

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA PRÁCTICAS EXTERNAS

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 4º

CARÁCTER: Prácticas Externas

SEMESTRE: 2º

ECTS: 12

HORAS LECTIVAS: 240

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 60

HORAS TOTALES: 300

IDIOMA/S: Castellano/Català/English

CÓDIGO: 17025

EQUIPO DOCENTE: Beatriu Malaret bmalaret@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Se definen como prácticas externas, las actividades formativas que el o la estudiante desarrolla en empresas e instituciones colaboradoras con el objetivo de completar la formación.

Las prácticas diseñadas en este grado, deben permitir que el estudiantado desarrolle la actividad formativa en contextos de profesionales de diseño y al mismo tiempo desarrollando habilidades de carácter transversal como la capacidad crítica e innovadora, el trabajo en equipo, la organización y planificación, la comunicación de proyectos de diseño a los diversos interlocutores, participar en procesos de diseño en sus distintas fases desde la recepción/ elaboración del encargo hasta su producción final.

Las prácticas se podrán desarrollar en el contexto internacional, sea mediante convenios específicos de prácticas en empresas o instituciones específicas, así como también a través de los convenios que Elisava pueda establecer con otras universidades de todo el mundo.

La asignatura de Prácticas Externas tiene como objetivos principales que el estudiantado:

- Conozca la estructura organizativa de una empresa o institución.
- Identifique las tareas propias del diseñador/a en el contexto de la empresa.
- Aplique el conocimiento a su práctica profesional.
- Consolide y relacione conceptos técnicos y de comunicación de diversas materias.
- Participe y se implique en las situaciones propias de una actividad profesional.



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura incorpora específicamente el siguiente ODS y su meta:

Objetivo 8: Nuevos modelos sociales y económicos.

8.2 Lograr niveles más elevados de productividad económica mediante la diversificación, la modernización tecnológica y la innovación, entre otras cosas centrándose en los sectores con gran valor añadido y un uso intensivo de la mano de obra.

CONTENIDOS

Bloque de contenidos:

- Tareas propias del diseño en el entorno de una empresa/institución.
- Organización de empresas en el entorno profesional del diseño.
- Responsabilidades y ética profesional.
- Habilidades de trabajo en equipo.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a. (PA)
- Sesiones de trabajo en grupos reducidos con el profesor/a. (PB)

COMPETENCIAS

- 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.
- T2 - Proyectar los valores del emprendimiento y de la innovación en el ejercicio de la trayectoria personal académica y profesional a través del contacto con diferentes realidades de la práctica y con motivación hacia el desarrollo profesional.
- T3 - Interactuar en contextos globales e internacionales para identificar necesidades y nuevas realidades que permitan transferir el conocimiento hacia ámbitos de desarrollo profesional actuales o emergentes, con capacidad de adaptación y de autodirección en los procesos profesionales y de investigación.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E6 - Dialogar con profesionales de otros ámbitos (técnicos, artísticos, científicos, etc.) gestionando conocimientos propios de otras disciplinas de forma resolutiva.
- E7 - Aplicar el conocimiento de los diferentes ámbitos del diseño para adaptarse a la evolución y a las necesidades del contexto profesional.
- E8 - Gestionar los recursos disponibles y los procesos del proyecto de diseño en diferentes ámbitos laborales, por cuenta propia o en cualquier modelo empresarial o institucional.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Recopila e interpreta datos e informaciones sobre las que fundamentar sus conclusiones incluyendo, reflexiones sobre asuntos de índole social, científica o ética en el ámbito del diseño.
- Comunica a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa conocimientos, metodología, ideas, problemas y soluciones.
- Resuelve problemas y situaciones propias del desempeño profesional con actitudes emprendedoras e innovadoras.
- Analiza las capacidades personales y profesionales propias en relación a distintos ámbitos de la práctica profesional.
- Analiza conocimientos propios del ámbito y su contextualización en entornos nacionales e internacionales.
- Asume distintas responsabilidades en el trabajo individual colaborativo y evalúa los resultados obtenidos.
- Utiliza adecuadamente el lenguaje oral (verbal y no verbal) en la interacción personal y profesional en catalán, español e inglés.
- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e inglés.
- Define objetivos de aprendizaje propios y diseña procesos de desarrollo coherentes y realistas con los mismos objetivos y el tiempo de que se dispone.
- Realiza procesos de evaluación sobre la propia práctica y la de los demás de forma crítica y responsable.
- Muestra una actitud de motivación y compromiso para la mejora personal y profesional.
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas de representación adecuadas.
- Aporta contribuciones relevantes en equipos de trabajo multidisciplinares.
- Aplica una correcta gestión de los procesos y recursos en el ámbito laboral.
- Demuestra una actitud proactiva en el ámbito laboral y en el trabajo en equipo.
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente.
- Presenta y defiende un proyecto individual.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	50	40
P3- Informes de los propios estudiantes, tutores externos, tribunal	25	40	40
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	20	30	20

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Informe de tutor externo sobre las actividades realizadas	40%	NO	P-2/P-3
Actividad-2 Memoria del/de la estudiante	40%	SI*	P-5/P-2/P-3
Actividad-3 Informe de seguimiento continuado del tutor académico	20%	NO	P-2/P-3

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia.

En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultat de Disseny e Enginyeria Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Rawsthorn, Alice. 2021. *El diseño como actitud*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Taylor, Fig. 2010. *How to create a portfolio & get hired: a guide for graphic designers and illustrators*. Laurence King.
- Qvist-Sørensen, Ole & Baastrup, Loa. 2019. *Visual Collaboration: A Powerful Toolkit for Improving Meetings, Projects, and Processes*. Hoboken, New Jersey. Wiley.
- Stickdorn, Marc; Hormess, Markus; Lawrence, Adam. 2016. *This is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World: a Practitioner's Handbook*. Sebastopol, CA. O'Reilly.
- Nussbaum, Martha C. 2013. *Creating Capabilities. The Human Development Approach*. Cambridge, MA. Harvard University Press.
- Ries, Eric. 2011. *The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*. Adelaide, AU. Crown Currency.
- Norman, Donald A. 2023. *Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered*. Cambridge, MA. The MIT Press.