



GUÍA DOCENTE 2025-2026
Prácticas Externas

1. Denominación de la asignatura:

PRÁCTICAS EXTERNAS

Titulación

Grado en diseño de videojuegos

Código

8379

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, Geografía y Comunicación

3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Profesorado de grado

3.b Coordinador/a de la asignatura

Fátima Gil Gascón

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

4º curso, 2º semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa

6. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

Es necesario tener superados 120 créditos ECTS y ser seleccionado/a en la oferta anual de prácticas externas.

Es posible efectuar la convalidación de la fase de estancia en centro colaborador por otras estancias realizadas anteriormente siempre que hayan sido reguladas por la normativa de la Universidad de Burgos y se cumplan las condiciones relativas a duración y existencia de evaluación por parte del tutor externo.



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias // Resultados de aprendizaje

Las competencias son específicas en función de la naturaleza concreta de las prácticas realizadas. El conjunto de las prácticas debe abarcar todas las competencias del título.

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
Las prácticas externas tienen como objetivo complementar y enriquecer la formación teórico-práctica que el alumnado recibe en la Universidad. Estas prácticas dotarán al alumnado de conocimientos profesionales básicos que permiten ejercer las actividades que se recogen en la Memoria del Título Los objetivos de la asignatura son: • Obtener una primera experiencia práctica del empleo de las capacidades adquiridas en un entorno real. • Adaptación al mundo laboral.
9.2- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto
https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8379&auth=SAML

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:

Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Realización de las prácticas en los centros	CB02, CB05, CG04, CG05, CG07, CG10, CG15	145	0	145
Tutorías	CG02, CG03, CG18	2	0	2
Elaboración de informes y redacción de la Memoria	CB03, CG03, CG16, CG17	0	3	3
Total		147	3	150



11. Sistemas de evaluación:

La evaluación se regirá por el Reglamento de Prácticas aprobada por la comisión de grado. En él se establece que para poder aprobar la asignatura el alumnado deberá tener una calificación mínima de 50% en ambos informes.

El tutor/a externo, con un valor del 60% de la calificación, evaluará en su informe:

- La asistencia y puntualidad (20%)
- El respeto de las normas (20%)
- La participación activa en las actividades de la empresa (20%)

El tutor/a académico, cuya valoración supondrá el 40% de la nota, atenderá a:

- Asistencia y participación en las tutorías (15%)
- Contenido y aspectos formales de la memoria (25%).

Si el informe de la tutorización de la UBU resulta suspenso, el/la estudiante podrá elaborar de nuevo la memoria con las correcciones oportunas en la siguiente convocatoria. En el caso de que sea el informe del tutor/a colaborador el que resulte suspenso, el o la estudiante deberá realizar una nueva estancia práctica en otro centro.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación del tutor externo	60 %	60 %
Evaluación del tutor académico	40 %	40 %
Total	100 %	100 %