Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Prácticas Externas
Tipo:	Prácticas Externas
Créditos ECTS:	6
Curso:	4
Código:	4681
Periodo docente:	Séptimo-Octavo semestre
Materia:	Prácticas Externas
Módulo:	Trabajo Fin de Grado y Prácticas Externas
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	150

Equipo Docente	Correo Electrónico
Belén Mainer Blanco	b.mainer@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Realización de prácticas en empresas de comunicación con el fin de ir conociendo las diferentes responsabilidades que se derivan de la profesión.
La asignatura Prácticas Externas aborda la faceta más práctica de los estudios de Grado, incorporando a los alumnos en el mundo real de las diferentes empresas del sector del Entretenimiento Digital. El alumno realiza prácticas relacionadas con los contenidos de su grado en empresas previamente acordadas y conocidas por la universidad mediante convenio.

Los alumnos en prácticas son asistidos por un tutor que realiza, además, la posterior evaluación de las mismas. Los alumnos se integrarán plenamente en equipos de trabajo de diferentes empresas, pudiendo observar y aprender directamente los procedimientos de trabajo que se siguen en la realidad del sector, y complementando de esta manera los conocimientos teóricos aprendidos a través de las diferentes asignaturas que configuran el Grado.
Para un correcto seguimiento del desarrollo de su aprendizaje, los alumnos contarán con la colaboración de dos tutores, uno dentro de la empresa en la que realice sus prácticas que evaluará el desarrollo de la actividad en la empresa y otro en la Universidad, el profesor encargado de la asignatura.
El alumno redactará una memoria explicativa en la que reflexione sobre las características del departamento y de la empresa en el que trabajó, su relación con el sector, las rutinas de trabajo diarias y la valoración de lo aprendido.

OBJETIVO

Introducir al alumno en el entorno profesional mediante prácticas en empresas del ocio y entretenimiento. En las prácticas podrán ejercitarse los conocimientos y habilidades desarrolladas durante los tres primeros años del grado.

Los fines especficos de la asignatura son:

Los alumnos desarrollarán de manera general habilidades relacionadas con:
Capacidad técnica.
Capacidad de aprendizaje.
Administración de trabajos.
Habilidades de comunicación oral y escrita.
Sentido de la responsabilidad.
Facilidad de adaptación.
Creatividad e iniciativa.
Implicación personal.
Motivación.
Receptividad a las críticas.
Puntualidad.
Relaciones con su entorno laboral.
Capacidad de trabajo en equipo.
Creatividad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Realización de los tres primeros curso del Grado en Creación y Narración de Videojuegos.

CONTENIDOS

No existe un temario como tal. La mayoría de la documentación se puede consultar en la página Web de la Universidad en la sección de el Departamento de Prácticas y Empleo y en el Aula Virtual de la asignatura.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Solicitud de prácticas.
- Realización de prácticas con cumplimiento de requisitos.
- Entrega en empresa del cuestionario de evaluación.
- Presentación al tutor de los materiales para la evaluación (cuestionario y memoria)
- Evaluación y organización interna de la asignatura.

1.Solicitud de prácticas: El alumno solicita las prácticas en el Departamento de Prácticas y Empleo a través de la página web y se presenta a los procesos de selección. Si la empresa en la que se realizan las prácticas no tiene convenio con la universidad debe comunicarse y firmarse en el Departamento de Prácticas y Empleo. Si el alumno quiere realizar las prácticas como autónomo o a través de una empresa propia, debe ponerse en contacto con su tutor para definir un proceso.

2.Realización de las prácticas: Una vez seleccionadas las prácticas es importante tener en cuenta que su realización tiene como objeto enriquecer el grado y que el trabajo del alumno debe enriquecer la empresa en la que se encuentre. De la correcta ejecución de las prácticas pueden derivarse muchos beneficios para la evaluación, laborales, personales.
Se debe entregar al Tutor de la Universidad copia del Anexo del contrato firmado con el Departamento de Prácticas y Empleo al comenzar las prácticas. En caso de duda o de difícil cómputo de las horas se debe consultar con el Tutor de las prácticas.Las prácticas deben realizarse a lo largo del curso académico correspondiente (4º Curso).

3.Entrega del cuestionario: El Cuestionario de Evaluación se hará llegar a la persona responsable de las prácticas de la empresa para que lo cumplimente. Este cuestionario deberá estar en poder del profesor de prácticas el día señalado en el calendario de exámenes para poder evaluar la asignatura.

4.Entrega al tutor de la memoria en la fecha del examen fijada por la coordinación académica. La memoria de prácticas será elaborada por el alumno según los criterios establecidos en la Guía Docente y publicados en el Aula Virtual de la asignatura.

5.Evaluación y organización interna de la asignatura: es preciso matricularse en el aula virtual. El alumno podrá encontrar en la misma toda la información necesaria.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
4 horas	146 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de 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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Capacidad para integrarse en un equipo multidisciplinar con objetivos comunes, fomentando el análisis y la puesta en común de los diferentes enfoques.

Habilidad para expresarse con fluidez y eficacia para transmitir mensajes e informaciones tanto en el entorno académico como en el entorno laboral.

Habilidad para exponer razonadamente las ideas a partir de los fundamentos de la argumentación y la retórica utilizando cualquier recurso de expresión, en especial los recursos específicos del ocio digital interactivo.

Competencias específicas

Capacidad para asegurar mediante la actividad profesional el uso responsable del videojuego.

Capacidad para concebir, planificar y realizar productos digitales de ocio interactivo, con la posibilidad de colaborar y/o dirigir proyectos propios.

Capacidad para entender la estructura, el funcionamiento, la gestión y la promoción de una empresa en el sector del ocio digital interactivo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Poner al alumno en contacto con la práctica profesional.

Facilitar al alumno la aplicación de sus conocimientos en situaciones reales bajo la supervisión de profesionales en activo.

Profundizar en los aspectos concernientes a la autodisciplina del alumno en su relación con la empresa.

Definir el área de interés del alumno concretando la orientación de su futuro profesional. Conocer otras áreas de interés.

Procurar al alumno una experiencia profesional real e incitarle a reflexionar sobre la misma.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación de la asignatura se efectúa con la valoración de las prácticas realizada por la empresa (Cuestionario de Evaluación) y con la Memoria de Prácticas realizada por el alumno.

Asistencia activa y participación en las instituciones asignadas para las prácticas: 70%
Entrega del portfolio, cv y defensa de la memoria de prácticas tuteladas: 30%

1. El Cuestionario de Evaluación se hará llegar a la persona responsable de las prácticas de la empresa para que lo cumplimente. En la última página del cuestionario se tiene que incluir el nombre, firma y forma de contacto (mail o teléfono), de la persona que ha hecho la valoración en la empresa. Este cuestionario deberá estar en poder del profesor de prácticas el día señalado en el calendario de exámenes para poder evaluar la asignatura.

El cuestionario consta de 14 parámetros de valoración y 6 posibles valores para cada uno de ellos (de 1 a 6, siendo 1 la valoración mínima y 6 la valoración máxima). De manera general se permite realizar observaciones sobre la valoración de las prácticas que permiten aclarar, puntualizar y corregir algún aspecto no previsto en el formulario. El alumno obtendrá 0 puntos cuando sea valorado con un 1 en el cuestionario y 0.1 puntos cada vez que esta valoración se incremente entre los niveles 2 y 6, pudiendo así acumular hasta 0.5 puntos de nota, en cada parámetro. La nota máxima que se puede obtener en el cuestionario es de 7.

El cuestionario se remite por email al tutor de prácticas.

2. El resto de su calificación (3 puntos) se obtendrá de la valoración que el profesor de prácticas realice de la Memoria de Prácticas que el alumno deberá presentar junto al cuestionario de valoración. También se valorará positivamente la asistencia a Tutorías y la participación en las diferentes actividades relacionadas con el empleo promovidas por el Departamento de Prácticas y Empleo. Además, el alumno deberá presentar obligatoriamente al tutor de prácticas: cv, perfil linkedin y un portfolio.
La memoria a realizar por el estudiante en prácticas, una vez finalizada su estancia en la entidad colaboradora incluirá, al menos los siguientes puntos:

A. Datos de Identificación.

B. Descripción concreta y detallada de las tareas realizadas, trabajos desarrollados, indicando si han sido las mismas a lo largo de todo el periodo de prácticas o si se han ido modificando y de qué modo, así como departamentos de la entidad a los que ha sido asignado.

C. Explica de forma resumida si las prácticas realizadas están relacionadas con tus estudios universitarios.

D. Explica si has tenido alguna incidencia durante tu estancia en la entidad colaboradora y qué procedimiento has seguido para su resolución.

E. Identificación de las aportaciones que, en materia de aprendizaje, han supuesto las prácticas. Para ello es necesario evaluar las competencias aprendidas señalando el grado de aprendizaje correspondiente a cada una de ellas (siendo 1 el menor grado y 6 el mayor grado):

Capacidad técnica
Capacidad de aprendizaje
Administración de trabajos
Habilidades de comunicación oral y escrita
Sentido de la responsabilidad
Facilidad de adaptación
Iniciativa
Implicación personal
Motivación
Receptividad a las críticas
Puntualidad
Relaciones con su entorno laboral
Capacidad de trabajo en equipo
Creatividad

E. Evaluación de las prácticas y sugerencias de mejora.

La valoración de la memoria se realizará teniendo en cuenta el desarrollo de los puntos enumerados anteriormente, la correcta presentación, la utilización de la ortografía adecuada y la claridad expositiva. Se pueden incluir los Anexos que el alumno considere necesarios.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Biglino, Roberta. Las reglas del curriculum vitae eficaz / Barcelona :Editorial De Vecchi,2004.