



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 2024-2025

ÍNDICE

ÍNDICE	2
RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	4
CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS	4
EVALUACIÓN	5
BIBLIOGRAFÍA	6

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Prácticas Profesionales
Carácter	Obligatoria
Curso	3º
Semestre	2
Créditos ECTS	12
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2024/2025

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	Guillermo Santana Padrón
Correo Electrónico	guillermo.santana@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	1	0%
Prácticas Académicas Externas	276	100%

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 clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

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

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

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

BIBLIOGRAFÍA

Recursos Web

- Material necesario en la plataforma de la asignatura.