



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 34842
Nombre: Prácticas externas
Ciclo: Grado
Créditos ECTS: 12
Curso académico: 2026-27

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria	4	Indefinida (Actas individuales)

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Prácticas Externas	PRACTICAS EXTERNAS

COORDINACIÓN

MARTINEZ PLUME JAVIER

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.

icientemente detallado de los conocimientos y experiencia adquirida en el centro de prácticas 20 horas.p>

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 / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1405 -

B6 - Conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Organización y gestión de empresas.

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 los demás, atendiendo a las necesidades del grupo y mostrando disponibilidad y accesibilidad.

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.

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 (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia al centro de prácticas	260,00
Asistencia a actividades complementarias	15,00
Seguimiento y tutorización de las prácticas	5,00
Total horas	280,00

**ACTIVIDADES NO PRESENCIALES**

Actividad	Horas
Estudio y trabajo autónomo	0,00
Preparación de informes complementarios	0,00
Preparación de la memoria y evaluación de las prácticas	20,00
Total horas	20,00

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.

en grupo.

EVALUACIÓN

Se evaluará teniendo en cuenta:

a) El informe del tutor o tutora 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 o la 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 o la 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 o la estudiante, tanto impartidos por la universidad como por el centro de prácticas. (10%)

d) Entrevista del o la estudiante con la persona del profesorado que tutoriza 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)

La copia o plagio manifiesto de cualquier actividad que forma parte de la evaluación supondrá la imposibilidad de superar la asignatura, sometiéndose seguidamente a los procedimientos disciplinarios oportunos indicados en el PROTOCOLO DE ACTUACIÓN ANTE PRÁCTICAS FRAUDULENTAS EN LA UNIVERSITAT DE VALÈNCIA (ACGUV 123/2020).



BIBLIOGRAFÍA