



GUÍA DOCENTE

PRÁCTICAS EXTERNAS

MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMPUTACIÓN GRÁFICA, REALIDAD VIRTUAL Y SIMULACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

Denominación de la asignatura:	Prácticas Externas
Titulación:	Máster Universitario en Computación Gráfica, Realidad Virtual y Simulación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Prácticas Externas
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Dra. Laura Raya / laura.raya@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

La asignatura de Prácticas en Empresa constituye un Módulo independiente en la estructura de los Planes de Estudio de los distintos Grados y Masters en U-tad y a la vez conlleva una materia también con sentido propio bajo la denominación de Prácticas en Empresa.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Practicas en empresa es un proyecto aúna todas las competencias y habilidades básicas del Máster. Está orientada a la aplicación de todas las asignaturas del currículum en el ámbito profesional. Esta asignatura es esencial para consolidar las competencias adquiridas durante el Máster así como para adquirir la metodología necesaria para aplicar el diseño visual de contenidos digitales en las condiciones de trabajo y con las herramientas de la empresa, reconociendo especialmente las problemáticas asociadas al ámbito profesional.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Resultados de aprendizaje

CG2 - Capacidad para la aplicación del método científico en el estudio y análisis de fenómenos y sistemas en diversos ámbitos de la Informática, así como en la concepción, diseño y ejecución de soluciones informáticas innovadoras y originales.

CG3 - Capacidad para la ampliación de conocimientos de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo. Capacidad para la obtención de información sobre las tendencias actuales en el campo de la simulación y la programación gráfica, y las comunidades y foros donde obtener información actualizada

CG4 - Capacidad para la planificación, la dirección y la supervisión de equipos multidisciplinares.

CE19 - Conocimiento de las habilidades y actitudes requeridas en el entorno profesional. Capacidad para la puesta en práctica y el desarrollo de los conocimientos teórico/técnicos adquiridos en sus estudios, enfrentándose a problemas y toma de decisiones reales

CE20 - Conocimiento de las habilidades y competencias profesionales necesarias en un entorno real de trabajo

CE21 - Capacidad para el trabajo en equipo, la comunicación con agentes empresariales, el incremento de su madurez para posteriores periodos de aprendizaje. Conocimientos y aptitud para la incorporación al mercado laboral

CONTENIDO

La realización de un periodo de prácticas en empresas tiene varios objetivos. Por una parte, intenta servir de puente al alumno entre la experiencia vital de un estudiante y la del desempeño de un puesto de trabajo en una empresa. Por otra parte, sirve de campo de experiencia para la aplicación de los conocimientos adquiridos y para observar en la realidad como se desarrolla la aplicación de dichos conocimientos por profesionales de mucha mayor experiencia. El alumno tiene un tutor en la Universidad al cual puede acudir para cualquier resolución o duda de cualquier problema que se plantee. El tutor está en contacto con los responsables de la empresa en la que el alumno desarrolla su periodo de prácticas. A la finalización de dicho periodo, la empresa emite un informe evaluatorio del desempeño del alumno, al mismo tiempo que el alumno tiene que escribir un informe sobre su actividad durante las prácticas. U-tad dispone de un departamento especializado denominado SDP que se responsabiliza de la gestión y administración de las prácticas externas. El tutor del alumno y el coordinador de la titulación están en contacto constante con dicho centro para facilitar la realización del periodo de prácticas externas.

TEMARIO

Intenta servir de puente al alumno entre la experiencia vital de un estudiante y la del desempeño de un puesto de trabajo en una empresa. - Sirve de campo de experiencia para la aplicación de los conocimientos

adquiridos y para observar en la realidad como se desarrolla la aplicación de dichos conocimientos por profesionales de mucha mayor experiencia

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	10	100
<i>Clases Prácticas</i>	140	100

DESARROLLO TEMPORAL

Tutoría Inicial Inicio de la asignatura

Tutoría Final A finales de la asignatura

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Informe de Finalización de Prácticas Formativas</i>	0	25
<i>Certificado empresarial de realización de prácticas formativas</i>	0	75

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Informe de Finalización de Prácticas Formativas</i>	25	25

<i>Certificado empresarial de realización de prácticas formativas</i>	75	75
---	----	----

Consideraciones generales acerca de la evaluación

0

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

0

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula de nuevo modelo tecnológico

Materiales:

0

Software:

0