UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Prácticas Externas			Código	616G02049
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto		Obligatoria	9
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	López Garrrido, Mercedes Marina		Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Profesorado	Barneche Naya, Viviana		Correo electrónico	viviana.barneche@udc.es	
	Diaz Gonzalez, Maria Jesus			m.j.diaz@udc.es	
	Fariña Lamosa, Ángel José			angel.farina@udc.es	
	Franganillo Parrado, Guillermo			guillermo.franganillo@udc.es	
	Hernandez Ibañez, Luis Antonio			luis.hernandez@udc.es	
	Lago López, Jesse Anthony			jesse.lago@udc.es	
	López Garrrido, Mercedes Marina			mercedes.lopez@udc.es	
	Lourido Rivas, Marcos			m.lourido@udc.es	
	Rodríguez Fernández, Nereida			nereida.rodriguezf@udc.es	
	Taibo Pena, Francisco Javier			javier.taibo@udc.es	
Web					
Descripción general	El desarrollo de prácticas en entidades externas supone una oportunidad para que los/as futuros/as graduados/as en Creación Digital, Animación y Videojuegos entren en contacto con la realidad laboral y adquieran habilidades dirigidas al ámbito profesional. Con el fin de dotar al alumnado de Creación Digital, Animación y Videojuegos de una formación práctica, complementaria a la académica, que le permita desarrollar las competencias adquiridas a lo largo de su formación universitaria, se han incorporado estas prácticas externas en el Plan de Estudios.				

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del 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 los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su 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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C5	CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Habilidad para el uso y control de herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos de animación, videojuegos y creación digital en sus diferentes fases		B7 B8 B9 B10	C3
Capacidad para diseñar, definir, completar proyectos proyectos de animación, videojuegos y creación digital, así como para desarrollar problemas que puedan surgir en el desarrollo de los incluso de una manera eficaz.	A2 A10 A20	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11 B13 B14	C1 C4 C6

Capacidad de trabajo en equipo y de hacer partícipes al equipo de posibles ideas destinadas a la mejora del proyecto común para obtener unos resultados determinados.	A10	B12 B14	C6 C7 C9
Mejora de las habilidades de organización y temporalización de las tareas y procedimentos, que lleven a una gestión más eficiente del proyecto y de los recursos asociados a éste de suerte que cualquier variación respeto a la planificación se efectúe de una manera completa e integrado	A10 A20	B6 B12	C9
Conocer el sector de la animación y los videojuegos, así como los procesos de creación y gestión de esta tipología de proyectos.	A2 A10 A20		C5 C8 C9

Contenidos	
Tema	**Subtema**
1. Desarrollo de las competencias adquiridas en las diversas materias del grado.	Los conocimientos puestos en práctica variarán en función de la entidad ofertante, así como del área al que esté adscrito el/la estudiante.
2. Reflexión critica de la experiencia.	Exposición del puesto empleado, tareas, problemáticas encontradas y su relación con los contenidos de la titulación.

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciales y virtuales)**	**Horas trabajo autónomo**	**Horas totales**
Trabajos 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
Portafolio del alumno	A2 A10 B1 B3 B4 B5 B10 B11 C1 C3 C4 C5 C8 C9	2	2	4
Atención personalizada		3	0	3
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Trabajos tutelados	La metodología desarrollada en las prácticas externas corre a cargo de la empresa, en función del Plan Formativo y de las características y organización de la misma. En todo caso, este Plan Formativo y el desarrollo completo de la estancia de prácticas se regirá por el reglamento de las prácticas externas de las titulaciones de grado de la Facultad de Ciencias de la Comunicación.
Portafolio del alumno	Informe de la actividad desarrollada durante las prácticas preprofesionales. Su estructura y orientación, en función de la tarea desarrollada y la entidad de destino, serán tratadas en las reuniones periódicas con el/la tutor/a académico/a, según modelo de referencia publicado en el Campus Virtual.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**

Portafolio del alumno Trabajos tutelados	· TUTORÍA Durante todo el período de prácticas el/la estudiante contará con un/una tutor/a de la entidad, quien se encargará de velar por su aprendizaje y orientarlo/a en el desarrollo de sus labores, resolviendo todas sus dudas y/o problemas. También contará con un/una tutor/a académica (del centro), con el/la que el/la estudiante deberá reunirse para la gestión de sus prácticas y, posteriormente, se encargará de su seguimiento en el destino de prácticas. En función del puesto desempeñado y la entidad de destino, se concertarán unas tutorías periódicas (presenciales y/o virtuales) para que el/la estudiante informe al/a la tutor/a de su evolución en la empresa.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Portafolio del alumno	A2 A10 B1 B3 B4 B5 B10 B11 C1 C3 C4 C5 C8 C9	Se deberá entregar una memoria final del/la alumno/a con toda la información sobre las prácticas desarrolladas, los conocimientos y competencias adquiridos en relación con la titulación, así como una reflexión crítica sobre su aprendizaje durante el período de prácticas preprofesionales. Este documento seguirá el modelo establecido y publicado en el Campus Virtual -extensión mínima, estructura...- con las adaptaciones precisas para cada caso concreto. Esta memoria será evaluada por el/la tutor/a académico/a hasta un total de 2 puntos. Además de su estructura, contenido y extensión, en la evaluación de la memoria-portafolio se tendrá en cuenta a presentación, redacción y corrección ortográfica.	20
Trabajos 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	El/la tutor/a profesional de la empresa elaborará un informe final, a fin de valorar las competencias adquiridas por el alumno/a durante las prácticas, según la escala numérica de ítems incluidos en el modelo que se la facilitará. La nota de la estancia de prácticas se fijará a partir de esa valoración de las competencias adquiridas, hasta un total de 8 puntos.	80

Observaciones evaluación

Para aprobar la materia es necesario tener aprobadas ambas partes: "Portafolio del alumno" y "Trabajos tutelados". En el caso contrario sólo se podría recuperar la parte del "Portafolio del alumno" en la segunda convocatoria (entrega en la fecha oficial de examen en septiembre).
Para la evaluación en la primera oportunidad es necesario que el alumnado finalice el período de prácticas y entregue la memoria hasta la fecha oficial de examen (esta incluida). De lo contrario pasaría a evaluarse en la segunda oportunidad.
El abandono de las prácticas sin causa justificada, con independencia del número de horas efectuadas, supondrá un suspenso con la calificación numérica de "0" en los "Trabajos tutelados" y, por tanto, en la materia. En caso de que este abandono esté justificado, corresponderá a la Comisión Académica valorar la situación con la documentación pertinente aportada por el/la alumno/a y las personas encargadas de su tutorización (entidad-facultad).
Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

Fuentes de información	
Básica	Como cada estancia de prácticas tiene su propio perfil, se recomienda al/a la alumno/a acudir a la bibliografía de las materias relacionadas con las labores profesionales que desarrolla.En cualquier caso, toda cuestión en esta línea será solventada en las tutorías periódicas. Respecto a la información concreta de la materia Prácticas Externas, se empleará el Campus Virtual como canal de información y Teams como canal de interacción entre el estudiantado y la profesora responsable de la materia. El desarrollo completo de las prácticas se regirá por el reglamento de las prácticas externas de las titulaciones de grado de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, disponible en el siguiente enlace: https://comunicacion.udc.es/sites/default/files/reglamento_practicas_anexos.pdf
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios

Se recomienda que el/la alumno/a haya cursado y superado casi todas las materias de la titulación, especialmente aquellas que tengan relación directa con la plaza de prácticas y las labores asignadas a ésta.La entrega de los trabajos documentales que se desarrollen en esta asignatura:- Se realizará a través del Campus Virtual, en formato digital sin necesidad de imprimirlos- En caso de ser necesario realizarlos en papel:No se utilizarán plásticos.Se realizarán impresiones a doble cara.Se utilizará papel reciclado.Se evitará la impresión de borradores.Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.En relación a la perspectiva de género, se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.Se deben detectar situaciones de discriminación y proporcionar acciones y medidas para corregirlas. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso adecuado, igualitario y provechoso para la vida universitaria.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías