



**Universidad  
Europea**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

**Programa de la asignatura -9822001815 – Ampliación de Prácticas Externas -**

## **CÓDIGO**

982200815

## **TÍTULO**

Ampliación de prácticas externas

## **CARÁCTER**

Optativa

## **CRÉDITOS ECTS**

6

## **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
	<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>300</b>	

## 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