

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Prácticas profesionales
Titulación	Máster Universitario en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	1
ECTS	6 ECTS
Carácter	Optativa
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Online
Semestre	Primer semestre / Segundo semestre
Curso académico	2023/2024
Docente coordinador	Álvaro Daza Hernández

2. PRESENTACIÓN

Realización de las prácticas en centros concertados por la Universidad. Esta actividad otorga a los alumnos la posibilidad de aplicar y experimentar los conocimientos adquiridos durante el máster, confirmar la viabilidad de sus acciones y competencias en un entorno real. Las prácticas pueden realizarse en una cualquier empresa del sector de videojuegos. Todo ello estará supervisado por un tutor de empresa y un tutor de prácticas académico que hará un seguimiento del desempeño del estudiante durante la actividad práctica.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB4. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

Competencias transversales:

- CT2. Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.
- CT5. Trabajo en equipo. Cooperar con otros en la consecución de un objetivo compartido, participando de manera activa, empática y ejerciendo la escucha activa y el respeto a todos los integrantes.
- CT7. Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

Competencias específicas:

- CE15. Aplicar de forma práctica e integradora los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos en entornos profesionales relacionados con el diseño de videojuegos.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Aplicar los conocimientos adquiridos en un entorno profesional real de diseño de videojuegos.
- RA2: Emplear las habilidades desarrolladas.
- RA3: Trabajar en equipo en un entorno real y en proyectos de desarrollo de videojuegos reales.
- RA4: Tomar decisiones integrando los conceptos desarrollados en los diferentes módulos.
- RA5: Obtener conclusiones y valoración global de la experiencia realizada.
- RA6: Realizar una memoria de la experiencia profesional como diseñador de videojuegos.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB4, CT2, CT5, CT7, CE15	RA1: Aplicar los conocimientos adquiridos en un entorno profesional real de diseño de videojuegos.
	RA2: Emplear las habilidades desarrolladas.
	RA3: Trabajar en equipo en un entorno real y en proyectos de desarrollo de videojuegos reales.
	RA4: Tomar decisiones integrando los conceptos desarrollados en los diferentes módulos.
	RA5: Diseñar sistemas y mecánicas jugables que den respuesta a diferentes "game feels".
	RA6: Realizar una memoria de la experiencia profesional como diseñador de videojuegos.

4. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Aprendizaje experiencial

5. 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
Elaboración de informes y escritos	20
Tutoría virtual	20
Prácticas en empresa	110
TOTAL	150

6. 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
Memoria de prácticas del alumno	60
Informe del tutor de prácticas	20
Informe del tutor académico	20

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

6.1. Convocatoria ordinaria

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

6.2. Convocatoria extraordinaria

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

7. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

8. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú 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.