

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Prácticas profesionales
Titulación	Máster Universitario en Animación 3D
Escuela/ Facultad	Campus Creativo
Curso	Primero
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Virtual
Semestre	Primero
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Daniel Rodríguez Palacios

2. PRESENTACIÓN

En este módulo pondrás en práctica todos los conocimientos adquiridos en la titulación, en un marco profesional, dentro de una empresa. Las prácticas podrán ser realizadas en cualquier empresa, ya sea de cine, videojuegos, publicidad, tecnológica... siempre que en ella el alumno pueda poner en práctica las habilidades de animación, rigging y diseño y modelado 3D aprendidas en el máster.

Para el seguimiento de los avances y puesta en práctica de los resultados de aprendizaje, se contará con un tutor dentro de la empresa y otro en la universidad, que serán los encargados de evaluar los trabajos.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

Conocimientos específicos de la materia:

- CON01. Describir los procesos necesarios para la realización de animaciones en entornos 3D (preproducción, modelado 3D, rigging, animación, iluminación y renderización, efectos especiales)
- CON02. Identificar las necesidades dentro de una producción de animación 3D (el pipeline, el software y hardware implicado, optimización de recursos, gestión y planificación...)

Habilidades

Habilidades específicas de la materia

- HAB06. Crear producciones audiovisuales profesionales en 3D cinematográficas, de videojuegos y publicidad:
 - Aplicar los conocimientos adquiridos en un entorno profesional real.
 - Trabajar en equipo en un entorno real y en proyectos de animación.
 - Obtener conclusiones y valoración global de la experiencia realizada.
 - Realizar una memoria de la experiencia profesional en el área de la animación.

- HAB02. Generar historias mediante el uso de elementos visuales 3D animados:
 - Tomar decisiones integrando los conceptos desarrollados en las diferentes materias.
 - Emplear las habilidades desarrolladas.

Competencias

- CP08. Diseñar animaciones adaptadas a las necesidades de proyectos de diferente naturaleza dentro de las industrias culturales
- CP09. Generar proyectos o partes adaptadas al pipeline de trabajo de una empresa y a sus procesos internos y sus tecnologías
- CP12. Aplicar de forma práctica e integradora los conocimientos y las habilidades adquiridas en entornos profesionales relacionados con la animación 3D.

4. CONTENIDOS

Realización de prácticas académicas externas en las que se integren todos los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas en el máster.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- 06 Aprendizaje experiencial.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
06V Elaboración de informes y escritos	32
12V Prácticas académicas externas	110
Tutorías prácticas académicas externas	8
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
06 Informe del tutor externo de prácticas	20 %
07 Informe del tutor académico de prácticas	20%
08 Memoria de prácticas académicas externas del estudiante	60%

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura..

8. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.