



Teaching Guide

Identifying Data					2024/25
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	SpanishGalician				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador	Rodríguez Fernández, Nereida	E-mail	nereida.rodriguezf@udc.es		
Lecturers	Barneche Naya, Viviana Díaz Gonzalez, María Jesus Fariña Lamosa, Ángel José Franganillo Parrado, Guillermo Hernandez Ibañez, Luis Antonio Lago López, Jesse Anthony Lourido Rivas, Marcos Rodríguez Fernández, Nereida Taibo Pena, Francisco Javier	E-mail	viviana.barneche@udc.es m.j.diaz@udc.es angel.farina@udc.es guillermo.franganillo@udc.es luis.hernandez@udc.es jesse.lago@udc.es m.lourido@udc.es nereida.rodriguezf@udc.es javier.taibo@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 / results

Code	Study programme competences / results
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 posuir 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 vanguardia 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 - 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 / results		
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 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

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 estudante.
2. Reflexión crítica da experiencia.	Exposición do posto desempregado, tarefas, problemáticas atopadas e a súa relación cos contidos da titulación.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	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 estadia 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 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.

Personalized attention	
Methodologies	Description



Student portfolio Supervised projects	<p>· TITORÍA</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
--	--

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	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>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.

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).

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

Sources of information

Basic	Como cada estadia 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, toda cuestión nesta liña será solventada nas titorías periódicas. Respecto á información concreta da materia Prácticas Externas, empregase o Campus Virtual como canle de información e Teams como canle de interacción entre o estudiantado e a profesora responsable da materia. O desenvolvemento completo das prácticas rexirase polo regulamento das prácticas externas das titulacións de grao da Facultade de Ciencias da Comunicación, dispoñible no seguinte enlace: https://comunicacion.udc.es/sites/default/files/reglamento_practicas_anexos.pdf
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 aquelas que teñan relación directa coa praza de prácticas e as labores asignadas a esta. A entrega dos traballos documentais que se desenvolvan nesta materia: - Realizárase a través do Campus Virtual, en formato dixital sen necesidade de imprimilos- En caso de ser necesario realízalos en papel: Non se empregarán plásticos. Realizáranse 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 proporanse accións e medidas para corríxilas. 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.