



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Prácticas Externas	Código	730529031	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	ComputaciónEconomíaEmpresaEnxeñaría CivilEnxeñaría Naval e IndustrialEnxeñaría Naval e OceánicaQuímica			
Coordinación	Díaz Casás, Vicente	Correo electrónico	vicente.diaz.casas@udc.es	
Profesorado	Díaz Casás, Vicente Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	vicente.diaz.casas@udc.es antonio.seoane@udc.es	
Web	https://eps.udc.es/grados/documentacion-practicas-externas/			
Descrición xeral	O enlace do apartado anterior leva ó Manual de prácticas externas para estudos de grao e mestrado da Escola Politécnica Superior.			
Plan de continxencia	As practicas externas están en revisión permanente en función das instrucións que se reciban das autoridades competentes. 1. Modificacións nos contidos Non se modifican os contidos. 2. Metodoloxías As metodoloxías non se modifican agas a necesidade de facelas online. 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Os mecanismos de atención personalizada non se modifican agas a necesidade de facelas online. 4. Modificacións na avaliación Non se modifica agas modifíquese a normativa relativa a prácticas externas. 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se modifica.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A4	CE04 - Coñecer o proceso de produción dun videoxogo
A29	CE29 - Crear e dirixir proxectos e empresas de videoxogos
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B7	CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos
B8	CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo
B9	CG4 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras
B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
B12	CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo
B13	CG8 - Capacidade de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita



C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida
C10	CT10 - Capacidade de traballo en equipo e facilidade para a integración en equipos multidisciplinares

Resultados da aprendizaxe				
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título		
Coñecemento dunha empresa real e capacidade para integrarse na estrutura da mesma para desenrolar nela unha tarefa profesional do ámbito do mestrado. Ser capaz de realizar unha estancia nunha empresa realizando tarefas relacionadas coa súa titulación.		AP4 AP29	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP9 BP11 BP12 BP13	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6 CP8 CP10

Contidos	
Temas	Subtemas
tema único	Realización de prácticas en empresas, organizacións administrativas, económicas ou profesionais tanto dos sectores públicos coma privados, ou de calquer outra forma que se estableza, colaborando ou formándose en tarefas técnicas no ámbito da súa titulación.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A4 A29 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C8 C10	149	0	149
Atención personalizada		1	0	1

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	O estudante realizará as prácticas nunha empresa ou institución na cal realizará un traballo relacionado coas competencias da súa titulación.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías