



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Prácticas Externas	Código	730529031	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónEconomíaEmpresaEnxeñaría CivilEnxeñaría Naval e IndustrialEnxeñaría Naval e OceánicaQuímica			
Coordinador/a	Díaz Díaz, Ana María	Correo electrónico	ana.ddiaz@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz Díaz Casás, Vicente Díaz Díaz, Ana María Seoane Nolasco, Antonio José	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es vicente.diaz.casas@udc.es ana.ddiaz@udc.es antonio.seoane@udc.es	
Web	<a href="https://www.udc.es/es/emprego/practicas/">https://www.udc.es/es/emprego/practicas/</a>			
Descripción general	Estancia de prácticas en una empresa realizando tareas relacionadas con la titulación.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A4	CE04 - Conocer el proceso de producción de un videojuego
A29	CE29 - Crear y dirigir proyectos y empresas de videojuegos
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio
B9	CG4 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C3	CT3 - Habilidad para a gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas



C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida
C10	CT10 - Capacidad de trabajo en equipo y facilidad para la integración en equipos multidisciplinares

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias / Resultados del título	
Conocimiento de una empresa real y capacidad para integrarse en la estructura de la misma para desarrollar en ella una tarea profesional del ámbito do mestrado. Ser capaz de realizar una estancia en una empresa realizando tareas relacionadas con tu titulación.	AP4	BP1	CP1
	AP29	BP2	CP2
		BP3	CP3
		BP4	CP4
		BP5	CP6
		BP7	CP8
		BP8	CP10
		BP9	
		BP11	
		BP12	
		BP13	

Contenidos	
Tema	Subtema
tema único	Realización de prácticas en empresas, organizaciones administrativas, económicas o profesionales tanto de los sectores publicos como privados, o de cualquier otra forma que se establezca, colaborando o formándose en tareas en el ámbito da su titulación.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos 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

(\*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	El alumnado realizará las prácticas en una empresa o institución en la cual realizará un trabajo relacionado con las competencias de su titulación.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Las prácticas estarán tutorizadas por un/una tutor/a profesional y por un/una tutor/a académico/a, que serán las personas encargadas de que se realicen correctamente.

