



**UNAM**

UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas  
de Información**

**Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos**

# **Guía Docente**

**Asignatura: Prácticas Profesionales**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

***Curso Académico 2023-2024***

## Contenido

RESUMEN .....	3
DATOS DEL PROFESORADO .....	3
REQUISITOS PREVIOS .....	3
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE.....	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA.....	4
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	4
EVALUACIÓN .....	4
BIBLIOGRAFÍA .....	5

## RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Prácticas Profesionales
Carácter	Obligatoria
Curso	3º
Semestre	Anual
Créditos ECTS	9
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2023/24

## DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Ayose Lomba
Correo Electrónico	ayose.lomba@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

Docente de la Asignatura	Ayose Lomba
Correo Electrónico	ayose.lomba@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

## REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

### Habilidades

**HB08** Transferir a un entorno profesional técnicas de diseño como psicología de Gestalt, modelos de diseño MDA o Top Down y Bottom Up, mediante la utilización de programas informáticos punteros.

**HB09** Transferir a un entorno profesional técnicas de programación como diagramas UML, flowcharts, principios de programación orientada a objetos y patrones de diseño, mediante la utilización de IDEs y motores de videojuegos.

**HB10** Transferir a un entorno profesional técnicas de arte como diseño de personajes, modelado orgánico e inorgánico, rigging, principios de animación, acting y captura de movimiento, mediante el uso de programas informáticos y elementos de captura de video y/o movimiento.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Realización de prácticas en una empresa destino relacionada con el sector del grado con la que previamente se tenga firmado un convenio de colaboración.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Tutorías Grupales y/o Individuales	20	50%
Evaluación	3	100%
Trabajo Autónomo del Alumno	2	0%
Prácticas Académicas Externas	201	0%

## EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%)
Informe del Tutor de Empresa	50
Informe de la memoria de prácticas	40
Evaluación del Tutor Académico	10

## Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

## Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las prácticas.**

En el caso de que el alumno no supere alguno de los criterios de evaluación expuestos en la tabla no podrá superar las prácticas académicas.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el informe de la memoria, no podrá superar la asignatura en convocatoria ordinaria, lo que supone que deberá realizar una nueva entrega de la misma en convocatoria extraordinaria.

Los alumnos podrán presentar la memoria en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

## BIBLIOGRAFÍA

### Recursos web

Material necesario en la plataforma de la asignatura.