

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	PRÁCTICAS EN EMPRESAS		
<b>Identificador:</b>	31384		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
<b>Módulo:</b>	PRÁCTICAS EN EMPRESA		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	4	<b>Periodo lectivo:</b>	Segundo Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	180
<b>Actividades Presenciales:</b>	4	<b>Trabajo Autónomo:</b>	176
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Inglés
<b>Profesor:</b>	ECHEVERRIA OCHOA, JORGE (T)	<b>Correo electrónico:</b>	jcheverria@usj.es

## PRESENTACIÓN:

El principal objetivo que la Universidad San Jorge persigue con el diseño de sus titulaciones es formar profesionales totalmente preparados para incorporarse con éxito en el tejido empresarial. Para la obtención de este objetivo no es suficiente con una formación académica de excelencia y con una formación en valores personales de calidad; también resulta imprescindible que los alumnos se enfrenten a este mundo empresarial para que puedan aprender a desarrollar todas aquellas competencias, personales e instrumentales, que verdaderamente les va a requerir su futuro profesional.

Con la asignatura “Prácticas en empresa” el alumno se enfrentará a un trabajo cotidiano en una empresa y deberá utilizar los recursos que ha ido adquiriendo a lo largo de su etapa en la Universidad San Jorge tanto a nivel científico y técnico como a nivel humano.

Nota: En esta asignatura un crédito ECTS equivale a 30 horas de trabajo del alumno

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G01	Capacidad para utilizar estrategias de aprendizaje en forma autónoma para su aplicación en la mejora continua del ejercicio profesional.
	G02	Capacidad para realizar el análisis y la síntesis de problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.
	G03	Capacidad para conseguir resultados comunes mediante el trabajo en equipo en un contexto de integración, colaboración y potenciación de la discusión crítica.
	G04	Capacidad para hacer un razonamiento crítico de la información, datos y líneas de actuación y su aplicación en temas relevantes de índole social, científico o ético.
	G05	Habilidad para comunicar en lengua castellana e inglesa temas profesionales en forma oral y escrita.
	G06	Capacidad para resolver los problemas o imprevistos complejos que surgen durante la actividad profesional dentro de cualquier tipo de organización y la adaptación a las necesidades y exigencias de su entorno profesional.
	G07	Capacidad para manejar diferentes modelos complejos de conocimiento mediante un proceso de abstracción y su aplicación al planteamiento y resolución de problemas.
	G08	Capacidad para comprender el papel del método científico en la generación de conocimiento y su aplicabilidad a un entorno profesional.
	G09	Capacidad para trabajar con respeto al medio ambiente y la sociedad mediante el uso adecuado de la tecnología y su aplicación en el fomento de una economía y ambiente sostenible.
	G10	Habilidad para dominar las tecnologías de la información y comunicación y su aplicación en su ámbito profesional.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E01	Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en la ingeniería. Aptitud para aplicar los conocimientos sobre: álgebra; geometría; cálculo diferencial e integral; optimización y métodos numéricos
	E02	Capacidad para comprender y dominar los conceptos sobre las leyes generales de la mecánica clásica, de campos, ondas y electromagnetismo y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos.
	E03	Capacidad para desarrollar el uso y la programación de ordenadores, sistemas operativos,

		bases de datos y programas informáticos y su aplicación en el desarrollo de videojuegos.
	E05	Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.
	E07	Capacidad para realizar el diseño, análisis e implementación de aplicaciones fundamentadas en las características de las bases de datos.
	E14	Capacidad para aplicar los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica en diversos entornos
	E16	Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
	E19	Capacidad para conocer y aplicar los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
	E20	Capacidad para efectuar la generación y análisis de recursos expresivos y narrativos y su aplicación a los videojuegos.
	E21	Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.
	E22	Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.
	E23	Capacidad para utilizar procesos creativos en el diseño y desarrollo de videojuegos.
	E24	Capacidad de visión espacial y conocimiento de las técnicas de representación gráfica, tanto por métodos tradicionales de geometría métrica y geometría descriptiva, como mediante las aplicaciones de diseño asistido por ordenador.
	E25	Capacidad para realizar el diseño y la creación de elementos gráficos y su aplicación en el desarrollo de videojuegos.
	E26	Capacidad para realizar el diseño y la creación de personajes animados y su aplicación en el desarrollo de videojuegos.
	E27	Capacidad para aplicar los métodos en la creación y preservación de imágenes sintéticas.
	E29	Capacidad para conocer y aplicar las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos.
	E31	Capacidad para realizar la evaluación de videojuegos desde sus diferentes enfoques.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Trabajar con responsabilidad y adaptarse a las normas establecidas en la empresa
	R02	Aplicar y comprender los principios de la industria del videojuego para servir a la sociedad
	R03	Trabajar en equipo y comunicarse de forma correcta con colegas, clientes y usuarios
	R04	Conocer el impacto de su trabajo en la sociedad y la importancia de las normas y regulaciones del sector
	R05	Poner en práctica todo el proceso que comprende un proyecto en el ámbito de los videojuegos, incluyendo aspectos económicos y de innovación
	R06	Formar parte con suficiencia en las diversas etapas que componen el desarrollo de un proyecto software
	R07	Comprender y analizar las necesidades de los usuarios y diseñar y desarrollar soluciones que satisfagan las necesidades de los mismos
	R08	Comprender, identificar y evaluar productos y servicios innovadores en el campo de los videojuegos y sistemas
	R09	Conocer, comprender, diseñar y aplicar políticas de calidad y de seguridad
	R10	Documentar un proyecto en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos durante sus distintas etapas

### REQUISITOS PREVIOS:

Es requisito para realizar la práctica externa curricular, estar matriculado en la asignatura vinculada, según el Plan de Estudios de que se trate. En consecuencia, el resto de prácticas tendrá carácter extracurricular

### PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

### METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

#### Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

El alumno durante sus Prácticas externas tendrá asignado un tutor en la empresa y un tutor de la Universidad San Jorge.

Las labores del tutor profesional serán las de presentación de la organización y las actividades de la

empresa. Será el encargado de proponer al alumno las tareas que debe realizar, así como proporcionarle la información necesaria para la comprensión y realización de estas tareas. El tutor profesional tendrá un seguimiento del trabajo del alumno en la empresa, detectando las posibles carencias y los puntos fuertes del alumno.

El tutor académico del alumno realizará reuniones periódicas con su alumno para asegurarse del correcto nivel formativo, la exigencia del trabajo que se está realizando y la evaluación de las competencias que el alumno está adquiriendo en sus Prácticas externas. El tutor académico coincidirá, siempre que sea posible, con el tutor del alumno durante el curso académico. Es conveniente realizar un mínimo de cuatro reuniones espaciadas en el tiempo para poder hacer un seguimiento adecuado del trabajo del alumno. El alumno podrá solicitar una reunión con su tutor académico siempre que lo estime necesario.

Los tutores profesional y académico del alumno estarán en contacto, a través de reuniones personales, para poner en común la evolución del alumno en el desarrollo de las Prácticas.

En el Manual de Prácticas Externas se puede consultar una explicación más detallada de las funciones de los tutores.

### **Volumen de trabajo del alumno:**

### **SISTEMA DE EVALUACIÓN:**

#### **Obtención de la nota final:**

Calificación otorgada por el tutor de prácticas de USJ:	75	%
Calificación otorgada por el tutor profesional:	25	%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>%</b>

\*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

### **BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:**

#### **Bibliografía básica:**

La bibliografía que el alumno pueda necesitar para un cumplimiento satisfactorio de sus tareas dependerá en gran parte del tipo de trabajo que se le asigne y de la empresa en que realice sus prácticas. Los tutores del alumno, tanto el tutor profesional como el tutor académico, aconsejarán la bibliografía y documentación que el alumno pueda necesitar teniendo en cuenta el nivel del alumno y las necesidades de la empresa. Manual de Prácticas Externas de la Universidad San Jorge

#### **Bibliografía recomendada:**

#### **Páginas web recomendadas:**

Página web de la USJ para Prácticas en Empresa	<a href="https://www.usj.es/alumnos/practicas">https://www.usj.es/alumnos/practicas</a>
------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------