	

COMPETENCIAS TRANSVERSALES <sup>4</sup>				
	1	2	3	4
CT01 - Mantener un comportamiento ético en el ejercicio de sus responsabilidades ante la profesión y la sociedad.				X
CT02 - Conocer las disposiciones legales fundamentales (internacionales, nacionales y autonómicas) sobre igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.				X
CT03 - Respetar los accesos a los edificios y aulas de los estudiantes con discapacidad para contribuir en la igualdad de oportunidades y en la plena integración en la comunidad universitaria.				X
CT04 - Comprender las relaciones entre el género y la educación, la formación, la ciencia y la cultura, para diseñar procesos coeducativos e igualitarios propios de una cultura de paz y de valores democráticos.			X	

<sup>4</sup> Seguir correlativamente con la anterior numeración. Las competencias específicas se ponderan de 1 a 4 siguiendo el mismo criterio que con las transversales.



<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS <sup>5</sup></b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
E01 - Fomentar la creatividad y la innovación en entornos multimedia.				<b>X</b>
E02 - Conocer los métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.				<b>X</b>
E03 - Desarrollar las habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos y textos.				<b>X</b>
E04 - Organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo de los proyectos digitales, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como la capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.				<b>X</b>
E05 - Generar nuevas ideas y soluciones estéticas para el desarrollo de nuevos diseños en entornos multimedia.				<b>X</b>
E06 - Analizar áreas de la sociedad de la información en las que las tecnologías multimedia puedan ser útiles y aplicables.				<b>X</b>
E07 - Planificar y dirigir proyectos y desarrollos tecnológicos.				
E08 - Sintetizar las ideas creativas de modo que sea posible transmitir las en formato digital.				<b>X</b>
E09 - Exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral, escrita, audiovisual o digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y comunicación.			<b>X</b>	



	1	2	3	4
E10 - Valorar el diseño y la composición en la creación de mensajes audiovisuales.				X
E11 - Comprender y transmitir el papel preponderante de la comunicación estratégica como factor de innovación.			X	
E12 - Analizar las características propias de la industria de la producción digital y de su funcionamiento, investigando y detectando necesidades.			X	
E13 - Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas en los entornos del diseño gráfico, video digital y web-multimedia y la necesidad de ajustarse a ellas.				X
E14 - Desarrollar proyectos gráficos desde su concepción hasta su finalización impresa o electrónica según demanda.				X
E15 - Crear logotipos y definir la identidad corporativa de la empresa				X
E16 - Retocar, manipular y realizar montajes creativos con imágenes digitales para su posterior procesado fotográfico o inclusión en diferentes soportes.				X
E17 - Dirigir y maquetar publicaciones para soportes impresos o digitales.				X
E18 - Verificar todo el proceso de preimpresión e impresión del proyecto gráfico.				X
E19 - Generar de manera precisa documentos en formato pdf de los diferentes proyectos realizados para su adecuada conservación, intercambio o consulta.				X



	1	2	3	4
E20 - Capturar, digitalizar y editar el material videográfico mediante sistemas no lineales, bajo criterios narrativos.				X
E21 - Postproducir el material videográfico editado, añadiendo efectos, animación y titulación				X
E22 - Reconvertir y adaptar los proyectos audiovisuales generados a diferentes soportes y formatos, tanto para su emisión como para su conservación.				X
E23 - Dirigir y diseñar animaciones tridimensionales para el desarrollo de cabeceras industriales, presentación de programas, anuncios e ilustraciones explicativas				X
E24 - Conceptualizar, planificar y diseñar páginas Web según los estándares informáticos del mercado.				X
E25 - Programar proyectos Web utilizando los lenguajes informáticos adecuados y vigentes.				X
E26 - Alojar, mantener y actualizar proyectos web en servidores de archivos.			X	

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
R-1 Desarrolla la capacidad crítica y autocrítica.	CB06, CB08, CG06, CG07, CT01, CT04, E05, E06, E08, E10, E11, E13,
R-2 Consigue experiencia en las fases de diseño e implementación de proyectos audiovisuales y creativos.	CB06, CB07, CB08, CG01, CG02, CG04, CG05, CG06, CG07, CT02, CT03, E01, E02, E03, E04, E05, E08, E13, E14, E15, E16, E17, E18, E20, E21, E22, E23, E24, E25, E26
R-3 Conoce las formas habituales de gestión y desarrollo en las empresas del sector audiovisual y creativo.	CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG08, CT01, CT02, CT03, CT04, E02, E11, E12, E19,
R-4 Sabe trabajar en equipo e integrarse en un proyecto, sabe expresar opiniones argumentadas, comprende los problemas y las soluciones dadas.	CB06, CB07, CB08, CB09, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, CT02, CT03, CT04, E01, E02, E03, E04, E05, E13, E14, E15, E16, E17, E18, E19, E20, E21, E22, E23, E24, E25, E26
R-5 Gestiona la información y documentación del trabajo personal.	CB06, CG04, CG06, CG07, E04, E08, E10, E19,



R-6 Sabe exponer de manera oral y escrita el diseño, desarrollo y resultados de un proyecto multimedia en el entorno profesional.	CB09, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CT01, E01, E03, E08, E09, E10, E11, E19,
R-7 Es autónomo, responsable y demuestra un comportamiento ético en el desarrollo del trabajo profesional.	CB06, CB07, CB08, CG06, CG07, CG08, CT01, CT04,
R-8 Adquiere y aplica pautas de calidad en el trabajo.	CB08, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, E01, E02, E06, E08, E13, E14,
R-9 Aplica a casos prácticos los conocimientos previamente adquiridos.	CB06, CB07, CB08, CG02, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT02, CT03, E01, E02, E03, E04, E05, E06, E08, E14, E15, E16, E17, E18, E19, E20, E21, E22, E23, E24, E25, E26

<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>			
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>Nº Horas</b>	<b>Presenci alidad</b>	<b>Relación con los resultados de aprendizaje</b>
<b>Clase Teórica:</b> actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de adquisición de conocimientos. hace referencia a la exposición oral realizada por el profesor, (con apoyo de pizarra, ordenador y cañón para la exposición de textos, gráficos, programas, etc.), ante un grupo de estudiantes. Son sesiones expositivas, explicativas o demostrativas de contenidos.	<b>5</b>	<b>100%</b>	<b>R1,R3</b>
<b>Prácticas externas:</b> Actividad formativa presencial consistente en la realización de prácticas tutorizadas en empresas mediante las cuales el alumno pone en práctica todas las competencias adquiridas y las aplica a proyectos reales.	<b>130</b>	<b>100%</b>	<b>R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9</b>
<b>Tutoría individual:</b> Atención personalizada o en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9</b>





<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Sistema de evaluación</b>	<b>Relación con los resultados de aprendizaje</b>	<b>Ponderación</b>
Informe del tutor de prácticas de la empresa en la que el alumno las ha realizado	R2, R4, R5, R7, R8, R9	70%
Valoración memoria de prácticas	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9	30%

#### **CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:**

*Explicitar criterios concretos señalados para la asignatura y facultad a la que se adscribe el título y de acuerdo con la normativa general que indica que sólo se puede dar una matrícula de honor por cada 20 alumnos no por fracción de 20, con la excepción del caso de grupos de menos de 20 alumnos en total, en los que se puede dar una matrícula.*



## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

El Máster lleva incorporado un período de prácticas externas en empresas de contrastada capacidad y competencia, como complemento a la formación recibida a lo largo del master. La finalidad de este período es ayudar a poner en práctica los conocimientos adquiridos, a la vez que ofrecer al alumno la oportunidad de conocer, desde una perspectiva interna, el funcionamiento y organización dichas empresas.

Las prácticas se realizan en un módulo de 6 ECTS con carácter obligatorio. Persigue, como objetivo general, integrar al alumno en un contexto de aprendizaje ubicado en campos reales relacionados con el sector audiovisual y creativo, asegurándonos así su familiarización con la vertiente práctica de cada una de las grandes ramas del dicho sector. En este sentido, se trata de posibilitar a los estudiantes la adquisición de conocimientos, competencias, información y práctica necesarios para el ejercicio profesional y la posibilidad de inserción laboral una vez se haya terminado el periodo de prácticas en alguna de las empresas en las que se han realizado estas.

El alumno se integrará en una empresa real en el ámbito de la comunicación y la creación digital, pudiendo elegir entre diversos campos como: tratamiento y retoque de imágenes digitales, desarrollo de identidad corporativa, maquetación de publicaciones, ilustración vectorial, diseño de páginas y aplicaciones web, diseño de presentaciones de producto, ilustración y animación tridimensional, posproducción digital, edición digital de vídeo industrial. A su vez el alumno también dispone de la posibilidad de elegir el período en el que efectuará las prácticas, siempre y cuando estas se enmarquen dentro del año académico en que se curse el master.

En todo momento el alumno estará guiado en el aprendizaje por dos tutores, uno en la empresa en que realice las prácticas, que velará por su aprendizaje y lo supervisará y otro en la universidad, el cual se encargará de buscar la empresa que mejor se acomode a sus preferencias y esté pendiente de que la realización de las mismas transcurre sin incidentes. El periodo de dichas prácticas tendrá una duración mínima de 120 horas ampliable hasta la finalización del año académico en que este curse el master, siempre y cuando sea de mutuo consentimiento si la empresa y el alumno así o desean.