Universidad de Navarra

***Prácticas Profesionales I (Diseño)***

*Guía docente 2026-27*

# PRESENTACIÓN

**Breve descripción**:

Realizar prácticas en empresas relacionadas con el ámbito profesional es una actividad de muy alto interés para los estudiantes. Es un requisito que, aunque no imprescindible, es muy conveniente para que el alumno termine la carrera con una formación más completa y, sobre todo, práctica, pues le permite poner en acto algunos de los conocimientos adquiridos en la Escuela, así como ir adquiriendo experiencia real del ejercicio de la profesión.

- **Titulación**: Grado en Diseño
- **Módulo/Materia**: Módulo 6. Optatividad; Materia 1. Mención en Diseño de Producto, Materia 2. Mención en Diseño de Servicio y Materia 3. Mención en Diseño de Moda
- **ECTS**: 3 ECTS
- **Curso, semestre**: 3º curso
- **Carácter**: Optativa
- **Profesorado**: Andrés Tabera Roldán
- **Idioma**: Español
- **Aula, Horario**: Se comunicará con antelación la fecha y hora de las sesiones

# RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

COP1: Describir y aplicar al diseño de moda, producto o servicios sus procesos específicos.

COP2: Conocer las tendencias plásticas y las profesiones implicadas en el diseño.

COP3: Conocer y aplicar al diseño las técnicas actuales de diseño, gestión y producción.

COP4: Conocer e interpretar las tendencias actuales en diseño de servicios.

**Competencias básicas y generales**

CG1 - Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.

CG2 - Analizar, valorar y exponer las cualidades creativas de los distintos soportes técnicos y materiales en el campo del diseño.

CG5 - Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño.

CG7 - Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.

CB1 - 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.

CB3 - 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.

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

**Competencias específicas**

CE10 - Conocer los sistemas y procesos de fabricación industrial especializados según los distintos ámbitos del diseño.

CE17 - Conocer las tradiciones artísticas de la cultura occidental y aplicar al diseño sus fundamentos técnicos, económicos, sociales e ideológicos.

CE19 - Valorar las bases de la tradición artesanal hispana y su aplicación al diseño.

CE24 - Comprender las estrategias de mercado aplicadas al diseño.

## PROGRAMA

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

AF1: Asistencia y participación en clases presenciales teóricas (3 h)

AF3: Realización de trabajos dirigidos (individuales y/o en grupo) (70 h)

AF5: Participación en tutorías (2 h)

## EVALUACIÓN

**CONVOCATORIA ORDINARIA**

Control de la asistencia y participación en clases expositivas, prácticas y magistrales 20%

Trabajos prácticos: portfolio, CV y memoria final de prácticas 80%

## HORARIOS DE ATENCIÓN

Andrés Tabera Roldán **(atabera@unav.es)**

- Horario de tutoria: bajo cita previa

## BIBLIOGRAFÍA

Best Portfolio Websites

https://www.awwwards.com/websites/portfolio/