FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la Asignatura	
Código	34842
Nombre	Prácticas externas
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	12.0
Curso académico	2022 - 2023

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Escuela Técnica Superior de Ingeniería	4	Anual

Materias

Titulación	Materia	Carácter
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	8 - Prácticas Externas	Práct. Externas

RESUMEN

Mediante las Prácticas Externas se pretende reforzar la formación de los estudiantes universitarios en las áreas operativas de Instituciones o Empresas para conseguir profesionales con una visión real de los problemas y sus interrelaciones, preparando su incorporación futura al trabajo productivo o la investigación.

La Universidad podrá establecer mediante convenios con instituciones o empresas, programas de cooperación en prácticas en los que se concierte su participación en la preparación especializada y práctica requeridas para la formación de los alumnos.

Los programas de prácticas se establecerán para la formación de los alumnos del último curso de los Grados y Master de la ETSE y habrán de ser elaborados de forma que se adecuen al número de créditos establecido.

La entidad y actividad a realizar se asignarán entre un listado de instituciones y empresas con convenio establecido con la Universitat de València a través del ADEIT, o con otras con las que el estudiante establezca un contacto, previa aprobación por los órganos de coordinación de la materia en cada titulación.

La dedicación prevista en esta asignatura es de: tareas en el centro donde se realice la práctica 260 horas, reuniones con el tutor de la universidad 5 horas; asistencia a cursos y seminarios 15 horas; realización de un informe suficientemente detallado de los conocimientos y experiencia adquirida en el centro de prácticas 20 horas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

La realización de las prácticas externas requerirá tener superados completamente los dos primeros cursos o 150 créditos del plan de estudios.

COMPETENCIAS (RD 1393/2007) // RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (RD 822/2021)

1405 - Grado en Ingeniería Multimedia

- G1 - Capacidad para relacionar y estructurar información proveniente de diversas fuentes y de integrar ideas y conocimientos. (RD1393/2007)
- G3 - Considerar el contexto económico y social en las soluciones de ingeniería, siendo consciente de la diversidad y la multiculturalidad, y garantizando la sostenibilidad y el respeto a los derechos humanos y a la igualdad hombre-mujer.
- G4 - Capacidad de integrarse dentro de grupos de trabajo y colaborar en entornos multidisciplinares, siendo capaz de comunicarse con adecuadamente con profesionales de todos los ámbitos.
- G5 - Capacidad para liderar adecuadamente grupos de trabajo, respetando y valorando el trabajo de lo demás, atendiendo a las necesidades del grupo y mostrando disponibilidad y accesibilidad.
- B6 - Conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y gestión de empresas.
- MM21 - Comunicar de forma efectiva, tanto por escrito como oralmente, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las TIC y, concretamente de la Multimedia, conociendo su impacto socioeconómico.
- MM23 - Usar de forma apropiada teorías, procedimientos y herramientas en el desarrollo profesional de la Ingeniería Multimedia en un contexto real (especificación, diseño, implementación, despliegue y evaluación de soluciones de sistemas multimedia).
- MM27 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero Multimedia y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.

- MM28 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Multimedia.
- MM29 - Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de aplicaciones multimedia, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según las competencias específicas establecidas.
- MM30 - Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Multimedia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RD 1393/2007) // SIN CONTENIDO (RD 822/2021)

- Saber detectar necesidades y situaciones que requieran la intervención del profesional.
- Saber identificar los recursos útiles que permitan llevar a cabo esa intervención.
- Saber aplicar y desarrollar esa intervención.
- Adquirir aptitudes profesionales adecuadas.
- Desarrollar habilidades de cooperación con otros profesionales.
- Tomar contacto con los aspectos propios del ejercicio de la profesión.
- Capacidad para trabajar en equipo.
- Saber gestionar las diferentes relaciones con el cliente.
- Tomar conciencia del componente ético y los principios deontológicos del ejercicio de la profesión.
- Tomar conciencia de los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres en el ámbito laboral.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Prácticas externas

Los contenidos de la materia serán diferentes dependiendo de la práctica concreta que se deba llevar a cabo. A continuación se relacionan de modo genérico las posibles actividades que pueden realizarse durante las prácticas externas:

- Diseño, desarrollo y mantenimiento de servidores (web, contenidos multimedia, ...)
- Diseño, desarrollo y mantenimiento de aplicaciones multimedia
- Sistemas y servicios relacionados con el tratamiento de la información, control de calidad, ...
- Sistemas y servicios relacionados con el acceso a la información almacenada en bases de datos via internet u otros medios telemáticos
- Preparación y análisis de proyectos (planificación, diseño y desarrollo)
- Creación y producción de contenidos multimedia interactivos para el sector audiovisual
- Planificación, diseño y desarrollo de videojuegos
- Diseño y desarrollo de sistemas gráficos en tiempo real, sistemas de Realidad Virtual y aplicaciones de

Realidad Aumentada
- Producción y edición de materiales digitales

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Prácticas externas		100
Realización de Prácticas externas	300,00	0
TOTAL	**300,00**	

METODOLOGÍA DOCENTE

Conjunto de tareas en el centro donde se realice la práctica, que deberá incluir una integración del estudiante en el lugar de trabajo.

Trabajo presencial durante la asistencia a seminarios o cursos específicos

Trabajo no presencial del estudiante: preparación informes y presentación de resultados

Tutorías individuales o en grupo.

EVALUACIÓN

Se evaluará teniendo en cuenta:

a) El informe del tutor de la empresa, en que se hará constar: (40%)

• El cumplimiento de las horas previstas.

• La capacidad de integración en el grupo de trabajo.

• La valoración de la actividad realizada por el estudiante.

b) La memoria final de las actividades realizadas en la empresa, que determinará de forma objetiva la dificultad de las tareas realizadas y la relación con las materias del grado. Contendrá como mínimo los siguientes apartados (30%):

• Relación de la práctica con los estudios formativos realizados

• Aportación del estudiante en el centro de prácticas

• Nuevos conocimientos y competencias adquiridos

• Relación con el personal del centro de prácticas y la metodología de

trabajo

c) Cursos o seminarios a los que ha asistido el alumno, tanto impartidos por la universidad como por el centro de prácticas. (10%)

d) Entrevista del alumno con el profesor-tutor de las prácticas en la universidad. (20%)

Los porcentajes asignados a cada apartado son los indicados en cada caso. La realización del total de horas de la práctica es un requisito necesario para la evaluación salvo causas de fuerza mayor. El porcentaje de la valoración particular de cada subapartado dependerá del criterio del tutor de la universidad en función de las características de la práctica.

Las prácticas en empresa tienen que tener en cuenta la normativa de prácticas en empresa de la ETSE que se puede encontrar en http://www.uv.es/etse.

En cualquier caso, la evaluación de la asignatura se hará de acuerdo con el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para los títulos de grado y master aprobado por Consejo de Gobierno de 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017)

REFERENCIAS

Básicas

- Referència b1: Text referència
  Referència b2: Text referència
  Referència b3: Text referència

Complementarias

- Referència c1: Text referència
  Referència c2: Text referència
  Referència c3: Text referència