



MEMORIA PROYECTO DE INNOVACIÓN Y DOCENTE

Curso 2022-2023

TÍTULO DEL PROYECTO:

“Facilitando el acceso al mercado laboral a alumnos de
Másteres Universitarios. Implantación de nuevas
metodologías aplicadas”

Referencia: ID2022/047



ÍNDICE

| | |
|------------------------------------|---|
| 1. MIEMBROS DEL EQUIPO | 3 |
| 2. ANTECEDENTES Y MOTIVACION | 3 |
| 3. OBJETIVOS DEL PROYECTO..... | 4 |
| 4. EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA..... | 4 |
| 5. RESULTADOS OBTENIDOS | 5 |
| 6. EVALUACIÓN DE OBJETIVOS | 6 |
| 7. CONCLUSIONES | 6 |
| ANEXOS | 7 |



1. MIEMBROS DEL EQUIPO

COORDINADOR DEL PROYECTO: CARLOS JAVIER PRIETO SANCHEZ

Mail: carlosjprieto@usal.es

MIEMBRO DEL EQUIPO: INMACULADA VICENTE MARTÍN.

Mail: ivicente@usal.es

2. ANTECEDENTES Y MOTIVACION

En la actualidad, el mercado laboral es cada vez más competitivo y exigente, y los titulados universitarios se enfrentan a grandes desafíos para encontrar un trabajo acorde a sus capacidades y formación. Además, en muchos casos, la formación recibida no se ajusta a las necesidades del mercado laboral, lo que dificulta aún más la inserción laboral de nuestros egresados.

La vía del crecimiento y el empleo en España pasa por fomentar el emprendimiento y la empleabilidad de nuestros estudiantes y en concreto en los alumnos de postgrados universitarios, que se especializan en un área determinada. Los conocimientos y habilidades empresariales, así como el desarrollo de competencias vinculadas a potenciar la creatividad, el trabajo en equipo, la gestión del riesgo y el sentido de la responsabilidad son cualidades que ayudarán a que nuestros estudiantes se diferencien en el mercado laboral, al ser factores cada vez más valorados en el mundo profesional y que, por lo tanto, permitirá incrementar su empleabilidad.

Para abordar este problema, el proyecto de innovación docente "Facilitando el acceso al mercado laboral a alumnos de Másteres Universitarios" propuso la implantación de nuevas metodologías aplicadas en la enseñanza de los másteres universitarios. Estas metodologías tienen como objetivo mejorar la formación y las habilidades de los alumnos, para que puedan estar mejor preparados para enfrentar los desafíos del mercado laboral.

El proyecto se centró en el diseño y desarrollo de un conjunto de actividades y recursos que posibilitó a los alumnos adquirir conocimientos prácticos y habilidades específicas que les resultarán útiles en el mundo laboral. Estas actividades incluyeron prácticas e iniciativas que han permitido a los alumnos aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en el aula a situaciones reales.

El proyecto también promovió la colaboración entre alumnos actuales y antiguos de cada máster, con el objetivo de que éstos últimos pudieran contar su experiencia previa y los primeros pudieran tener conocimiento real de las oportunidades laborales existentes, así como un acceso muy interesante a una red de contactos y oportunidades de empleo. De esta manera, se buscó fomentar el emprendimiento y la empleabilidad de los alumnos, mejorando por lo tanto su inserción laboral.

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

Los objetivos del proyecto fueron:

- Aprender a detectar nuevas oportunidades laborales.
- Transformar un problema o reto social en una oportunidad de empleo.
- Desarrollo de habilidades en el estudiante que vayan más allá del conocimiento de su área de competencia.
- Potenciar el intra emprendimiento y proactividad en el alumnado.
- Incremento de la empleabilidad de nuestros alumnos.
- Eliminar las barreras que dificultan la creatividad y empleabilidad del alumno.
- Inculcar el interés por el mundo empresarial, desde la perspectiva del empleo por cuenta propia.
- Desarrollar de manera práctica el proceso de generación de ideas aplicadas al desarrollo de oportunidades laborales.

4. EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA

El proyecto se dividió en dos fases:

- Una primera fase en la que se identificó los principales nichos de empleo existentes para los estudiantes de los Másteres Universitarios en Informática y en Estudios de Asia Oriental en función de su temática de ocupación y de sus perspectivas laborales. Teniendo en cuenta que al analizar los perfiles de los alumnos las facilidades de ocupación son totalmente diferentes, se elaboró un cuestionario previo que permitió identificar las habilidades y competencias de los alumnos, así como sus expectativas laborales. Asimismo, se elaboró un listado de áreas donde existía una mayor demanda actual en función de los perfiles de los estudiantes, así como un detalle con los principales nichos de actividad profesional para estos colectivos. Dos ejemplos de los informes realizados a cada alumno se presentan como anexo I.

Posteriormente se diseñó una estrategia para el intercambio de información entre egresados recientes de dichos másteres que estén actualmente trabajando, bien por cuenta propia o bien por cuenta ajena, en los segmentos detectados. En este sentido se realizaron 2 sesiones estructuradas en la que participaron egresados de cada Máster en dos fases: una primera con breves exposiciones por parte de los ponentes y una segunda, inmediatamente a continuación, consistente en un espacio de debate entre egresados y los estudiantes del máster.

La segunda fase de trabajo consistió en facilitar a los estudiantes nuevas herramientas y nuevas metodologías aplicadas al mercado laboral. En un primer momento, se dio a conocer con detalle la red social profesional LinkedIn, explicando el funcionamiento de la misma y creando grupos en la red que permita desde una óptica profesional incorporar a la misma, tanto a los estudiantes de este curso como estudiantes de próximos cursos, lo



cual permitirá generar una comunidad que promueva el networking profesional con estudiantes de futuros años académicos. Se adjunta como anexo II pantallazos de cada uno de los grupos creados en LinkedIn.

En esta misma fase y con el objetivo de fomentar el emprendimiento se aplicó el método del Babson College, Entrepreneurial Thought & Action (ET&A), método completamente innovador que no ha sido utilizado hasta la fecha en la Universidad de Salamanca y que comprende dos lógicas para crear las cosas que realmente importan realizando acciones rápidas, seguras y actuando de forma inteligente cuando el emprendedor /estudiante se enfrenta a lo desconocido. El método integra dos perspectivas disciplinarias: (1) emprendimiento y visión empresarial y (2) comportamiento organizacional, que aprovecha el poder del aprendizaje experiencial. El aprendizaje experiencial es un proceso iterativo de conceptos donde todas las fases del proceso son necesarias para la adquisición continua de una competencia. El proceso de ET&A implica en primer lugar actuar, posteriormente dar un pequeño paso, detenerse para ver lo que se ha aprendido al hacerlo, y por último construir ese aprendizaje en la siguiente acción. El método hace hincapié en la acción inteligente en lugar de la planificación, pasando rápidamente de la pizarra al mundo real. Con este método el desarrollo de una nueva empresa no es el objetivo final, sino que es el vehículo para enseñar los objetivos de aprendizaje señalados. Se crearon 4 grupos de trabajo en el Máster en Ingeniería informática y 4 grupos de trabajo en el Máster de Estudios de Asia Oriental. Los alumnos realizaron una presentación breve de sus proyectos en vídeo a través de la herramienta Flipgrid. Se presenta como anexo III pantallazo de ejemplo de alguna de las presentaciones.

5. RESULTADOS OBTENIDOS

El proyecto de innovación ha conseguido los siguientes resultados:

- Los alumnos han aprendido a detectar necesidades no cubierta en el entorno, en concreto se han identificado un total de 6 necesidades con potencial de generación de actividad empresarial, incorporando herramientas como la del ET&A que han ayudado a los alumnos a la consecución de los objetivos marcados en el proyecto.
- Se ha conseguido transformar un problema o reto social en una oportunidad de empleo, identificado dos problemas o retos que pueden ser transformados en una oportunidad generadora de empleo para los estudiantes, incorporando sistemas de evaluación que han permitido a los participantes conocer las posibles desviaciones de su objetivo y poner en marcha un mecanismo corrector.
- Potenciar el intraemprendimiento y la proactividad en el alumnado, generando dos soluciones para los retos identificados.



- Desarrollo de habilidades han ido más allá del conocimiento del área de competencia de cada máster, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo para la resolución problemas. incrementando la empleabilidad de nuestros alumnos.
- Mejora significativa del Social Selling Index de LinkedIn para cada participante.

6. EVALUACIÓN DE OBJETIVOS

De la evaluación individual de cada alumno participante en el proyecto, así como de los resultados de los materiales entregados por grupo, podemos realizar la siguiente valoración:

- Los alumnos han aprendido a detectar necesidades no cubiertas en el entorno.
- Se han identificado varias necesidades con potencial de generación de actividades empresariales, presentando los alumnos del Máster en Estudios de Asia Oriental mejores habilidades en este aspecto que los alumnos del Máster en Ingeniería Informática, teniendo además una mayor creatividad.
- Se han encontrado soluciones innovadoras a problemas o retos sociales, planteando soluciones factibles al problema detectado.
- La valoración realizada por los estudiantes sobre el proyecto, la cual se presenta como anexo IV permiten concluir que el proyecto ha cumplido con creces sus objetivos.

7. CONCLUSIONES

Aunque el proyecto ha mejorado la formación y las habilidades de los alumnos de postgrados para enfrentarse a los desafíos del mercado laboral, consideramos muy importante seguir trabajando en próximos proyectos con los alumnos en:

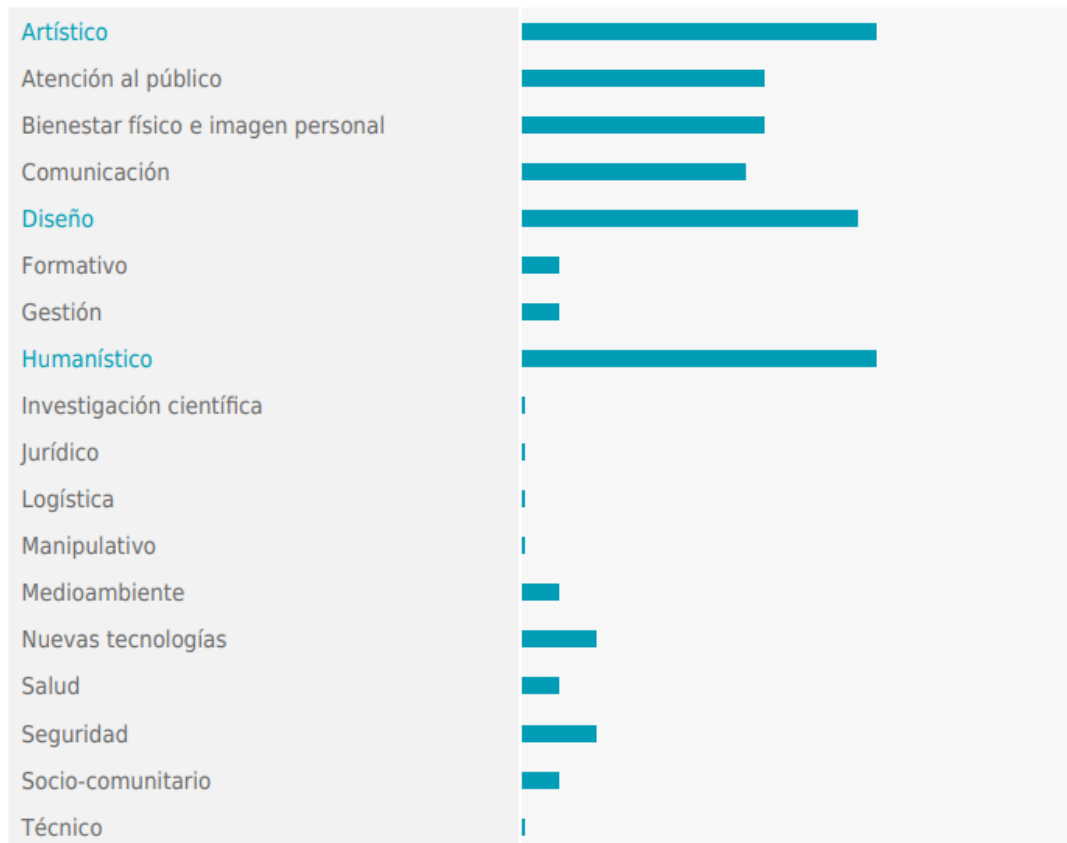
- Desarrollo de habilidades y capacidades: capacidad de innovación, capacidad de iniciativa, capacidad creativa, capacidad de planificación y organización
- Trabajo en equipo.
- Seguir insistiendo a los alumnos en que el intra emprendimiento les va a permitir conseguir mejores oportunidades laborales, mayor salario, mayor reconocimiento y una mayor satisfacción personal.
- Seguir trabajando con los alumnos en el concepto de lo que puede llegar a ser éxito para cada uno, dependiendo de sus circunstancias, metas y objetivos, lo cual lleva siempre aparejado esfuerzo, constancia, disciplina y trabajo duro.

ANEXOS

Anexo I. Ejemplo informes

Informe para estudiantes del Máster en Ingeniería Informática

Interés en cada uno de los campos profesionales



Comentarios sobre los campos de actividad profesional principales

Artístico

A las personas que muestran interés en el campo artístico les gusta expresar ideas y sensaciones a través del lenguaje del arte. El espíritu creativo y la motivación para transmitir conceptos o emociones son inherentes a este interés. Se engloban en este campo todas aquellas actividades que tienen por finalidad la creación de productos artísticos en sus diversas manifestaciones: composiciones musicales, cinematográficas, plásticas y artes del movimiento.

Diseño

Las personas que muestran interés en el campo del diseño se sienten motivadas para crear formas, estilos y efectos que mejoren la estética, las prestaciones o la usabilidad de productos y espacios. Se engloban en este campo de interés todas aquellas actividades relacionadas con el diseño de moda y complementos (ropa, joyas) y el diseño de interiores (mobiliario, escaparatismo). La creatividad y el conocimiento de nuevas tendencias son aspectos clave en el desarrollo de estas actividades en el ámbito profesional.

Nuevas tecnologías

Las personas que muestran interés en este campo se sienten motivadas por el desarrollo y el uso avanzado de las nuevas tecnologías en cualquiera de sus aplicaciones (software, hardware, telecomunicaciones) desde una perspectiva innovadora y de acuerdo con las actualizaciones continuas de tecnologías, programas y equipos que surgen en el mercado. El diseño, instalación, gestión y mantenimiento de sistemas informáticos o de nuevas tecnologías son actividades propias de este campo.



Ocupaciones ordenadas de mayor a menor afinidad según perfil

1. Diseñador/a gráfico/a.
2. Ilustrador/a.
3. Diseñador/a de espacios interiores.
4. Creador/a de storyboards.
5. Compositor/a.
6. Modelador/a 2D y 3D.
7. Diseñador/a de exhibiciones y espacios de arte.
8. Diseñador/a textil.
9. Coreógrafo/a.
10. Diseñador/a de moda y estampados.
11. Diseñador/a de vestuario para espectáculos.
12. Diseñador/a de accesorios y complementos.
13. Diseñador/a de tejidos.
14. Modelador/a ALIAS.
15. Diseñador/a infógrafo/a periodístico/a.
16. Compositor/a de imágenes digitales.
17. Montador/a audiovisual.
18. Diseñador/a de expositores o exhibiciones.
19. Diseñador/a gráfico/a para textil.
20. Escenógrafo/a.
21. Director/a técnico/a en procesos digitales.
22. Productor/a musical.
23. Director/a de fotografía.
24. Maquillador/a VFX para espectáculos.
25. Infografista digital.
26. Director/a de escena (teatro o circo).
27. Ingeniero/a de sonido.
28. Técnico/a en UX.
29. Diseñador/a industrial.
30. Técnico/a en reproducción gráfica.
31. Fotógrafo/a.
32. Ingeniero/a mimetista.
33. Músico/a.
34. Maestro/a de educación visual y plástica.
35. Webmaster.
36. Profesor/a de música.
37. Videoartista.
38. Director/a de orquesta.
39. Director/a de arte.
40. Diseñador/a de modelos, maquetas y prototipos.
41. Técnico/a de packaging.
42. Bailarín/a.
43. Técnico/a en sistemas de información geográfica.
44. Agrónomo/a.
45. Arquitecto/a proyectista.
46. Programador/a de Satélites.
47. Diseñador/a de joyas y orfebrería.
48. Profesor/a de teatro.
49. Profesor/a de canto y técnica vocal.
50. Profesor/a de danza.



Ilustrador/a

El/la ilustrador/a se encarga de elaborar representaciones visuales fieles o transformaciones de la realidad de ideas, conceptos, personajes y situaciones que serán parte central de diferentes soportes, habitualmente de comunicación gráfica impresa, artística o digital. Su técnica puede ser muy variada, desde la manual tradicional hasta la completamente digital o la animación multimedia. Su ámbito de actuación se puede encontrar en la publicidad, la prensa, el diseño gráfico, la producción de cine y televisión, el mundo editorial y el material didáctico. Además, un/a ilustrador/a también puede aplicar sus habilidades a un gran abanico de proyectos transversales en muchos sectores como podría ser la ilustración de infografías o la creación de tipografías, especialmente para la creación de tipografía dibujada (lettering).

Diseñador/a de espacios interiores

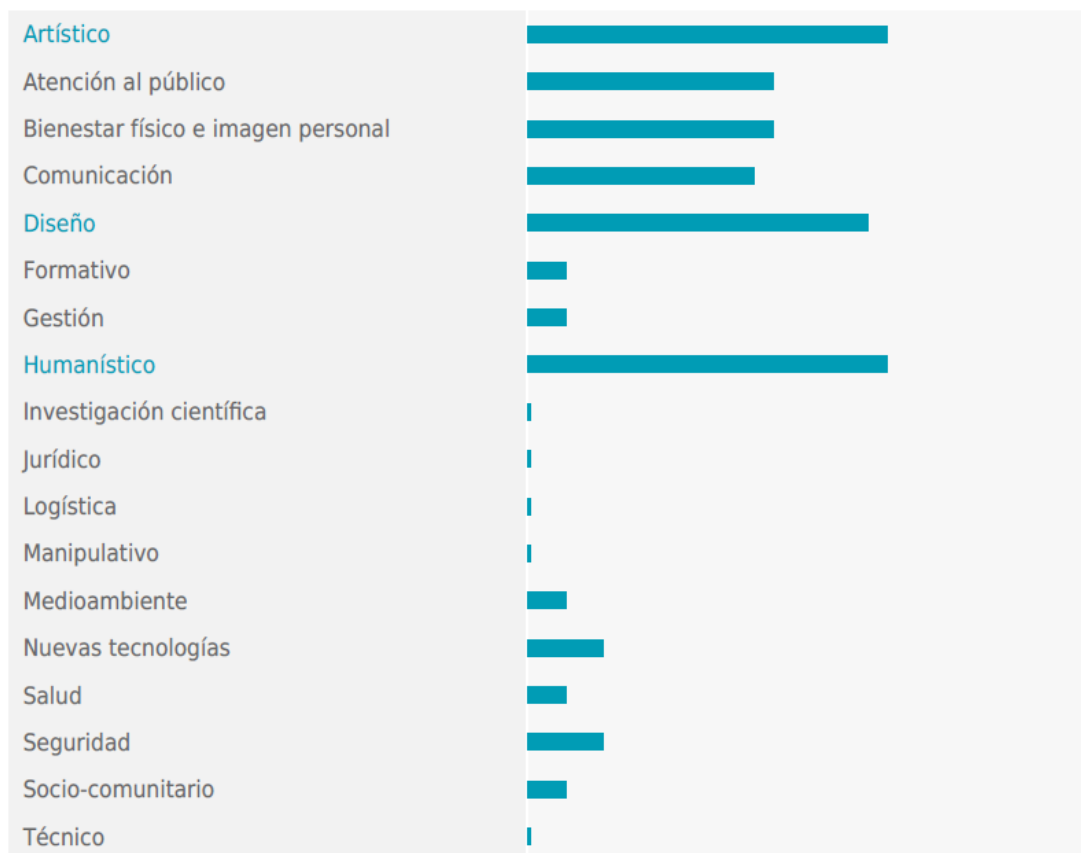
El/la diseñador/a de espacios interiores se encarga de pensar la disposición final del interior de los espacios construidos y velar por su correcta ejecución. Puede ejercer su empleo tanto en la construcción de obras nuevas como en las operaciones de rehabilitación o reforma de edificios, y tanto en espacios destinados a vivienda como en espacios destinados a puestos de trabajo, o en cualquier otro tipo de uso (por ejemplo, un hotel o un centro docente). Por lo tanto, el/la diseñador/a de espacios interiores puede participar tanto en la fase de proyecto o definición de cualquier obra como en la fase de ejecución de la misma. Así, este/a profesional es quien se encarga de idear y desarrollar el espacio. Por lo tanto, requiere de un conocimiento integral de la proyecto y de las relaciones que se espera que haya entre las personas que allí desarrollarán una u otra actividad siempre buscando el confort y la usabilidad del espacio interior. El/la diseñador/a de espacios interiores puede desarrollar algunas especializaciones para abordar más específicamente algunos segmentos del mercado de trabajo, como por ejemplo en mobiliario e iluminación en ambientes domésticos, de producción (por ejemplo, en oficinas o plantas de producción industrial) o en interiores de uso colectivo. Otra especialización, a modo de ejemplo, puede ser que el/la diseñador de espacios interiores vele por la imagen y la decoración de un determinado grupo empresarial o comercial (por ejemplo, un grupo hotelero o una empresa de franquicias), encargándose de comunicar el concepto y la marca, transmitiéndola mediante el diseño y la decoración de la arquitectura interior a través de la elección del mobiliario adecuado, los colores y materiales idóneos, la iluminación correcta, priorizando así la transmisión de una determinada identidad.

Diseñador/a gráfico/a

El diseño gráfico es la rama del diseño orientada a la comunicación visual de mensajes, ideas o datos mediante la creación y combinación de símbolos, imágenes y texto. Establece una composición, estilo y gama cromática que se avengan con la identidad y valores de cada proyecto y hace uso de recursos gráficos como la tipografía, la fotografía o la ilustración para informar, comunicar o atraer personas. Esta ocupación se puede ejercer en muchos sectores ya que los productos y actividades que requieren de un/a profesional del diseño gráfico son muy diversos. Entre sus obras se incluyen libros, revistas, carteles, envases de productos, páginas web, aplicaciones móviles, videojuegos, publicidad, eventos, exposiciones o la definición de cualquier marca visual para definir la comunicación corporativa o institucional de un proyecto o entidad. Algunos de los puestos de trabajo más habituales son agencias de publicidad y/o branding, estudios de diseño, editoriales y publicaciones periódicas (como periódicos o revistas), imprentas, estudios de televisión, industria de envasado y departamentos de diseño de grandes empresas u organizaciones. El/la diseñador/a gráfico/a puede desarrollar algunas especializaciones para abordar más específicamente algunos segmentos del mercado de trabajo, como por ejemplo en publicidad, material didáctico, envases (packaging), contenido audiovisual, interfaces y experiencias digitales (UI/UX), identidad visual de una marca (branding).

Informe para estudiantes del Máster en Estudios de Asia Oriental

Interés en cada uno de los campos profesionales



Comentarios sobre los campos de actividad profesional principales

Artístico

A las personas que muestran interés en el campo artístico les gusta expresar ideas y sensaciones a través del lenguaje del arte. El espíritu creativo y la motivación para transmitir conceptos o emociones son inherentes a este interés. Se engloban en este campo todas aquellas actividades que tienen por finalidad la creación de productos artísticos en sus diversas manifestaciones: composiciones musicales, cinematográficas, plásticas y artes del movimiento.

Humanístico

Estudiar la actuación del ser humano a lo largo del tiempo y sus expresiones culturales y artísticas son intereses clave de las personas afines al campo humanístico. La generación de productos culturales y la organización de exposiciones y eventos, o la promoción de acciones para la conservación y difusión de un conjunto artístico son actividades representativas de este campo. Para llevar a cabo estas actividades se requiere un notable conocimiento del patrimonio cultural, histórico y lingüístico.

Diseño

Las personas que muestran interés en el campo del diseño se sienten motivadas para crear formas, estilos y efectos que mejoren la estética, las prestaciones o la usabilidad de productos y espacios. Se engloban en este campo de interés todas aquellas actividades relacionadas con el diseño de moda y complementos (ropa, joyas) y el diseño de interiores (mobiliario, escaparatismo). La creatividad y el conocimiento de nuevas tendencias son aspectos clave en el desarrollo de estas actividades en el ámbito profesional.



Ocupaciones ordenadas de mayor a menor afinidad según perfil

1. Técnico/a en evaluación de exposiciones y proyectos museográficos.
2. Video jockey.
3. Escritor/a.
4. Actor/actriz.
5. Diseñador/a gráfico/a.
6. Videoartista.
7. Director/a de orquesta.
8. Copy.
9. Guionista.
10. Diseñador/a de exhibiciones y espacios de arte.
11. DJ.
12. Músico/a.
13. Ilustrador/a.
14. Bailarín/a.
15. Compositor/a.
16. Atrecista.
17. Técnico/a en tatuajes y modificaciones corporales.
18. Maquillador/a VFX para espectáculos.
19. Diseñador/a textil.
20. Dramaturgo/a.
21. Diseñador/a de vestuario para espectáculos.
22. Diseñador/a de moda y estampados.
23. Diseñador/a de accesorios y complementos.
24. Diseñador/a de tejidos.
25. Coreógrafo/a.
26. Fotógrafo/a.
27. Artista/Intérprete de circo.
28. Escenógrafo/a.
29. Programador/a de espectáculos.
30. Responsable de contenidos de creación.
31. Lector/a.
32. Corrector/a de pruebas.
33. Corrector/a de estilo.
34. Maquetador/a.
35. Infografista.
36. Técnico/a de etalonaje.
37. Diseñador/a infógrafo/a periodístico/a.
38. Experto/a en comunicación política e institucional.
39. Diseñador/a de señalética y entornos.
40. Técnico/a de packaging.
41. Maquillador/a y peluquero/a para espectáculos.
42. Creador/a de storyboards.
43. Director/a de escena (teatro o circo).
44. Traductor/a.
45. Periodista.
46. Diseñador/a de expositores o exhibiciones.
47. Diseñador/a de espacios interiores.
48. Especialista en bronceado artificial.
49. Creativo/a publicitario/a.
50. Especialista en protocolo social y habilidades sociales.

Técnico/a en evaluación de exposiciones y proyectos museográficos

El/La técnico/a en evaluación de exposiciones y proyectos museográficos realiza un análisis del impacto, las opiniones, el comportamiento del público y otros aspectos relacionados con la organización, producción, servicios y equipamientos que rodean una exposición. En definitiva, son los/las profesionales que elaboran los estudios que muestran el funcionamiento de los montajes expositivos y los servicios que giran entorno a ellos. Estos estudios resultan muy útiles cuando se tienen que hacer modificaciones o nuevas propuestas.

Video jockey

El trabajo de un/a video jockey es similar al de un/a disc jockey pero que en vez de mezclar piezas musicales, mezcla secuencias de vídeo, habitualmente en sincronía con una base musical. Habitualmente trabajan en discotecas, bares o salas de fiestas complementando el trabajo de disc jockey o músicos. Estos/as profesionales introducen proyecciones de secuencias de video que llevan preparadas, mezclándolas en vivo tratando de combinarlas con las estructuras musicales que suenan con el fin de crear un espectáculo armónico. Aun así su trabajo empieza a extenderse a otros ámbitos.

Escritor/a

El/la escritor/a participa en la concepción y el desarrollo de todo tipo de escritura creativa. Esto abarca formas muy variadas como, por ejemplo, la poesía, la prosa (ficción, no ficción, infantil) y material para teatro, radio y televisión (como guiones, documentales, etc.). Los/las escritores/as también pueden crear contenidos para los sitios web o escribir artículos para revistas o periódicos. La mayoría de los/las escritores/as trabajan como autónomos/as y, a menudo, deben dedicarse también a otros tipos de ocupaciones como la enseñanza, las conferencias, la edición u otros trabajos menos creativos.



Anexo II. Pantallazo Grupos LinkedIn





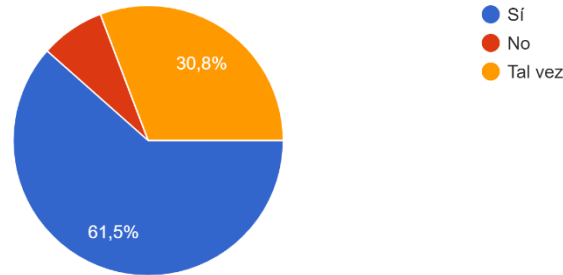
Anexo III. Pantallazos presentación de proyectos empresariales en vídeo



Anexo IV. Encuesta y resultados

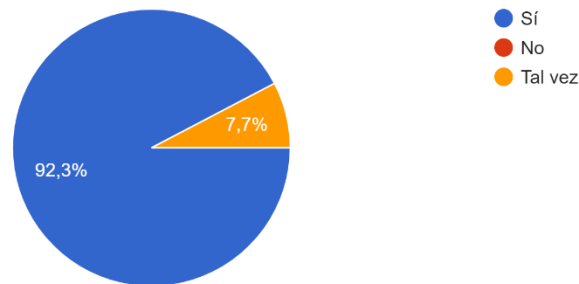
¿Crees que las áreas identificadas en el cuestionario inicial realizado, con los principales nichos de actividad profesional según tu perfil, te van a resu...ora de decidir tu futuro profesional más inmediato?

13 respuestas



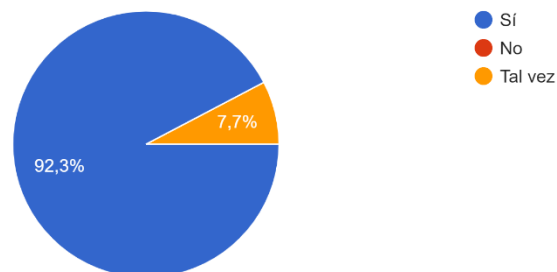
¿Crees que las herramientas digitales mostradas para la búsqueda de empleo / networking (LinkedIn, etc) son de utilidad ?

13 respuestas



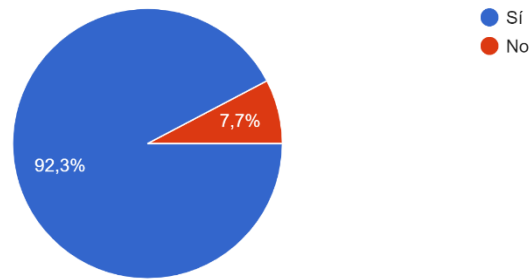
¿Crees que las herramientas digitales mostradas para la búsqueda de empleo / networking (LinkedIn, etc) son de utilidad ?

13 respuestas



¿Crees que las metodologías de emprendimiento mostradas son de utilidad?

13 respuestas



Conocimientos sobre emprendimiento

