



Guía Académica de la asignatura

“PRACTICUM I”

GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE NARRATIVA

TRANSMEDIA

Curso 2019-2020

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN		
Nombre de la Asignatura	PRACTICUM I	
Carácter	Básico <input checked="" type="checkbox"/> Obligatorio <input checked="" type="checkbox"/> Optativo <input type="checkbox"/> Prácticas Externas <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo Fin de Grado <input type="checkbox"/>	
Materia	PRACTICUM	
Curso	Semestre	Créditos
Segundo	Segundo	6 ECTS
Profesor/a	José Manuel Rodríguez Muñoz	
Despacho	Teléfono	E-mail
Transmedia	676288725	josemassa@lasallecampus.es
Horario de Tutorías	<i>A rellenar cuando se publique el horario académico</i>	
Horario de Clases	-	
Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria	Del 3 de febrero al 7 de junio	
Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria	Del 30 de junio al 5 de julio	

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA**2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA**

Asignaturas que debe haber superado el alumnado	Para matricularse en Practicum será necesario haber superado al menos 42 créditos de formación básica y específica.
Conocimientos previos esenciales para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Conocimientos previos recomendables para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido.
Otras observaciones	

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA**3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

- Conocer y comprender críticamente los fundamentos del diseño y gestión de proyectos transmedia.
- Conocer e identificar los modelos, métodos, estrategias y recursos principales de los proyectos transmedia en las organizaciones.
- -Aprender a proyectar los fundamentos psicológicos, sociológicos y pedagógicos en el diseño de proyectos, adoptando una visión global que permita enfocar una situación desde una óptica integral e integradora.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA**4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA****4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA**

- Adquirir y comprender los conocimientos necesarios de las distintas áreas de estudio que conforman el título de tal forma que capaciten para la profesión.
- Saber aplicar esos conocimientos al trabajo de una forma profesional, demostrando el dominio de las competencias mediante la elaboración y defensa de argumentos y resolución de problemas en dichas áreas de estudio.
- Ser capaces de transmitir información, ideas, problemas y soluciones al personal especializado y vinculado con su formación, así como a personas cuya vinculación sea indirecta.

4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T2. Capacidad de organización y planificación
- T3. Conocimientos informáticos relativos al ámbito de estudio
- T4. Capacidad de gestión de la información
- T5. Resolución de problemas
- T7. Trabajo en equipo
- T9. Habilidades en las relaciones interpersonales
- T12. Compromiso ético
- T16. Iniciativa y espíritu emprendedor
- T17. Motivación por la calidad

4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES

- CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- N1. Actitud positiva ante la interculturalidad y la diversidad: comprender y tolerar contextos culturales diversos, aprovechando sus valores y potencialidades, respetando en todo momento las costumbres y formas de pensar de personas de otros países, culturas o razas, así como promover la igualdad y los principios de accesibilidad universal y el respeto a los Derechos Humanos y libertades fundamentales.
- N2. Moral y ética: juzgar retributivamente y en base a grandes principios las relaciones interpersonales para disfrutar del beneficio y bienestar que produce compartir experiencias cargadas de afectos positivos para la toma de decisiones, estableciendo procesos de identificación y desarrollo de valores en distintos ámbitos.
- N3. Responsabilidad: desempeñar las diferentes funciones encomendadas de forma eficiente teniendo capacidad de actuar conforme a principios sólidos que permitan preservar la estabilidad de la organización y sus componentes y, de modo más general, el orden social.
- N4. Orientación a la persona: valorar el trasfondo humano de las personas con las que se trabaja, bien en la organización, bien fuera de ella. Capacidad para escuchar con atención e interés a otras personas, mostrándoles que están siendo escuchadas y comprendidas. Supone respeto y aceptación de los otros, tratándoles como personas por encima de todo.
- N5. Capacidad reflexiva: actuar conforme a las verdades del pensamiento para conferir a los conocimientos la capacidad suficiente para describir, explicar y validar datos observables para así explorar el alcance y la precisión de las ideas.
- E1. Aplicar la tecnología de una forma global, innovadora y creativa en el diseño y gestión de proyectos transmedia.
- E2. Coordinar proyectos transmedia conociendo los procesos involucrados en la gestión de proyectos; planificando, implementando, ejecutando y evaluando.
- E3. Diseñar proyectos transmedia desde la ideación, narrativa y desarrollo hasta la evaluación de los proyectos.
- E4. Desarrollar narrativas a través de diferentes formatos mediáticos que consigan vincular a las audiencias.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

- E5. Ser capaz de analizar la aplicación de la transmedia en distintos entornos profesionales, aprovechando su potencial para conectar personas, para facilitar los flujos de información y la formación continua.
- E6. El reconocimiento del valor estratégico de la transmedia y del uso bien gestionado de las tecnologías en los flujos de información, en la gestión de la información y en la gestión del cambio en las organizaciones.
- E7. La identificación de los aspectos que fundamentan una gestión eficaz de la transmedia en las organizaciones incidiendo en la estructuración interna y externa que afecta a procesos estratégicos como la comunicación, formación, expansión o internacionalización siendo capaz de generar proyectos globales y transversales.
- E8. Reconocer qué es un proyecto y diferenciarlo respecto al trabajo operativo de una organización, comprendiendo los procesos que componen la gestión de proyectos e identificando las diferentes estructuras organizativas y el conjunto de métodos que facilitan su desarrollo.
- E9. Desarrollar habilidades para definir, planificar y liderar un proyecto, comprendiendo los sistemas de calidad de las organizaciones y aplicándolos a lo largo del ciclo de vida del proyecto, supervisando los resultados y controlando los aspectos económico-financieros y los factores lugar y tiempo al servicio de los objetivos establecidos.
- E10. Desarrollo de la competencia comunicativa en lengua inglesa (lingüística, discursiva, sociolingüística y estratégica) mediante las actividades de la lengua que establece el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas con el fin de conseguir el nivel B2 establecido en este marco.
- E11. Desarrollar metodologías ágiles como Scrum, Kanban o XP en el diseño y gestión de proyectos.
- E12. Diseñar programas tecnopedagógicos innovadores en procesos docentes de índole presencial o a distancia.
- E13. Gamificar entornos tecnológicos y analógicos llevando a cabo procesos de cambio y mejora.
- E14. Gestionar procesos de diseño de videojuegos en entornos profesionales.
- E15. Participar en las labores editoriales educativas de dirección, gestión, diseño, coordinación y edición que involucren de algún modo el uso de la tecnología.
- E16. Evaluar la calidad de cualquier proyecto transmedia.
- E17. Guionizar y diseñar las mecánicas, dinámicas y estéticas del juego en proyectos de ocio tecnológico.
- E18. Diseñar serious games para su aplicación en un entorno educativo o de formación.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

- E19. Llevar a cabo acciones de community management en medios de comunicación y editoriales.
- E20. Desarrollar habilidades para descubrir soluciones novedosas a problemas en distintos ámbitos, desde el personal hasta el organizativo; para uno mismo en interrelación con distintos medios.
- E21. Diseñar y aplicar procesos innovadores con el fin de conseguir los objetivos en situaciones y proyectos reales trascendiendo el ámbito del propio proyecto.
- E.22. Desarrollar habilidades para que un equipo alcance un alto nivel de compromiso con los objetivos.
- E23. Desarrollar procesos de comunicación eficaces en el ámbito de la transmedia.
- E24. Tomar conciencia del potencial de los movimientos dentro del continuo de la realidad para la realización de acciones transmedia.
- E25. Identificar y desarrollar estrategias innovadoras para favorecer la inclusión de las personas con diversidad funcional.
- E26. Diseñar proyectos web multidispositivo responsive.
- E27. Analizar la responsabilidad social en el ámbito de las organizaciones y conocer las razones para incorporar la ética como base de su actuación competitiva a largo plazo, incorporando sus principios a la práctica profesional para garantizar la dignidad personal y los derechos fundamentales de las personas y las culturas.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1	PRACTICUM		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
6	60	90	8
Descripción del contenido del bloque			
El Practicum I supone una estancia de 2 meses en la organización que acoge a los estudiantes de prácticas, en principio a jornada completa (aproximadamente 7 horas diarias) de lunes a viernes. La estancia se prevé entre los meses de febrero y marzo.			
Bibliografía básica del bloque			
Bibliografía complementaria del bloque			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

6. METODOLOGÍA		
Interacción con el profesorado		
Sesión magistral <input checked="" type="checkbox"/>	Debate y puesta en común <input checked="" type="checkbox"/>	Exposición por alumnado <input type="checkbox"/>
Técnicas de dinámica de grupo <input type="checkbox"/>	Trabajos en equipo <input type="checkbox"/>	Ejercicios de simulación <input type="checkbox"/>
Estudio de casos <input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en problemas (ABP) <input type="checkbox"/>	Prácticas laboratorio <input checked="" type="checkbox"/>
Portafolio <input type="checkbox"/>	Trabajo por proyectos <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>
Cine-fórum <input type="checkbox"/>	Análisis documental <input type="checkbox"/>	Conferencias <input type="checkbox"/>
Actividades de aplicación práctica <input type="checkbox"/>	Prácticas de taller <input type="checkbox"/>	Búsqueda de información y documentación <input checked="" type="checkbox"/>
Tutorías programadas <input checked="" type="checkbox"/>	Actividades externas <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>
Características de la metodología y elección del proceso de trabajo		
<p>La misión fundamental del prácticum es desarrollar el pensamiento orientado a la práctica, la reflexión en la acción y en la medida de lo posible pasar a la acción; que los estudiantes se inicien en la aplicación real de las competencias básicas para el desempeño de su profesión.</p> <p>La investigación acerca de las titulaciones universitarias evidencia la importancia que otorgan los propios estudiantes al Prácticum para adquirir competencias necesarias para el desempeño profesional y que se considera que no es posible desarrollar en contextos académicos.</p> <p>Se pretende que los alumnos observen y analicen el contexto en el que, como futuros profesionales van a desempeñar su labor y tomen contacto con los elementos organizativos y con los proyectos transmedia.</p>		
Descripción de la metodología		
<p>El Practicum tiene como principal objetivo facilitar un acercamiento de los alumnos a la realidad de la práctica profesional, guiados por dos perfiles de tutores:</p> <p>El tutor académico en el centro universitario que realiza un seguimiento del estudiante en su periodo de prácticas y se coordina con el tutor en el centro de prácticas para intervenir o orientar al estudiante.</p> <p>El tutor en el centro de realización de prácticas. En el contexto de prácticas la experiencia de los estudiantes va a depender en gran medida del acompañamiento del tutor y en concreto de dos elementos clave: por un lado de las oportunidades de participación que genere para el estudiante y por otro del análisis compartido de la experiencia sino el contar con oportunidades para la reflexión y el análisis acerca de las experiencias, estos momentos de reflexión, según los estudios son de gran importancia para la adquisición de las competencias.</p>		
Trabajo autónomo		
Trabajos y tareas individuales <input checked="" type="checkbox"/> Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/> Estudio y/o preparación de la asignatura <input checked="" type="checkbox"/>		

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Lecturas y ampliaciones <input checked="" type="checkbox"/>
Descripción de la previsión de trabajo autónomo del alumnado
El trabajo autónomo del alumno se basa en la realización de una Memoria de prácticas donde narrará los procesos y aprendizajes realizados durante su estancia en la Entidad Colaboradora
Tutorías programadas (descripción del proceso de tutoría y su relevancia -en el desarrollo de los aprendizajes de la asignatura)

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO		Horas	Porcentaje
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	0 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	56 h	
	Tutorías programadas	4 h	
	Pruebas de evaluación	0 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	80 h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	0 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	0 h	
	Lecturas y ampliaciones	10 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
9. EVALUACIÓN
Técnicas e instrumentos y porcentajes

Examen. Prueba objetiva	0 %	Examen. Prueba de desarrollo	0 %
Lecturas (recensión, comentario)	0 %	Trabajo individual	90 %
Trabajo en grupo	0 %	Exposición en clase	0 %
Portafolio	10 %	Participación	0 %
Asistencia	0 %	Otros.....	0 %

Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)
Sistema de evaluación correspondiente a los estudiantes que asisten a clases presenciales:

El sistema de evaluación de los aprendizajes producidos se desarrollará durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y al finalizar éste.

Evaluación continua, a través de las siguientes fuentes de evaluación:

Asistencia y participación en los seminarios de prácticas (10% de la calificación final).
 Trabajos grupales de investigación, análisis, valoración y reflexión presentados como trabajos escritos o presentaciones orales y trabajos individuales tipo diarios de experiencia o cuadernos de campo, trabajo de análisis y autoobservación, valoraciones de proyectos y memorias (20% de la calificación final).

Criterios de evaluación:

- Se evaluará la capacidad de análisis de los proyectos.
- Se valorarán las habilidades de comunicación y las actitudes ante los profesionales, destinatarios y las entidades en las que realiza las prácticas.
- Además de la asimilación de los conocimientos y su integración global, se valorarán capacidades como la resolución de casos y problemas, la interrelación de los aprendizajes, la capacidad crítica, autocrítica y propositiva.
- Se evaluará la calidad técnica de las memorias y los proyectos presentados.
- También se tendrá en cuenta la capacidad y actitud para el aprendizaje cooperativo y el trabajo en equipo.
- La asistencia a las sesiones y tutorías y la participación continuada y activa serán otros elementos a evaluar junto a una actitud hacia su proceso de aprendizaje que sea positiva, curiosa, implicada, responsable y respetuosa, así como creativa y preocupada por el desarrollo de la profesión.

Criterios de evaluación específicos para la convocatoria extraordinaria

Se valorarán los conocimientos adquiridos, la capacidad de expresión oral y/o escrita, la utilización de capacidades cognitivas como la globalización de los contenidos, la capacidad de relación, el análisis, capacidad crítica y autocrítica aplicados a la práctica profesional, demostrando el buen uso de los conocimientos al analizar y planificar los proyectos. La utilización de perspectivas y terminologías adecuadas al campo profesional.

Sistema de calificaciones numéricas de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa, según consta en el artículo 5 del R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre, al que hace referencia el artículo 5 del R.D. 1393/2007. Se

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

podrá otorgar matrícula de honor a alumnos con calificación igual o superior a 9,0, a razón de un máximo del 5% de los alumnos matriculados en la asignatura en el correspondiente curso académico.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA					
SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1-17	Bloque I: PRACTICUM	T2, T3, T4, T5, T7, T9, T12, T16, T17, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, N1, N2, N3, N4, N5, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E13, E14, E15, E16, E17, E18, E19, E20, E21, E22, E23, E24, E25, E26, E27.	Trabajo Práctico	Trabajo en equipo	Trabajo Individual