



Centro adscrito



# **GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**

## **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **GUÍA DOCENTE**

#### **PRÁCTICAS EXTERNAS**

**CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
<b>Módulo:</b>	Módulo de Prácticas
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Prácticas Externas
<b>Código:</b>	40033
<b>Curso:</b>	Tercero
<b>Semestre:</b>	Segundo
<b>Tipo de asignatura</b> (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
<b>Créditos ECTS:</b>	12
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Pablo Nogueira
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b> <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Pablo Nogueira

### Datos de contacto:

TUTOR ACADÉMICO: Pablo Nogueira

- Correo electrónico: [pablo.nogueira@esne.es](mailto:pablo.nogueira@esne.es)
- Teléfono: 91 555 25 28 Ext. 212

RESPONSABLE COIE: Andrea Rodríguez

- Correo electrónico: [andrea.rodriguez@esne.es](mailto:andrea.rodriguez@esne.es)
- Teléfono: 91 555 25 28 Ext. 230

TUTORÍAS ACADÉMICAS: El horario de tutorías de los profesores del grado está publicado en el Campus Virtual del alumno en la pestaña “Otros” en el menú “Documentos de interés general”. Deben concertarse las tutorías con antelación por correo electrónico con el tutor.

## 3. REQUISITOS PREVIOS

### Esenciales:

El 45 % de los créditos de la titulación superados (108 ECTS) para poder matricular la asignatura y el 50% de los créditos superados (120 ECTS) para poder comenzar las prácticas en la Entidad Colaboradora. Deben consultarse los detalles en el Reglamento de Prácticas disponible en “Documentos de interés general” en el Campus Virtual.

Tener un CV y un portfolio confeccionado.

### Aconsejables:

Portfolio de trabajo. Sin el portfolio es muy difícil que ninguna entidad llame a entrevistas.

## 4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

### Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de Arte y Humanidades y es materia de Ciencias Sociales.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

El desarrollo de prácticas externas se basa en los conocimientos que se han ido adquiriendo a lo largo de los cursos previos en las demás disciplinas. Se trata de poner en valor dichos conocimientos y adaptarlos a las necesidades profesionales.

Esta asignatura nos ayuda a evaluar si la formación integral es la adecuada y el ejercicio de la práctica profesional tendrá como objetivo evaluar la capacidad del alumno para analizar, investigar y desarrollar una experiencia laboral, así como su capacidad para organizar, dirigir, coordinar o asesorar.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

El proceso de formación de prácticas externas supone la realización 320 horas en una Entidad Colaboradora relacionada con la carrera. La Entidad Colaboradora evaluará las capacidades del individuo y las destrezas sociales e individuales relativas a la comprensión de sistemas complejos, así como motivación y actitud del alumno/a.

La asignatura de Prácticas Externas consta de sesiones teóricas de interés para el alumno/a. Durante la estancia en la Entidad Colaboradora y después, el alumno/a tendrá que elaborar una Memoria de Prácticas cuyos contenidos se explican en documento “Guía para la elaboración de la memoria de prácticas” disponible como recurso de la asignatura en el Campus Virtual.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

### COMPETENCIAS GENERALES

**CG1.** Tendrá una visión global de la industria del videojuego y entenderá su proceso de creación.

**CG4.** Tendrá la capacidad de trabajar con un equipo humano en la generación y desarrollo de ideas, y capacidad para planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

**CG5.** Podrá abordar la realización de proyectos multimedia de comunicación audiovisual, diseño gráfico y producciones 2D y 3D, desde un punto de vista teórico y técnico.

**CG6.** Será capaz de diseñar y desarrollar aplicaciones Web siguiendo los estándares y las normas de usabilidad.

**CG7.** Conocerá metodologías, normas y estándares, técnicas y programas de uso específico, y será capaz de utilizarlos en el desarrollo de videojuegos.

**CG14.** Tendrá capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y para resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios y multidisciplinares.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE1.** Tendrá la capacidad de conceptualizar y evaluar la interacción persona-máquina de productos, sistemas, aplicaciones y servicios informáticos del ámbito del videojuego.

- CE2.** Podrá trabajar y explotar sus ideas creativas demostrando su uso con técnicas y procesos de dibujo (artístico, técnico y digital).
- CE3.** Podrá captar los fenómenos artísticos en toda su amplia variedad, y utilizar esa sensibilidad en sus creaciones.
- CE4.** Tendrá la capacidad de comprender los principios básicos de redes y comunicaciones, y sabrá aplicar el funcionamiento y organización de Internet, las tecnologías y protocolos de redes de nueva generación, los modelos de componentes, software intermediario y servicios.
- CE5.** Comprenderá el proceso de desarrollo de software y manejará los principios básicos de programación en sus distintos paradigmas.
- CE6.** Tendrá capacidad para diseñar, gestionar y evaluar Sistemas Gestores de Bases de Datos (SGBD).
- CE7.** Entenderá el proceso de diseño y desarrollo de un videojuego como un proyecto multidisciplinar, y será capaz de plantear dicho proyecto en términos de trabajo en equipo. Asimismo, será capaz de idear proyectos de videojuegos, plasmando dichas ideas gráficamente y por escrito de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- CE8.** Será capaz de prototipar un sistema a partir de un diseño.
- CE9.** Podrá abordar el proceso de creación y modelado de un diseño 3D y conocerá el funcionamiento de herramientas específicas de desarrollo para tal uso.
- CE10.** Manejará conceptos matemáticos y de física fundamental, y sabrá aplicarlos tanto en el contexto del diseño 2D y 3D y de la animación, como en el de la programación.
- CE11.** Tendrá la capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales, para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia.
- CE12.** Podrá desarrollar videojuegos y aplicaciones Web con contenidos multimedia, utilizando para ello herramientas profesionales de diseño y desarrollo.
- CE13.** Comprenderá en qué momento es adecuado utilizar un paradigma u otro de programación y sabrá aplicarlo correctamente mediante los elementos de desarrollo que manejará (frameworks, kits de desarrollo, etc.).

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

El alumno habrá realizado una aproximación al ámbito profesional que desarrollará durante su vida laboral, desarrollando la capacidad de trabajo en equipo y organización de actividades y grupos de trabajo.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

#### CONTENIDOS PRÁCTICAS EXTERNAS

Realización de prácticas en Entidad Colaboradora y elaboración de Memoria Final de Prácticas.

Competencias personales y profesionales:

- Éxito profesional.
- Comunicar con eficacia.
- La creación de una empresa propia.
- Preparación de una entrevista de trabajo en inglés.
- Cómo preparar un Plan de Negocio.
- Transformación digital. Profesiones de futuro en la era digital.

Preparación de un Currículum Vitae apropiado a la profesión.

Realización de portfolio.

## 7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Éxito profesional.	4 y 11 de octubre de 2017
Comunicar con eficacia.	18 de octubre de 2017
Cómo preparar un Plan de Negocio.	8 de noviembre de 2017
Transformación digital. Profesiones de futuro en la era digital.	15 de noviembre de 2017
Cómo descubrir nuevos sectores y oportunidades de negocio.	22 de noviembre de 2017

## 8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENCIALES	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Prácticas en Entidad Colaboradora	Actividad formativa fuera del centro que, bajo la guía del tutor, fomenta el aprendizaje autónomo o cooperativo del alumno, y se ordena, previo el diseño	CG4, CG5, CG6, CG7, CG14  CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13	320	-	320

	conveniente, a la ejecución de una realización técnica o artística.				
Tutorías y actividad formativa	Tutorías presenciales o por correo electrónico para seguimiento y guía.  Actividades formativas (sesiones teóricas) relativas a los contenidos y temario de la asignatura.	CG5, CG6, CG7  CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13	20	-	20
Trabajo autónomo del alumno	Redacción de Memoria de Prácticas. Incluye preparación y búsqueda de información complementaria.	CG5, CG6, CG7  CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13	-	30	30

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

**Aplicable en ambas convocatorias, ordinaria y extraordinaria.**

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Desarrollo de las Prácticas en la Entidad Colaboradora	Evaluación del Tutor. Informe del tutor externo de la Entidad Colaboradora	50%
Trabajo de revisión	Memoria de prácticas	30%
Actitud y participación	80% asistencia activ. formativas	20%

### CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

La evaluación, en función de las competencias definidas a desarrollar por el alumnado, es continua y se articula en base al seguimiento del alumno con su Tutor Académico de la asistencia a las clases teóricas obligatorias, de la elaboración y entrega en forma y plazo

requerido de la Memoria de Prácticas, y del informe emitido por el Tutor de Prácticas de la Entidad Colaboradora.

El Tutor Académico evaluará las prácticas desarrolladas por el alumno cumplimentando el acta correspondiente, que se basará en el seguimiento llevado a cabo durante la realización de las prácticas, el informe final del tutor de la entidad, la memoria final entregada en tiempo y forma por el estudiante y la asistencia a las sesiones teóricas de formación en competencias personales y profesionales.

Dicha se otorgará en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que tendrá que añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0 - 4,9: Suspenso

5,0 - 6,9: Aprobado

7,0 - 8,9: Notable

9,0 - 10: Sobresaliente

La asistencia puntual y continua a las sesiones teóricas será evaluada computando un 20% de la nota final de la asignatura que será incluida y tenida en cuenta en el informe final del tutor. Si el alumno no asiste a un mínimo del 80% de las horas destinadas a dicha formación esta parte será calificada con un 0

Para poder ser evaluado positivamente es obligatorio que el informe del tutor y la memoria final tengan evaluación superior a 2.

La asignatura de prácticas no es susceptible de calificarse con Matrícula de Honor.

En el caso de que el estudiante no haya completado en el lugar donde realiza las prácticas, y a plena satisfacción del tutor, al menos, el 90%, de las horas presenciales establecidas, siempre que no exista justificación que permita tomar una decisión alternativa y nuevos plazos de realización, se emitirá informe final desfavorable de dicha práctica y calificación de “suspenso” en la asignatura de “Prácticas Externas”.

Igualmente, si transcurrido el plazo de un mes desde la finalización de las prácticas, el estudiante no hubiera entregado a su tutor académico la Memoria Final de las prácticas, el alumno no podrá superar la asignatura y obtendrá una calificación de “suspenso” en la asignatura de “Prácticas Externas”.



## 10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

- <http://emplea.universia.es/> Sobre CV, procesos de selección y actitud en la empresa.
- <http://www.brancom.com/es/blog> Consejos para un portfolio online.
- <http://yoriento.com/> Información interesante sobre networking, empleo 2.0 etc.
- **Cómo crear tu portfolio digital.** Autor: Tan Clazie. Ed: GG
- **Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional.** Guía de orientación para creativos. Autores: Fig Taylor y Álvaro Lantero (2013)
- **Cómo escribir un curriculum ganador. Guía práctica con ejemplos.** Autor: M. E. Brandon (2011)

## 11. OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes, será calificado con nota "0", y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables. El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales. Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación "0" y pérdida de esa convocatoria.