



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
EEASSD DO SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidad: Diseño gráfico

Disciplina: Prácticas externas

Mode-
lo.
Guía
do-
cente.
Ver.
01.
01/09/
2015.



Índice

1. Identificación y contextualización	3
2. Descripción de la disciplina	3
2.1 Descriptores	3
2.2 Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos.	3
2.3 Interés de la disciplina para la consecución de los objetivos de la titulación	3
2.4 Metodología	4
3. Objetivos	4
4. Competencias que se desenvuelven en la disciplina	5
4.1 Competencias transversales	5
4.2 Competencias generales	5
4.3 Competencias específicas de la titulación	5
5. Organización dos contenidos	6
5.1 Contenidos	6
5.2 Organización	6
6. Procedimiento de evaluación	6



Identificación y contextualización

Datos de la disciplina					
Escolas	Escola de arte e superior de deseño "Pablo Picasso". A Coruña				
Web escuelas	www.eapicasso.com				
Mail escuelas	escola.artepablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Gestión del diseño gráfico				
Disciplina	Prácticas externas				
Carácter	Obligatoria de Especialidad	Tipo	Práctica	Duración	Cuatrimestral
Curso	Cuarto			Créditos ECTS	12
Horas de clase semanales			250 horas en el centro de trabajo		
Horas de trabajo no presencial			38		
Horas de tutoría			12		

C? Descripción de la disciplina

2.1 Descriptores

– Aplicación y complementación de las competencias profesionales adquiridas en el centro educativo.

2.2 Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos.

La evaluación y cualificación de las PE requerirá tener aprobada la totalidad de las disciplinas que integren el correspondiente plan de estudios, con las excepciones que se puedan dar a nivel de centro

2.3 Interés de la disciplina para la consecución de los objetivos de la titulación

La disciplina de Prácticas externas acerca al alumno al entorno productivo en el que va a trabajar cuando finalice sus estudios. Prepara al alumnado para el ejercicio de actividades profesionales, facilita su empleabilidad y fomenta su capacidad de emprendimiento. Se realizarán en empresas, instituciones, estudios o talleres en que la actividad principal se desenvuelva en el ámbito profesional de la especialidad del diseño gráfico, en tareas directamente relacionadas con las competencias específicas conseguidas por el alumnado a lo largo de sus estudios.



2.4 Metodología

Actividades introductorias

Explicación a los alumnos/as del desarrollo de la disciplina, de sus obligaciones y derechos, de las formas de estadía, de la selección de la empresa, de los períodos para su desarrollo, de la documentación que va a manejar y de la forma de cubrir la misma, de los tipos de seguros de los que son beneficiarios.

Exposición magistral

No existen.

Prácticas presenciales

Resolución por parte del alumnado de los ejercicios o supuestos prácticos propuestos en la empresa. Las PE tendrán una duración presencial mínima de 250 horas, distribuidas en horarios establecidos de acuerdo con sus características y las disponibilidades de la entidad colaboradora. Se procurará que los horarios sean compatibles con la actividad académica formativa y de representación y participación desenvuelta por el alumnado en el centro en que cursa las enseñanzas superiores de Diseño.

Prácticas no presenciales

Preparar la documentación que tienen que presentar al finalizar las prácticas que se recogen en el anejo 2.

Exposición y debate

No existe a nivel docente.

Tutorías docentes

Su finalidad es resolver dudas que el alumnado pudiese tener respecto al cumplimiento de su estancia en la empresa, respecto a la documentación a entregar al finalizar, respecto a cualquiera circunstancia no prevista inicialmente, por ejemplo, dar parte al seguro en caso de accidente o rotura de materiales del centro de trabajo.

Actividades de evaluación

Comprobar que se adquirieron las competencias establecidas.

Establecer balance de resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar la formación, académicamente dirigidas, relacionadas con los contenidos y realizadas en el centro o fuera del mismo.

D? Objetivos

- Contribuir a la formación integral del alumnado complementando su formación teórica y práctica.
- Facilitar el conocimiento de la metodología de trabajo adecuada a la realidad profesional en que el alumnado deberá operar, contrastando y aplicando los conocimientos conseguidos.



- Favorecer el desarrollo de competencias generales, transversales y específicas asignadas a la disciplina y las competencias metodológicas, personales y participativas.
- Obtener la experiencia práctica que le facilite la inserción en el mercado laboral.
- Favorecer los valores de la innovación, la creatividad y el emprendimiento.

E? Competencias que se desarrollan en la disciplina

4.1 Competencias transversales

- T.1** Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T.2** Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla e gestionarla adecuadamente.
- T.3** Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T.4** Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- T.7** Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T.10** Liderar y gestionar grupos de trabajo.

4.2 Competencias generales

- X.5** Actuar como mediadores/as entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- X.13** Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- X.20** Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- X.22** Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación, gestión empresarial y demandas.

Modelo.
Guía
do-
cente.
Ver.
01.
01/09/
2015.

4.3 Competencias específicas de la titulación

- EG13** Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en que se desenvuelve el diseño gráfico
- EG14** Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- EG15** Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción



F? Organización de los contenidos

5.1 Contenidos

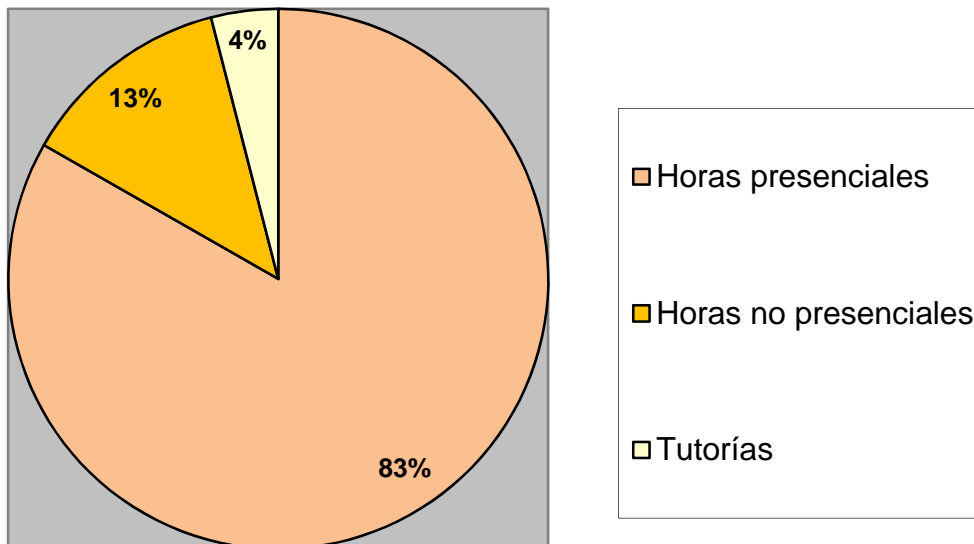
Las PE consisten en el desarrollo de tareas directamente relacionadas con las competencias conseguidas por el alumnado a lo largo de sus estudios.

Se establecerán específicamente en función de las características del alumnado y de la empresa, institución, estudio o taller.

El alumnado redactará y entregará a su tutor académico una memoria final según el formato dispuesto por el centro, al remate de las prácticas.

5.2 Organización

Distribución horaria



G? Procedimiento de evaluación

La enseñanza es de carácter presencial y asistencia obligatoria.

Las PE serán evaluadas y calificadas por el tutor correspondiente de acuerdo con los criterios fijados por el departamento, y teniendo en cuenta el informe del responsable de las PE por parte de la empresa o institución, y establecidas en la programación docente.