Guía Docente
Curso Académico 2026/27

Datos Generales

Asignatura: PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS (PAE).
Titulación: GRADO DE ARTE PARA VIDEOJUEGOS.
Carácter: OPTATIVA
Créditos ECTS: 6 ECTS
Curso: 4º
Distribución temporal: 1ER SEMESTRE
Idioma de impartición: CASTELLANO
Equipo docente: Tutor académico PAE.
Aula(s): NA

Presentación de la asignatura:

Permite al estudiante aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del grado en un entorno profesional real. Se desarrollan en empresas, estudios, productoras u otras organizaciones del sector del videojuego, audiovisual, tecnológico o artístico con el objetivo de adquirir experiencia laboral, fortalecer competencias técnicas y profesionales, y favorecer la inserción en el mercado. Las prácticas están tutorizadas, cuentan con seguimiento académico y buscan conectar la formación universitaria con las necesidades del entorno profesional actual.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)[1]

Conocimientos y Contenidos (CON)	CON7	Distinguir los elementos teórico-prácticos de la creación artística de videojuegos.
	CON9	Utilizar de forma competente las diversas herramientas para la creación de videojuegos.
Competencias (COM)	COM2	Desarrollar de manera cualificada proyectos creativos empleando técnicas de ilustración, modelado, diseño o edición.
	COM4	Aplicar las nuevas tecnologías a la creación artística de videojuegos o cine de animación.

[1] La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.

* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

	COM6	Elaborar recursos visuales para proyectos interactivos y videojuegos.
Habilidades y Destrezas (H)	H3	Emplear de manera apropiada las herramientas técnicas del trabajo artístico en el campo de los videojuegos.
	H7	Trabajar eficazmente en equipos multidisciplinares.

Contenido de la Asignatura*

Las Prácticas Académicas Externas constituyen una actividad formativa orientada a la integración del estudiantado en contextos profesionales vinculados al desarrollo de videojuegos, experiencias interactivas y cine de animación.

Durante su estancia en empresas, estudios u organizaciones del sector, el alumnado aplicará los conocimientos adquiridos en el grado relacionados con la creación artística, diseño visual, modelado 3D, concept art, ilustración digital, texturizado, animación, diseño de interfaces, arte técnico y flujos de producción propios de la industria.

La asignatura favorece la transición al entorno laboral y el desarrollo de competencias técnicas, artísticas, organizativas y comunicativas. Prácticas pre-profesionales y con una evaluación final de competencias por parte del centro y el tutor de prácticas que permita integrar los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores, adquiridos en las materias de la titulación. El informe de seguimiento valorará los siguientes aspectos:

- Capacidad técnica: formación y conocimientos para desarrollar las tareas encomendadas.
- Capacidad de aprendizaje.
- Administración de trabajos: organización de tareas asignadas para la jornada
- laboral.
- Habilidades de comunicación oral y escrita.
- Sentido de la responsabilidad
- Facilidad de adaptación a las normas de la empresa.
- Creatividad e iniciativa.
- Implicación personal.
- Motivación.
- Receptividad de las críticas.
- Puntualidad en el respeto al horario y en la entrega de trabajos.
- Relaciones con su entorno laboral.
- Capacidad de trabajo en equipo.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas[2]

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD4	Aprendizaje basado en proyectos.

Cronograma semanal de clases

Semana	Fecha	Contenidos	Actividades
1-15	14/9/2026	Periodo del 14/9/2026 al 18/12/2026	Prácticas académicas externas
16	21/12/2026	Entrega de la memoria final	Entrega de trabajo

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF7: Prácticas Académicas Externas	150	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. Mín	Pond. Máx
SE4 Evaluación de las Prácticas Académicas Externas.	100	100

[2] Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).

Instrumentos de calificación: Valoración realizada por el tutor académico que incluye su informe, el informe del tutor profesional y la valoración de la memoria de prácticas realizada por el estudiante. Estos ítems poseen los siguientes pesos:

- Informe del tutor profesional con un peso del 30%.
- Informe del tutor académico con un peso del 30%.
- Valoración de la memoria de prácticas académicas externas con un peso del 40%.

El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.

- 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» se otorgará a alumnos con una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»

Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.

Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortotipográficas en la calificación final.

El plagio está prohibido, tanto en los trabajos, como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:

- Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor/a para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del o la docente, no será evaluado.

CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura tendrá en cuenta las siguientes actividades:

Sistema de evaluación continua

Id	Resultados de Aprendizaje	Calendario	Tipo de actividad	Descripción de la actividad	% sobre la nota final	Recuperación
AE1	A9, A7, B2, B6, C3 y C7	Semana 15	Evaluación tutor profesional		30%	NO
AE2	A7 y B4	Semana 15	Evaluación tutor académico		30%	NO
AE3	A7, B4 y C7	Semana 16	Memoria de prácticas externas		40%	SÍ
			TOTAL		**100**	

Cálculo de la nota final:

- Nota final = (AE1*0.30) + (AE2*0.30) + (AE3*0.40)

Criterios para superar la asignatura:

- Para superar la asignatura, el estudiantado debe alcanzar el 5/10 en la nota final.

Observaciones:

- El/la estudiante debe alcanzar el 5/10 tanto en el trabajo individual (AE1) como en el
- informe del tutor/a profesional (AE2) y el informe del tutor académico (AE3) para hacer media y, por tanto, poder superar la asignatura.
- El/la estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

- La evaluación extraordinaria consistirá en una evaluación de las mismas características que la evaluación ordinaria.
- El/la estudiante acudirá únicamente a la/las actividad/es evaluativa/s suspendida/s, de acuerdo con lo expuesto en las observaciones.
- La carga porcentual de las actividades evaluativas será la misma que durante la evaluación ordinaria.

Criterios de calificación: descripción de los criterios de calificación que se usarán para evaluar trabajos y proyectos (rúbricas).

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD AE1: EVALUACIÓN TUTOR PROFESIONAL (30%)

PONDERACIÓN (%)	ÍTEMS PARA EVALUAR
5	Asistencia, puntualidad, vestuario e higiene.
5	Relación con el tutor y con el equipo interdisciplinar.
5	Actitud crítica en el trabajo e interés por aprender.
15	Conocimiento de los métodos necesarios para la evaluación y el desarrollo del trabajo.
10	Participación en la configuración de un entorno de trabajo adecuado y su relación con los clientes.

10	Aplicación de las técnicas en el desarrollo de los proyectos..
20	Demostrar competencia técnica tanto en la utilización de los diferentes equipos como en el uso de los mismos.
15	Capacidad de adquirir nuevos conocimientos.
15	Desarrollo de las diferentes técnicas creativas y su introducción en el flujo de trabajo.

ACTIVIDAD AE2: EVALUACIÓN TUTOR ACADÉMICO (30%)

PONDERACIÓN (%)	ÍTEMS PARA EVALUAR
25	Comunicación
25	Cumplimiento de tiempos y plazos
25	Tutorías e informes.
25	Encuadre académico de la labor profesional.

ACTIVIDAD AE3: MEMORIA DE PRÁCTICAS EXTERNAS (40%)

PONDERACIÓN (%)	ÍTEMS PARA EVALUAR
20	Estructura y presentación formal.

25	Calidad del contenido técnico.
20	Análisis crítico y reflexión personal.
15	Coherencia y claridad expositiva.
10	Justificación del abordaje del proyecto.
10	Aportaciones al desarrollo profesional y aprendizaje.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Las que disponga la entidad colaboradora y sean acorde para la realización de las prácticas.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica (mínimo 3 recursos en básica)

- Adams, E. (2014). Fundamentals of Game Design. New Riders.
- Fullerton, T. (2018). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. CRC Press.
- Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press.

Bibliografía Complementaria

- Bethke, E. (2003). Game Development and Production. Wordware Publishing.
- Keith, C. (2010). Agile Game Development with Scrum. Addison-Wesley.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados[3]

- España. (2018, 30 de diciembre). Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. Boletín Oficial del Estado, núm. 294.
- España. (2015, 24 de octubre). Ley 31/1995, de Prevención de Riesgos Laborales (texto consolidado). Boletín Oficial del Estado, núm. 269.
- España. (2015, 9 de julio). Estatuto del Estudiante Universitario (Real Decreto 1791/2010, de 30 de diciembre). Boletín Oficial del Estado, núm. 318.
- País Vasco. (2004, 20 de febrero). Ley 3/2004, del Sistema Universitario Vasco. Boletín Oficial del País Vasco, núm. 38.

[3] Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.