

## Pràctiques externes

### Descripció general

**Nom de l'assignatura:** Pràctiques externes

**Crèdits ECTS:** Min. 4 Màx. 30

**Titulació:** Grau en Mitjans Audiovisuals

**Idioma d'impartició:** Català / castellà / anglès

**Tipus d'assignatura:** Optativa

### Professorat

**Responsable:** Santos Martínez Trabal ([smartinezt@tecnocampus.cat](mailto:smartinezt@tecnocampus.cat))

### Objectius d'aprenentatge generals de l'assignatura

En acabar l'assignatura l'estudiant o estudianta ha de ser capaç de:

- Haver adquirit coneixements avançats i demostrar una comprensió dels aspectes teòrics i pràctics i de la metodologia de treball en el seu camp d'estudi amb una profunditat que arribi fins a l'avantguarda del coneixement.
- Poder, mitjançant arguments o procediments elaborats i sustentats per ells mateixos, aplicar els seus coneixements, la comprensió d'aquests i les seves capacitats de resolució de problemes en àmbits laborals complexos, professionals i especialitzats que requereixen l'ús d'idees creatives i innovadores.
- Tenir la capacitat de recopilar i interpretar dades i informacions sobre les que fonamentar les seves conclusions incloent-hi, quan calgui i sigui pertinent, la reflexió sobre assumptes d'índole social, científica o ètica en l'àmbit del seu camp d'estudi.
- Ser capaços de desenvolupar-se en situacions complexes o que requereixin el desenvolupament de noves solucions tant en l'àmbit acadèmic com laboral o professional dins del seu camp d'estudi.
- Saber comunicar a tot tipus d'audiències (especialitzades o no) de manera clara i precisa coneixements, metodologies, idees, problemes i solucions en l'àmbit del seu camp d'estudi.
- Ser capaços d'identificar les seves pròpies necessitats formatives en el seu camp d'estudi i entorn laboral o professional i d'organitzar el seu propi aprenentatge amb un alt grau d'autonomia en tot tipus de contextos (estructurats o no).

### Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

#### **Competències bàsiques i generals:**

CB.1. Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteixin de la base de l'educació secundària general, i acostumin a trobar-se a un nivell que, amb el suport de llibres de text

avançats, inclogui també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

CB.2. Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

CB.3. Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic.

CB.4. Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

CB.5. Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

### **Competències transversals:**

CT.1. Que els estudiants coneguin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i graduats en cada titulació.

CT.2. Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles.

### **Competències específiques:**

Que els estudiants tinguin la capacitat de:

E.1. Dissenyar i programar les interfícies gràfiques de portals web estàtics o dinàmics, d'aplicacions interactives i de videojocs, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat.

E.2. Idear, dissenyar, planificar i realitzar curtmetratges i videojocs d'animació 2D.

E.3. Editar i animar personatges i escenes 3D, aplicant les tècniques i processos que porten a la producció de curtmetratges lineals d'animació i videojocs interactius.

E.4. Dissenyar, planificar, editar, programar i comercialitzar aplicacions multimèdia interactives.

E.5. Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment), atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en tots els seus components.

E.6. Dissenyar, planificar i realitzar amb multicàmera, en directe i a plató, d'acord amb totes les facetes del producte (tant en l'artística de disseny i continguts com en la tècnica).

E.7. Postproduir vídeos utilitzant les eines bàsiques pròpies dels programes d'edició audiovisual (titulació, retoc decolor i exposició, velocitats, màscares...) i com inserir-les en el procés de muntatge afegint efectes digitals.

E.8. Dissenyar les necessitats d'il·luminació d'un espai en funció de les seves característiques i de l'objectiu final del producte a gravar, fotografia o vídeo.

E.9. Aplicar els principis mecànics, electrònics i digitals de la captació, amplificació i gravació de so per a la seva aplicació a diferents plataformes: espectacles, ràdio, televisió, audiovisual i multimèdia. Postproduir l'àudio i afegir els efectes sonors d'una producció audiovisual.

E.10. Aplicar els processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs.

- E.11. Aplicar les regles musicals i els llenguatges per a la creació musical i la gravació de so en la producció musical i la creació de música electrònica pel seu ús com a bandes sonores en produccions audiovisuals.
- E.12. Planificar estratègies empresarials relacionades amb els fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar i la indústria de l'entreteniment digital. Convertir idees en actes de forma creativa i innovadora.
- E.13. Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'utilitzen en productes sonors, audiovisuals, televisió i espectacles.
- E.14. Adquirir els coneixements de la història, estètica, evolució i dinàmica del cine, televisió, ràdio, premsa, Internet i videojocs, això com reconèixer l'estètica a través del visionat i l'anàlisi.
- E.15. Dimensionar i gestionar recursos humans, tècnics i econòmics necessaris pel desenvolupament d'un projecte audiovisual o multimèdia optimitzant temps, costos i qualitat.
- E.16. Idear, dissenyar, planificar i realitzar una peça audiovisual publicitària des de la conceptualització del seu missatge, l'elaboració del guió, l'estratègia de comunicació i la seva difusió.
- E.17. Redactar peces periodístiques de diferents gèneres amb els seus sistemes de titular i expressar-se correctament tant de forma escrita com oralment.
- E.18. Analitzar les estructures, els continguts i els estils de programació televisiva i radiofònica atenent a les característiques tècniques de la seva realització. Idear, produir i realitzar programes per a la televisió i ràdio en la part tècnica: sala de realització o control de ràdio, respectivament.
- E.19. Creació, administració i gestió d'empreses audiovisuals en la seva estructura industrial de producció, distribució i exhibició.

### **Descripció:**

Per pràctiques externes s'entén l'acció formativa desenvolupada pels estudiants i supervisada per la Universitat amb l'objectiu d'aplicar i complementar els coneixements adquirits en la formació acadèmica, apropar l'estudiant a la realitat de l'àmbit professional en el qual exercirà la seva activitat un cop titulat i desenvolupar competències que afavoreixin la seva incorporació al mercat de treball.

Les pràctiques externes es poden desenvolupar en unitats acadèmiques o administratives de la mateixa universitat o en entitats col·laboradores, ja siguin entitats públiques o privades, nacionals o estrangeres. La Fundació Tecnocampus també pot actuar com a entitat receptora d'estudiants de pràctiques.

Durant la seva estada en pràctiques en l'entitat col·laboradora, els estudiants realitzaran tasques pròpies de l'àmbit professional en el qual exerciran la seva activitat com a graduats, amb l'objectiu de completar l'aprenentatge teòric i pràctic adquirit amb la seva formació acadèmica i adquirir experiència laboral en els nivells a què, per raó de la seva titulació, puguin accedir.

Els estudiants estaran subjectes a l'horari i a les normes fixades per l'entitat col·laboradora. L'horari establert per la mateixa haurà de garantir, en qualsevol cas, la compatibilitat amb l'horari lectiu dels estudiants i la flexibilitat necessària per al compliment de les obligacions derivades de l'activitat acadèmica, formativa i de representació i participació dels estudiants a la Universitat.

Les pràctiques acadèmiques externes poden ser curriculars i extracurriculars. Són pràctiques curriculars les que figuren al pla d'estudis amb la corresponent assignació de crèdits.

### **Crèdits ECTS: hores totals de treball de l'estudiantat**

Es poden matricular un mínim de 6 crèdits ECTS i un màxim de 30.

30 hores de dedicació equivalen a 1 crèdit ECTS.

### **Sistema de qualificació (avaluació)**

Valoració i informes de l'empresa:	40%
Memòria escrita:	30%
Tutories:	30%

Correspon al tutor acadèmic l'avaluació final de les pràctiques acadèmiques externes.

L'entitat on es desenvolupin les pràctiques ha de designar un tutor (tutor extern) que actuarà coordinadament amb el tutor acadèmic. El tutor extern ha d'elaborar un informe final i remetre'l al tutor acadèmic. Aquest informe ha de recollir el nombre d'hores realitzades per l'estudiant i en el qual pot valorar els aspectes següents:

a) Competències de l'estudiant; b) Compromís i actitud de l'estudiant; c) Creativitat i iniciativa; h) Aspectes positius de la tasca de l'estudiant; i) Aspectes a millorar de la tasca de l'estudiant; j) Valoració de la formació teòrica de l'estudiant; i k) Aquells altres aspectes que es considerin oportuns.

L'estudiant farà arribar al tutor acadèmic de la universitat una memòria final a la finalització de les pràctiques que com a mínim ha d'incloure:

a) Dades personals de l'estudiant; b) Entitat col·laboradora on ha realitzat les pràctiques i lloc d'ubicació; c) Descripció concreta i detallada de les tasques, treballs desenvolupats i departaments de l'entitat als quals ha estat assignat, d) Valoració de les tasques desenvolupades amb els coneixements i les competències adquirits en relació amb els estudis universitaris; e) Relació dels problemes plantejats i el procediment seguit per a la seva resolució; f) Identificació de les aportacions que, en matèria d'aprenentatge, han suposat les pràctiques; i g) Avaluació de les pràctiques i suggeriments de millora.

La memòria serà lliurada al tutor acadèmic dins dels 15 dies següents a la finalització de les Pràctiques.

Les pràctiques extracurriculars no seran avaluable.

### **Metodologia docent**

El tutor extern i el tutor acadèmic faran el seguiment de les pràctiques externes, verificant-ne l'aprofitament.

El tutor extern i el tutor acadèmic assessoraran i donaran suport als estudiants en els aspectes relacionats amb les pràctiques.

### **Bibliografia**

#### **Bàsica:**

- Normativa reguladora de les pràctiques externes per als estudiants de l'Escola Superior Politècnica Tecnocampus (ESUPT), adscrita a la Universitat Pompeu Fabra.

## Prácticas externas

### Descripción general

**Nombre de la asignatura:** Prácticas externas

**Créditos ECTS:** Mínimo 4, máximo. 30

**Titulación:** Grado en Medios Audiovisuales

**Idioma de impartición:** Catalán / castellano / inglés

**Tipo de asignatura:** Optativa

### Profesorado

**Responsable:** Santos Martínez Trabal ([smartinez@tecnocampus.cat](mailto:smartinez@tecnocampus.cat))

### Objetivos de aprendizaje generales de la asignatura

Al finalizar la asignatura el/la estudiante tiene que ser capaz de:

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrar una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.
- Poder, mediante argumentos o procedimientos elaborados y sustentados por ellos mismos, aplicar sus conocimientos, la comprensión de estos y sus capacidades de resolución de problemas en ámbitos laborales complejos, profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras.
- Tener la capacidad de recopilar e interpretar datos e informaciones sobre las que fundamentar sus conclusiones, incluyendo, cuando sea necesario, la reflexión sobre asuntos de índole social, científica o ética en el ámbito de su campo de estudio.
- Ser capaces de desarrollarse en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones tanto en el ámbito académico como en el laboral o profesional dentro de su campo de estudio.
- Saber comunicar a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa conocimientos, metodologías, ideas, problemas y soluciones en el ámbito de su campo de estudio.
- Ser capaces de identificar sus propias necesidades formativas en su campo de estudio y entorno laboral o profesional y de organizar su propio aprendizaje con un alto grado de autonomía en todo tipo de contextos (estructurados o no).

### Competencias de la titulación a las que contribuye la asignatura

#### **Competencias básicas y generales:**

CB.1. Que los estudiantes hayan demostrado tener y comprender conocimientos en su área de estudio que partan de la base de la educación secundaria general, y acostumbren a encontrarse en un nivel que, con la ayuda de libros de texto avanzados, incluyan también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB.2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos en su trabajo o vocación de una forma profesional y tengan las competencias que se suelen demostrar por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB.3. 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 tipo social, científico o ético.

CB.4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público ya sea especializado como no especializado.

CB.5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### **Competencias transversales:**

CT.1. Que los estudiantes conozcan un tercer idioma, que será preferentemente el inglés, con un nivel adecuado tanto de forma oral como escrita y de acuerdo con las necesidades que tendrán las graduadas y graduados en cada titulación.

CT.2. Que los estudiantes tengan capacidad para trabajar como miembros de un equipo interdisciplinario ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección, con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

### **Competencias específicas:**

Que los estudiantes tengan la capacidad de:

E.20. Diseñar y programar las interfaces gráficas de portales web estáticas o dinámicas y de aplicaciones interactivas y de videojuegos siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad.

E.21. Idear, diseñar, planificar y realizar cortometrajes y videojuegos de animación 2D.

E.22. Editar y animar personajes y escenas 3D, aplicando las técnicas y procesos que lleven a la producción de cortometrajes lineales de animación y videojuegos interactivos.

E.23. Diseñar, planificar, editar, programar i comercializar aplicaciones multimedia interactivas.

E.24. Diseñar y realizar un producto audiovisual (formado por imágenes fijas o en movimiento), atendiendo tanto a sus aspectos técnicos como artísticos, en todos sus componentes.

E.25. Diseñar, planificar y realizar con multicámara, en directo y en plató, de acuerdo con todas las facetas del producto (tanto en la artística de diseño y contenidos como en la técnica).

E.26. Postproducir vídeos utilizando las herramientas básicas propias de los programas de edición audiovisual (titulación, retoque de color y exposición, velocidades, máscaras...) y cómo insertarlas en el proceso de montaje añadiendo efectos digitales.

E.27. Diseñar las necesidades de iluminación de un espacio en función de sus características y del objetivo final del producto a grabar, fotografía o vídeo.

E.28. Aplicar los principios mecánicos, electrónicos y digitales de la captación, amplificación y grabación de sonido para su aplicación en diferentes plataformas: espectáculos, radio, televisión, audiovisual y multimedia. Postproducir el audio y añadir los efectos sonoros de una producción audiovisual.

E.29. Aplicar los procesos, métodos y técnicas para desarrollar la creatividad y la innovación en la realización audiovisual, en el desarrollo multimedia y en la programación de videojuegos.

- E.30. Aplicar las reglas musicales y los lenguajes para la creación musical y la grabación de sonido en la producción musical y la creación de música electrónica para su uso como banda sonora en producciones audiovisuales.
- E.31. Planificar estrategias empresariales relacionadas con los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar y la industria del entretenimiento digital. Convertir ideas en actos de forma creativa e innovadora.
- E.32. Aplicar los principios de diseño visual y sonoro para la creación de los elementos de presentación que se utilizan en productos sonoros, audiovisuales, televisión y espectáculos.
- E.33. Adquirir los conocimientos de la historia, estética, evolución y dinámica del cine, televisión, radio, prensa, Internet i videojuegos, así como reconocer la estética a través del visionado y el análisis.
- E.34. Dimensionar y gestionar los recursos humanos, técnicos y económicos necesarios para el desarrollo de un proyecto audiovisual o multimedia optimizando tiempos, costos y calidad.
- E.35. Idear, diseñar, planificar y realizar una pieza audiovisual publicitaria desde la conceptualización de su mensaje, la elaboración del guion, la estrategia de comunicación y su difusión.
- E.36. Redactar piezas periodísticas de diferentes géneros con sus sistemas de titular y expresarse correctamente tanto de forma escrita como oralmente.
- E.37. Analizar las estructuras, los contenidos y los estilos de programación televisiva y radiofónica atendiendo a las características técnicas de su realización. Idear, producir y realizar programas para la televisión y radio en la parte técnica: sala de realización o control de radio, respectivamente.
- E.38. Creación, administración y gestión de empresas audiovisuales en su estructura industrial de producción, distribución y exhibición.

### **Descripción:**

Por prácticas externas se entiende la acción formativa desarrollada por los estudiantes y supervisada por la Universidad con el objetivo de aplicar y complementar los conocimientos adquiridos con la formación académica, acercar al estudiante a la realidad del ámbito profesional en el que ejercerá su actividad una vez titulado y desarrollar competencias que favorezcan su incorporación al mercado de trabajo.

Las prácticas externas se pueden desarrollar en unidades académicas o administrativas de la misma universidad o en entidades colaboradoras, ya sean entidades públicas o privadas, nacionales o extranjeras. La Fundación Tecnocampus también puede actuar como entidad receptora de estudiantes de prácticas.

Durante su estancia de prácticas en la entidad colaboradora, los estudiantes realizarán tareas propias del ámbito profesional en el que ejercerán su actividad como graduados, con el objetivo de completar el aprendizaje teórico y práctico adquirido con su formación académica y adquirir experiencia laboral en los niveles a los que, por razón de su titulación, puedan acceder.

Los estudiantes estarán sujetos al horario y a las normas fijadas por la entidad colaboradora. El horario establecido por la misma tendrá que garantizar, en cualquier caso, la compatibilidad con el horario lectivo de los estudiantes y la flexibilidad necesaria para el cumplimiento de las obligaciones derivadas de la actividad académica, formativa y de representación y participación de los estudiantes en la Universidad.

Las prácticas académicas externas pueden ser curriculares y extracurriculares. Son prácticas curriculares las que figuran en el plan de estudios con la correspondiente asignación de créditos.

### **Créditos ECTS: horas totales de trabajo del estudiantado**

Se pueden matricular un mínimo de 6 créditos ECTS i un máximo de 30  
30 horas de dedicación equivalen a 1 crédito ECTS.

### **Sistema de calificación (evaluación)**

Valoración e informes de la empresa:	40%
Memoria escrita:	30%
Tutorías:	30%

Corresponde al tutor académico la evaluación final de las prácticas académicas externas.

La entidad donde se desarrollen las prácticas tiene que designar un tutor (tutor externo) que actuará coordinadamente con el tutor académico. El tutor externo tiene que elaborar un informe final i enviarlo al tutor académico. Este informe tiene que recoger el nombre de horas realizadas por el estudiante y en el cual puede valorar los aspectos siguientes:

a) Competencias del estudiante; b) Compromiso y actitud del estudiante; c) Creatividad e iniciativa; h) Aspectos positivos de la tarea del estudiante; i) Aspectos a mejorar de la tarea del estudiante; j) Valoración de la formación teórica del estudiante; i k) Aquellos otros aspectos que se consideren oportunos.

El estudiante hará llegar al tutor académico de la universidad una memoria final una vez finalizadas las prácticas que por lo menos debe incluir:

a) Datos personales del estudiante; b) Entidad colaboradora donde ha realizado las prácticas y lugar de ubicación; c) Descripción concreta y detallada de las tareas, trabajos desarrollados y departamentos de la entidad a los que ha estado asignado, d) Valoración de las tareas desarrolladas con los conocimientos y las competencias adquiridas en relación con los estudios universitarios; e) Relación de los problemas planteados y el procedimiento seguido para su resolución; f) Identificación de las aportaciones que, en materia de aprendizaje, han supuesto las prácticas; i g) Evaluación de las prácticas i sugerencias de mejora.

La memoria será entregada al tutor académico dentro de los 15 días siguientes a la finalización de las prácticas. Las prácticas extracurriculares no serán evaluables.

### **Metodología docente**

El tutor externo y el tutor académico harán el seguimiento de las prácticas externas, verificando su aprovechamiento.

El tutor externo y el tutor académico asesorarán y darán soporte a los estudiantes en los aspectos relacionados con las prácticas.

### **Bibliografía**

#### **Básica:**

Normativa reguladora de les pràctiques externes per als estudiants de l'Escola Superior PolitècnicaTecnocampus (ESUPT), adscrita a la Universitat Pompeu Fabra.