



Evaluación del
desarrollo de
competencias en la
empresa

**Grado en Diseño
digital y multimedia**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Evaluación del Desarrollo de Capacidades en la Empresa / *Assessment of skills in a business environment*

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Carácter: Obligatorio

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 18

Curso: 3º

Semestre: 6º

Profesor/Equipo docente: Tutores de prácticas de la Universidad y la empresa

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Aplicar las competencias adquiridas durante el desarrollo del programa formativo.
- Aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos en el programa formativo durante el desarrollo de la actividad profesional.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos a través de las materias desarrolladas en el plan de estudios del título.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Los estudiantes deben haber superado el 50% de los créditos necesarios para obtener el título universitario cuyas enseñanzas estuviesen cursando.

El alumno que decida cursar las asignaturas en inglés deberá superar una prueba de nivel (B2) para garantizar que este idioma pueda ser la lengua vehicular de su programa académico y, por tanto, que pueda alcanzar las competencias adheridas a cada asignatura. De no superar esta prueba de nivelación, el alumno deberá cursar las asignaturas en castellano.

2.2. Descripción de los contenidos

Prácticas externas en empresa: realización de prácticas formativas profesionales en empresas o instituciones relacionadas con sus estudios universitarios, tutorizadas por un tutor designado por la empresa y por un profesor de la Universidad perteneciente al Grado en Diseño digital y

multimedia, que llevará un seguimiento académico, garantizando así la transferencia de los conocimientos teóricos adquiridos en el grado al trabajo profesional y su adecuada evaluación.

External training in companies: *professional training in companies or institutions related to your university studies, tutored by a tutor designated by the company and by a professor of the University belonging to the Degree in Digital and Multimedia Degree, who will carry out academic monitoring, guaranteeing the transfer of the theoretical knowledge acquired in the degree to professional work and its adequate evaluation.*

Prácticas simuladas virtuales: simulador online de práctica profesional en el que el alumno lleva a cabo proyectos reales de pre-consultoría para empresas a través de un entorno colaborativo que permite compartir información, documentación y hacer un seguimiento y tutorización. Los alumnos que soliciten esta modalidad realizarán un proyecto real pre-profesional de comunicación para una empresa que solicite los servicios del grupo de alumnos como si de una agencia de medios o una consultora se tratara. Los alumnos y la empresa trabajarán en un entorno online en el que intercambiarán información y habrá un feedback continuo a lo largo del proyecto.

En el caso de las Prácticas simuladas virtuales, los alumnos trabajarán en un entorno colaborativo con una empresa que solicite sus servicios de consultoría y ejecución de proyectos de comunicación. La empresa presentará el briefing de la acción a desarrollar, la oferta de prácticas, y tutorizará a los alumnos en un entorno de trabajo en red para seguir la evolución del proyecto, aprobarlo o solicitar cambios. A cargo de la acción también se encontrará un profesor tutor de la Universidad, que llevará un seguimiento académico continuado. Este profesor pertenece al claustro de profesores del título; el coordinador de la titulación designará al profesor tutor en función de su ámbito de especialización y en relación a la propuesta de la empresa.

Virtual simulated practice: *an online simulator for professional practice in which the student carries out real projects related to pre-consulting for companies through a collaborative environment which makes it possible to share information and documentation and carry out monitoring and tutoring. The students who apply for this modality will carry out a real, pre-professional marketing project for a company which requests the services of the group of students as if it were a media agency or a consulting company. The students and the company will work in an online environment in which they will interchange information with continual feedback throughout the project.*

In the case of virtual simulated practice, the students will work in a collaborative environment with a company which requests their consulting and communication projects service. The company will present a briefing of the action to be carried out, the training offer, and will tutor to the students in a working environment online in order to monitor the evolution of the project, approve it or request changes. Also, a professor-tutor of the University will carry out continued academic monitoring. This professor belongs to the teaching staff of the degree; the coordinator of the degree will designate the professor-tutor depending on his area of specialisation and as regards the proposal of the company.

2.3. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF8	Evaluación de capacidades profesionales (95%)	427,5	0% Prácticas externas en empresa.
			0% Prácticas simuladas virtuales la presencialidad
AF3	Tutorías (20%)	22,5	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Certificado empresarial e Informe de la empresa	80%
Informe de autoevaluación del alumno	20%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Certificado empresarial e Informe de la empresa	80%
Informe de autoevaluación del alumno	20%

Prácticas tutorizadas desde la Universidad (tutor académico) y desde la empresa (tutor empresarial).

La idoneidad de cada periodo de prácticas deberá ser valorada y aprobada por la Universidad, para su posterior cómputo de créditos académicos.

Una vez finalizadas las prácticas, el alumno deberá presentar dos documentos:

- Certificado empresarial de realización de prácticas formativas. (80%)
- Informe de Finalización de Prácticas Formativas. (20%)

Tras una valoración conjunta de ambos documentos, junto con el seguimiento realizado conjuntamente por el tutor académico y el tutor empresarial, se emite, en su caso, certificación de los créditos académicos y se incorporan al expediente del alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

http://www.nebrija.es/rednebrija/documentos/Procedimiento_Practicas_Externas.pdf?PHPSESSID=83e3572ee451b257626fe3c7f67f38e5

http://www.nebrija.com/vida_universitaria/practicas/index.php

5. DATOS DEL TUTOR ACADÉMICO DE PRÁCTICAS DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES

Nombre y Apellidos	Rocío Gago Gelado
Departamento	Arte
Titulación académica	Doctora y licenciada en Ciencias de la Comunicación
Correo electrónico	mgago@nebrija.es
Localización	Campus Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por email.
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Doctora en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid con la tesis "Análisis del ciberfeminismo en España: discurso teórico y prácticas digitales". Licenciada en C.C. de la Información por la Universidad Pontificia de Salamanca. Curso de adaptación Pedagógica (CAP) Especialidad: Lengua Española y Literatura. Miembro del Observatorio de Igualdad y Género de la URJC. Ha trabajado como redactora y locutora en Radio (Cadena SER). Directora de teatro, ha trabajado en televisión en series de ficción española como <i>Los Serrano</i> (Telecinco), <i>Los hombres de Paco</i> (Antena 3), <i>El Barco</i> (Antena 3), <i>Lolita Cabaret</i> (Antena 3), <i>Águila Roja</i> (RTVE), <i>Vís a Vís</i> (Antena 3), entre otras, en los ámbitos de guion, producción, dirección, realización y montaje.

Nombre y Apellidos	Ángel Zaragoza García
Departamento	Publicidad y Marketing
Titulación académica	Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas
Correo electrónico	azaragoza@nebrija.es
Localización	Campus de Joaquín María López. Sala de Profesores
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora después de clase o por e-mail

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Licenciado en CC de la Información por la UCM y Máster en Internet Business por ISDI. Su carrera profesional se ha desarrollado en el área del emprendimiento digital y la consultoría de marketing, simultaneando proyectos en empresas del sector.</p> <p>Es director de Marketing online de la agencia Zeta Punto Comunicación, donde también ha dirigido proyectos de <i>ecommerce</i> como la tienda del concesionario Audi, VW, Skoda, F.Tomé, Laboratorios Farmasierra, Conserva Selección, Gafas de Sol Store, Alex and Ani, etc</p> <p>Fuerte especialización en Apps Mobile con Realidad Aumentada en la empresa Pangea Reality, en la que ha sido responsable de la Dirección Comercial y donde implementa desarrollos móviles B2B, B2E y B2C para clientes como Coca Cola, Bankia, Seat, Grunding, entre otros.</p> <p>Actualmente está desarrollando una <i>startup</i> (MMC) centrada en ofrecer servicios de <i>Marketing Chatbot</i> en el entorno de Facebook.</p>
---	--