

Curso Académico: 2025/26

## 200299 - Prácticas Externas

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

### Información de la Guía Docente

**Código asignatura:** 200299

**Titulación:** 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

**Tipo:** Prácticas externas

**Curso:** 4

**Número de ECTS:** 9.0

**Periodo:** Segundo cuatrimestre

**Idiomas:**

Acta: Grupo 1: Castellano

Docencia Práctica: Grupo 101: Castellano

**Coordinación titulación:** Patricia Comesaña Comesaña

**Coordinación asignatura:** Mercedes Marina López Garrido

**Profesorado:** Mercedes Marina López Garrido, Nereida Rodríguez Fernández, María Jesús Díaz González, Luís Antonio Hernández Ibáñez, Francisco Javier Taibo Pena, Ángel José Fariña Lamosa, Viviana Barneche Naya, Antonio José Seoane Nolasco

### 1. Descripción general

El desarrollo de prácticas en entidades externas supone una oportunidad para que los/as futuros/as graduados/as en Creación Digital, Animación y Videojuegos entren en contacto con la realidad laboral y adquieran habilidades dirigidas al ámbito profesional.

Con el fin de dotar al alumnado de Creación Digital, Animación y Videojuegos de una formación práctica, complementaria a la académica, que le permita desarrollar las competencias adquiridas a lo largo de su formación universitaria, se han incorporado estas prácticas externas en el Plan de Estudios.

### 2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

**Competencias (titulación RD 1393/2007)**

- **[A02]** CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica.
- **[A10]** CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.

- **[A20]** CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
- **[B01]** CB1 - 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
- **[B02]** CB2 - 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
- **[B03]** CB3 - 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
- **[B07]** CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B09]** CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
- **[B12]** CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
- **[B14]** CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C05]** CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

## 2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Habilidad para el uso y control de herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos de animación, videojuegos y creación digital en sus diferentes fases		B7 B8 B9 B10	C3
Capacidad para diseñar, definir, completar proyectos de animación, videojuegos y creación digital, así como para desarrollar problemas que puedan surgir en el desarrollo de los incluso de una manera eficaz.	A2 A10 A20	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B11	C1 C4 C6

		B13 B14	
Capacidad de trabajo en equipo y de hacer partícipes al equipo de posibles ideas destinadas a la mejora del proyecto común para obtener unos resultados determinados.	A10	B12 B14	C6 C7 C9
Mejora de las habilidades de organización y temporalización de las tareas y procedimientos, que lleven a una gestión más eficiente del proyecto y de los recursos asociados a éste de suerte que cualquier variación respecto a la planificación se efectúe de una manera completa e integrado	A10 A20	B6 B12	C9
Conocer el sector de la animación y los videojuegos, así como los procesos de creación y gestión de esta tipología de proyectos.	A2 A10 A20		C5 C8 C9

### 3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	1. Desarrollo de las competencias adquiridas en las diversas materias del grado:  Los conocimientos puestos en práctica variarán en función de la entidad ofertante, así como del área al que esté adscrito el/la estudiante.			
Tema	2. Reflexión crítica de la experiencia:  Exposición del puesto empleado, tareas, problemáticas encontradas y su relación con los contenidos de la titulación.			

### 4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	· TUTORÍA  Durante todo el periodo de prácticas el/la estudiante contará con un/una tutor/a de la entidad, quien se encargará de velar por su aprendizaje y orientarlo/a en el desarrollo de sus labores, resolviendo todas sus dudas y/o problemas.  También contará con un/una tutor/a académica (del centro), con el/la que el/la estudiante deberá reunirse para la gestión de sus prácticas y, posteriormente, se encargará de su seguimiento en el destino de prácticas.  En función del puesto desempeñado y la entidad de destino, se concertarán unas tutorías periódicas (presenciales y/o virtuales) [...]	3,00	0,00	0,00	
Portafolio del alumnado [MAG17]	Informe de la actividad desarrollada durante las prácticas preprofesionales. Su estructura y orientación, en función de la tarea desarrollada y	2,00	0,00	2,00	A02, A10, B01, B03, B04, B05, B10, B11, C01,

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	la entidad de destino, serán tratadas en las reuniones periódicas con el/la tutor/a académico/a, según modelo de referencia publicado en el Campus Virtual.				C03, C04, C05, C08, C09.
Trabajos tutelados [MAG42]	La metodología desarrollada en las prácticas externas corre a cargo de la empresa, en función del Plan Formativo y de las características y organización de la misma. En todo caso, este Plan Formativo y el desarrollo completo de la estancia de prácticas se regirá por el reglamento de las prácticas externas de las titulaciones de grado de la Facultad de Ciencias de la Comunicación.	218,00	0,00	0,00	A02, A10, A20, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C05, C06, C07, C08, C09.
<b>Suma de horas por tipo</b>		<b>223,00</b>	<b>0,00</b>	<b>2,00</b>	
<b>Horas totales</b>				<b>225,00</b>	

## 5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Portafolio del alumnado [SEG17]	Se deberá entregar una memoria final del/la alumno/a con toda la información sobre las prácticas desarrolladas, los conocimientos y competencias adquiridos en relación con la titulación, así como una reflexión crítica sobre su aprendizaje durante el período de prácticas preprofesionales. Este documento seguirá el modelo establecido y publicado en el Campus Virtual -extensión mínima, estructura...- con las adaptaciones precisas para cada caso concreto.  Esta memoria será evaluada por el/la tutor/a académico/a hasta un total de 2 puntos. Además de su estructura, contenido y extensión, en [...]	20,00	A02, A10, B01, B03, B04, B05, B10, B11, C01, C03, C04, C05, C08, C09.
Trabajos tutelados [SEG42]	El/la tutor/a profesional de la empresa elaborará un informe final, a fin de valorar las competencias adquiridas por el alumno/a durante las prácticas, según la escala numérica de ítems incluidos en el modelo que se la facilitará.  La nota de la estancia de prácticas se fijará a partir de esa valoración de las competencias adquiridas, hasta un total de 8 puntos.	80,00	A02, A10, A20, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C05, C06, C07, C08, C09.
<b>Total (%)</b>		<b>100,00</b>	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se regirán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

Modalidad Virtual			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Portafolio del alumnado [SEG17]	Es una carpeta o archivador ordenado por secciones, debidamente identificadas o etiquetadas, que contiene los registros o materiales producto de las actividades de aprendizaje realizadas por el alumnado en un período de tiempo, con los comentarios y calificaciones asignadas por	20,00	A02, A10, B01, B03, B04, B05, B10, B11, C01, C03, C04, C05,

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	el profesor, lo que permite visualizar el progreso del alumnado.		C08, C09.
Trabajos tutelados [SEG42]	Metodología diseñada para promover el aprendizaje autónomo del estudiantado, bajo la tutela del profesorado y en escenarios variados (académicos y profesionales). Está referida prioritariamente al aprendizaje del cómo hacer las cosas. Constituye una opción basada en la asunción por el estudiantado de la responsabilidad por su propio aprendizaje.	80,00	A02, A10, B01, B03, B04, B05, B08, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C05, C06, C07, C09.
<b>Total (%)</b>		<b>100,00</b>	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

Modalidad Híbrida			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Portafolio del alumnado [SEG17]	Es una carpeta o archivador ordenado por secciones, debidamente identificadas o etiquetadas, que contiene los registros o materiales producto de las actividades de aprendizaje realizadas por el alumnado en un período de tiempo, con los comentarios y calificaciones asignadas por el profesor, lo que permite visualizar el progreso del alumnado.	20,00	A02, A10, B01, B02, B04, B05, B08, B11, C01, C03, C04, C05, C08, C09.
Trabajos tutelados [SEG42]	Metodología diseñada para promover el aprendizaje autónomo del estudiantado, bajo la tutela del profesorado y en escenarios variados (académicos y profesionales). Está referida prioritariamente al aprendizaje del cómo hacer las cosas. Constituye una opción basada en la asunción por el estudiantado de la responsabilidad por su propio aprendizaje.	80,00	A02, A10, B01, B03, B04, B05, B08, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C05, C06, C07, C09.
<b>Total (%)</b>		<b>100,00</b>	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

## 5.1. Primera oportunidad

Para aprobar la materia **es necesario tener aprobadas ambas partes**: "Portafolio del alumno" y "Trabajos tutelados". En el caso contrario sólo se podría recuperar la parte del "Portafolio" en la segunda convocatoria (entrega en la fecha oficial de examen en septiembre).

Para la evaluación en la primera oportunidad el alumnado debe finalizar el período de prácticas y entregar la memoria hasta la fecha oficial de examen (esta incluida). De lo contrario **pasaría a evaluarse en la segunda oportunidad**.

**IMPORTANTE:** En el caso de alumnado que quiera realizar prácticas en una **empresa no ofertada a través de la facultad**, deberá proporcionar a la responsable de prácticas un documento con los datos de la persona de contacto en dicha empresa con la que habló el/la estudiante y todos los datos relativos al plan formativo acordados por ambas partes **al menos 1,5 meses antes de la fecha de comienzo prevista** para las prácticas.

El **abandono de las prácticas sin causa justificada**, con independencia del número de horas efectuadas, supondrá un suspenso con la calificación numérica de "0" en los "Trabajos tutelados" y, por tanto, en la materia. En caso de que este abandono esté justificado, corresponderá a la Comisión Académica valorar la situación con la documentación pertinente aportada por el/la alumno/a y las personas encargadas de su tutorización (entidad-facultad).

Todos los aspectos relacionados con **dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico** se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

## 5.2. Segunda oportunidad

Para la segunda oportunidad se exigirán los mismos documentos que para la primera. El alumnado debe estar atento a los plazos y documentación requerida ya que la entrega incorrecta o fuera de plazo supondrá la no superación de la materia.

**IMPORTANTE:** En el caso de alumnado que quiera realizar prácticas en una empresa no ofertada a través de la facultad, deberá proporcionar a la responsable de prácticas un documento con los datos de la persona de contacto en dicha empresa con la que habló el/la estudiante y todos los datos relativos al plan formativo acordados por ambas partes al menos 1,5 meses antes de la fecha de comienzo prevista para las prácticas.

### 5.3. Oportunidad adelantada

No se contempla la posibilidad de oportunidad adelantada en esta materia.

### 5.4. Dispensa académica

En el caso de dispensa académica, es obligatorio contactar con la profesora responsable de la materia en los 15 primeros días de impartición de la materia.

## 6. Bibliografía recomendada

### Bibliografía Básica

- - (2018). Libro blanco : la industria española de la animación y de los efectos visuales. Diboos. Libro. [\[URL\]](#)
- Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (2023). Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2023. Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, Edición de 2023. Libro. [\[URL\]](#)

### Bibliografía Complementaria

- Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria Con A de animación. 2173-3511. Colección.

## 7. Recomendaciones

Se recomienda al alumnado permanecer atento a los plazos y procesos recogidos en el Campus Virtual respecto a la materia, ya que es responsabilidad del alumnado la entrega de la documentación en tiempo y forma para poder ser evaluado positivamente. Y permanecer atento tanto al correo de la UDC como a Teams y al Campus Virtual, donde se publicarán las ofertas de prácticas abiertas.

También se aconseja a los/las alumnos/as gestionar lo antes posible su firma/certificado digital (FNMT/Ceres o DNI electrónico/lector), su número de la Seguridad Social y contar con un currículum actualizado. Sin estos documentos, no será posible la realización de prácticas.