

## PRÀCTIQUES EXTERNES

### Descripció general

**Nom de l'assignatura:** Pràctiques Externes

**Crèdits ECTS:** Min. 4 Màx. 20

**Titulació:** Grau en Disseny i Producció de Videojocs

**Idioma d'impartició:** Català / castellà / anglès

**Tipus d'assignatura:** Matèria Optativa

### Professorat

**Responsable:** Adso Fernández Baena ([afernandezb@tecnocampus.cat](mailto:afernandezb@tecnocampus.cat))

### Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

#### **Competències específiques:**

- E1. Demostrar coneixements de la història dels videojocs i analitzar els videojocs clàssics amb arguments fonamentats en base a criteris d'avaluació contextualitzats en el marc històric i cultural.
- E2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa dels videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- E3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- E4. Dissenyar un joc i la seva monetització, tenint en compte els diferents paràmetres i variables que regeixen el model de negoci del producte.
- E5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.
- E6. Desenvolupar videojocs en llenguatges de programació d'alt nivell en motors gràfics a partir de les especificacions donades.
- E7. Desenvolupar videojocs en llenguatges interpretats per a prototipar la jugabilitat, l'experiència d'usuari i el balanceig.
- E8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.
- E9. Dissenyar i desenvolupar curtmetratges d'animació 2D.
- E10. Dissenyar i desenvolupar la modelització d'escenes i personatges 3D.
- E11. Dissenyar i desenvolupar l'animació 3D aplicant les tècniques i processos que condueixen a la producció de videojocs i curtmetratges lineals d'animació.
- E12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
- E13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.
- E14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.
- E15. Dissenyar i planificar estratègies d'assegurament de la qualitat, test i anàlisi de dades de videojocs i productes interactius.

### **Competències generals:**

G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.

G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.

G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.

G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions ja sigui a un públic especialitzat com no especialitzat.

G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

### **Competències transversals:**

T1. Comunicar en un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i escrita i d'acord amb les necessitats que tindran els graduats i graduades.

T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari, ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció, amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

### **Descripció**

Per pràctiques externes optatives s'entén l'acció formativa desenvolupada pels estudiants i supervisada per la Universitat amb l'objectiu d'aplicar i complementar els coneixements adquirits amb la formació acadèmica, apropar l'estudiant a la realitat de l'àmbit professional en el que exercirà la seva activitat un cop titulat i desenvolupar competències que facilitin la seva incorporació al mercat de treball.

Les pràctiques externes optatives es poden desenvolupar en unitats acadèmiques o administratives de la mateixa universitat o en entitats col·laboradores, ja siguin entitats públiques o privades, nacionals o estrangeres. La Fundació Tecnocampus (TCM) també pot actuar com a entitat receptora d'estudiants en pràctiques.

Les pràctiques externes en el Grau en Disseny i Producció de Videojocs són opcionals i permeten als alumnes matricular-se de fins a un màxim de 20 crèdits de la bossa d'optativitat del Grau a través de les assignatures "Pràctiques Externes (X Cr)".

Els alumnes poden realitzar pràctiques curriculars durant el quart curs prèviament matriculant-se a l'assignatura de "Pràctiques Externes (X Cr)" corresponent segons el creditatge de les pràctiques. La relació d'hores treballades i crèdits és de 30 hores és igual a 1 crèdit.

El funcionament de les pràctiques és el següent:

- Oferta de la plataforma Borsa de Talent del TecnoCampus  
Les empreses proposen ofertes de pràctiques a través de la plataforma Borsa de Talent.  
El responsable de pràctiques valida i publica les ofertes.  
Els alumnes inscrits a la plataforma Borsa de Talent reben ofertes segons l'afinitat de l'oferta amb el seu perfil.

A través de la plataforma Borsa de Talent, els alumnes presenten candidatura a les ofertes, i les empreses gestionen les candidatures realitzant entrevistes amb el candidats.

- Oferta directa o candidat seleccionat

Un cop el candidat ha estat seleccionat, les empreses, a través de la plataforma Borsa de Talent, creen el conveni de col·laboració introduint les dades de l'estudiant i de l'oferta; també s'assigna un tutor extern que serà el responsable de l'alumne a l'empresa.

Els alumnes informen al responsable de pràctiques dels crèdits de les pràctiques (es comprova si hi ha matrícula de l'assignatura "Pràctiques Externes (X Cr)" i el número d'hores/crèdits).

El responsable de pràctiques assigna el tutor acadèmic per cada conveni de col·laboració, i es signen i distribueixen les còpies necessàries del conveni per tal de formalitzar-lo.

- Els alumnes inicien les pràctiques

El tutor acadèmic fa seguiment de les pràctiques de l'alumne, i si s'escau, gestiona incidències amb el tutor extern de l'empresa. El tutor acadèmic fa una entrevista final a l'alumne.

El tutor acadèmic recull la memòria de pràctiques de l'alumne, la valoració de l'alumne vers les pràctiques i la valoració de l'empresa vers l'alumne.

El tutor acadèmic qualifica les pràctiques de l'alumne.

Més enllà de les pràctiques curriculars, els alumnes poden fer pràctiques extra curriculars un cop superat el 25% dels crèdits del Grau. Aquestes, però, no poden ser comptabilitzades com a crèdits del Grau.

Tanmateix, els alumnes, després d'haver superat el 50% dels crèdits del Grau, poden realitzar pràctiques extra curriculars amb tractament acadèmic, que més endavant a quart curs validen matriculant-se de l'assignatura de "Pràctiques Externes (X Cr)" corresponent segons el creditatge de les pràctiques. En aquesta modalitat, és imprescindible que l'alumne presenti el compromís de matriculació de "Pràctiques Externes (X Cr)".

# PRÁCTICAS EXTERNAS

## Descripción general

**Nombre de la asignatura:** Prácticas Externas

**Créditos ECTS:** Min. 4 Màx. 20

**Titulació:** Grado en Diseño y Producción de Videojuegos

**Idioma de impartición:** Catalán / castellano / inglés

**Tipo de asignatura:** Materia Optativa

## Profesorado

**Responsable:** Adso Fernández Baena ([afernandezb@tecnocampus.cat](mailto:afernandezb@tecnocampus.cat))

## Competencias de la titulación a las que contribuye la asignatura

### **Competencias específicas:**

- E1. Demostrar conocimientos de la historia de los videojuegos y analizar los videojuegos clásicos con argumentos fundamentados en base a criterios de evaluación contextualizados en el marco histórico y cultural.
- E2. Diseñar las mecánicas, reglas, estructura y narrativa de los videojuegos siguiendo los criterios de jugabilidad y balanceo para ofrecer la mejor experiencia de juego posible.
- E3. Identificar el tipo de jugador y diseñar la experiencia de juego según sus características psicológicas.
- E4. Diseñar un juego y su monetización, teniendo en cuenta los distintos parámetros y variables que rigen el modelo de negocio del producto.
- E5. Escribir las especificaciones de un juego y comunicarlas eficazmente al equipo de artistas y desarrolladores y de otros miembros involucrados en la creación y desarrollo del juego.
- E6. Desarrollar videojuegos en lenguajes de programación de alto nivel en motores gráficos a partir de sus especificaciones.
- E7. Desarrollar videojuegos en lenguajes interpretados para prototipar la jugabilidad, la experiencia de usuario y el balanceo.
- E8. Representar de forma visual conceptos y/o datos para la ideación y creación de videojuegos.
- E9. Diseñar y desarrollar cortometrajes de animación 2D.
- E10. Diseñar y desarrollar la modelización de escenas y personajes 3D.
- E11. Diseñar y desarrollar la animación 3D aplicando las técnicas y procesos que conducen a la producción de videojuegos y cortometrajes lineales de animación.
- E12. Aplicar la iniciativa emprendedora y la innovación para la creación de nuevos videojuegos y líneas de negocio.
- E13. Aplicar la visión sobre el negocio, el marketing y las ventas, el análisis económico y el conocimiento técnico para la producción de videojuegos.
- E14. Liderar equipos de diseñadores, artistas o desarrolladores para la consecución de los objetivos especificados en el tiempo previsto, de forma estructurada según la metodología establecida para la gestión del proyecto.
- E15. Diseñar y planificar estrategias de aseguramiento de la calidad, test y análisis de datos de videojuegos y productos interactivos.

### **Competencias generales:**

- G1. Demostrar tener y comprender conocimientos avanzados de su área de estudio que abarcan los aspectos teóricos, prácticos y metodológicos, con un nivel de profundidad que llega hasta la vanguardia del conocimiento.
- G2. Resolver problemas complejos de su ámbito laboral, mediante la aplicación de sus conocimientos, la elaboración de argumentos y procedimientos y el uso de ideas creativas e innovadoras.
- G3. 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.
- G4. Comunicar información, ideas, problemas y soluciones ya sea a un público especializado como no especializado.
- G5. Desarrollar las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### **Competencias transversales:**

- T1. Comunicar en un tercer idioma, que será preferentemente el inglés, con un nivel adecuado de forma oral y escrita y acorde con las necesidades que tendrán los graduados y graduadas.
- T2. Trabajar como miembro de un equipo interdisciplinario, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección, con el fin de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos y teniendo en cuenta los recursos disponibles.

### **Descripción**

Por prácticas externas optativas se entiende la acción formativa desarrollada por los estudiantes y supervisada por la Universidad con el objetivo de aplicar y complementar los conocimientos adquiridos con la formación académica, acercar al estudiante a la realidad del ámbito profesional en el que ejercerá su actividad una vez titulado y desarrollar competencias que faciliten su incorporación en el mercado de trabajo.

Las prácticas externas optativas pueden desarrollarse en unidades académicas o administrativas de la misma universidad o en entidades colaboradoras, ya sean entidades públicas o privadas, nacionales o extranjeras. La Fundación Tecnocampus (TCM) también puede actuar como entidad receptora de estudiantes en prácticas.

Las prácticas externas en el Grado en Diseño y Producción de Videojuegos son opcionales y permiten a los alumnos matricularse de hasta un máximo de 20 créditos de la bolsa de optatividad del Grado a través de las asignaturas Prácticas Externas (X Cr) .

Los alumnos pueden realizar prácticas curriculares durante el cuarto curso previamente matriculándose en la asignatura de “Prácticas Externas (X Cr)” correspondiente según el acreditaje de las prácticas. La relación de horas trabajadas y créditos es de 30 horas igual a 1 crédito.

El funcionamiento de las prácticas es el siguiente:

- Oferta de la plataforma Bolsa de Talento del TecnoCampus
  - Las empresas proponen ofertas de prácticas a través de la plataforma Bolsa de Talento.
  - El responsable de prácticas valida y publica las ofertas.
  - Los alumnos inscritos en la plataforma Bolsa de Talento reciben ofertas según la afinidad de la oferta con su perfil.
  - A través de la plataforma Bolsa de Talento, los alumnos presentan candidatura a las ofertas, y las empresas gestionan las candidaturas realizando entrevistas con los candidatos.

- Oferta directa o candidato seleccionado

Una vez el candidato ha sido seleccionado, las empresas, a través de la plataforma Bolsa de Talento, crean el convenio de colaboración introduciendo los datos del estudiante y de la oferta; también se asigna un tutor externo que será el responsable del alumno en la empresa.

Los alumnos informan al responsable de prácticas de los créditos de las prácticas (se comprueba si existe matrícula de la asignatura “Prácticas Externas (X Cr)” y el número de horas/créditos).

El responsable de prácticas asigna el tutor académico por cada convenio de colaboración, y se firman y distribuyen las copias necesarias del convenio para formalizarlo.
  
- Los alumnos inician las prácticas

El tutor académico hace seguimiento de las prácticas del alumno y, en su caso, gestiona incidencias con el tutor externo de la empresa. El tutor académico realiza una entrevista final al alumno.

El tutor académico recoge la memoria de prácticas del alumno, la valoración del alumno sobre las prácticas y la valoración de la empresa hacia el alumno.

El tutor académico califica las prácticas del alumno.

Más allá de las prácticas curriculares, los alumnos pueden realizar prácticas extracurriculares una vez superado el 25% de los créditos del Grado. Éstas no pueden ser contabilizadas como créditos del Grado.

Sin embargo los alumnos, a partir de haber superado el 50% de los créditos del Grado, pueden realizar prácticas extracurriculares con tratamiento académico, que más adelante en cuarto curso validan matriculándose de la asignatura de “Prácticas Externas (X Cr)” correspondiente según el creditaje de las prácticas. En esta modalidad, es imprescindible que el alumno presente el compromiso de matriculación de Prácticas Externas (X Cr).