



GUÍA DOCENTE

Prácticas Académicas Externas

MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN, EFECTOS VISUALES Y VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Prácticas Académicas Externas
Titulación:	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN, EFECTOS VISUALES Y VIDEOJUEGOS
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Prácticas académicas externas
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	PAE
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Pendiente de contratación
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

El objetivo de esta materia es acercar al estudiantado a la realidad del entorno profesional al que va a acceder una vez finalizados sus estudios.

Descripción de la asignatura

Las prácticas académicas externas permiten al alumnado integrarse en un entorno profesional real vinculado a la animación, los videojuegos o los efectos visuales. A través de esta experiencia, el estudiante aplicará los conocimientos y competencias adquiridos durante el máster, conocerá los flujos de trabajo de la industria y desarrollará habilidades profesionales clave. Las prácticas facilitan el contacto directo con el sector y contribuyen a la inserción laboral del alumnado.

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

K2-Comprender las interdependencias entre las áreas de arte, narrativa, tecnología y gestión en la industria audiovisual.

K4-Conocer las herramientas de software especializadas para la gestión y control de proyectos de animación, videojuegos o efectos visuales.

K7-Entender el panorama actual y las tendencias de mercado de las diversas industrias de animación, efectos visuales y videojuegos.

S1-Utilizar las tecnologías y los medios digitales como recurso en la organización de procesos creativos.

S2-Realizar la gestión, negociación y seguimiento de clientes, proveedores y coproductores implicados en el proyecto.

S3-Elaborar reportes e informes de seguimiento de la producción del proyecto como control de gastos y externalización de procesos, etc.

C3-Liderar la gestión del tiempo y los recursos técnicos y humanos necesarios para la elaboración de un proyecto audiovisual mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas.

C4-Dirigir grupos de trabajo y equipos interdisciplinares en proyectos de animación, videojuegos y efectos visuales.

C6-Tomar decisiones sobre el desarrollo comercial idóneo de una producción basadas en el análisis del propio proyecto y de las tendencias del mercado actuales.

C7-Integrar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos, en las funciones que se establezcan en las prácticas académicas externas en un entorno de trabajo dentro del ámbito de la producción.

CONTENIDO

Realización de prácticas externas

TEMARIO

Realización de prácticas externas

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	2	2

<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	38	0
<i>Desarrollo de las prácticas externas</i>	105	79

Metodologías docentes

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

DESARROLLO TEMPORAL

Realización de prácticas externas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación Prácticas Externas</i>	100	100

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación Prácticas Externas</i>	100	100

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica convencional

Materiales:

Ordenador portátil del alumno

Software:

Excel , Google Sheets, y ShotGrid