



# Reglamento de prácticas profesionales

Escuela de Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual  
Facultad de Ingeniería



## I. Generalidades

El plan de formación de la escuela de Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual establece como requisito de titulación que todo estudiante deberá aprobar dos módulos correspondientes a prácticas, los cuales son Módulo Integrado de Competencias I y Módulo Integrado de Competencias II. La resolución universitaria 1431 del año 2015 señala prerrequisitos y duración total de dichos módulos.

El propósito del presente reglamento es establecer las normativas y procedimientos mediante los que se regirán dichas prácticas y el proceso de calificación, el cual estará a cargo de la Dirección de Escuela y podrá ser apoyado por los profesores que se designen para su evaluación.

## II. Objetivos

Los módulos asociados a las prácticas profesionales tienen por objetivo movilizar las competencias, aprendizajes y saberes adquiridos por los estudiantes en su proceso formativo, en conjunto con facilitar la inserción del estudiante en un ambiente productivo real, de las disciplinas comprometidas por su plan de formación.

Las actividades que el estudiante realice durante su período de práctica deben permitir que el estudiante logre interactuar con entornos organizacionales reales, mediante experiencias de trabajo que comprometan los distintos procesos de diseño y desarrollo comprometidos en el plan de formación.

Como objetivo general, ambas prácticas deben permitir el desarrollo de las competencias, aprendizajes y saberes cognitivos, procedimentales y actitudinales dentro de un ambiente productivo real.

Las distintas áreas dentro de las cuales un estudiante podrá realizar sus prácticas profesionales corresponden a:

- Área de diseño

Las prácticas que se desarrollen en esta área tienen como propósito integrar recursos de diseño e ingeniería para resolver y desarrollar aplicaciones innovadoras (innovación incremental) en diversas escalas de complejidad y generar productos interactivos en 2D, 2.5D y 3D a través del uso de herramientas y game engines.

- Área de informática

Las prácticas que se desarrollen en esta área tienen como propósito construir software para diversas plataformas, que requiera gestión y comunicación de

datos, implementando algoritmos de múltiples complejidades y crear videojuegos en 2D, 2.5D y 3D, distribuyéndolos en medios de publicación digitales, considerando la integración de recursos de terceros.

### III. Requisitos y Duración

El plan de formación de la carrera de Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual contempla dos módulos de prácticas profesionales:

- **Módulo Integrado de Competencias I:** corresponde a un módulo del plan de formación con un total de 162 horas totales y 6 créditos SCT-Chile. El prerrequisito para poder cursar dicha práctica corresponde al módulo Taller de Videojuegos 2D del cuarto semestre de estudios.
- **Módulo Integrado de Competencias II:** corresponde a un módulo del plan de formación con un total de 162 horas totales y 6 créditos SCT-Chile. El prerrequisito para poder cursar dicha práctica corresponde al módulo Taller de Videojuegos 3D del séptimo semestre de estudios.

Debido al propósito de la formación de esta carrera y al perfil de egreso declarado en la resolución universitaria número 1431 del año 2015 se define como requisito obligatorio cursar al menos una práctica del área de informática, pudiendo cursar ambas en la misma área. Adicionalmente, al menos una de las prácticas deberá realizarla para una industria del rubro de los videojuegos o afín.

### IV. Procedimiento de Prácticas

El lugar donde el estudiante realice cada una de sus prácticas profesionales podrá ser originado por medio de cualquiera de las siguientes alternativas:

1. El estudiante postula de forma personal a una empresa o institución. La escuela debe aprobar dicha práctica previa postulación por parte del estudiante.
2. El estudiante postula a una de las ofertas propuestas por el Centro de Prácticas.
3. Definida por la escuela de Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual en empresas o instituciones con las cuales tenga contactos o existan convenios para este efecto
4. Definida por la escuela de Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual para ser ejecutada dentro de la universidad o es las dependencias de la escuela.

Para las prácticas propuestas por el Centro de Prácticas el estudiante deberá cumplir con el proceso que este centro defina en conjunto con la empresa en cuestión.

El procedimiento administrativo para poder realizar cada práctica profesional es el siguiente:

- a. Presentar en dirección de escuela una propuesta de práctica que incluya una descripción de la práctica y el área
- b. Inscribir ante la dirección de escuela cada una de las prácticas, previa validación de la propuesta, presentando una carta de aceptación del empleador.
- c. Solicitar en la secretaría de la escuela el seguro de práctica que proporciona la universidad. Este seguro tendrá validez para cada una de las prácticas en la cantidad de horas establecidas por cada una. Si el estudiante desea voluntariamente realizar más de las prácticas establecidas o de una duración mayor a lo establecido en el plan de formación, el seguro correspondiente deberá ser financiado por él.
- d. Solicitar en la dirección de escuela el formato de evaluación que deberá realizar el supervisor del estudiante en la empresa o institución donde se realizará la práctica.
- e. Una vez finalizada la práctica profesional, la evaluación realizada por el supervisor deberá ser entregada en la secretaría de escuela junto con un informe de la práctica. Dicho informe deberá ser entregado a más tardar un mes después del inicio del siguiente semestre.

Todas las prácticas que los estudiantes inscriban y que no hayan surgido desde el Centro de Prácticas serán notificadas a dicho centro para su registro.

## V. Evaluación y Calificaciones

La evaluación del informe podrá ser realizada por el director de escuela o podrá ser solicitada a un profesor del área afín junto con la rúbrica de su evaluación.

Una vez revisados los informes y notificada dicha nota el estudiante deberá realizar una presentación oral de dicho informe ante una comisión establecida por la dirección de escuela.

Luego de realizar la presentación se realizará el cálculo de la nota final de la práctica de la siguiente manera:

**Evaluación supervisor: 50%**  
**Evaluación informe: 30%**  
**Evaluación presentación: 20%**

Para que el estudiante apruebe su práctica profesional deberá obtener como mínimo una nota de 4.0 en cada una de los elementos evaluados.

## VI. Consideraciones específicas

Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento deberá ser resuelta por el Consejo de Escuela.