



Guía Docente				
Datos Identificativos			2022/23	
Asignatura (*)	Prácticas Externas	Código	730529031	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuadrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónEconomíaEmpresaEnxeñaría CivilEnxeñaría Naval e IndustrialEnxeñaría Naval e OceánicaQuímica			
Coordinación	Díaz Díaz, Ana María	Correo electrónico	ana.ddiaz@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
	Díaz Casás, Vicente		vicente.diaz.casas@udc.es	
	Díaz Díaz, Ana María		ana.ddiaz@udc.es	
	Seoane Nolasco, Antonio José		antonio.seoane@udc.es	
Web	https://www.udc.es/es/emprego/practicas/			
Descrición xeral	Estancia de prácticas nunha empresa realizando tarefas relacionadas coa titulación.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A4	CE04 - Coñecer o proceso de produción dun videoxogo
A29	CE29 - Crear e dirixir proxectos e empresas de videoxogos
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B7	CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos
B8	CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo
B9	CG4 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras
B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
B12	CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo
B13	CG8 - Capacidade de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas



C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida
C10	CT10 - Capacidade de traballo en equipo e facilidade para a integración en equipos multidisciplinares

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
Coñecemento dunha empresa real e capacidade para integrarse na estrutura da mesma para desenvolver nela unha tarefa profesional do ámbito do mestrado. Ser capaz de realizar unha estancia nunha empresa realizando tarefas relacionadas coa súa titulación.		AP4	BP1 CP1
		AP29	BP2 CP2
			BP3 CP3
			BP4 CP4
			BP5 CP6
			BP7 CP8
			BP8 CP10
			BP9
			BP11
			BP12
			BP13

Contidos	
Temas	Subtemas
tema único	Realización de prácticas en empresas, organizacións administrativas, económicas ou profesionais europeas, tanto dos sectores publicos coma privados, ou de calquer outra forma que se estableza, colaborando ou formándose en tarefas técnicas no ámbito da súa titulación.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A4 A29 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C8 C10	149	0	149
Atención personalizada		1	0	1

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	O alumnado realizará as prácticas nunha empresa ou institución europea, na cal realizará un traballo relacionado coas competencias da súa titulación.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	As prácticas estarán titorizadas por un/unha titor/a profesional e por un/unha titor/a académico/a, que serán as persoas encargadas de que se realicen correctamente.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A4 A29 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C8 C10	Unha vez rematadas as prácticas o/a estudante e o/a titor/a profesional deberán presentar os seus informes ó titor/a académico, sendo esta última persoa a que porá a nota do/a estudante.	100

Observacións avaliación

Para ser avaliado/a, o/a alumno/a deberá ter subido ao Moodle da materia de prácticas correspondente o proxecto formativo, o informe profesional e a memoria final de prácticas con anterioridade ao inicio do período de avaliación de dita oportunidade. Abrirase esta tarefa para subir dita documentación, en caso de dúbida ou que exista algún problema contacte no correo de prácticas externas: subdireccion.practicas.epef@udc.gal A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos

Fontes de información

Bibliografía básica	
Bibliografía complementaria	

Recomendaciones

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacions

[illegible]

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