

<p>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO Prácticas externas</p>	<p>Créditos ECTS 12</p>
<p>Carácter/duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios Formación obligatoria, 3º</p>	<p>Lengua en la que se impartirá Euskera, castellano, inglés</p>
<p>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</p> <p>COMPETENCIAS BÁSICAS:</p> <p>CB2 - 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</p> <p>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</p> <p>CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p>COMPETENCIAS GENERALES:</p> <p>CG1 - Adaptabilidad y pensamiento flexible: Adaptarse a situaciones y contextos diversos, siendo flexible en sus formas de pensar y actuar, dando respuesta a situaciones y/o circunstancias inesperadas con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p> <p>CE3. Analizar y valorar las principales tendencias de la sociedad digital global (sociales, económicas, tecnológicas, educativas, laborales...), a fin de desarrollar ideas y propuestas que permitan mejorar la igualdad, equidad y sostenibilidad tanto a nivel individual como colectivo</p> <p>CE6. Gestionar -desde la búsqueda hasta su presentación final, pasando por la verificación, tratamiento...- y presentar datos e información relativas a las temáticas que se abordan (sociedad digital global, transformaciones de todo tipo, tendencias, ámbito laboral, geopolítica, sostenibilidad...), utilizando para ello, normalmente, medios y soportes digitales.</p> <p>CE12- Aprender a construir y valorar la propia identidad, para actuar competentemente y relacionarse satisfactoriamente con otras personas y afrontar las demandas, los retos y las dificultades de la vida, pudiendo así adaptarse teniendo bienestar personal como base para trabajar con personas y liderar equipos.</p>	

Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia

- Conocer el funcionamiento laboral y organizativo de empresas, instituciones y organizaciones digitales globales mediante las prácticas desarrolladas en dichas entidades, a fin de aplicar los conocimientos y destrezas adquiridos en los estudios universitarios en el ámbito profesional correspondiente
- Analizar el posicionamiento de una actividad, producto o servicio de una empresa, institución o entidad en la sociedad global, para desarrollar nuevas ideas y propuestas
- Reflexionar acerca del trabajo realizado y valorar la utilidad de la formación continua a través de la memoria de prácticas
- Relacionarse satisfactoriamente con otras personas para afrontar los retos y dificultades de nuevos contextos personales y profesionales

Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

ME1. Lección magistral
ME3. Análisis de casos
ME6. Aprendizaje Basado en Proyectos

Actividades formativas

ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales (45 horas, 15%):

- AP5. Workshops orientados a la adquisición de competencias 22 Horas
- AP11. Intervención con el tutor en las actividades derivadas del trabajo (discusión, análisis, valoración de alternativas) en formato de Seminarios y webinar 23 Horas

Actividades no presenciales (255 horas, 85%):

- ANP1. Estudio y trabajo autónomo 255 Horas

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV2. Trabajos individuales: 70%
EV3. Exposiciones y presentaciones: 10%
EV5. Asistencia y participación activa en las actividades formativas: 10%
EV6. Autoevaluación y co-evaluación del alumno: 10%

Breve resumen de contenidos

- Introducción al mundo laboral: relaciones laborales, habilidades sociales, autoorientación
- Pautas para la elaboración de memorias académicas
- Prácticas en empresas, organizaciones o instituciones. El alumno podrá optar entre diferentes ámbitos:
 - Global Studies:
 - Área diplomática (delegaciones de gobiernos o de partidos políticos en el exterior, consulados, etc.).
 - Área económica (diplomacia corporativa de empresas globales, área comercial, import/export, etc.).
 - Área de cooperación (organizaciones no gubernamentales, proyectos de cooperación...).
 - Área lingüística y multicultural (acción cultural, mediación en contextos multiculturales, centros vascos en el exterior (euskal etxeak), lectores y lectoras de lengua y de cultura vasca en el extranjero, etc.).
 - Digital Humanities:
 - Ciudadanía, gobierno digital, procesos de participación (citizenship, e-democracy).
 - Neuromarketing, publicidad digital (human e-marketer).
 - Diseño de productos inteligentes (smart social design).