

# Materia 4. Prácticas Profesionales.

**Tipo:** Obligatoria

**Carácter:** Prácticas profesionales

**Créditos ECTS:** 15

**Curso:** Primero

**Semestre:** Primero / Segundo

**Idioma en que se imparte:** Catalán, Castellano, Inglés

**Prerrequisitos:** -

## 1. Presentación de la materia

Dentro de la materia "Prácticas profesionales" tenemos una asignatura de carácter práctico y necesaria para poder adquirir experiencia profesional avanzada i especializada como gestor y diseñador o gestora y diseñadora de los ámbitos siguientes:

- administrativo, para mejorar los servicios públicos y la interacción entre la ciudadanía y la Administración pública;
- cultural, desarrollando proyectos de interés social en museos, galerías de arte o festivales;
- educativo, en programas educativos innovadores o en la mejora del aprendizaje a través del diseño;
- industrial, para mejorar los procesos de producción industriales, elaborar productos más sostenibles, más inclusivos, etc.;
- salud pública, para mejorar el bienestar y calidad de vida de las personas y las comunidades a través de la prevención, vigilancia, participación, investigación, etc.;
- sanitario, desarrollar proyectos que mejoran los servicios y la calidad de vida de los pacientes;
- social, en proyectos sociales, por ejemplo en programas de soporte a la comunidad o de desarrollo local.

Las prácticas constituyen un ámbito idóneo para poner en práctica los conocimientos teóricos y prácticos que el alumno ha logrado en el *máster en Codiseño social aplicado a proyectos del sector público*, para hacerlo se realiza esta formación práctica en una institución pública, entidad del tercer sector o empresa.

La asignatura de prácticas externas se gestiona mediante el aplicativo sBid que es la herramienta que utiliza el Departament d'Educació para regular las empresas e instituciones públicas, y que genera un convenio específico para cada empresa o institución y el alumno.

Las prácticas profesionales cotizan a la Seguridad Social.

## 2. Competencias de la materia

Materia		Competencias Generales					
		CG1	CG2	CG3	CG4	CG5	CG6
PRA	Prácticas Profesionales	X	X	X	X	X	X

CG1. La persona titulada tiene que ser capaz de formular, diseñar y gestionar proyectos de manera creativa y emprendedora integrando conocimientos y actitudes para realizar propuestas de cambio e innovación social a través del diseño.

CG2. La persona titulada tiene que ser capaz de desarrollar un pensamiento analítico y crítico que le permita analizar dinámicas de cambio y resolver retos de innovación social.

CG3. La persona titulada tiene que ser capaz de entender las consecuencias de las actuaciones profesionales y sus repercusiones a nivel social, ético, económico y ambiental que permitan convertir las ideas innovadoras y motrices del cambio social en proyectos viables.

CG4. La persona titulada tiene que tener la habilidad de apreciar la diversidad y la multiculturalidad de la sociedad para integrar el conocimiento de manera transdisciplinar.

CG5. La persona titulada tiene que ser capaz de generar y evaluar nuevas ideas, propuestas y diseño de soluciones sociales aplicadas al ámbito público, fundamentadas en los aspectos teóricos y prácticos de la metodología de trabajo en el campo del codiseño social.

CG6. La persona titulada tiene que ser capaz de expresarse y comunicarse oralmente, por escrito y con recursos visuales, para el liderazgo, la creatividad organizativa y el trabajo en equipo en el codiseño.

		Competencias Específicas									
		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
PRA	Prácticas Profesionales	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

CE1. La persona titulada tiene que ser capaz de buscar y proponer nuevos procedimientos y soluciones a un problema dado con visión de futuro, considerando estrategias a medio y largo plazo, tanto en actuaciones individuales como interdisciplinarias.

CE2. La persona titulada tiene que ser capaz de crear diseño de soluciones que satisfagan requisitos tanto sociales y funcionales como técnicos y de usabilidad de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios o multidisciplinares relacionados con su área de estudio.

CE3. La persona titulada tiene que ser capaz de diseñar y planificar un proyecto contemplando su seguimiento y evaluación de manera responsable, ética y realista.

CE4. La persona titulada tiene que ser capaz de reconocer el conocimiento adecuado de los temas profesionales y metodológicos del debate del diseño social presente para su aplicación en la generación de nuevas ideas y soluciones sociales.

CE5. La persona titulada tiene que ser capaz de expresarse claramente y comunicar conclusiones, conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades, dominando la integración de todos los recursos narrativos.

CE6. La persona titulada tiene que ser capaz de identificar y utilizar apropiadamente las fuentes de información pertinentes e identificar y utilizar recursos de investigación pertinentes (fuentes primarias y secundarias, agentes clave, expertos, etc.).

CE7. La persona titulada tiene que ser capaz de planificar una investigación en todas sus fases: producir y obtener información, aplicar métodos y técnicas de investigación social y diseño, analizar, presentar y discutir los resultados.

CE8. La persona titulada tiene que ser capaz de evaluar evidencias y sacar conclusiones apropiadas fruto de la investigación, integrando los resultados en el diseño de soluciones innovadoras, relevantes y viables a un reto dado, para la resolución de problemas en situaciones nuevas.

CE9. La persona titulada tiene que ser capaz de entender las consecuencias de las actuaciones profesionales y sus repercusiones a nivel social, ético, económico y ambiental que permitan convertir las ideas innovadoras y motrices del cambio social en proyectos viables.

CE10. La persona titulada ha de adquirir un conocimiento de los diferentes procesos de comunicación, las tecnologías y los recursos necesarios para implementar, gestionar y potenciar proyectos.

### 3. Resultados del aprendizaje de la materia

#### Resultados de aprendizaje

RA1. Aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos en gestión del diseño.

RA2. Abordar la práctica del diseño en el ámbito profesional.

RA3. Tomar decisiones y solucionar problemas concretos de manera autónoma.

RA4. Elaborar memorias, informes o proyectos basados en la aplicación de soluciones del diseño.

RA5. Valorar y ser capaz de juzgar el propio trabajo de diseño.

RA6. Aprender a colaborar con equipos interdisciplinarios.

RA7. Aplicar y desarrollar estrategias de diseño de servicios.

RA8. Participar en la gestión de proyectos de diseño y/o interdisciplinarios.

### 4. Asignaturas y contenidos de la materia

#### Materia 4 Prácticas Profesionales

265 h prácticas profesionales

1º/ 2º semestre

Obligatoria

ECTS: 15

110 h trabajo autónomo (Memoria PRA)

#### Asignatura

#### PRA - Prácticas profesionales

Contenidos:

1º / 2º semestre

Obligatoria

ECTS: 15

El contenido de cada práctica se ajustará al plan de actividades formativas según las necesidades de la institución o empresa donde se desarrollarán las prácticas profesionales, previamente consensuado con el coordinador y/o tutor de prácticas del máster.

Los puntos básicos de todo plan de actividades son:

- I. Planificación.
- II. Ejecución.
- III. Control.
- IV. Participación en la gestión.
- V. Documentación.
- VI. Elaboración de la memoria de prácticas.

**Plan de actividades:** Actividades formativas.

1.- Participación en la gestión de la fase de definición del trabajo o proyecto:

- 1.1.- Búsqueda de información y análisis de datos.
- 1.2.- Selección, organización y gestión de la información.
- 1.3.- Coordinación con el equipo interdisciplinar de trabajo vinculado al trabajo o proyecto.

2.- Participación en la fase de planificación del trabajo o proyecto:

- 2.1.- Determinación de las fases del trabajo o proyecto.
- 2.2.- Determinación de las secuencias y duración de las fases de trabajo o proyecto.
- 2.3.- Colaboración multidisciplinar en la elaboración del plan de trabajo o proyecto.

3.- Participación en la fase de elaboración del trabajo o proyecto:

- 3.1.- Diseñar y elaborar propuestas a los retos de cambio social.
- 3.2.- Analizar las repercusiones sociales que puede tener el trabajo o proyecto.
- 3.3.- Utilizar diferentes métodos y técnicas de investigación social.

4.- Valorar los resultados del trabajo o proyecto de diseño de servicios.

5.- Elaborar memorias, informes o proyectos basados en la aplicación de soluciones del diseño.

6.- Participar en estrategias de difusión del trabajo o proyecto de codiseño.

7.- Elaboración de la memoria de prácticas.

## 5. Actividades formativas de la materia

Actividades formativas		Horas	Presencialidad
AF5	Prácticas externas.	265	100 %
AF11	Memoria de prácticas	110	0 %

## 6. Metodologías docentes de la materia

### Metodologías Docentes

- MD3 Trabajo autónomo tutorizado.
- MD4 Trabajo autónomo (memoria de prácticas).
- MD5 Práctica de diseño de servicios basados en contextos reales..
- MD6 Trabajos comunes (interdisciplinarios) tutelados y práctica de codiseño en un contexto real.

## 7. Sistemas de evaluación

### Criterios de evaluación

#### PRÁCTICA:

- Aplicación y desarrollo de los conocimientos adquiridos en el máster de forma integrada a la práctica profesional.
- Realización de las tareas en el tiempo propuesto.
- Aplicación de la metodología y los criterios de intervención adecuados.
- Dominio de las técnicas y/o los procedimientos aplicados.
- Capacidad de resolver problemas..
- Actitud positiva respecto al trabajo y la convivencia respecto a los compañeros

#### PROCESOS DE DOCUMENTACIÓN:

- Interés en la búsqueda de información relacionada con el trabajo propuesto.
- Capacidad de recabar datos correctamente.
- Capacidad de asimilar y transmitir adecuadamente los conocimientos teóricos y prácticos de manera escrita y gráfica.
- Uso correcto de la terminología.

### Instrumentos de evaluación

- Ficha de seguimiento del alumno.
- Valoración final de los resultados de aprendizaje (tutor externo).
- Valoración de la memoria de prácticas (coordinador de prácticas).
- Calificación global de las prácticas externas.

Sistema de evaluación	Ponderación Mín.	Ponderación Máx.
3. Memoria de prácticas (evaluado por el coord. de prácticas y el tutor/a de prácticas) Informe realizado por el tutor externo de	10 %	30 %
8. prácticas	70 %	90 %