

## MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

<b>Prácticas en Empresa</b>		
<b>Créditos ECTS:</b>	6	
<b>Carácter</b>	Prácticas en Empresa	
<b>Unidad temporal:</b>	1 asignatura a cursar en el segundo cuatrimestre	
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Sistemas de evaluación</b>	<b>Ponderación Mínima</b>	<b>Ponderación Máxima</b>
Evaluación del informe de incorporación y seguimiento	40%	40%
Evaluación del informe final	60%	60%
<b>COMPETENCIAS</b>		
<b>Básicas y Generales</b>	<b>Específicas</b>	<b>Transversales</b>
CB9, CB10, CG6	CE23	CT2, CT3
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>HORAS</b>	<b>% PRESENCIAL</b>
Realización de prácticas externas	96	100
Redacción de la memoria de prácticas	36	0
Sesiones presenciales virtuales	3	100
Tutorías (prácticas)	15	0
<b>Total</b>	<b>150</b>	
<b>CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS</b>		
<p>Las Prácticas en Empresa, de carácter plenamente profesional, tienen un valor significativo en un programa como éste y colocan al estudiante en la realidad del ejercicio profesional del diseño gráfico. El contenido de las prácticas puede variar en función de la empresa en que se realicen pero, en términos generales, hay dos planos principales: 1. Que el alumno, en la empresa, organismo, sociedad o asociación pública o privada donde haga sus prácticas, forme parte de un grupo de trabajo, asuma su responsabilidad y sus compromisos como diseñador gráfico, y aporte sus conocimientos al equipo. 2. Que aprenda sobre el terreno la realidad del trabajo diario de un profesional, tanto en el terreno del estudio personal, como en las relaciones con compañeros, clientes y otros organismos, y siempre tratando de generar el mejor impacto posible en la sociedad.</p>		