

## GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

### 109851 - PRÀCTIQUES EXTERNES (4 CR)

#### Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Optativa
- Curs: Quart
- Trimestre: Anual
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
  - Juan José Pons López <[jjponsl@tecnocampus.cat](mailto:jjponsl@tecnocampus.cat)>

#### Llengües de docència

- Castellà
- Anglès
- Català

#### Presentació de l'assignatura

Per pràctiques externes s'entén l'acció formativa desenvolupada pels estudiants i supervisada per la Universitat amb l'objectiu d'aplicar i complementar els coneixements adquirits amb la formació acadèmica, apropar l'estudiant a la realitat de l'àmbit professional en el qual exercirà la seva activitat un cop titulat i desenvolupar competències que afavoreixin la seva incorporació al mercat de treball.

Les pràctiques externes es poden desenvolupar en unitats acadèmiques o administratives de la mateixa universitat o en entitats col·laboradores, ja siguin entitats públiques o privades, nacionals o estrangeres. La Fundació Tecnocampus també pot actuar com a entitat receptora d'estudiants de pràctiques. Durant la seva estada en pràctiques en l'entitat col·laboradora, els estudiants realitzaran tasques pròpies de l'àmbit professional en el qual exerciran la seva activitat com a graduats, amb l'objectiu de completar l'aprenentatge teòric i pràctic adquirit amb la seva formació acadèmica i adquirir experiència laboral en els nivells a què, per raó de la seva titulació, puguin accedir.

Els estudiants estaran subjectes a l'horari i a les normes fixades per l'entitat col·laboradora. L'horari establert per la mateixa haurà de garantir, en qualsevol cas, la compatibilitat amb l'horari lectiu dels estudiants i la flexibilitat necessària per al compliment de les obligacions derivades de l'activitat acadèmica, formativa i de representació i participació dels estudiants a la Universitat.

Les pràctiques acadèmiques externes poden ser curriculars i extracurriculars. Són pràctiques curriculars les que figuren al pla d'estudis amb la corresponent assignació de crèdits. Les pràctiques només poden ser considerades curriculars quan els alumnes estan fent 4t i han matriculat els crèdits corresponents.

#### Crèdits ECTS: hores totals de treball de l'alumnat.

Es poden matricular un mínim de 4 crèdits ECTS i un màxim de 20. 30 hores de dedicació a pràctiques acadèmiques externes equivalen a 1 crèdit ECTS.

#### Reconeixement d'activitat professional

Els estudiants que acreditin una experiència professional en un camp relacionat amb els mitjans audiovisuals poden tenir reconeixement de crèdits. La ràtio per reconèixer cada crèdit ECTS és de 160 hores.

El nombre mínim de crèdits que es poden reconèixer són 12 ECTS (1.920 hores) i el màxim són 14 ECTS (2.240 hores).

El reconeixement d'activitat professional equival en l'àmbit acadèmic al concepte de pràctiques externes. Per tant, en el grau no es poden reconèixer acadèmicament, les pràctiques externes i matricular l'assignatura de pràctiques externes sigui quin sigui el creditatge d'aquestes.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

#### Competències/Resultats d'aprenentatge

## Específica

- E1. Demostrar coneixements de la història dels videojocs i analitzar els videojocs referents amb arguments fonamentats en base a criteris d'avaluació contextualitzats en el marc històric i cultural.
- E2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- E3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- E4. Dissenyar un joc i la seva monetització, tenint en compte els diferents paràmetres i variables que regeixen el model de negoci del producte.
- E5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.
- E6. Desenvolupar videojocs en llenguatges de programació d'alt nivell en motors gràfics a partir de les especificacions.
- E7. Desenvolupar videojocs en llenguatges interpretats per a prototipar la jugabilitat, l'experiència d'usuari i el balanceig.
- E8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.
- E9. Dissenyar i desenvolupar curtsmetratges d'animació 2D.
- E10. Dissenyar i desenvolupar la modelització d'escenes i personatges 3D.
- E11. Dissenyar i desenvolupar l'animació 3D aplicant les tècniques i processos que condueixen a la producció de videojocs i curtsmetratges lineals d'animació.
- E12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
- E13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.
- E14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.
- E15. Dissenyar i planificar estratègies d'assegurament de la qualitat, test i anàlisi de dades de videojocs i productes interactius.

## General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

## Transversal

- T1. Comunicar en un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i d'acord amb les necessitats que tindran els graduats i graduades.
- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

No definides

## Continguts

En el marc dels nous plans d'estudis adaptats a l'Espai Europeu d'Ensenyament Superior, s'ha posat especial èmfasi en la possibilitat que els estudiants universitaris facin pràctiques externes, a fi d'assolir tota la formació pràctica necessària per complementar els coneixements teòrics adquirits amb la formació acadèmica, així com adquirir les competències que els preparin per a l'exercici d'activitats professionals.

Les pràctiques acadèmiques externes poden ser curriculars i extracurriculars.

Són pràctiques curriculars les que figuren als plans d'estudis amb la corresponent assignació de crèdits i amb independència del seu caire obligatori o optatiu. Això suposa que s'han de matricular a priori, que han de tenir un tutor, i que s'han d'avaluar i qualificar.

Són pràctiques extracurriculars aquelles que els estudiants poden fer amb caràcter voluntari en el transcurs dels estudis i que no formen part del corresponent pla d'estudis. Els estudiants poden començar a fer pràctiques extracurriculars quan hagin superat 60 ECTS del grau (tot 1r curs aprovat).

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

- 12 - Consum i producció responsables
- 16 - Pau, justícia i institucions sòlides
- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 10 - Reducció de les desigualtats
- 04 - Educació de qualitat

## Activitats i Sistema d'avaluació

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| Valoració i informes de l'empresa: | 40% |
| Memòria escrita:                   | 30% |
| Tutories:                          | 30% |

Correspon al tutor acadèmic l'avaluació final de les pràctiques acadèmiques externes. Les pràctiques s'avaluen a finals del 3r trimestre de 4t curs. L'entitat on es desenvolupin les pràctiques ha de designar un tutor (tutor extern) que actuarà coordinadament amb el tutor acadèmic. El tutor extern ha d'elaborar un informe final i remetre'l al tutor acadèmic. Aquest informe ha de recollir el nombre d'hores realitzades per l'estudiant i en el qual pot valorar els aspectes següents:

a) Competències de l'estudiant; b) Compromís i actitud de l'estudiant; c) Creativitat i iniciativa; h) Aspectes positius de la tasca de l'estudiant; i) Aspectes a millorar de la tasca de l'estudiant; j) Valoració de la formació teòrica de l'estudiant; i k) Aquells altres aspectes que es considerin oportuns.

L'estudiant farà arribar al tutor acadèmic de la universitat una memòria final a la finalització de les pràctiques que com a mínim ha d'incloure:

a) Dades personals de l'estudiant; b) Entitat col·laboradora on ha realitzat les pràctiques i lloc d'ubicació; c) Descripció concreta i detallada de les tasques, treballs desenvolupats i departaments de l'entitat als quals ha estat assignat, d) Valoració de les tasques desenvolupades amb els coneixements i les competències adquirides en relació amb els estudis universitaris; e) Relació dels problemes plantejats i el procediment seguit per a la seva resolució; f) Identificació de les aportacions que, en matèria d'aprenentatge, han suposat les pràctiques; i g) Avaluació de les pràctiques i suggeriments de millora.

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

La memòria serà lliurada al tutor acadèmic dins dels 15 dies següents a la finalització de les pràctiques.

Les pràctiques extracurriculars no seran avaluables.

## Bibliografia i Recursos

---

No definides