ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES ® *taiarts.com*
RECOLETOS–22 MADRID

Universidad
Rey Juan Carlos

Prácticas Externas

GUÍA DOCENTE

GRADO EN ARTES ESCÉNICAS E INTERPRETACIÓN AUDIOVISUAL
GRADO EN BELLAS ARTES
GRADO EN CINEMATOGRAFÍA Y ARTES AUDIOVISUALES

Curso 2023/2024

UNIDAD DE EMPLEO Y EMPRENDIMIENTO
+34 914472055 EXT. 300
practicas@taiarts.com

Identificación de la asignatura

Periodo de impartición	Anual
Créditos	24 ECTS
Modalidad	Presencial.
Idioma en el que se imparte	Castellano

Presentación de la asignatura

Las prácticas curriculares permiten al estudiante aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica teórico-práctica, favoreciendo la adquisición de nuevas competencias que le preparen para el ejercicio de actividades profesionales, facilitando su empleabilidad y fomentando su capacidad de emprendimiento. Simultáneamente propician que los contextos profesional y académico entren en contacto y se enriquezcan mutuamente.

Podrán realizarse a través de dos modalidades o itinerarios diferentes (no complementarias): Empresa y Emprendimiento.

En ambos casos el alumno contará con el apoyo y seguimiento de un tutor (tanto de la entidad colaboradora como uno interno de TAI en el caso de la modalidad de Empresa; con un tutor TAI para la modalidad de Emprendimiento).

Competencias y Resultados de Aprendizaje

Competencias generales	*Resultados de aprendizaje relacionados con las competencias generales*
1—Creatividad e innovación; habilidad para presentar recursos, ideas y métodos novedosos, y posteriormente concretarlos en acciones. 2—Iniciativa y espíritu emprendedor. 3—Liderazgo y capacidad de negociación. 4— Trabajo en equipo. 5—Gestión eficaz del tiempo. 6—Capacidad para trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.	1—Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos profesionales. 2—Actuar con liderazgo demostrando capacidades de negociación. 3—Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. 4—Trabajar en equipo. 5—Planificar, gestionar y administrar eficazmente el tiempo de trabajo.

7—Sentido crítico y autocrítico; capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas. 8—Gestión adecuada de la información. 9—Toma de decisiones y resolución de problemas del ámbito profesional. 10—Eficacia y operatividad en el entorno laboral 11—Responsabilidad y Compromiso en el entorno profesional. 12—Capacidad para comunicarse de forma efectiva y coherente.	6—Adaptarse al trabajo en contextos internacionales, diversos y multiculturales. 7—Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico. 8—Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. 9—Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. 10- Cumplir con la tarea en el tiempo correcto buscando la excelencia en su realización. 11- Respetar al equipo y a la institución donde se trabaja. 12- Expresarse de forma clara y concisa.

Competencias específicas	*Resultados de aprendizaje relacionados con las competencias específicas*
1— Comprensión del funcionamiento de la empresa y su visión estratégica. 2— Identificación de los posibles problemas creativos y técnicos que se dan en un lugar de trabajo profesional. 3— Gestión de premisas respecto a tiempo, calidad y acabado de un trabajo profesional. 4— Comunicación óptima de un concepto; síntesis de los contenidos específicos de un producto. 5— Manejo de la metodología por proyectos. 6— Uso de software y tecnología propia del ámbito específico en el que se trabaja. 7— Manejo del lenguaje técnico del ámbito específico en el que se trabaja. 8— Ampliación progresiva del conocimiento de las herramientas aplicadas.	1— Gestionar y administrar una empresa u organización de pequeña dimensión y mejorar su posición competitiva. 2— Emplear la creatividad para la resolución de problemas. 3—Operar con coherencia y espíritu emprendedor en la creación de proyectos y búsqueda de soluciones. 4—Integrarse con agilidad en cualquier área funcional de la empresa u organización mediana o grande y desarrollar con destreza cualquier trabajo de gestión solicitada. 5—Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. 6- Cumplimiento de hitos, fases, entregables, tiempos, dependencias, presupuestos... 7- Utilización de software y tecnología para la

9— Identificación y selección de los recursos específicos para lograr el mejor resultado demandado.	consecución de objetivos y proyectos. 8- Comprensión y utilización del lenguaje técnico para la consecución de objetivos y proyectos. 9- Consecución de objetivos habiendo optimizado los recursos dados (humanos, tecnológicos, financieros, temporales).

Competencias divergentes	*Resultados de aprendizaje relacionados con las competencias divergentes*
1 —Aplicación de estructuras, procesos y metodologías propias del mundo artístico en el contexto empresarial. 2—Comunicación del valor del arte en la empresa, fomentando la colaboración entre los campos creativos y el mundo de los negocios. 3—Pensamiento divergente; fomento de forma diferentes de pensamiento con el objetivo de fomentar la innovación. 4—Desarrollo de un entorno de evolución sostenible mediante la creatividad. 5—Fomento en el interior de los equipos de trabajo de la creatividad para encontrar soluciones a problemas complejos. 6—Ingenio (imaginación) para enfrentarse a los desafíos comerciales e incertidumbres empresariales. 7—Capacidad para dirigir un equipo horizontal, aprovechando las capacidades de cada miembro del equipo y dando el protagonismo a cada uno en cada momento. 8—Capacidad de improvisación para responder a las eventualidades con éxito. 9— Conocimiento profundo de las capacidades y competencias propias para saber proyectarlas en	1—Ayudar a las empresas a crear y fomentar un entorno creativo e innovador. 2–Transformar una empresa o industria inspirando y motivando a los trabajadores. 3—Proponer soluciones concretas mediante metodologías creativas e innovadoras. 4—Desafiar el statu quo y encontrar formas nuevas y más frescas de crear y actuar. 5—Trabajar en distintas disciplinas y combinar sus mejores aspectos. 6—Realizar un trabajo creativo en cualquiera de las tareas diarias de una empresa u organización. 7—Capacidad de coordinar equipos diversos con un objetivo común (para planificar la integración de una propuesta o proyecto en equipos complejos por su transversalidad pero con un objetivo común). 8—Obtener un resultado favorable a partir de unas contingencias desfavorables. 9- Perseverar ante las distintas adversidades y no rendirse hasta conseguir el objetivo 10- Conectar mejor con el cliente/usuario/audiencia/público objetivo y despertar sentimientos universales

cualquier ámbito. 10- Gestión del mundo de las emociones propio de las artes en el marco del ámbito empresarial.	

Cronograma

Fases	*Periodos*
Comienzo del periodo de PRÁCTICAS	Fecha de inicio: desde tener aprobado el 50% de créditos ECTs
Tutoría INICIAL (obligatoria) / tanto para Prácticas en Empresa como para la modalidad de Emprendimiento Presentación de los objetivos y requisitos principales para empezar a desarrollar el programa de prácticas por parte del alumno. Información sobre características y diferencias fundamentales entre cada una de las modalidades ofrecidas (Empresa y Emprendimiento)	Inicio del curso (tanto en 3º como en 4º)
Desarrollo del periodo de prácticas (Empresa) o desarrollo del proyecto propio (Emprendimiento). Seguimiento por parte de los tutores de cada alumno/proyecto	Desde el aprobado del 50% de créditos ECTs de la titulación hasta el depósito del TFG
Presentación FINAL de memorias, materiales de proyecto e informes Análisis de los resultados y competencias finales adquiridos por el alumno en prácticas.	Fecha límite de entrega en función de los llamamientos establecidos en el calendario académico

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

1— Modalidad Prácticas en Empresa:

Las prácticas se realizan en un ambiente mixto universidad-empresa/entidad. Por consiguiente, en la evaluación del estudiante deben participar de forma activa tanto tutores académicos como tutores profesionales de las empresas. La calificación del estudiante se definirá en base al informe realizado por el tutor de empresa, la evaluación de asistencia y seguimiento por parte del tutor interno y la memoria final creada por el alumno y evaluada igualmente por el tutor interno.

Es imprescindible para la evaluación del alumno en prácticas la entrega de todo el material solicitado dentro de los plazos establecidos por el tutor correspondiente. El incumplimiento de la fecha límite de entrega generará un suspenso automático en la asignatura.

En caso de suspenso, el alumno tendrá la posibilidad de realizar prácticas en otra empresa o entidad siempre que se desarrollen dentro del periodo máximo establecido para las mismas.

Informes	*Contenido del Informe*	*Ponderación (en %)*
Evaluación del tutor de empresa	Evaluación, por parte del tutor y/o responsable de la empresa, de las actitudes, aptitudes y rendimiento del estudiante durante la realización de las prácticas externas.	60% de la calificación final de la materia.
Evaluación del tutor interno	- Seguimiento del proceso de tutorización: Asistencia obligatoria a las tutorías colectivas iniciales de Prácticas en Empresa y Emprendimiento. Evaluación de la Memoria del alumno Evaluación de la memoria según las actividades realizadas donde se recoge la reflexión del estudiante sobre expectativas y logros alcanzados referidos al aprendizaje de competencias durante la realización de las prácticas externas. Se establece como condición *sine qua non* para aprobar la asignatura la correcta entrega de la memoria dentro de los plazos fijados por el tutor interno.	20% de la cualificación final de la materia. 20% de la cualificación final de la materia.

2— Modalidad Prácticas de Emprendimiento:

El Dossier de Emprendimiento podrá tener un formato variable según el perfil profesional del alumno y la naturaleza del proyecto a emprender en el marco de las Industrias Artísticas. Parte del trabajo del tutor interno será definir con el alumno, mediante tutorías bajo demanda, qué tipo de materiales y documentación deberá ir confeccionando el alumno a lo largo de su experiencia emprendedora, contrastando los objetivos y aplicando su experiencia personal.

Es imprescindible para la evaluación del alumno en prácticas la entrega de todo el material solicitado dentro de los plazos establecidos por el tutor correspondiente. El incumplimiento de la fecha límite de entrega generará un suspenso automático en la asignatura.

Para aprobar la asignatura hay que aprobar tanto la parte correspondiente al Dossier de Emprendimiento como el pitch final. En caso de suspenso, el alumno deberá modificar o rehacer los materiales identificados por el tutor como no aptos dentro del Dossier de Emprendimiento. La fecha de entrega de la modificación de dichos materiales estará sujeta al calendario de llamamientos que se establezca en cada curso para la presentación de proyectos de Emprendimiento dentro de la asignatura.

Documentación / Actividades	*Contenido del Informe*	*Ponderación (en %)*

Tutorías colectivas e individuales	Evaluación de la asistencia a tutorías y evaluación del proceso de Emprendimiento: –Asistencia obligatoria a las tutorías colectivas iniciales de Prácticas en Empresa y Emprendimiento. Evaluación de la asistencia y retroalimentación entre tutor y tutorando en el seguimiento del proyecto de emprendimiento.	20% de la cualificación final de la materia.
Dossier de Proyecto	Dossier de Emprendimiento El Dossier de Emprendimiento podrá tener un formato variable según el perfil profesional del alumno y la tipología y evolución del proyecto de emprendimiento desarrollado. *Se establece como condición *sine qua non* para aprobar la asignatura la correcta entrega de la memoria dentro de los plazos fijados por el tutor interno.	60% de la cualificación final de la materia.
Pitch final / Memoria de evaluación	Presentación final del proyecto (*pitching*) Para cualquiera de las tipologías escogidas como proyecto de Emprendimiento (marca personal, empresa, desarrollo de proyecto), se deberá defender el resultado final de forma oral ante el Tutor Interno. Tras la celebración del pitch, el alumno tendrá que entregar una breve memoria de evaluación de la experiencia del desarrollo del proyecto de Emprendimiento como modalidad de sus Prácticas. La entrega de esta memoria es requisito indispensable para la superación de la asignatura.	20% de la cualificación final de la materia.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

0 / 4,9—Suspenso

5,0 / 6,9—Aprobado

7,0 / 8,9—Notable

9,0 / 10—Sobresaliente

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

ALCÁZAR, P., & GUILLÉN, I. (2015). El libro de los emprendedores. Deusto.

BLANK, S., & DORF, B. (2015). El manual del emprendedor. Gestión 2000.

GOSENDE, J. (2013). El libro blanco del emprendedor web. Anaya Multimedia.

CELAYA, J. (2011). La empresa en la web 2.0: el impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación en la estrategia empresarial. Ed. Gestión.

KAWASAKI, G. (2016). El arte de empezar 2.0. Deusto.

LACOSTE, J. A. (2012). El perfil humano y profesional de los emprendedores digitales. Bubok Publishing.

OSTERWALDER, A., & PIGNEUR, Y. (2015). Generación de modelos de negocio. Deusto.

SCHNARCH, A. (2010). Creatividad aplicada: como estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal y empresarial. Starbook.

SUÁREZ SÁNCHEZ-OCAÑA, A. (2012). Ha llegado la hora de montar tu empresa. Booket.

TRIAS DE BES, F. (2014): La reconquista de la creatividad: como recuperar la capacidad de crear que llevamos dentro. Conecta.

VV.AA. (2002). Comunicación y cultura en la era digital: industrias, mercados y diversidad en España. Gedisa.

SITIOS WEB DE INTERÉS

http://www.creatuempresa.org/
http://www.ipyme.org/
http://www.nomeparo.eu
http://ec.europa.eu/youthonthemove/
http://www.emprendelo.es/
http://www.emprendedores.es/
http://www.europlacement.com/
https://www.universocrowdfunding.com
http://www.yourfirsteuresjob.eu/en/home
http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=568