

Proyecto Formativo Módulo Prácticas Externas: Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Organización

La asignatura de Prácticas Externas es de carácter obligatorio y se desarrollará preferentemente durante el cuarto curso de Grado. La duración de las prácticas será la que determine el plan de estudios.

La asignatura contará con un tutor académico, responsable de supervisar la calidad de las prácticas y su adecuación, hacer el seguimiento durante la realización de las mismas y evaluar la asignatura a su finalización, basándose para ello en el informe de evaluación final del tutor de empresa y en la memoria final elaborada por el estudiante.

Competencias generales:

- Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.
- Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.
- Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.
- Conocimiento y comprensión de 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.
- Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias específicas:

- Conocimiento adecuado del concepto, marco institucional y jurídico, organización y gestión de la empresa, y en especial aquellas centradas en los sectores de los videojuegos AAA, los mini juegos, la informática multimedia y la realidad virtual.
- Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
- Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados en el entorno de los videojuegos.
- Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia aplicados a los videojuegos y medios digitales.

Salidas profesionales

La mayor salida profesional para estos titulados está en la empresa privada, fundamentalmente en las empresas de diseño gráfico y creación de videojuegos, en empresas de arte y animación,

Como salidas profesionales, podrán desarrollarse entre otras:

- Diseñador de videojuegos
- Desarrollador de videojuegos
- Diseño, modelado y animación en 3D
- Animador 2D
- Serious gaming
- Producciones audiovisuales
- Diseñador de niveles de videojuegos
- Desarrollador de software de diseño.
- Dibujo y animación.
- Analista /Programador de aplicaciones.
- Diseñador y desarrollador web.
- Administrador de red.
- Administrador de sistemas.
- Operador de red y comunicaciones.
- Auditor de calidad.
- Informático financiero y de gestión.
- Consultor tecnológico.
- Robótica y control digital.
- Programador de inteligencia artificial.
- Desarrollador de aplicaciones móviles.

Convenios firmados / Entidades colaboradoras

La Universidad Rey Juan Carlos, a través de la **Unidad de Prácticas Externas**, cuenta actualmente con más de 6.000 entidades privadas y públicas para la realización de programas de prácticas de sus alumnos, incrementándose cada año el número de aquellas que desean firmar convenios de colaboración con la URJC.

Algunas de las entidades e instituciones más representativas con las que la URJC mantiene firmado convenios de cooperación educativa para el Grado en Diseño y Desarrollo de Videjuegos son, entre otros:

- Nintendo
- Microsoft
- Telefónica I+D
- Globomedia
- Pandora Interactive

- Walt Disney Company
- RTVE
- Cupra Studios
- Havas Media Group
- Incondicionales
- Tetravol S.L.
- Modelical Consultoría
- Kiwi Studios
- Noob Ware, SL
- Samsung
- Vodafone
- Siemens
- Indra
- Everis
- Coritel
- Revista digital “Anoche tuve un sueño”