



**Universidad
Europea**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Programa de la asignatura -9822001402 – Práctica Profesional I -

CÓDIGO

9822001402

TÍTULO

Práctica Profesional I

CARÁCTER

Obligatoria

CRÉDITOS ECTS

12

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

Español

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El estudiante será capaz de:

- Capacidad para organizar pequeñas empresas y de participar como miembro de equipos multidisciplinares en grandes empresas.
- Aptitud para redactar documentos que forman parte de proyectos de diseño elaborados en forma multidisciplinar.
- Conocimiento de las funciones y responsabilidades de los agentes que intervienen en el proceso industrial del diseño. Los procedimientos administrativos, de gestión y tramitación.
- Conocimientos de la organización del trabajo profesional y de los estudios, oficinas y sociedades profesionales y el marco de responsabilidad asociado a la actividad.
- Aplicar e integrar los conocimientos y habilidades adquiridas en el grado en ámbito de estudio relacionado con la profesión de la creación, el diseño y el desarrollo de videojuegos y sus atribuciones.
- Adquirir la capacidad de entender el punto de vista y las necesidades de la empresa, del cliente y del usuario.
- Adquirir flexibilidad para aplicar los conocimientos adquiridos durante los estudios en un entorno real.
- Trabajar en equipos multidisciplinares.
- Resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Desarrollar habilidades de gestión de personas, presupuestos y responsabilidades.

CONTENIDOS

- Desarrollo personal en un ámbito de trabajo profesional.

OBSERVACIONES

La Práctica Profesional tiene un carácter obligatorio por el que el alumno debe completar hasta 12 ECTS pudiendo extender la duración de las prácticas en 6 créditos más hasta sumar 18 ECTS.

Las prácticas externas se evaluarán por la empresa mediante rúbricas. Dicha evaluación será posteriormente revisada por el tutor de prácticas, a la vista de las evidencias obtenidas en el seguimiento de las mismas. El sistema de evaluación para comprobar que el estudiante ha adquirido las competencias generales y específicas establecidas es el siguiente:

- El tutor externo debe emitir un juicio sobre el trabajo del estudiante en la empresa, taller, estudio y/o laboratorio, acompañado de una evaluación final.
- Una vez finalizadas las prácticas, el estudiante debe entregar a su tutor académico, una memoria de prácticas en la que se incluya una reflexión sobre el aprendizaje realizado y cómo se integra e interrelaciona éste con las competencias, conocimientos y valores adquiridos a lo largo de los estudios.
- La junta de evaluación, compuesta por al menos tres profesores, establece la evaluación final teniendo en cuenta tanto la nota del tutor externo como la del tutor académico.
- La evaluación concluye con un reconocimiento sobre el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con la legislación vigente.

COMPETENCIAS

BÁSICAS:

- ⇒ 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.
- ⇒ 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.
- ⇒ 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.
- ⇒ CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

- ⇒ CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

TRANSVERSALES:

- ⇒ CT09: Habilidades en las relaciones interpersonales: Capacidad de relacionarse positivamente con otras personas por medios verbales y no verbales, a través de la comunicación asertiva, entendiéndose por ésta, la capacidad para expresar o transmitir lo que se quiere, lo que se piensa o se siente sin incomodar, agredir o herir los sentimientos de la otra persona.
- ⇒ CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- ⇒ CT15: Responsabilidad: Capacidad para cumplir los compromisos que alcanza la persona consigo mismo y con los demás a la hora de realizar una tarea y tratar de alcanzar un conjunto de objetivos dentro del proceso de aprendizaje. Capacidad existente en todo sujeto para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.
- ⇒ CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.
- ⇒ CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.

ESPECIFICAS

- ⇒ CE4: Capacidad para analizar un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital de videojuegos, en función del público objetivo y el modelo de negocio establecido.
- ⇒ CE10: Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto interactivo.
- ⇒ CE18: Capacidad para sintetizar proyectos de videojuegos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- ⇒ CE23: Capacidad para utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos de videojuegos.
- ⇒ CE24: Realizar trabajos profesionales en el ámbito de los videojuegos.
- ⇒ CE25: Capacidad para realizar un documento gráfico interactivo, demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.
- ⇒ CE36: Capacidad para diseñar y planificar un proyecto de diseño audiovisual o de new media interactivo completamente operativo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

		ECTS	Nº de horas	% presencial
1	Lecciones Magistrales	0	0	0
2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	0	0	0
3	Exposición de trabajos	0	0	0
4	Trabajo en grupo de carácter integrador	0	0	0
5	Investigaciones y Proyectos	0	0	0
6	Trabajo autónomo	0	0	0
7	Actividades en talleres y/o laboratorios	0	0	0
8	Tutoría, seguimiento académico y evaluación	1	25	0
9	Prácticas profesionales	11	275	100
	Total	12	300	

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Aprendizaje Cooperativo

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

- La evaluación de la adquisición de los resultados de aprendizaje se realizará como se muestra en la siguiente tabla:

		Min.	Máx.
1	Pruebas de conocimiento	0	0
2	Proyectos	0	0
3	Entrega de y/o presentación de trabajos	0	0
4	Evaluación por tribunal	0	0
5	Prácticas profesionales: informe realizado por los tutores	45	55
6	Prácticas profesionales: memoria realizada por el alumno	45	55

FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

20/06/2017