

# GUÍA DOCENTE

Prácticas académicas externas

## GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO ACADÉMICO: 2025-2026***

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	<b>Prácticas académicas externas</b>
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Entorno laboral
Curso:	4
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OPT
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

### Descripción de la materia

El objetivo de esta materia es acercar al estudiantado a la realidad del entorno laboral al que va a acceder una vez finalizados sus estudios. A través de esta materia adquieren los conocimientos fundamentales sobre los principales agentes de la industria o industrias asociadas al ámbito de la titulación, las técnicas e instrumentos de búsqueda de empleo, el ámbito legal propio del mercado laboral, las habilidades sociales necesarias para el trabajo en equipo, y el conocimiento de mecanismos de gestión de conflictos dentro un grupo de trabajo.

### Descripción de la asignatura

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K8Identificar las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías de la imagen presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

K10Relacionar los agentes del sector de los videojuegos, los procesos de producción de un proyecto y el marco legal en el que estén implicados.

C3 Tomar decisiones artísticas que apoyen los conceptos básicos de mecánicas, narrativa y diseño de juegos previamente establecidos.

C6 Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto de videojuego mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas durante su desarrollo.

C7 Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

C8 Integrar, en todas las fases de un videojuego, los conocimientos éticos adquiridos referidos a la autoría y al tratamiento de imágenes y sonidos.

C9 Tener en cuenta la diversidad de género y las discapacidades al crear los elementos artísticos de un videojuego para contribuir a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa

C11 Integrar los conocimientos adquiridos en un entorno de trabajo o de formación para el empleo, dentro del ámbito de los videojuegos.

## CONTENIDO

- Desarrollo de un plan de carrera profesional y estrategias de búsqueda de empleo efectivas para el sector de los videojuegos
- Creación y actualización de portafolios digitales y currículums vitae adaptados a las exigencias del mercado laboral
- Desarrollo de habilidades de liderazgo, trabajo en equipo y resolución de conflictos para el desempeño en puestos de responsabilidad en el sector de los videojuegos

## TEMARIO

### ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

#### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	0	0
<i>Resolución de ejercicios</i>	0	0
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	0	0

<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	0	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	0	0
<b>TOTAL</b>	0	0

### Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)M6P - Metodología aula invertida (Flipped classroom )

### DESARROLLO TEMPORAL

### SISTEMA DE EVALUACIÓN

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>	<b>VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	0
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	0	0
<i>Prueba Objetiva</i>	0	0

### CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>CONVOCATORIA ORDINARIA</b>	<b>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA</b>
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>		

<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

**Consideraciones generales acerca de la evaluación**

## **BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

**Tipología del aula**

**Materiales:**

**Software:**