



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Carrera de Diseño y Desarrollo de Video Juegos

INSTRUCTIVO DE PRÁCTICA PROFESIONAL DE LA CARRERA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEO JUEGOS

Decreto Rectoría	13/ 2024
Vigencia desde	04/07/2024
Versión anterior	1ª.



CHILE UNIVERSIDAD
SEK
SER MEJORES



MATERIA/ INSTRUCTIVO DE PRÁCTICA PROFESIONAL
DE LA CARRERA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEO JUEGOS

DECRETO N° 13/2024

VISTOS:

Los Estatutos de la Universidad SEK (Artículo XXXIII, Números 2 y 3), y las disposiciones legales vigentes.

CONSIDERANDO:

La propuesta de actualización del Instructivo de Práctica Profesional de la Carrera de Diseño y Desarrollo De Video Juegos, preparada por el equipo de dicha carrera y revisada por el Consejo de Facultad de Educación y Cultura.

Las revisiones realizadas por diversas instancias de la Universidad a los textos normativos en comento, en particular, las correspondientes a la Vicerrectoría Académica.

El acuerdo aprobatorio del Consejo Universitario de fecha 3 de julio de 2024.

DECRETO:

1° Establecer a partir de esta fecha, la aplicación del texto normativo en materia de Instructivo de Práctica Profesional de la Carrera de Diseño y Desarrollo de Video Juegos, en la perspectiva de que orienten adecuadamente el trabajo de la Universidad en este ámbito.

2° Facultar al Secretario General para que proceda a la edición final de los documentos aprobados, y con la comunicación oficial a la Comunidad Universitaria.

Regístrese, comuníquese y archívese.

EVA FLANDES AGUILERA

RECTORA

SANTIAGO, 4 de julio de 2024

Índice

Resumen.....	4
Índice.....	3
1. Los Diseñadores y Desarrolladores de Videojuegos en formación:.....	4
1.1. Actividades de colaboración con el Centro de Prácticas y el Profesional Guía.....	5
2. Tributación del Proceso a la Asignatura de Practica Profesional (DDV1980X)	5
2.1. Responsabilidades del Estudiante.....	5
2.2. Duración de la Práctica Profesional.....	5
2.3. Responsabilidades del Docente Tutor.....	6
3. Centros de Práctica	7
3.1 Criterios para la selección de los Centros de Práctica.....	7
3.2. Autorización del Centro de Práctica:.....	8
3.3. Prevenciones Normativas	10
4. Profesionales Guías:.....	8
4.1. Actividades de comunicación:.....	8
4.2. Actividades de apoyo formativo:	9
5. Evaluación de la práctica:.....	10
5.1 Evaluación de la Carrera (Asignatura Práctica Profesional)	10
5.2 Evaluación Centro de Práctica.....	10
5.3 Evaluación final	10
Anexo I Carta Centro Práctica	11
Anexo II Evaluación Centro de Práctica	13
Anexo III Pautas e instrumentos de evaluación para Informe Final de Práctica	18

Disposiciones generales

El presente documento fue redactado con términos inclusivos que consideran la perspectiva de género, en todos los casos que fue posible, utilizando de manera inclusiva términos como “el estudiante” o “los estudiantes”, y “la persona” o “las personas”, que refieren a todos sin distinción de género. Este uso evita la saturación gráfica de otras fórmulas, que puede dificultar la comprensión de lectura y limitar la fluidez de lo expresado.

Introducción

La práctica profesional en la carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos se constituye como uno de los procesos principales en la formación profesional de los estudiantes, periodo en el que se movilizan los saberes del proceso formativo y simultáneamente se complementan, profundizan y consolidan los resultados de este proceso. Avala que los estudiantes de la Carrera han alcanzado el nivel de desarrollo profesional para integrarse satisfactoriamente a la Industria del Videojuego y otras afines, por lo que, en consecuencia, curricularmente se ubica en el último semestre del plan de estudios, integrando el Ciclo de Síntesis de la Carrera.

En la Práctica, se espera que los desarrolladores y diseñadores de videojuegos en formación puedan desenvolverse de manera profesional en el campo, participando de manera proactiva en los procesos de ideación, programación, investigación, testeo y otras actividades profesionales vinculadas al diseño y desarrollo de videojuegos. Por ello, en este proceso formativo es fundamental la compañía y el apoyo del Profesional Guía en el Centro de Práctica y del Docente Tutor, en representación de la Carrera. Para ello desarrollan su Práctica Profesional en un Centro de Práctica aprobado y autorizado por la Jefatura de Carrera; el que debe estar relacionado con labores productivas y/o económicas vinculadas directamente con las Glosas del Perfil de Egreso declarados por la Carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos¹, de la Universidad SEK.

Durante este proceso los estudiantes serán acompañados tanto por un Profesional Guía, en el Centro de Práctica, como por el Docente Tutor, perteneciente a la Universidad, mismo que es responsable de la asignatura Práctica Profesional (DDV1980X), la cual se ubica curricularmente en el octavo semestre de la Carrera; asignatura que tiene una carga de 459 horas cronológicas totales, equivalentes a 18 créditos.

1. Los Diseñadores y Desarrolladores de Videojuegos en formación:

Los estudiantes que cursen la Práctica Profesional serán acompañados en la institución que los acoja, por un Profesional Guía designado por dicha institución, quién apoyará y será responsable de asignar tareas específicas propias del quehacer en el área. Estas actividades serán consensuadas previamente con el Docente Tutor de la Universidad, a fin de desarrollar procesos de acompañamiento y evaluación conjuntos.

¹ Los criterios de selección de los Centros de Práctica, para asegurar su coherencia con las Glosas del Perfil de Egreso, están detallados en la sección “3.1 Criterios para la selección de los Centros de Práctica”.

Una vez que los estudiantes en práctica sean asignados y presentados en la institución que los acoga, deberán llevar a cabo las siguientes actividades:

1.1. Actividades de colaboración con el Centro de Prácticas y el Profesional Guía.

- Familiarizarse con los protocolos laborales de la institución, por ejemplo, horarios de salida y entrada, conocer el departamento donde desarrollará la práctica, jefaturas, reglamentos u otros documentos que se relacionen con la acción profesional y ética dentro de la institución.
- Conocer rasgos esenciales del trabajo del Profesional Guía, y realizar observaciones de su quehacer.
- Mantener un contacto constante y cordial con él o la Profesional Guía y manifestar disposición para colaborar en el trabajo y el quehacer profesional.
- Realizar las actividades profesionales encomendadas por el Profesional Guía y salvaguardar la confidencialidad del trabajo realizado dentro del lugar de práctica.
- Registrar la asistencia y actividades realizadas en la práctica usando los documentos debidamente visados por la universidad y el lugar donde se realizará la práctica.
- Comunicar prontamente al Docente Tutor o al Profesional Guía la existencia de alguna dificultad o impedimento físico o psicológico que inhabilite el desarrollo de la práctica profesional. En este caso, se deberá acompañar la documentación médica que lo acredite. Si la dificultad no se relaciona a un impedimento médico, se deben usar los canales de comunicación correspondientes para elevar una solicitud que será presentada a la Jefatura de la Carrera.

2. Tributación del Proceso a la Asignatura de Practica Profesional (DDV1980X)

2.1. Responsabilidades del Estudiante

- Analizar documentaciones relevantes para el conocimiento del lugar de trabajo, por ejemplo, misión, visión, página web, memorias de proyectos realizados anteriormente, etc.
- Elaboración del informe final de práctica que consta de 3 partes:
 - Informe de contexto.
 - Presentación bitácora de práctica.
 - Informe final
- Asistir a las clases y tutorías de práctica en los horarios correspondientes y entregar los avances para el informe en las fechas acordadas.

2.2. Duración de la Práctica Profesional

En base a lo descrito en el Plan de Estudio de la Carrera, reflejado en el Programa de la Asignatura, los estudiantes deben cumplir 459 horas totales, para el desarrollo de la práctica; las cuales se desglosan de la siguiente forma:

- 350 horas cronológicas, en el Centro de Práctica
 - Estas horas podrán ser en modalidad presencial, híbrida o remota, según la metodología de trabajo de cada Centro de Práctica.
 - Semanalmente el estudiante deberá cumplir un **mínimo** de 20 horas de trabajo, las que deben quedar registradas en una planilla de tareas.
 - Semanalmente el estudiante deberá cumplir un **máximo** de 25 horas de trabajo, las que deben quedar registradas en una planilla de tareas.
- 28 horas cronológicas, para recibir retroalimentación directa de su Profesional Guía de Práctica, la que debe tener una periodicidad mínima de una vez por semana.
- 54 horas cronológicas de clases en el taller de práctica profesional con el Docente Tutor.
- 27 cronológicas de trabajo autónomo para la elaboración del informe y portafolio del proceso de práctica.

Las horas de práctica son exigencias del proceso de titulación que se relacionan a los créditos académicos transferibles. Las horas semanales corresponden a media jornada laboral.

Como fecha máxima, se espera que los estudiantes comiencen su trabajo en el Centro de Práctica el primer día hábil de la tercera semana comenzado el semestre académico.

2.3. Responsabilidades del Docente Tutor

De forma adicional a las labores esperadas de todo profesor, en la realización de cualquier asignatura, se espera que el Docente Tutor cumpla con las siguientes responsabilidades:

- Ser un nexo efectivo para una comunicación fluida entre:
 - La Jefatura de Carrera y los Centros de Práctica.
 - Los Profesionales Guías y los Estudiantes.
 - Los Estudiantes y los Centros de Práctica.
- Realizar las clases relacionadas con la asignatura de Práctica Profesional, fomentando procesos reflexivos en torno al quehacer profesional de los estudiantes en los Centros de Práctica.
- Evaluar el proceso investigativo relacionado al Centro de Práctica, documentario en torno las actividades de práctica, y reflexivo vinculado al quehacer profesional durante los tres momentos evaluativos vinculados al Informe Final de Práctica.
- Avalar el fiel cumplimiento, por parte del estudiante, de las responsabilidades detalladas en la sección 2.1 del presente instructivo.
 - En consecuencia, se espera que el Docente Tutor sostenga al menos dos reuniones online con los Profesionales Guía de los diferentes Centros de Práctica, para asegurar la correcta integración a los flujos de trabajo del centro, como así de las precisiones específicas del proyecto a desarrollar al que se integrará a los estudiantes.

- Si, resultado de alguna de las reuniones detalladas en el punto anterior, se determina que el estudiante no ha conseguido una correcta integración al Centro de Práctica, el Docente Tutor deberá llegar a un acuerdo de modificaciones, el que deberá ser firmado tanto por el estudiante, el Profesional Guía, como así por el mismo docente.
- Avalar el fiel cumplimiento, por parte del Centro de Prácticas, representados por los Profesionales Guía, las responsabilidades detalladas en las secciones 3, 4 y 5 del presente instructivo.
 - Se espera que el Docente Tutor ponga especial énfasis en registrar, verificar y respaldar la documentación solicitada² durante el proceso al Centro de Prácticas, como al Profesional Guía, cautelando que las fechas y los plazos estén en concordancia con la planificación reflejada en el Calendario Académico correspondiente a ese semestre.

3. Centros de Práctica

3.1 Criterios para la selección de los Centros de Práctica

Se considerará como Centros de Práctica válidos aquellos que cumplan con los siguientes requisitos:

- Es una entidad con personalidad jurídica en Chile, independientemente si:
 - Persigan o no Fines de Lucro.
 - Sean de Propiedad Pública o Privada.
 - Fuesen o no Organismos Gubernamentales.
- Dentro de sus áreas de negocios se encuentre la prestación de cualquiera de los siguientes productos o servicios:
 - Diseño y/o Desarrollo de Videojuegos.
 - Diseño y/o Desarrollo de Software y/o Aplicaciones, sin importar la plataforma de Hardware en la que se emplearán.
 - Diseño y/o Desarrollo de material digital para la Educación o Capacitación.
 - Servicios Digitales de *Gamificación*, Marketing o Publicidad.
 - Para cualquiera de estos tres servicios, el Centro de Práctica deberá ser autorizado directamente por la Jefatura de Carrera, tras la revisión del proyecto al que se desea vincular a los estudiantes, para asegurar que dicho proyecto requiera la aplicación de los Conocimientos Conceptuales, Procedimentales y Actitudinales que tributan al Perfil de Egreso de la Carrera.
 - Servicios editoriales vinculados a la creación de Juegos de Mesa.
 - Este tipo de Centro de Práctica se considerará un caso excepcional que no sólo deberá ser autorizado directamente por la Jefatura de Carrera, tras la revisión del proyecto al que se desea vincular a los estudiantes, para

² Véase los Anexos I, II y III.

asegurar que dicho proyecto requiera la aplicación de los Conocimientos Conceptuales, Procedimentales y Actitudinales que tributan al Perfil de Egreso de la Carrera. Particularmente se debe asegurar que los estudiantes requieran aplicar los conocimientos vinculados al Eje Mayor “Tecnología e Informática”.

- Su labor productiva está enfocada a cualquiera de las siguientes industrias:
 - Entretenimiento.
 - Educación.
 - Marketing.

3.2. Autorización del Centro de Práctica:

Para autorizar la práctica, el estudiante en práctica enviará la Carta de Autorización de la Práctica Profesional (Anexo I), que será firmada por una autoridad del Centro de Práctica, el profesor de la asignatura de práctica y el Jefe de carrera de Universidad SEK. Este documento funcionará como carta de acuerdo.

3.3. Prevenciones Normativas

Al igual que en todas las actividades académicas y administrativas de la Universidad, en las actividades de titulación y/o de carácter práctico, serán aplicables las normativas vigentes en USEK, en particular las relativas a aspectos de disciplina, plagio y convivencia; y leyes 20.393 sobre delitos corporativos, y 21.369 sobre la investigación y sanción del acoso sexual, discriminación y violencia de género.

4. Profesionales Guías:

Los Profesionales Guías son la contraparte directa entre el Centro de Práctica y la Jefatura de Carrera.

Se espera que estos Profesionales Guías acompañen, faciliten y evalúen, de forma crítica y rigurosa, los procesos formativos de los estudiantes que realizan su Práctica Profesional en el Centro de Prácticas que representan.

4.1. Actividades de comunicación:

- Mantener una comunicación constante con el Docente Tutor de la Universidad. Esta comunicación se puede realizar por medio de reuniones, correos electrónicos u otros medios que lo faciliten.
- Permitir que el Docente Tutor asista al menos una vez a observar la práctica, con el fin de evaluar el desempeño de los estudiantes.

- Comunicar de manera oportuna a la o el Docente Tutor de la Universidad cualquier dificultad que emerja a fin de generar soluciones, intervenciones o mediaciones pertinentes y oportunas.
- Realizar un registro de la experiencia de acompañamiento mediante un documento que proveerá la universidad.

4.2. Actividades de apoyo formativo:

- Apoyar a los estudiantes en práctica.
- Otorgar oportunidades de aprendizajes para el proceso formativo de los estudiantes en práctica.
- Solicitar apoyo y recibir cooperación a los estudiantes en práctica de acuerdo con su quehacer profesional, asignando tareas con relación a los procesos de diseño y desarrollo de videojuegos
- Procurar que las tareas encomendadas se ajusten a las horas de práctica que los estudiantes deben cumplir, sin exceder dichas horas.
- Evaluar y retroalimentar desempeños de los estudiantes en práctica, de tal modo que estas acciones permitan enriquecer los procesos formativos y que éstas sean acordadas en conjunto con el Docente Tutor de la universidad.

5. Evaluación de la práctica:

5.1 Evaluación de la Carrera (Asignatura Práctica Profesional)

- La nota mínima de aprobación para las actividades académicas es un 4.0 (cuatro punto cero). Se considera examen cuando no se llega a la nota mínima.
- La evaluación considera 3 momentos evaluativos que constituyen la entrega del informe final de práctica. La nota final es el promedio de las tres evaluaciones:
 - Informe de contexto: 25% (Instrumento en anexo III)
 - Presentación de bitácora de práctica: 35% (Instrumento en anexo III)
 - Informe final de práctica: 40% (Instrumento en anexo III)

5.2 Evaluación Centro de Práctica

- Se entregará al Centro de Práctica un instrumento para evaluar el desempeño de los estudiantes (Instrumento en anexo II)
- La evaluación será realizada por el Profesional Guía, siendo la nota mínima de aprobación para las actividades profesionales en el Centro de Práctica un 4.0 (cuatro punto cero).
- Cualquier calificación inferior implica la reprobación de la práctica, aunque el estudiante obtenga nota mayor a 4.0 en el trabajo realizado en la asignatura de Práctica Profesional.

5.3 Evaluación final

La calificación final de práctica será el promedio entre la calificación final señalada por el Profesional Guía (Desempeño del estudiante en la Práctica Profesional)) y la nota indicada por el profesor tutor de la asignatura de Práctica Profesional (Promedio de las tres evaluaciones relacionadas con el informe final de práctica), considerando 50% de la nota final para ambas calificaciones.

La calificación de la práctica equivale al 15% de la nota final del programa de Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Para obtener el grado de Licenciado en Contenidos Digitales Interactivos y el Título de Diseñador y Desarrollador de Videojuegos, se debe ponderar las evaluaciones de la siguiente manera:

- Promedio calificaciones asignaturas: 60%
- Calificación Proyecto de título (promedio trabajo escrito y defensa oral): 25%
- Calificación Práctica Profesional: 15%

Anexo I Carta Centro Práctica

CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA EL INICIO DE PRÁCTICA PROFESIONAL

Santiago, XX del XX de agosto del XX

Señor

Nombre

Cargo

Presente

Junto con saludar, por medio de la presente me dirijo a usted con el objetivo de presentarme y solicitar autorización para iniciar mi Práctica Profesional.

Mi nombre es *nombre estudiante* y soy estudiante de cuarto año en la carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad SEK.

En términos profesionales, durante la práctica me gustaría aplicar los conocimientos desarrollados durante la carrera, específicamente, *mencionar conocimientos desarrollados durante la carrera que pueden ser atractivos para el Centro de Práctica, de acuerdo con el perfil de practicante solicitado.*

En este párrafo indicar que les interesa del Centro de Práctica, demostrar que han realizado un proceso de investigación al respecto. .

Habilidades que creo poseer son (señalar habilidades):

La empresa nombre de empresa está ubicada en calle, comuna, ciudad, teléfono: número de teléfono, e-mail de contacto: mail de contacto

Mi superior jerárquico será nombre de Profesional Guía, quien se desempeña en el cargo especificar cargos/perfil del Profesional Guía

Mi práctica será en formato *presencial, remoto, híbrida* y se desarrollará entre el *mes 1 y mes 2 del año*; por la cantidad de **350 horas cronológicas**, en el horario: *xx: xx a xx: xx* horas, los días *xxxxx, xxxx, xxxx, xxxx y xxxx*.

Las funciones profesionales que realizaré durante la práctica serán: *indicar qué harán en la práctica, proyecto u otros.*

En espera de su autorización, le saluda muy atentamente,

Nombre del estudiante

RUT:

Email:

Firma Autorización

Nombre empresa

Firma Autorización

Universidad SEK

Anexo II Evaluación Centro de Práctica

Instrumento de Evaluación Profesional Guía

Nombre del estudiante en práctica:	
Nombre del lugar de práctica:	
Nombre de Profesional Guía:	

Muchas gracias por su colaboración y tiempo

DOMINIO A: actividades de colaboración en la práctica y con el Profesional Guía. El estudiante en práctica:	Muy bueno (4)	Bueno (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)	No observado (0)
Mantiene un contacto constante y cordial con el Profesional Guía en la práctica y el grupo de profesionales/pares con quienes trabaja.					
Colabora y participa en las reuniones, creación de recursos, u otras acciones necesarias para el desarrollo de la práctica.					
Recoge información de manera proactiva, preguntando acerca de la cultura organizacional, proyectos, canales de comunicación u otras cuestiones necesarias para desarrollar la práctica.					

Cumple con los plazos para las tareas individuales y grupales establecidas (Carta Gantt) para la consecución del proyecto de práctica, no entorpeciendo el trabajo colaborativo con los otros profesionales.					
Total, de puntos: XX/16					

DOMINIO B: quehacer laboral con relación a proyectos de diseño y desarrollo de videojuegos o similares dentro del Centro de Práctica.	Muy bueno (4)	Bueno (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)	No observado (0)
Domina los contenidos relacionados a los procesos de diseño de un videojuego o similar, siendo capaz de crear materiales para el diseño, planificación, preproducción o testeo en función del proyecto a realizar en la práctica. Nota: evaluar este indicador sólo si el					

<p>estudiante participó en procesos de diseño.</p>					
<p>Domina los contenidos relacionados a los procesos de desarrollo de un videojuego o símil, siendo capaz de desarrollar procesos de producción, prueba y evaluación, usando procedimientos, software y plataformas en función del proyecto a realizar en la práctica.</p> <p>Nota: evaluar este indicador solo si el estudiante participó en procesos de desarrollo.</p>					
<p>Comunica los contenidos/saberes relacionados al diseño y desarrollo de forma clara y precisa, utilizando un lenguaje y conceptos de manera comprensible.</p>					
<p>Investiga y recopila información y recursos necesarios para realizar el proyecto a diseñar y/o</p>					

desarrollar durante la práctica.					
Organiza la información y recursos de manera sistematizada y clara, de manera tal que quienes participan en el proyecto puedan acceder a dicha información.					
Total, de puntos: XX/20					

DOMINIO C: Responsabilidades Profesionales	Muy bueno (4)	Bueno (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)	No observado (0)
Resuelve problemas emergentes propios de un ambiente laboral, siendo capaz de adaptarse a problemáticas específicas del Centro de Práctica, siempre y cuando éstas ocurran dentro del horario laboral establecido.					
Solicita ayuda y consejos profesionales cuando es necesario.					
Acepta de manera positiva las sugerencias indicadas por el Profesional Guía y las considera para su formación profesional.					

Cumple rigurosamente con las responsabilidades y acuerdos pactados con el Profesional Guía.

Cumple los requerimientos del Centro de Práctica con relación a horarios de entrada y salida, uso de plataformas de trabajo remoto, asistencia al Centro de Práctica, etc.

Total de puntos: **XX/20**

Total general: **XX/56**

Considerando los niveles de logros alcanzados la calificación del o la estudiante es: **XX**

Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota
0.0	1.0	10.0	1.9	20.0	2.8	30.0	3.7	40.0	4.9	50.0	6.2
1.0	1.1	11.0	2.0	21.0	2.9	31.0	3.8	41.0	5.0	51.0	6.3
2.0	1.2	12.0	2.1	22.0	3.0	32.0	3.9	42.0	5.1	52.0	6.5
3.0	1.3	13.0	2.2	23.0	3.1	33.0	3.9	43.0	5.3	53.0	6.6
4.0	1.4	14.0	2.3	24.0	3.1	34.0	4.1	44.0	5.4	54.0	6.7
5.0	1.4	15.0	2.3	25.0	3.2	35.0	4.2	45.0	5.5	55.0	6.9
6.0	1.5	16.0	2.4	26.0	3.3	36.0	4.3	46.0	5.7	56.0	7.0
7.0	1.6	17.0	2.5	27.0	3.4	37.0	4.5	47.0	5.8		
8.0	1.7	18.0	2.6	28.0	3.5	38.0	4.6	48.0	5.9		
9.0	1.8	19.0	2.7	29.0	3.6	39.0	4.7	49.0	6.1		

Comentarios finales a la práctica del estudiante:

¿Recibiría otro estudiante en práctica el segundo semestre del 2024? Si su respuesta es NO, por favor señalar por qué

Anexo III Pautas e instrumentos de evaluación para Informe Final de Práctica

INFORME #1 TALLER DE PRÁCTICA / DDVJ UNIVERSIDAD SEK

CONTEXTO LABORAL

Fecha de entrega: (cuatro semanas luego de comenzada la práctica)

La descripción y análisis del contexto fomenta un primer acercamiento al mundo laboral, identificando las fortalezas y complejidades relacionadas a la práctica. Por ello debe elaborar un trabajo escrito que dé cuenta del conocimiento del contexto donde usted está realizando su práctica. El informe debe contener lo siguiente:

1. Portada

- Nombre del/la estudiante que realiza en informe
- Lugar de práctica
- Fecha
- Nombre del curso
- Nombre profesor/a

2. Descripción del lugar de práctica

- Localización
- Visión- Misión (u otro similar)
- Área o departamento donde desempeñará la práctica

- Número de personas con las que trabajará de manera directa señalando cargos específicos
- Proyecto en el que desarrollará su trabajo.

3. Cultura organizacional: hábitos, comportamientos y creencias establecidas en el tiempo por medio de normas, valores, actitudes, y expectativas compartidas por parte de todos los miembros de la organización.

- **Los valores:** encarnan las mentalidades y las perspectivas necesarias para lograr la visión de una empresa ^[2], por ejemplo, honestidad, calidad, competitividad, etc.
- **Las prácticas:** son las acciones a través de los cuales una empresa pone en práctica sus valores.
- **Las personas:** corresponde tanto los empleados/colaboradores como la dirección de la compañía

4. Conclusiones: fortalezas y preocupaciones personales con respecto a la cultura organizacional y el proyecto en el que desempeñará su práctica, identifique y reflexione sobre fortalezas y preocupaciones personales que crees podrían impactar tu proceso de práctica.

Instrumento de evaluación Informe 1: Contexto laboral.

Nombre:

Fecha de entrega:

EXCELENTE / 3 puntos	BUENO / 2 puntos	ACEPTABLE / 1 punto	NO OBSERVADO / 0 puntos
El informe presenta una portada donde claramente se mencionan el nombre de quien escribe el informe, el nombre del lugar donde se realizará la práctica.			
Se indica el lugar donde está localizada la organización donde se realizará la práctica, indicando la visión y misión, una descripción del área o departamento donde desempeñará y los roles de trabajo del equipo de personas con los que compartirá el espacio laboral.			

Se describe el proyecto o área en el que desarrollará la práctica, indicando de qué se trata el proyecto, cuál es la función profesional que cumplirá como colaborador/a en el proyecto, cuáles son las fechas y plazos de trabajo para lograr el objetivo profesional.			
Se describe la cultura organizacional, señalando hábitos, comportamientos y creencias explícitas que se comparten en la empresa a través de normas, valores y expectativas compartidas en el lugar donde se realizará la práctica.			
Identifica y reflexiona a partir de una preocupación externa y una interna que podrían afectar en su proceso de la práctica, vinculando la reflexión a la cultura organizacional del lugar de práctica y el proyecto donde desempeñará su labor profesional.			
Identifica y reflexiona a partir de una fortaleza externa y una interna que podrían afectar en su proceso de la práctica, vinculando la reflexión a la cultura organizacional del lugar de práctica y el proyecto donde desempeñará su labor profesional.			
El texto presenta un correcto uso de la ortografía y gramática, lo que permite leer el texto de manera fluida y comprensiva. Se separan con títulos y subtítulos cada una de las partes del texto:			

Puntaje total: 21 puntos / Puntaje obtenido:

Escala (60%):

<https://escaladenotas.cl/?nmin=1.0&nmax=7.0&npr=4.0&exig=60.0&pmax=12.0&paso=1.0&orden=ascendente>

Comentarios:

INFORME #2 TALLER DE PRÁCTICA / DDVJ UNIVERSIDAD SEK

PRESENTACIÓN BITÁCORA

Objetivo: reflexionar y evaluar el proceso de práctica profesional a partir de evidencias que den cuenta del trabajo desarrollado en el Centro de Práctica asignado.

Lineamientos para documento final de práctica:

- **Parte uno:** informe de contexto
- **Parte dos:** bitácora del trabajo realizado en práctica que contenga:
 - **Ingreso a la práctica:** Realiza un relato breve relacionado con el ingreso a la práctica (¿Con quienes me entrevisté? ¿Tuve una reunión de ingreso? ¿Cómo fue esa reunión?) Integrar *screenshots* de reuniones; mail para acceder a una reunión, etc.
 - **Proyecto de práctica:** Describe de manera breve el proyecto de práctica en el que está colaborando, indicando tareas específicas y, si es pertinente, cambios ocurridos durante la práctica.
 - **Portafolio:** Documenta el proceso de trabajo realizado en el proyecto de práctica, este considera, si es el caso, procesos de investigación de referentes, documentación, testeo, evaluación de productos, ideación, proceso de diseño y desarrollo específicos (wireframes, diagramas de flujo, códigos, etc.), y fotografías a productos finales. Se señala de qué manera se acordó la entrega de los productos finales por parte del Centro de Práctica.

EXCELENTE / 3 puntos	BUENO / 2 puntos	FALTA MAYOR DESARROLLO / 1 punto	NO OBSERVADO / 0 puntos
<p>Ingreso a la práctica: Realiza un relato breve relacionado con el ingreso a la práctica (¿Con quienes me entrevisté? ¿Tuve una reunión de ingreso? ¿Cómo fue esa reunión?) Integrar <i>screen shots</i> de reuniones; mail para acceder a una reunión, etc. La información entregada permite al lector entender cómo fue el proceso de inducción a la práctica realizado por el centro de práctica.</p>			
<p>Proyecto de práctica: Describe de manera breve el proyecto de práctica en el que está colaborando, indicando tareas específicas y, si es pertinente, cambios ocurridos durante la práctica. La información entregada permite al lector entender las tareas específicas asignadas al practicante, este usa un lenguaje claro al describir qué se espera de él/ella en términos profesionales.</p>			
<p>Portafolio: Documenta el proceso de trabajo realizado en el proyecto de práctica, este considera, si es el caso, procesos de investigación de referentes, documentación, testeo, evaluación de productos, ideación, proceso de diseño y desarrollo específicos (wireframes, diagramas de flujo, códigos, etc.), y fotografías a productos finales. Se señala de qué manera se acordó la entrega de los productos finales por parte del centro de práctica. La información entregada permite al lector entender el proceso de trabajo</p>			

asociado al proyecto con relación a las tareas específicas asignadas al practicante.			
Bitácora: se organiza la bitácora usando títulos y subtítulos para organizar cada de una de sus partes: Bitácora: Ingreso a la práctica Proyecto de práctica Portafolio. En el portafolio, crea subtítulos de acuerdo a su propia experiencia de práctica.			

INFORME #3 TALLER DE PRÁCTICA / DDVJ UNIVERSIDAD SEK

INFORME FINAL DE PRÁCTICA

Objetivo: reflexionar y evaluar el proceso de práctica profesional a partir de evidencias que den cuenta del trabajo desarrollado en el Centro de Práctica asignado.

Lineamientos para documento final de práctica:

Parte uno: informe de contexto

Parte dos: bitácora del trabajo realizado en práctica que contenga:

- Imágenes o documentos del proceso de **ideación** (Excel, lluvia de ideas, otros)
- Imágenes o documentos de **proceso de diseño y desarrollo** (wireframes, diagramas de flujo, código, enlaces a prototipos funcionales o pantallazos).
- Imágenes o enlace de los productos finales

Parte tres: reflexión a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Los nudos críticos mencionados en el informe de contexto se resolvieron?
- Si es positivo, ¿cómo mejoró el trabajo en equipo, el feedback, la comunicación y la verticalidad?
- Si es negativo, ¿cuáles áreas siguieron débiles?, ¿qué propuestas harían para mejorar la cultura organizacional?
- ¿Qué aprendizajes se desarrollaron en la práctica desde un punto de vista profesional y personal?

Escala de evaluación informe final de práctica

Escala al 60%:

EXCELENTE / 3 puntos	BUENO / 2 puntos	FALTA MAYOR DESARROLLO / 1 punto	NO OBSERVADO / 0 puntos
<p>Portada</p> <p>El informe final de práctica presenta una portada donde claramente se mencionan el o los nombres de quienes lo escriben, el nombre del lugar donde se realizará la práctica y la fecha de entrega.</p>			
<p>Introducción e informe de contexto</p> <p>Se realiza una introducción breve de no más de media plana de extensión. Además, se incluye el informe de contexto realizado a principio de semestre indicando el nombre del autor/autora (subtítulo).</p>			

<p>Bitácora Ideación</p> <p>Se describe cuál es el proyecto de práctica (lo que se acordó al principio) y cómo fue el proceso de ideación, señalando como ocurrió, los medios que se utilizaron (Excel, lluvia de ideas, otros) para realizarlo y las personas que participaron. Se añaden fotografías, pantallazos u otros documentos visuales de este proceso.</p>			
<p>Bitácora diseño y desarrollo</p> <p>Se describe cómo fue el proceso de diseño y desarrollo, señalando como ocurrió, los medios que se utilizaron (wireframes, diagrama de flujo, uso de librerías para código, páginas web de referencia, etc.) para realizarlo y las personas que participaron. Se añaden fotografías, pantallazos u otros documentos visuales del proceso.</p>			
<p>Bitácora productos finales</p> <p>Se describe cuáles fueron los productos finales (lo que finalmente se pudo realizar), señalando las diferencias entre lo que se acordó al principio de la práctica y lo que se pudo realizar finalmente. Se añaden fotografías, pantallazos u otros documentos visuales de los productos finales.</p>			
<p>Conclusiones, primera parte.</p> <p>Se reflexiona desarrollando ideas con ejemplos claros y de manera argumentativa en torno a los nudos críticos, ventajas y desventajas de la práctica profesional realizada a partir de las siguientes preguntas:</p>			

<ul style="list-style-type: none"> ● ¿Los nudos críticos mencionados en el informe de contexto se resolvieron? ● Si es positivo, ¿cómo mejoró? ● Si es negativo, ¿cuáles áreas siguieron débiles?, ¿qué propuestas harían para mejorar la cultura organizacional? ● ¿Qué aprendizajes se desarrollaron en la práctica desde un punto de vista profesional y personal? 			
<p>Conclusiones, segunda parte.</p> <p>Se reflexiona desarrollando ideas con ejemplos claros y de manera argumentativa en torno a los nudos críticos, ventajas y desventajas de la práctica profesional realizada a partir de las siguientes pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué aprendizajes se desarrollaron en la práctica desde un punto de vista profesional y personal? 			
<p>Formales.</p> <p>El documento tiene errores gramaticales y ortográficos menores; está separado en partes con títulos y subtítulos. Las experiencias, ejemplos e ideas están escritas y organizadas desde un enfoque narrativo, no solo con un punteo de ideas. Se entrega en la fecha señalada para ello.</p>			

