

## GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

### 109851 - PRÀCTIQUES EXTERNES ( X CR)

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Optativa
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Quart
- Trimestre: Anual
- Crèdits: 4
- Professorat:
  - Adso Fernández Baena <[afernandezb@tecnocampus.cat](mailto:afernandezb@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà
- Anglès

#### Competències que es treballen

##### Específica

- E1. Demostrar coneixements de la història dels videojocs i analitzar els videojocs referents amb arguments fonamentats en base a criteris d'avaluació contextualitzats en el marc històric i cultural.
- E2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de 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.
- 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 curtsmetratges 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 curtsmetratges 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.

## General

- 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 a un públic especialitzat com no especialitzat.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

## Transversal

- T1. Comunicar en un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit 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

---

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'opunitat 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, de l'oferta i assignen a 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 a partir d'haver superat el 25% dels crèdits del Grau. Aquestes, però, no poden ser comptabilitzades com a crèdits del Grau.

Tanmateix, els alumnes a partir 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)".