



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Prácticas Externas		Código	616G02049
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	9
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento				
Coordinación	Piñeiro Otero, Maria Teresa	Correo electrónico	teresa.pineiro@udc.es	
Profesorado	Piñeiro Otero, Maria Teresa	Correo electrónico	teresa.pineiro@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O desenvolvemento de prácticas en entidades externas supón unha oportunidade para que @s futur@s graduad@s 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 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 - 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 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

Contidos	
Temas	Subtemas



1. Desenvolvemento das competencias adquiridas nas diversas materias do grao.	Os coñecementos postos en práctica variarían 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 calquera caso para o desenvolvemento desta metodoloxía terase en conta: · EMPRESAS COLABORADORAS Durante o curso daranse a coñecer, polas vías establecidas pola Facultade, aquelas prazas de prácticas que ofertan as entidades colaboradoras. Ditas ofertas incorporarán -dentro do posible- toda aquela información que poida resultar de interese para o alumnado solicitante. Cada empresa pode determinar as súas condicións para a oferta de prácticas, sendo preciso desenvolver un mínimo de 225 horas para superar a materia. Dada as particularidades na captación de talento dos sectores de especialización, recoméndase a busca-participación en procesos de selección de perfís-empresas de interese. No caso de superar a selección, e sempre que o perfil-tarefas das prácticas teñan relación coas competencias da titulación, procederase á xestión do Convenio de Cooperación Educativa para que o/a estudante poda desenvolver unha estadía de prácticas en dita entidade En calquera caso, a comezos de curso desenvolverase unha xuntanza presencial para información de empresas colaboradoras, posibilidades de desenvolvemento de prácticas e do programa de prácticas no seu conxunto. · PROCESO DE SOLICITUDE E SELECCIÓN DE PRÁCTICAS. Cada oferta de prácticas levará incorporada unha data límite de presentación de candidaturas. Rematado o prazo, inciarase o proceso de selección segundo estipule cada oferta de prácticas. · Selección pola Facultade. Documentación da solicitude: copia simple do expediente académico, curriculum vitae e documentos acreditativos dos méritos alegado. Sistema de selección: unha Comisión avaliará as candidaturas atendendo a criterios de excelencia académica. · Selección pola entidade concreta. Documentación da solicitude: copia simple do expediente académico e curriculum vitae. Sistema de selección: Preselección da Facultade coa fin de comprobar o cumprimento dos requirimentos mínimos para as prácticas curriculares e selección por parte da entidade. Neste caso, será a empresa quen estipule o sistema de selección (a través do curriculum vitae, entrevista persoal coas persoas candidatas, proba de selección, etc.), reservándose o dereito de convocar soamente ás candidaturas que se axusten ao perfil requerido. Con independencia do sistema de selección, darase preferencia ao alumnado que non teña efectuado outras prácticas xestionadas por la Universidade, salvo que éstas no tiveran a duración precisa para o recoñecemento da materia. · ADXUDICACIÓN DE PRÁCTICAS. Unha vez rematado o proceso de selección, comunicase a persoa candidata a súa condición de beneficiaria de ditas prácticas, sendo excluída automaticamente doutros procesos de selección en marcha. Despois de comunicar a adxudicación, procederase á xestión de toda a documentación precisa para as prácticas. Asemade, aqueles estudantes que non teñan desenvolvida a matrícula na materia deberán formalizala e presentar un documento xustificativo antes do comezo das prácticas.
---------------------	--



As prazas que queden desertas voltarán a ser ofertadas entre o alumnado matriculado e adxudicadas en función das súas preferencias.

· DOCUMENTACIÓN

Para a xestión da documentación de prácticas é imprescindible contar con DNI ou certificado electrónico activos no momento da adxudicación da empresa.

· RECOÑECIMIENTO

O alumnado que durante o curso 2021-2022 efectuou una estadía de prácticas de verán grazas a Convenios de Cooperación Educativa entre a Universidade da Coruña e unha entidade colaboradora poderá solicitar o recoñecemento de dito período como prácticas curriculares equivalentes á materia "Prácticas Externas". Esta solicitude terá que cumprimentarse no momento da matrícula ou nas primeiras semanas de curso (nunca despois de fins de setembro).

Para este recoñecemento deben cumprirse os seguintes requerimentos:

- Que teña efectuado a matrícula na materia "Prácticas".
- Que a estadía de prácticas teña sido igual ou superior a 225 horas.
- Que teña unha valoración positiva das prácticas por parte do titor/a da entidade.
- Que entregue a correspondente memoria, cuxa orientación e valoración correrá a cargo da titora académica.

En calquera caso, será a Comisión correspondente quen determine se, finalmente, terá lugar o recoñecemento de ditas prácticas extracurriculares como curriculares.



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 coa titora académico, e según modelo de referencia (versión extendida do modelo oficial da Memoria Final do/a Alumno/a da UDC).
-----------------------	---

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Portafolios do alumno	· TITORÍA Durante todo o período de prácticas o/a estudante contará cun 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 cunha titora interna (da Facultade), coa 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 á titora 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 para a materia -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 pola titora de prácticas da Facultade 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 da empresa elaborará un informe final, no modelo oficial da UDC, a fin de valorar as competencias adquiridas polo/a alumno/a durante as prácticas, segundo a escala numérica de ítems incluídos no sinalado formulario. 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: memoria e "Traballos tutelados". No caso contrario só se podería recuperar a parte do "Portafolios" na segunda convocatoria (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 nos "Traballos tutelados" e -por tanto- na materia.

No caso de que este abandono estea xustificado, corresponderá á Comisión 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, empregárase Moodle 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 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