

## INFORMACIÓN DEL PLAN DOCENTE

CÓDIGO-NOMBRE: Prácticum

TITULACIÓN: Máster en Ilustración, Narrativa y Diseño.

CENTRO: 203 – Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle

## DETALLE DE LA ASIGNATURA

### 1.2. Carácter

Obligatoria

### 1.3. Nivel

Grado (MECES 3)

### 1.4. Curso

1

### 1.5. Semestre

Segundo semestre

### 1.6. Número de créditos ECTS

6.0

### 1.7. Idioma

Español

### 1.8. Requisitos previos

No se han establecido.

### 1.9. Recomendaciones

No se han establecido.

### 1.10. Requisitos mínimos de asistencia

El alumnado debe cumplir con el 80% de asistencia para ser evaluado en la convocatoria ordinaria. De no ser así, al alumno pasa a ser evaluado en convocatoria extraordinaria.

### 1.11. Equipo docente

Sergio García Cabezas

## 1.12. Competencias y resultados del aprendizaje

### Competencias

- CO01: Aplicar técnicas narrativas avanzadas en diseño e ilustración.
- CO02: Utilizar de manera crítica recursos y herramientas, tanto analógicas como digitales, en el diseño de proyectos de diseño e ilustración, aplicando las tendencias tecnológicas y las prácticas profesionales referentes del sector.
- CO03: Explorar y aplicar técnicas de experimentación e innovación en ilustración y diseño, adaptándolas al desarrollo de producciones gráficas originales y creativas, en función de las necesidades de cada proyecto de diseño e ilustración.
- CO07: Diseñar y ejecutar estrategias de marketing y redes sociales que apoyen y promuevan la marca personal.

### Habilidades y destrezas

- H01: Desarrollar y aplicar técnicas avanzadas de comunicación audiovisual en la creación de narrativas, explorando la interacción entre distintos lenguajes y medios.
- H02: Emplear un dominio avanzado de las herramientas digitales y recursos analógicos utilizados en el diseño y la ilustración, adaptándose a las tendencias tecnológicas actuales y explorando sus posibilidades creativas.
- H06: Aplicar de manera efectiva un análisis avanzado de las teorías de color y composición en el proceso de diseño e ilustración, asegurando coherencia visual y narrativa en los proyectos.
- H07: Potenciar la inmersión y el engagement en proyectos narrativos digitales
- H09: Aplicar de manera efectiva los conocimientos y competencias adquiridos durante el máster en los contextos profesionales del diseño y la ilustración, aportando una visión especializada y un conocimiento avanzado al desarrollo del sector

### Conocimientos

- C02: Desarrollar un conocimiento experto en el uso de recursos y herramientas, tanto analógicas como digitales, que permita concebir y diseñar proyectos de ilustración especializados con una sólida base técnica, una identidad visual coherente y un enfoque
- C03: Recopilar técnicas de experimentación e innovación en proyectos de ilustración y diseño, identificando las necesidades y tendencias del sector profesional.
- C05: Comprender los principios narrativos y estéticos que inciden en la creación de personajes y entornos.
- C07: Conceptualizar estrategias y herramientas de marketing aplicadas al perfil profesional del ilustrador y diseñador, considerando su relevancia para la creación de una marca personal y la inserción en el mercado laboral.

### 1.13. Contenidos del programa

- Conocimiento de la realidad profesional relacionada con la ilustración y el diseño.
- Dinámicas de trabajo y metodología proyectual: el proceso de trabajo en ilustración y diseño.
- Aplicación de las técnicas de ilustración y diseño a los diferentes contextos creativos y profesionales.
- Gestión y evaluación de proyectos creativos en el ámbito profesional de la ilustración y el diseño.

## Metodologías docentes y tiempo de trabajo del estudiante

### 2.1. Relación de actividades formativas

- AF02 - Seminarios, talleres
- AF08 - Tutorías
- AF11 - Supervisión de prácticas académicas externas
- AF12 - Estancia en el centro de prácticas

### 2.2. Presencialidad

La presencialidad contiene los siguientes elementos:

- Sesión magistral
- Debate y puesta en común.
- Exposición por alumnado.
- Estudio de casos.
- Actividades de aplicación práctica.
- Trabajo por proyectos.
- Prácticas de taller.
- Búsqueda de información y documentación.
- Tutorías programadas.

## Sistemas de evaluación y porcentaje en la calificación final

### 3.1 Convocatoria ordinaria

El alumnado podrá ser evaluado en convocatoria ordinaria cuando la media de las tareas sea igual o superior a 5.

Las actividades de evaluación se evaluarán en base a las competencias específicas que se trabajen en la asignatura y de las actividades profesionales que se infieran de ellas.

- 50% - EV07 - Informe de evaluación del tutor profesional
- 50% - EV10 - Informes y memorias de práctica

### 3.2 Convocatoria extraordinaria

Acudirán a convocatoria extraordinaria los alumnos que no superen la evaluación continua o que no cumplan con los requisitos de asistencia.

Las actividades de evaluación en la convocatoria extraordinaria serán las mismas que en la convocatoria ordinaria. El alumnado deberá entregar todos los trabajos correspondientes y cumplir los mismos criterios de evaluación establecidos para la convocatoria ordinaria, tanto en forma como en contenido, con el objetivo de garantizar la igualdad en la exigencia académica.

## Cronograma orientativo

- Bloque 1: Incorporación al centro de prácticas. Conocimiento del entorno profesional.
- Bloque 2: Desarrollo de tareas bajo supervisión. Aplicación de conocimientos adquiridos.
- Bloque 3: Seguimiento y tutorías. Reflexión sobre el proceso y resolución de incidencias.
- Bloque 4: Elaboración de la memoria final. Evaluación del desempeño y cierre del período.