



Evaluación del desarrollo  
de capacidades en la  
empresa / *Assessment of  
skills in a business  
environment*

**Grado en Diseño  
digital y multimedia  
2025-26**



## 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:** Prácticas externas

**Idioma:** Español / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Curso Académico:** 2025-26

**Créditos:** 18

**Curso:** 3º

**Semestre:** 2º

**Profesor/Equipo docente:** D. Luis Gárciga Romay

## 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 specialization and 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)

Según lo recogido en el **Procedimiento de actuación en la realización de prácticas externas**:

Los créditos correspondientes a prácticas externas serán evaluados con una nota entre el 0 y el 10. La nota obtenida en las Prácticas computará a efectos de la obtención de la media en el expediente, la baremación para la solicitud de becas, pero no para el cómputo de créditos necesarios para permanecer en la universidad. Asimismo, debido a la tipología de la asignatura no se contempla la concesión de Matrícula de Honor, aunque se haya obtenido la calificación de 10. El alumno podrá solicitar una revisión de la evaluación final al Coordinador del Dep. Carreras Profesionales.

### 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?PHPSES SID=83e3572ee451b257626fe3c7f67f38e5](http://www.nebrija.es/rednebrija/documentos/Procedimiento_Practicas_Externas.pdf?PHPSES SID=83e3572ee451b257626fe3c7f67f38e5)

[http://www.nebrija.com/vida\\_universitaria/practicas/index.php](http://www.nebrija.com/vida_universitaria/practicas/index.php)

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

Nombre y Apellidos	D. Luis Gárciga Romay
Departamento	Arte
Titulación académica	Máster en Artes Visuales
Correo electrónico	lgarciga@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora 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>Ha impartido docencia, conferencias y ponencias en Universidad Nacional de Colombia, la Universidad Complutense de Madrid, la Academia Nacional San Alejandro, el Instituto Superior de Arte de La Habana, Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas del Instituto Nacional de Bellas Artes (México), la Escuela Superior de Arte de Yucatán, la Universidad Autónoma Metropolitana (México), la Universidad de Costa Rica y el Centro Cultural de España (Costa Rica). Coordinador del Laboratorio de Actualización Docente de UVA- CCU Tlatelolco de la Universidad Nacional Autónoma de México.</p> <p>Autor de artículos sobre fotografía contemporánea y videomapping y de capítulos de libros sobre arte y cultura contemporánea con marcado interés por la tensión entre tradición e innovación tecnológica.</p> <p>Algunos de sus proyectos artísticos han sido exhibidos en Bienal de Mercosur (Brasil), Bienal de La Habana (Cuba), Bienal de las Américas (USA), Bienal de Santa Cruz de la Sierra (Bolivia), Instituto Cervantes (Holanda), Museo Nacional de Bellas Artes de Cuba, Festival Loop (Barcelona), Matadero de Madrid (España), San Francisco Art Institute (CA, USA), MUCA Roma (Ciudad México), Queen Museum of Art (NY, USA), Instituto de Arte de Grenoble (Francia), Beijing Today Art Museum (China).</p> <p>Su obra se encuentra en colecciones públicas y privadas como Daros Latinoamerica (Suiza), Museo Nacional de Bellas Artes de Cuba, Art Now International Foundation. Kadist Foundation (USA-Francia), Mediateca Caixa Forum de Barcelona (España), Habana Cultura de Habana Club (Cuba-Francia).</p> <p>Ha recibido becas y reconocimientos como: Artista en Residencia de Universidad Antonio Nebrija (2022), Ayuda PICE para la Internacionalización de la Cultura Española (2019), Residencia Artística para Creadores de Iberoamérica en México (2014), Premio Museo Nacional de Bellas Artes de Cuba, Premio Centro de Arte Contemporáneo Wifredo Lam de Cuba (2010) y Premio de Comisariado de la AECID, España/Cuba (2005).</p>
---	--