

Materia 4. Prácticas Profesionales

Tipo: Obligatoria

Carácter: Prácticas profesionales

Créditos ECTS:15

Curso: Primer

Semestre: Primero / Segundo

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

Prerrequisitos: -

1. Presentación de la materia

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

- 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 industrial, elaborar productos más sostenibles, más inclusivos, etc.;
- salud pública, para mejorar el bienestar y calidad de vida de las personas y comunidades a través de la prevención, vigilancia, participación, investigación, etc.;
- sanitario, desarrollando proyectos que mejoren 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 estudiante ha alcanzado en el máster en *Codiseño social aplicado a proyectos del sector público*, para ello se realiza esta formación práctica en una entidad pública, entidad del tercer sector o empresa privada.

La asignatura de prácticas profesionales se gestionan mediante el aplicativo sBid. Este sistema facilita el seguimiento y evaluación de las prácticas en centros de trabajo por parte de todos los

Las versiones no catalanas de este documento se traducen en Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

agentes implicados en el desarrollo de la formación práctica. sBID es una herramienta de gestión que actúa como una intranet. De esta forma, los representantes de los centros de formación, el personal formador y el estudiante pueden adoptar un papel más activo dentro de un sistema estructurado y ordenado. El objetivo es facilitar la gestión de las prácticas y, al mismo tiempo, mejorar la calidad del seguimiento y la evaluación.

Las prácticas profesionales cotizan en la Seguridad Social.

2. Competencias de la materia

Materia		Competencias Generales					
		CG1	CG2	CG3	CG4	CG5	CG6
PAR A	Prácticas Profesionales	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita

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

CG2. La persona titulada debe 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 debe 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 debe tener la habilidad de apreciar la diversidad y la multiculturalidad de la sociedad para integrar el conocimiento de forma transdisciplinaria.

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

CG6. La persona titulada debe 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.

Materia		Competencias Específicas									
		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
PARA	Prácticas Profesionales	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita	incógnita

CE1. La persona titulada debe ser capaz de buscar y proponer nuevos procedimientos y soluciones a un problema dado con visión de futuro, considerando estrategias a medio y

Las versiones no catalanas de este documento se traducen en Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

largo plazo, tanto en actuaciones individuales como interdisciplinares.

CE2. La persona titulada debe 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 debe ser capaz de diseñar y planificar un proyecto contemplando su seguimiento y evaluación de forma responsable, ética y realista.

CE4. La persona titulada debe 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 debe 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 debe 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 debe 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 debe 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 nuevas situaciones.

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

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

3. Resultados de aprendizaje de la materia

Resultados de aprendizaje

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

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

RA3. Tomar decisiones y resolver problemas específicos de forma independiente.

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

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

Las versiones no catalanas de este documento se traducen en Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

RA6. Aprender a colaborar con equipos interdisciplinares.

RA7. Aplicar y desarrollar estrategias de diseño de servicios.

RA8. Participación en la gestión de proyectos de diseño y/o interdisciplinares.

4. Asignaturas y contenidos de la materia

Materia 4 Prácticas Profesionales

265 h prácticas profesionales 1er / 2do semestre Obligatoria ECTS: 15

110 h de trabajo freelance (memoria PRA)

Asignatura

PRA - Prácticas profesionales

Contenidos: 1er / 2do 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 desarrollen 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 interdisciplinario 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 distintos 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.- Participación en estrategias de difusión del trabajo o proyecto de codiseño.

Las versiones no catalanas de este documento se traducen en Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

7.- Elaboración de la memoria de prácticas (según guión).

5. Actividades formativas de la materia

Actividades formativas		Horas	Presencialitat
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 contexto real.
- MD6 Trabajos comunes (interdisciplinares) tutelados y práctica de codiseño en contexto real.

7. Sistemas de evaluación

Criterios de evaluación

PRÁCTICA:

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

Instrumentos de evaluación

- Ficha de seguimiento del estudiante.
- Valoración final de los resultados de aprendizaje (tutor externo).
- Valoración de la memoria de prácticas (coordinador de prácticas).

Las versiones no catalanas de este documento se traducen en Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

- Calificación global de las prácticas externas.

Sistema de evaluación	Ponderación
Memoria de prácticas (Evaluado por Coord. y tutor/a prácticas)	30 %
Informe realizado por parte del tutor externo de prácticas	70 %

8. Criterios generales de evaluación

Se fijan los criterios generales de evaluación que son comunes a todas las guías docentes de las materias 1, 2 y 3 del máster, sin perjuicio de los criterios de evaluación definidos por cada actividad evaluativa:

- Calificación de la asignatura: Se hará media ponderada de las calificaciones obtenidas en cada una de las actividades formativas de acuerdo con los porcentajes descritos en la guía docente de la asignatura.
- No se aceptará ninguna entrega fuera del plazo establecido.
- En caso de coincidencia de una entrega o actividad evaluativa con causa de fuerza mayor, el estudiante podrá entregar una actividad fuera de plazo siguiendo el calendario que determine el profesorado de la asignatura. Por causa de fuerza mayor se entiende: enfermedad grave o incapacidad temporal (hospitalización) de estudiante o de un familiar de primer grado, coincidencia con un examen oficial de nivel de idioma o de carnet de conducir, deberes inexcusables ante la administración o fallecimiento de un familiar de primer o segundo grado. Deberá justificarse necesariamente mediante la presentación de la acreditación original con sello.
- El proceso de evaluación se fundamenta en el trabajo personal del estudiante y presupone la autenticidad de la autoría y la originalidad de los ejercicios realizados. Cualquier acto de copia y/o plagio y uso irregular de la Inteligencia Artificial (IA) supondrá el suspenso inmediato e irrevocable de la actividad evaluable.

9. Criterios generales de recuperación

Se fijan los criterios generales de recuperación que son comunes a todas las guías docentes de las materias 1, 2, 3 y 4 del máster:

- Recuperación de la asignatura: en caso de no aprobar, podrá recuperarse la actividad o actividades formativas de la asignatura en convocatoria extraordinaria de septiembre, según calendario.

10. Uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG)

Uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) La IAG puede utilizarse como herramienta de

Las versiones no catalanas de este documento se traducen en Google Translate, que traduce automáticamente el texto publicado. La traducción no se revisa, por lo que puede contener errores.

apoyo en determinadas tareas de investigación, siempre que su uso esté autorizado por el profesorado. Algunos ejemplos de uso permitido son: resumir textos, realizar traducciones, identificar puntos de partida para una investigación, organizar fuentes, analizar datos o revisar el estilo de un texto propio. En estos casos, es imprescindible citar su uso de acuerdo a lo establecido en la asignatura Introducción a los recursos digitales, al software libre y de código abierto.

El estudiante es responsable del contenido de los trabajos que presenta, incluido lo generado con la ayuda de la IAG. Sin embargo, no se permite utilizar la IAG para redactar o elaborar directamente ninguna actividad o trabajo evaluativo. Este uso indebido vulnera los objetivos formativos de la asignatura, dificultando la adquisición de competencias clave como el pensamiento crítico, la capacidad de análisis o la formulación de ideas propias. Ante cualquier sospecha de uso inadecuado, se podrán aplicar pruebas de evaluación alternativas para verificar la autoría, y en caso de confirmarse, el trabajo podrá ser suspendido.

11. Atención educativa en el marco de un sistema educativo inclusivo

La presente Guía Docente tiene en consideración la atención educativa en el marco de un sistema educativo inclusivo que comprende dos marcos de referencia que la sostienen:

- MISU: Medidas y Soportes Universales para favorecer el desarrollo personal y social en equidad e igualdad.
- DUA: Diseño Universal del Aprendizaje, que permite crear situaciones de aprendizaje flexibles a partir de un diseño que detecta y minimiza las barreras del contexto, desde un inicio, y que considera la variabilidad.

Sin embargo, para asegurar la libertad de pensamiento y oportunidades en relación con la perspectiva de género, se lleva a cabo una dinámica coeducadora que evita la predisposición de tratamientos diferenciales, atribuciones de roles o suposiciones de habilidades determinadas por motivos de género.

Las MISU Y DUA se aplicará a todo el estudiante de ESDAPC. Aquel estudiante con necesidad de unas medidas y soportes adicionales, se recogerán mediante un Plan de Apoyo Individualizado.