



| Teaching Guide | | | | |
|---------------------|--|--------|---------------------------|-----------|
| Identifying Data | | | | 2023/24 |
| Subject (*) | Internship | | Code | 616G02049 |
| Study programme | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descriptors | | | | |
| Cycle | Period | Year | Type | Credits |
| Graduate | 2nd four-month period | Fourth | Obligatory | 9 |
| Language | Spanish/Galician | | | |
| Teaching method | Face-to-face | | | |
| Prerequisites | | | | |
| Department | | | | |
| Coordinador | Rodríguez Fernández, Nereida | E-mail | nereida.rodriguezf@udc.es | |
| Lecturers | Rodríguez Fernández, Nereida | E-mail | nereida.rodriguezf@udc.es | |
| Web | | | | |
| General description | <p>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.</p> <p>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.</p> | | | |

| Study programme competences | |
|-----------------------------|---|
| Code | Study programme competences |
| 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 estudiantes demostrases posuir e comprender coñecementos nunha área de estudio 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 vanguarda do seu campo de estudio |
| 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 - Adequate oral and written expression in the official languages. |
| C3 | CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning. |
| C4 | CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective. |
| C5 | CT5 - Understanding the importance of entrepreneurial culture and the useful means for enterprising people. |
| C6 | CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines. |
| C7 | CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development. |
| C8 | CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society. |
| C9 | CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them. |

| Learning outcomes | | | |
|--|-----------------------------|---|----------------|
| Learning outcomes | Study programme competences | | |
| 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 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 levan 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 |

| Contents | | |
|----------|-----------|--|
| Topic | Sub-topic | |
| | | |



| | |
|---|--|
| 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 estudiante. |
| 2. Reflexión critica da experiencia. | Exposición do posto desempregado, tarefas, problemáticas atopadas e a súa relación cos contidos da titulación. |

Planning

| Methodologies / tests | Competencies | Ordinary class hours | Student?s personal work hours | Total hours |
|------------------------|---|----------------------|-------------------------------|-------------|
| Supervised projects | 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 |
| Student portfolio | A2 A10 B1 B3 B4 B5 B10 B11 C1 C3 C4 C5 C8 C9 | 2 | 2 | 4 |
| Personalized attention | | 3 | 0 | 3 |

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies

| Methodologies | Description |
|---------------------|---|
| Supervised projects | 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 estadía de prácticas rexirase polo regulamento das prácticas externas das titulacións de grao da Facultade de Ciencias da Comunicación. |
| Student portfolio | Informe da actividade desenvolvida durante as prácticas preprofesionais. A súa estructura 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. |

Personalized attention

| Methodologies | Description |
|--|---|
| Student portfolio Supervised projects | <ul style="list-style-type: none"> - TITORÍA <p>Durante todo o período de prácticas o/a estudiante 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.</p> <p>Tamén contará cun/cunha titor/a interno/a (do centro), co/a que o/a estudiante deberá reunirse para a xestión das súas prácticas e, posteriormente, se encargará do seguimento do/a estudiante no seu destino de prácticas.</p> <p>En función do posto desempregado e a entidade de destino, concertaranse unhas titorías periódicas (presenciais e/ou virtuais) para que o/a estudiante informe ao/á titor/a da súa evolución na empresa.</p> |

Assessment

| Methodologies | Competencies | Description | Qualification |
|---------------|--------------|-------------|---------------|
|---------------|--------------|-------------|---------------|



| | | | |
|---------------------|---|---|----|
| Student portfolio | A2 A10 B1 B3 B4 B5 B10 B11 C1 C3 C4 C5 C8 C9 | <p>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.</p> <p>Nesta memoria tamén se incluirá 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).</p> <p>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.</p> | 20 |
| Supervised projects | A2 A10 A20 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 | <p>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.</p> <p>A nota da estadía de prácticas fixarase a partir desa valoración das competencias adquiridas, ata un total de 8 puntos.</p> | 80 |

Assessment comments

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 estudiante 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.

Sources of information



| | |
|---------------|---|
| Basic | Como cada estadia de prácticas ten o seu propio perfil, recomendase ao/a 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 estudiantado e a profesora responsable da materia. |
| Complementary | |

Recommendations**Subjects that it is recommended to have taken before****Subjects that are recommended to be taken simultaneously****Subjects that continue the syllabus****Other comments**

Recoméndase que o/a alumno/a teña cursado e superado a maioría das materias da titulación, especialmente aquellas 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 realizarlos en papel: Non se empregarán plásticosRealizaranse 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 influírse na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Deberanse detectar situacións de discriminación e proporanse 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.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.