



Guía Docente				
Datos Identificativos			2023/24	
Asignatura (*)	Prácticas Externas		Código	616G02049
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	9
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento				
Coordinación	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@udc.es	
Profesorado	Rodríguez Fernández, Nereida	Correo electrónico	nereida.rodriguez@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O desenvolvemento de prácticas en entidades externas supón unha oportunidade para que os/as futuros/as graduados/as en Creación Dixital, Animación e Videoxogos entren en contacto coa realidade laboral e adquiran habilidades dirixidas ao ámbito profesional.			
	Co obxectivo de dotar ao alumnado de Creación Dixital, Animación e Videoxogos dunha formación práctica, complementaria á académica, que lle permita desenvolver as competencias adquiridas ao longo da súa formación universitaria, téñense incorporado ditas prácticas externas no Plano de Estudos.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A2	CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
B1	CB1 - Que os estudantes demostrasen posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo
B2	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
B3	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
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.



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.
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C5	CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Habilidade para o uso e control de ferramentas tecnolóxicas para o desenvolvemento de proxectos de animación, videoxogos e creación dixital nas súas diferentes fases.		B7 B8 B9 B10	C3
Capacidade para deseñar, definir, completar proxectos de animación, videoxogos e creación dixital, así como para desenvolver problemas que poidan xurdir no desenvolvemento dos mesmo dun xeito eficaz.	A2 A10 A20	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B13 B14	C1 C4 C6
Capacidade de traballo en equipo e de facer partícipes ao equipo de posibles ideas destinadas á mellora do proxecto común para obter uns resultados determinados.	A10	B12 B14	C6 C7 C9
Mellora das habilidades de organización e temporalización das tarefas e procedimentos, que leven a unha xestión máis eficiente do proxecto e dos recursos asociados a éste de xeito que calquera variación respecto á planificación se efectúe dun xeito completo e integrado.	A10 A20	B6 B12	C9
Coñecer o sector da animación e os videoxogos, así como os procesos de creación e xestión desta tipoloxía de proxectos.	A2 A10 A20		C5 C8 C9



Temas	Subtemas
1. Desenvolvemento das competencias adquiridas nas diversas materias do grao.	Os coñecementos postos en práctica variarán en función da entidade ofertante, así como do área ao que esté adscrito o/ a estudante.
2. Reflexión crítica da experiencia.	Exposición do posto desempregado, tarefas, problemáticas atopadas e a súa relación cos contidos da titulación.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A2 A10 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	218	0	218
Portafolios do alumno	A2 A10 B1 B3 B4 B5 B10 B11 C1 C3 C4 C5 C8 C9	2	2	4
Atención personalizada		3	0	3
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	A metodoloxía desenvolvida nas prácticas externas correrá a cargo da empresa, en función do Plano Formativo e das características e organización da mesma. En todo caso, este Plano Formativo e o desenvolvemento completo da estadia de prácticas rexirase polo regulamento das prácticas externas das titulacións de grao da Facultade de Ciencias da Comunicación.
Portafolios do alumno	Informe da actividade desenvolvida durante as prácticas preprofesionais. A súa estrutura e orientación, en función do posto desempregado e as tarefas desenvolvidas na entidade de destino, serán tratadas nas xuntanzas periódicas co/a titor/a académico/a, e según modelo de referencia publicado no Campus Virtual.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Portafolios do alumno Traballos tutelados	· TITORÍA Durante todo o período de prácticas o/a estudante contará cun/cunha titor/a da empresa, quen se encargará de velar pola súa aprendizaxe e orientalo/a no desenvolvemento das súas labores, resolvendo todas as súas dúbidas e/ou problemas. Tamén contará cun/cunha titor/a interno/a (do centro), co/a que o/a estudante deberá reunirse para a xestión das súas prácticas e, posteriormente, se encargará do seguimento do/a estudante no seu destino de prácticas. En función do posto desempregado e a entidade de destino, concertaranse unhas titorías periódicas (presenciais e/ou virtuais) para que o/a estudante informe ao/á titor/a da súa evolución na empresa.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación



Portafolios do alumno	A2 A10 B1 B3 B4 B5 B10 B11 C1 C3 C4 C5 C8 C9	Deberase entregar unha memoria final do/a alumno/a con toda a información sobre as prácticas desenvolvidas, os coñecementos e competencias adquiridos en relación coa titulación, así como unha reflexión crítica sobre a súa aprendizaxe durante o período de prácticas preprofesionais. Este documento seguirá o modelo establecido e publicado no Campus Virtual -extensión mínima, estrutura...- coas adaptacións precisas para cada caso concreto. Nesta memoria tamén se incluírá un resumo-valoración das actividades-eventos que ao longo do curso sexan convocados como parte da materia (por exemplo accións de formación e orientación laboral). Esta memoria será avaliada polo/a titor/a académico/a ata un total de 2 puntos. Ademais da súa estrutura, contido e extensión, na avaliación da memoria-portafolio terase en conta a presentación, redacción e corrección ortográfica.	20
Traballos tutelados	A2 A10 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9	O/a titor/a profesional da empresa elaborará un informe final, a fin de valorar as competencias adquiridas polo/a alumno/a durante as prácticas, segundo a escala numérica de ítems incluídos no modelo que se lle facilitará. A nota da estadía de prácticas fixarase a partir desa valoración das competencias adquiridas, ata un total de 8 puntos.	80

Observacións avaliación

Para aprobar a materia cómpre ter aprobadas ambas as partes:

"Portafolio do alumno" e "Traballos tutelados". No caso contrario só se podería recuperar a parte do "Portafolios" na segunda oportunidade (entrega na data oficial de exame en setembro).

Para a avaliación na primeira oportunidade cómpre que o alumnado finalice o período de prácticas e entregue a memoria ata a data oficial de exame (esta incluída). De non ser así pasaría a avaliarse na segunda oportunidade.

Debido

ás características desta materia non se establecen sistemas de avaliación alternativos para o alumnado a tempo parcial e con dispensa académica de exención de asistencia se ben, sempre de acordo coa entidade de prácticas, podería terse en conta ditas particularidades na elaboración do Plano Formativo.

O abandono das prácticas sen causa xustificada, con independencia do número de horas efectuadas, suporá un suspenso cunha calificación numérica de "0" nos "Traballos tutelados" e -por tanto- na materia.

No

caso de que este abandono estea xustificado, corresponderá á Comisión Académica valorar a situación coa documentación pertinente aportada polo/a alumno/a e as persoas encargadas da súa titorización (entidade-facultade).

A elaboración da memoria-portafolio esixe

ao estudante a reflexión crítica respecto da súa experiencia durante a estadía de prácticas, relacionándoa coa súa formación académica. Neste

senso trátase dun traballo persoal: calquera memoria que conte cun fragmento superior a unha frase copiado será anulada, co consecuente suspenso na materia.

Fontes de información



Bibliografía básica	Como cada estadía de prácticas ten o seu propio perfil, recoméndase ao/á alumno/a acudir á bibliografía das materias relacionadas coas labores profesionais que desenvolve. En calquera caso, calquera cuestión nesta liña será solventada nas titorías periódicas. Respecto á información concreta da materia Prácticas, empregarase o Campus Virtual como canle de información e Teams como canle de interacción entre o estudantado e a profesora responsable da materia.
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

Recoméndase que o/a alumno/a teña cursado e superado a maioría das materias da titulación, especialmente aquelas que teñan relación directa coa praza de prácticas e as labores asignadas a esta. En calquera caso, toda cuestión nesta liña será solventada nas titorías periódicas. A entrega dos traballos documentais que se desenvolvan nesta materia:- Realizarase a través do Campus Virtual, en formato dixital sen necesidade de imprimilos- En caso de ser necesario realízalos en papel: Non se empregarán plásticos Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais. En relación á perspectiva de xénero, traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberanse detectar situacións de discriminación e propóranse accións e medidas para corrixilas. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías