

IMPRESO SOLICITUD PARA VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD, CENTRO Y TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD

De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales

UNIVERSIDAD SOLICITANTE	CENTRO	CÓDIGO CENTRO	
Universidad Euneiz	Facultad de Nuevas Tecnologías Interactivas	01003240	
NIVEL	DENOMINACIÓN CORTA		
Grado	Arte para Videojuegos		
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Graduado o Graduada en Arte para Videojuegos por la Universidad Euneiz			
RAMA DE CONOCIMIENTO	CONJUNTO		
Artes y Humanidades	No		
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS	NORMA HABILITACIÓN		
No			
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF			
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF			
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF			
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO	TELÉFONO
E-MAIL	PROVINCIA	FAX	



3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, se informa que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley Orgánica 3/2018, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.

El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 43 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

	En: Araba/Álava, AM 20 de noviembre de 2022
	Firma: Representante legal de la Universidad



1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Grado	Graduado o Graduada en Arte para Videojuegos por la Universidad Euneiz	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
LISTADO DE MENCIONES				
Mención en Multimedia				
Mención en Diseño de Sonido				
RAMA		ISCED 1	ISCED 2	
Artes y Humanidades		Técnicas audiovisuales y medios de comunicación	Ciencias de la computación	
NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA				
AGENCIA EVALUADORA				
Unibasq-Agencia de Calidad del Sistema Universitario Vasco				
UNIVERSIDAD SOLICITANTE				
Universidad Euneiz				
LISTADO DE UNIVERSIDADES				
CÓDIGO	UNIVERSIDAD			
098	Universidad Euneiz			
LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS				
CÓDIGO	UNIVERSIDAD			
No existen datos				
LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES				
No existen datos				

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
240	60	0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/MÁSTER
60	108	12
LISTADO DE MENCIONES		
MENCIÓN		CRÉDITOS OPTATIVOS
Mención en Multimedia		48.
Mención en Diseño de Sonido		48.

1.3. Universidad Euneiz

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
01003240	Facultad de Nuevas Tecnologías Interactivas

1.3.2. Facultad de Nuevas Tecnologías Interactivas

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL	A DISTANCIA
Sí	No	No
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	TERCER AÑO IMPLANTACIÓN



40	40	40
CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN	TIEMPO COMPLETO	
40	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	36.0	72.0
RESTO DE AÑOS	36.0	72.0
	TIEMPO PARCIAL	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	16.0	36.0
RESTO DE AÑOS	16.0	36.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
https://www.euneiz.com/wp-content/uploads/2022/03/EUNEIZ_Permanencia-1.pdf		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	



2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
GENERALES
CG1 - No procede según el RD822/2021
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
No existen datos
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1 - No procede según el RD822/2021

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo 1.

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN
Acceso El acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado se realiza de acuerdo con lo en el RD 412/2014, de 6 de junio, por el que se establece la normativa básica de los procedimientos de admisión a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado. Del mismo modo, se tienen en cuenta la normativa pertinente a la que se refiere el Real Decreto-ley 5/2016, de 9 de diciembre, de medidas urgentes para la ampliación del calendario de implantación de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa así como la que pudiera establecerse, según indica la Orden ECD/1941/2016, de 22 de diciembre, por la que se determinan las características, el diseño y el contenido de la evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad, hasta la entrada en vigor de la normativa resultante del Pacto de Estado social y político por la educación y la evaluación de Bachillerato. Por su parte, la nueva Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación ha introducido un renovado ordenamiento legal, modificando un buen número de artículos del texto en vigor. Entre otros muchos aspectos, la nueva redacción elimina la evaluación final de Bachillerato y en el artículo 38 establece, con respecto al acceso a los estudios universitarios, la necesidad de superar una única prueba de acceso que será tenida en cuenta junto con las calificaciones obtenidas en Bachillerato y cuyas características básicas serán establecidas por el Gobierno, previa consulta a la Conferencia Sectorial de Educación y a la Conferencia General de Política Universitaria con informe previo del Consejo de Universidades y del Consejo Escolar del Estado. Sin perjuicio de lo anterior, la disposición final quinta, apartado 7, de la citada Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que fija su calendario de implantación, señala que las modificaciones introducidas en el artículo 38 se empezarán a aplicar en el curso escolar en el que se implante el segundo curso de Bachillerato. Por tanto, de acuerdo con el apartado 5 de esta misma disposición final quinta, estas modificaciones no serán efectivas hasta el curso que se inicie dos años después de la entrada en vigor, siendo de aplicación hasta entonces lo recogido en la disposición transitoria segunda de la propia ley orgánica, relativa al acceso a la universidad, que prevé la continuidad durante este período del procedimiento previsto en la ordenación anterior. Podrán acceder a la titulación, en las condiciones fijadas por el citado Real Decreto y la normativa vigente, quienes reúnan alguno de los siguientes requisitos: · Estudiantes en posesión del título de Bachiller del Sistema Educativo Español o de otro declarado equivalente. · Estudiantes en posesión del título de Bachillerato Europeo o del diploma de Bachillerato internacional. · Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios de Bachillerato o Bachiller procedentes de sistemas educativos de Estados miembros de la Unión Europea o de otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad.



- Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios homologados al título de Bachiller del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en sistemas educativos de Estados que no sean miembros de la Unión Europea con los que no se hayan suscrito acuerdos internacionales para el reconocimiento del título de Bachiller en régimen de reciprocidad.
- Estudiantes en posesión de los títulos oficiales de Técnico Superior de Formación Profesional, de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño o de Técnico Deportivo Superior perteneciente al Sistema Educativo Español, o de títulos, diplomas o estudios declarados equivalentes u homologados a dichos títulos.
- Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios, diferentes de los equivalentes a los títulos de Bachiller, Técnico Superior de Formación Profesional, Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, o de Técnico Deportivo Superior del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en un Estado miembro de la Unión Europea o en otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad, cuando dichos estudiantes cumplan los requisitos académicos exigidos en dicho Estado miembro para acceder a sus Universidades.
- Personas mayores de veinticinco años que superen la prueba de acceso establecida en este real decreto.
- Personas mayores de cuarenta años con experiencia laboral o profesional en relación con una enseñanza.
- Personas mayores de cuarenta y cinco años que superen la prueba de acceso establecida en el real decreto.
- Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Grado, Máster o título equivalente.
- Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Diplomado universitario, Arquitecto Técnico, Ingeniero Técnico, Licenciado, Arquitecto, Ingeniero, correspondientes a la anterior ordenación de las enseñanzas universitarias o título equivalente.
- Estudiantes que hayan cursado estudios universitarios parciales extranjeros o españoles, o que habiendo finalizado los estudios universitarios extranjeros no hayan obtenido su homologación en España y deseen continuar estudios en una universidad española. En este supuesto, será requisito indispensable que la universidad correspondiente les haya reconocido al menos 30 créditos.
- Estudiantes que estuvieran en condiciones de acceder a la universidad según ordenaciones del Sistema Educativo Español anteriores a la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre.
- Estudiantes que estuvieran en condiciones de acceder a la universidad según ordenaciones del Sistema Educativo Español anteriores a la citada Ley Orgánica 3/2020.

Admisión

La Universidad para este título no contempla la realización de ninguna prueba de acceso. Así pues el acceso al primer curso del Grado se efectuará mediante preinscripción universitaria, sistema que garantiza la igualdad de condiciones en el proceso de ingreso al primer curso de cualquier estudio universitario.

Las solicitudes de los estudiantes interesados que hayan realizado la correspondiente preinscripción quedarán ordenadas por estricto orden de formalización de la misma, a cuyo efecto quedará debida constancia de la fecha y hora de su presentación. Una vez se haya alcanzado el número de preinscripciones asignadas, según el número de plazas de nuevo ingreso previstas para la respectiva enseñanza, se procederá al cierre de la fase de preinscripción. Adicionalmente se prevé el establecimiento de un cupo de reserva de 15 estudiantes organizada en función del orden de registro de la solicitud de preinscripción por la secretaría. En caso todo caso el Director del Estudio (o profesor del título en el que delegue el Director) ~~de ser necesario~~, la Universidad llevará a cabo una entrevista personal para conocer el interés y la adecuación del perfil del estudiante al estudio, que equiponderará su motivación y méritos académicos y profesionales, siendo este el único criterio de admisión establecido.

@font-face {font-family:Batang; panose-1:2 3 6 0 0 1 1 1 1; mso-font-alt:##; mso-font-charset:129; mso-generic-font-family:roman; mso-font-pitch:variable; mso-font-signature:-1342176593 1775729915 48 0 2621599 0;}@font-face {font-family:"Cambria Math"; panose-1:2 4 5 3 5 4 6 3 2 4; mso-font-charset:0; mso-generic-font-family:roman; mso-font-pitch:variable; mso-font-signature:-536870145 1107305727 0 0 415 0;}@font-face {font-family:Calibri; panose-1:2 15 5 2 2 4 3 2 4; mso-font-charset:0; mso-generic-font-family:swiss; mso-font-pitch:variable; mso-font-signature:-536859905 -1073732485 9 0 511 0;}@font-face {font-family:"\@Batang"; panose-1:2 3 6 0 0 1 1 1 1; mso-font-charset:129; mso-generic-font-family:roman; mso-font-pitch:variable; mso-font-signature:-1342176593 1775729915 48 0 2621599 0;}p.MsoNormal, li.MsoNormal, div.MsoNormal {mso-style-unhide:no; mso-style-qformat:yes; mso-style-parent:""; margin:0cm; mso-pagination:widow-orphan; font-size:12.0pt; font-family:"Times New Roman",serif; mso-fareast-font-family:"Times New Roman";}.MsoChpDefault {mso-style-type:export-only; mso-default-props:yes; font-size:10.0pt; mso-ansi-font-size:10.0pt; mso-bidi-font-size:10.0pt; font-family:"Calibri",sans-serif; mso-ascii-font-family:Calibri; mso-fareast-font-family:Calibri; mso-hansi-font-family:Calibri;}div.WordSection1 {page:WordSection1;}

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

No procede según el RD822/2021

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0
Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	0



Adjuntar Título Propio	
Ver Apartado 4: Anexo 2.	
Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	0
El Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad, recoge en su artículo 10 los principios que han de regir los procedimientos de reconocimiento y transferencia de créditos académicos en los títulos universitarios oficiales, estableciendo en su apartado 1 la obligación para las universidades de aprobar normativas específicas para la regulación de estos supuestos conforme a las disposiciones contenidas en el propio Real Decreto. Del mismo modo, el Estatuto del Estudiante Universitario aprobado por el Real Decreto 1791/2010, de 30 de diciembre, establece en su artículo 17 que las universidades arbitrarán, de acuerdo con su normativa propia, los procedimientos adecuados para que los estudiantes que participen en los programas de movilidad conozcan, con anterioridad a su incorporación a la universidad de destino, mediante contrato o acuerdo de estudios (según la denominación prevista en la citada normativa propia), las asignaturas que van a ser reconocidas académicamente en el plan de estudios de la titulación que cursa en la universidad de origen. Pero este objetivo de fomento de la movilidad no se predica solo para entre las enseñanzas universitarias, sino que pretende extenderse a todas las enseñanzas superiores comprendidas en el sistema educativo. Así, el apartado 3 de la disposición adicional primera de la Ley Orgánica 4/2011, de 11 de marzo, complementaria de la Ley de Economía Sostenible, por la que se modifican las Leyes Orgánicas 5/2002, de las Cualificaciones Profesionales y de la Formación Profesional, 2/2006, de Educación y 6/1985, del Poder Judicial, encomendó a las administraciones educativas y las universidades, en el ámbito de sus competencias, promover la movilidad entre las enseñanzas universitarias y de formación profesional superior. De este modo, el legislador, en coherencia con la finalidad esencial de la reforma legal de promover la formación profesional, dedica una atención singular a la movilidad de los estudiantes de formación profesional que pretenden cursar estudios universitarios oficiales (letras a), b) y c)), pero también se refiere a la movilidad en la dirección contraria, desde las enseñanzas universitarias hacia la formación profesional, cuando encomienda al Gobierno la regulación de <i>«las convalidaciones que procedan entre los estudios universitarios de grado, o equivalente, que tengan cursados y los módulos profesionales que correspondan del ciclo formativo de grado superior que se curse»</i> (letra d). Con estas medidas la citada Ley Orgánica 4/2011 pretende facilitar la movilidad de los estudiantes, cuando exista relación entre los estudios universitarios y los correspondientes de Formación Profesional. Consecuentemente, y en cumplimiento del citado mandato, el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior, vino a reforzar aún más la idea de propiciar la movilidad de los estudiantes, incluyendo explícitamente mecanismos de reconocimiento para su aplicación entre todas las distintas enseñanzas que integran en nuestro sistema educativo la categoría de educación superior, esto es, la enseñanza universitaria, las enseñanzas artísticas superiores, la formación profesional de grado superior, las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño de grado superior y las enseñanzas deportivas de grado superior. De este modo, la norma da un tratamiento integral al reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior partiendo del principio básico de que el reconocimiento de estudios ha de basarse en la similitud entre las competencias, conocimientos y resultados de aprendizaje que proporcionan los estudios superados y los que pretenden cursarse. De acuerdo con lo expuesto, el Consejo Rector de la Universidad Euneiz ha acordado aprobar las normas básicas que han de regir esta materia y que se insertan a continuación: Artículo 1. Objeto. Las presentes normas tienen por objeto establecer los criterios generales y el procedimiento que habrán de regir en la Universidad Euneiz el reconocimiento y la transferencia de créditos en las enseñanzas universitarias de Grado y Master previstas en el Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad. Artículo 2. Ámbito de aplicación. La presente normativa reguladora será de aplicación a las solicitudes de reconocimiento y transferencia de créditos efectuadas por los estudiantes matriculados en la Universidad Euneiz para cursar enseñanzas universitarias oficiales de Grado o Master.	



Artículo 3. Reconocimiento de Créditos.

1.- A los efectos previstos por la presente normativa, el Reconocimiento de Créditos supone la aceptación por la Universidad Euneiz de los periodos de estudios cursados o los créditos obtenidos previamente por el estudiante en alguna de las enseñanzas a que se refiere el apartado siguiente, en orden a su cómputo para la obtención de un título universitario oficial.

2.- A los efectos previstos por el apartado anterior, son susceptibles de reconocimiento:

a) Los periodos de estudios cursados o los créditos obtenidos en otras enseñanzas universitarias oficiales cursadas en la misma o en otra universidad nacional o extranjera.

b) Los periodos de estudios cursados o los créditos obtenidos en enseñanzas superiores oficiales no universitarias.

c) Los periodos de estudios cursados o los créditos obtenidos en enseñanzas universitarias conducentes a otros títulos no oficiales.

3.- Asimismo podrán ser también susceptibles de valoración y dar lugar al reconocimiento de créditos que en cada caso se determine, la justificación por el estudiante de alguna de las siguientes circunstancias:

a) La acreditación de determinada experiencia laboral o profesional, siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes a la titulación de destino.

b) La participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias, de cooperación, o de análoga naturaleza, hasta un máximo de 6 créditos.

4.- El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de enseñanzas universitarias no oficiales cursadas y la experiencia profesional o laboral a que se refieren los apartados 2c) y 3a) anteriores, no podrá ser superior, en su conjunto, al 15% del total de créditos que constituyen el plan de estudios de destino.

Dentro de este límite, se podrán reconocer hasta 6 créditos por cada año de experiencia laboral o profesional debidamente acreditada. Asimismo, y siempre que en el plan de estudios se contemple la realización de prácticas externas, el reconocimiento de créditos por experiencia laboral o profesional se aplicará preferentemente a este tipo de materias.

Excepcionalmente, los créditos procedentes de títulos propios podrán ser objeto de reconocimiento en un porcentaje superior al señalado cuando el correspondiente título propio de procedencia haya sido extinguido y sustituido por un título oficial.

5.- Los créditos obtenidos por el estudiante en universidades extranjeras en el marco de su participación en programas de intercambio establecidos por la propia Universidad, serán reconocidos en los términos establecidos en la normativa de gestión académica de dichos programas.

6.- En ningún caso podrán ser objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a los Trabajos de Fin de Grado y Máster.

Artículo 4. Transferencia de Créditos.

A los efectos de la presente normativa, se entiende por transferencia de créditos la inclusión en el expediente académico del estudiante, de la totalidad de los restantes créditos por él obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en la misma u otra universidad, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

Artículo 5. Créditos obtenidos en otros planes de estudios conducentes a la obtención de títulos de Grado.

1.- Las solicitudes de reconocimiento de créditos ya obtenidos en otros planes de estudios conducentes a la obtención de títulos universitarios de Grado, se resolverán teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y conocimientos adquiridos en las materias superadas y los previstos en el plan de estudios del título de destino, indicándose las materias o asignaturas que se considerarán superadas por el interesado y que, por lo tanto, no estarán obligados a cursar.

2.- Para la resolución de estas solicitudes se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

a) Cuando el título de origen y el de destino pertenezcan al mismo ámbito de conocimiento serán objeto de reconocimiento todos los créditos superados en materias de formación básica vinculadas a dicho ámbito de conocimiento.



Cuando se hayan superado la totalidad de los créditos de formación básica del título de origen, se garantizará el reconocimiento de al menos 36 créditos correspondientes a materias de formación básica de dicha rama en el título de destino.

b) Cuando el título de origen y el de destino pertenezcan a diferentes ámbitos de conocimiento serán objeto de reconocimiento todos los créditos superados en materias de formación básica del ámbito de conocimiento a la que se encuentre adscrito el título de destino.

c) Los efectos del reconocimiento de créditos se reflejarán en la resolución indicando las materias o asignaturas concretas que se considerarán superadas ¿que podrán tener el carácter de formación básica, obligatoria, optativa o prácticas externas- y, en su caso, los créditos reconocidos con cargo al cómputo de optatividad del plan de estudios.

d) El número de créditos reconocidos con cargo a la optatividad no podrá superar el número de créditos optativos exigido por el plan de estudios del título de destino.

Artículo 6. Créditos obtenidos o periodos de estudios superados en planes de estudios correspondientes a anteriores ordenaciones universitarias.

1.- Las solicitudes de reconocimiento de créditos basadas en estudios superados pertenecientes a planes conducentes a la obtención de títulos universitarios correspondientes a anteriores ordenaciones tales como Arquitecto Técnico, Diplomado, Ingeniero Técnico, Maestro, Licenciado, Arquitecto, Ingeniero, así como el periodo de docencia del doctorado, se resolverán teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y conocimientos adquiridos en las materias superadas y los previstos en el plan de estudios del título de destino, indicándose las materias o asignaturas que se considerarán superadas por el interesado y que, por lo tanto, no estarán obligados a cursar.

2.- Para la resolución de estas solicitudes se tendrán en cuentas los siguientes criterios:

a) Cuando las competencias y conocimientos no estén explicitados o no puedan deducirse del plan de estudios de origen del estudiante se tomarán como referencia el número de créditos y los contenidos de las materias o asignaturas cursadas.

b) Los efectos del reconocimiento de créditos se reflejarán en la resolución indicando las materias o asignaturas concretas que se considerarán superadas ¿que podrán tener el carácter de formación básica, obligatoria, optativa o prácticas externas- y, en su caso, los créditos reconocidos con cargo al cómputo de optatividad del plan de estudios.

c) El número de créditos reconocidos con cargo a la optatividad no podrá superar el correspondiente a la optatividad exigido por el plan de estudios del título de destino.

Artículo 7. Créditos obtenidos en enseñanzas superiores no universitarias.

1.- Podrán ser objeto de reconocimiento los créditos o periodos de estudios superados correspondientes a los siguientes títulos de enseñanzas superiores no universitarias:

a) Los Títulos Superiores y los de Máster correspondientes a las Enseñanzas Artísticas Superiores.

b) Los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño.

c) Los Títulos de Técnico Superior de Formación Profesional.

d) Los Títulos de Técnico Deportivo Superior.

2.- Con carácter general, únicamente podrán ser objeto de reconocimiento las enseñanzas completas que conduzcan a los títulos oficiales con validez en todo el territorio español enumerados en el apartado anterior.

No obstante, podrán ser objeto de reconocimiento los periodos de estudios parciales superados conducentes a las titulaciones oficiales indicadas, siempre que se acrediten oficialmente en créditos ECTS.

Igualmente se podrán considerar a efectos de reconocimiento los títulos extranjeros siempre que estos hayan sido homologados o declarados equivalentes a alguno de los títulos o niveles españoles oficiales de educación superior, de acuerdo con la normativa de aplicación en cada caso.

3.- Las solicitudes de reconocimiento de créditos basadas en los expresados títulos, se resolverán teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y conocimientos adquiridos en las materias superadas y los previstos en el plan de estudios del título de destino, indicándose las materias o asignaturas que se considerarán superadas por el interesado y que, por lo tanto, no estarán obligados a cursar.



4.- Cuando entre la formación acreditada por los títulos alegados y la correspondiente a las enseñanzas que se pretenden cursar exista una relación directa tal, y como se define en el apartado siguiente, se garantizará el reconocimiento de un número mínimo de créditos ECTS variable en función de la duración de los currículos o planes de estudio, de conformidad con lo dispuesto en el anexo 1 del Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior.

Asimismo, en estos casos, deberá ser objeto de reconocimiento, total o parcial, la formación práctica superada de similar naturaleza y, concretamente:

- a) Las prácticas externas curriculares en enseñanzas artísticas superiores de grado.
- b) El módulo profesional de Formación en Centros de Trabajo de las enseñanzas de Formación Profesional de Grado Superior.
- c) Los créditos asignados a la fase de formación práctica en empresas, estudios y talleres de las Enseñanzas Profesionales de Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño.
- d) Los créditos asignados a la fase o módulo de formación práctica de las Enseñanzas Deportivas de Grado Superior.

5.- A efectos de lo dispuesto en el apartado anterior, la relación directa entre las enseñanzas universitarias y las correspondientes a cada uno de los títulos alegados será apreciada según lo dispuesto para cada caso en los apartados a), b), c) y d) del anexo 2 del anteriormente citado Real Decreto 1618/2011.

Sin perjuicio de lo anterior, las relaciones directas entre los títulos universitarios de grado ofrecidos por la Universidad Euneiz y los correspondientes títulos que integran los catálogos oficiales de cada una de las enseñanzas a que se refiere el presente artículo se concretarán mediante el acuerdo que al efecto se suscriba entre la Universidad y el órgano competente de la Administración educativa.

6.- En cualquier caso el número de créditos reconocidos no podrá superar el 60 por 100 de los correspondientes al plan de estudios del título que se pretende cursar.

7.- Cuando el reconocimiento de créditos se solicite para cursar enseñanzas conducentes a la obtención de títulos que den acceso al ejercicio de profesiones reguladas, deberá comprobarse que los estudios cuyo reconocimiento se pretende reúnen los requisitos exigidos reglamentariamente para obtener la cualificación profesional necesaria.

Artículo 8. Solicitud de reconocimiento.

1.- Los expedientes de reconocimiento de créditos se tramitarán a solicitud del interesado, quien deberá aportar la documentación justificativa de los créditos obtenidos y su contenido académico, indicando los módulos, materias o asignaturas que considere superados.

2.- Será requisito imprescindible estar admitido y haber formalizado matrícula en los correspondientes estudios, salvo en los casos de cambios de estudios oficiales de Grado.

3.- Las solicitudes de reconocimiento de créditos tendrán su origen en materias o asignaturas realmente cursadas y superadas y en ningún caso podrán comprender materias o asignaturas que ya hubieran sido previamente reconocidas, convalidadas o adaptadas.

4.- Las solicitudes se presentarán en la Secretaría del Centro responsable del título para el que se solicita el reconocimiento dentro de los plazos indicados en el calendario académico de cada curso.

5.- El impreso de solicitud estará disponible en la página web de la universidad y su cumplimentación y envío podrá efectuarse por medios telemáticos.

6.- La tramitación del procedimiento de reconocimiento de créditos estará sujeta al pago del precio establecido al efecto por el Consejo Rector.

Artículo 9. Documentación acreditativa.

1.- En el caso de estudios universitarios cursados, estudios superiores no universitarios u otros estudios no oficiales, se aportará la siguiente documentación:

- a) Certificación académica personal de los estudios realizados expedida por el Centro de origen, en la que se haga constar la denominación de las asignaturas superadas y la calificación obtenida en cada una de ellas.



b) Los programas de estudios, sellados por el Centro de origen, con sus contenidos académicos y su carga lectiva en créditos y, en su defecto, el número de horas semanales y el carácter anual o cuatrimestral de las asignaturas o, en su caso, documentación que acredite las competencias adquiridas y los contenidos formativos cursados. En ambos casos, deberá constar la fecha de vigencia de los mismos.

c) El plan de estudios al que pertenecen y denominación del título.

d) Copia del título obtenido, en su caso.

e) Cuando se aporten estudios extranjeros, la documentación debe estar expedida por las autoridades competentes para ello y deberá presentarse debidamente legalizada (salvo en el caso de Instituciones de Estados miembros de la Unión Europea o signatarios del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo) y, en su caso, debidamente traducida.

f) En estos casos se deberá aportar también información del sistema universitario de calificaciones del país de origen o escala de calificaciones indicando obligatoriamente la nota mínima para aprobar y los puntos en que se basa la escala e intervalos de puntuación.

g) Cuando los estudios cuyo reconocimiento se pretenda hayan sido cursados en la Universidad Euneiz, no será necesaria la presentación de certificación académica alguna, correspondiendo a la Secretaría del Centro su aportación de oficio.

2.- Para la acreditación de experiencia laboral o profesional se deberá aportar:

a) Informe de Vida laboral expedido por la Tesorería General de la Seguridad Social en el que se acredite el nombre de la empresa o empresas y la antigüedad laboral en el grupo de cotización correspondiente.

b) Copias compulsadas de los contratos laborales o nombramientos con alta en la Seguridad Social.

c) En caso de trabajador autónomo o por cuenta propia, se deberá aportar certificación de la Tesorería General de la Seguridad Social de los periodos de alta en la Seguridad Social en el régimen especial correspondiente y descripción de la actividad desarrollada y tiempo en el que se ha realizado.

d) Memoria con la descripción detallada de las actividades o tareas desempeñadas y el tiempo durante el que se desarrollaron.

e) Certificados de empresa acreditativos de las tareas anteriores y cualquier otro documento que permita comprobar y avalar la experiencia alegada y su relación con las competencias inherentes al título para el que se solicita el reconocimiento de créditos.

3.- La documentación acreditativa para el reconocimiento de créditos por la participación en programas de movilidad será la prevista en las correspondientes convocatorias.

4.- La documentación acreditativa para el reconocimiento de créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, será la prevista en la normativa aprobada al efecto por el Consejo Rector.

Artículo 10. Órganos responsables.

1.- En cada una de las titulaciones oficiales que imparta la Universidad se constituirá una Comisión Académica en la que estarán representados los diferentes sectores de la comunidad universitaria y que, entre otros cometidos, tendrá asignada la competencia en materia de Reconocimiento de Créditos. Dicha Comisión estará presidida por el/la coordinador/a de la titulación, o persona en que delegue, y de ella formará parte como Secretario un representante del personal de administración y servicios de la Universidad.

2.- Serán funciones de la Comisión Académica en orden al reconocimiento de créditos:

a) Analizar las solicitudes presentadas sobre reconocimiento de créditos a partir de estudios universitarios cursados, estudios superiores no universitarios o a partir de experiencia laboral o profesional acreditada por los interesados y realizar la propuesta de resolución correspondiente.

b) En los casos de estudios previos cursados, solicitar informe al profesorado responsable de las enseñanzas objeto de reconocimiento sobre la adecuación entre las competencias y conocimientos adquiridos por el interesado y los previstos en el plan de estudios para el que se solicita el reconocimiento. Este informe deberá ser evacuado en el plazo máximo de 15 días y no tendrá carácter vinculante. De no emitirse en el plazo señalado se proseguirán las actuaciones de la Comisión.



c) Para la valoración de la experiencia laboral y profesional aportada por los interesados, la Comisión, tras el estudio de la documentación presentada, podrá acordar la realización de una evaluación de los conocimientos y capacidades de los solicitantes para determinar la adquisición de las competencias alegadas. Esta evaluación podrá consistir en entrevistas profesionales, pruebas de competencia, demostraciones prácticas en situaciones similares a las de los puestos desempeñados u otros medios similares y para su realización se podrá contar con la asistencia de especialistas de los Departamentos correspondientes.

d) En los supuestos en que puedan reconocerse automáticamente créditos obtenidos en otras titulaciones de Grado de la misma o distintas ramas de conocimiento, en titulaciones oficiales de Máster o en otros títulos de enseñanza superior, esta Comisión elaborará tablas de reconocimiento de créditos que serán públicas y que permitirán a los estudiantes conocer anticipadamente las asignaturas, materias o módulos que le serían automáticamente reconocidos ante una hipotética solicitud.

e) Emitir informes sobre los contenidos de los recursos administrativos que se interpongan ante el Rector contra las resoluciones de reconocimiento de créditos.

f) Cualesquiera otras funciones que pudieran asignársele en las disposiciones de desarrollo de esta norma.

3.- No será necesaria la intervención de la Comisión y se aprobarán de oficio con carácter automático, las solicitudes de reconocimiento de créditos que correspondan a alguno de los supuestos que conlleven el reconocimiento automático a que se refiere el apartado 2d) anterior, así como las que se deriven del acuerdo de estudios firmado por el estudiante y el Centro con ocasión del disfrute de una plaza de movilidad de los programas ¿SICUE¿, ¿Erasmus¿ o similares.

4.- Corresponderá al/la coordinador/a de la titulación correspondiente dictar resolución, previa propuesta de la Comisión, salvo en el supuesto previsto en el apartado anterior. La resolución, que en caso desestimatorio debe ser motivada, deberá dictarse y notificarse en un plazo máximo de tres meses desde la presentación de la solicitud.

5.- El vencimiento del plazo sin haberse notificado resolución expresa legitimará al interesado para entenderla desestimada por silencio administrativo.

6.- Contra las resoluciones del/la coordinador/a de la titulación se podrá interponer recurso de alzada ante el Rector de la Universidad.

7.- A efectos de la tramitación del procedimiento se declaran inhabiles los periodos no lectivos previstos en el calendario académico de cada curso.

Artículo 11. Efectos del reconocimiento y transferencia de créditos.

1.- En el proceso de reconocimiento quedará reflejados de forma explícita aquellos módulos, materias o asignaturas que no deberán ser cursadas por el estudiante. Se entenderá en este caso que dichos módulos, materias o asignaturas ya han sido superadas, no serán susceptibles de nueva evaluación y se reflejarán en el expediente del estudiante como, módulos, materias o asignaturas reconocidas, indicando el origen del reconocimiento.

2.- En todo caso, el reconocimiento de créditos se referirá, al menos, a unidades de matrícula completas, es decir, no se podrá realizar el reconocimiento parcial de una asignatura.

3.- Cuando la resolución del procedimiento de lugar al reconocimiento de créditos optativos, el número de créditos reconocidos se minorará del número de créditos optativos exigido por el correspondiente plan de estudios y se reflejará en el expediente del estudiante como créditos optativos reconocidos, indicando el origen del reconocimiento. En todo caso, el número de créditos optativos reconocidos no podrá superar el número de créditos exigido por el plan de estudios en cuestión.

4.- En los casos que así proceda, tras el proceso de reconocimiento de créditos, se permitirá a los interesados la ampliación de su matrícula en los términos recogidos en las Normas de Matrícula de cada curso académico.

5.- El acto del reconocimiento conllevará la asignación de la correspondiente calificación en la asignatura o asignaturas que proceda del plan de estudios de destino. Dicha calificación deberá ser equivalente a la obtenida por el estudiante en el plan de estudios de origen. Si fuere necesario, cuando varias asignaturas conlleven el reconocimiento de una o varias en la titulación de destino se calculará la media ponderada.

6.- Las calificaciones se reflejarán en el expediente académico en los términos recogidos en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.



7.- No obstante lo anterior, cuando en el expediente académico de origen solo se haga referencia a las calificaciones cualitativas, se transformarán en calificaciones numéricas, teniendo en cuenta la siguiente tabla de equivalencias:

Aprobado 6,0

Notable 8,0

Sobresaliente 9,5

Adicionalmente, la Universidad Euneiz equipará toda asignatura convalidada con la calificación numérica equivalente a Aprobado, y también respetará las Matrículas de Honor del expediente universitario de origen con una calificación numérica equivalente de 10,0.

8.- Cuando las materias o asignaturas de origen no tengan calificación, las materias, asignaturas o créditos reconocidos figurarán con la notación de ¿Apto¿ y no se computarán a efectos del cálculo de la nota media del expediente.

9.- El reconocimiento de créditos derivado de enseñanzas cursadas en títulos universitarios no oficiales, el derivado de experiencia laboral o profesional acreditada y el derivado de la participación de los estudiantes en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación no incorporarán calificación de los mismos por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente. En estos casos se reflejarán en el expediente del estudiante con la notación de ¿Apto¿.

10.- Los créditos transferidos no computarán a efectos de nota media del expediente ni de obtención del título oficial.

11.- Todos los créditos obtenidos por el estudiante en enseñanzas oficiales cursadas, los transferidos, los reconocidos y los superados para la obtención del correspondiente título, serán incluidos en su expediente académico y reflejados en el Suplemento Europeo al Título.

4.5 CURSO DE ADAPTACIÓN PARA TITULADOS

No aplica



5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 5: Anexo 1.		
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
Clases teórica		
Clases práctica		
Realización de trabajos (individuales y/o grupales)		
Tutorías (individuales y/o grupales)		
Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante		
Pruebas de evaluación		
Prácticas académicas externas		
Elaboración, preparación y defensa del TFG		
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje cooperativo		
Tutorías		
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Evaluación de la asistencia y participación del estudiante		
Evaluación de trabajos		
Pruebas de evaluación y/o exámenes		
Evaluación de las prácticas académicas externas		
Evaluación del TFG		
5.5 SIN NIVEL 1		
NIVEL 2: MATERIA 1. BÁSICA		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Arte
ECTS NIVEL2	60	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
30	12	12
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS



No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Dibujo tradicional		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Psicología		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Arte conceptual I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		



CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Arte conceptual II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Creatividad		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		



ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Diseño gráfico		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Fundamentos de animación		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		



CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Lenguaje y narrativa audiovisual		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Historia del arte y de los videojuegos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS



No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Motores de videojuegos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CO1, CO2, CO3, CO6, CO7, CO12, C1, C2, C6, H4, H5		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Dibujo tradicional Geometría y arte: perspectivas Forma y composición La idea del cuerpo y el esqueleto El trabajo con modelo Arte conceptual I Proceso de diseño de personajes. Referencias Conceptualización Escenarios íntegros vs basados en tiles Proceso visual: bocetos, representaciones, turn around, expresiones faciales, etc. Técnicas: capas, pinceles digitales, máscaras, efectos, pixelart etc. Arte Conceptual II Introducción al diseño de paisajes. Estilos, referentes, estudio de casos Integración de la figura humana en fondos y paisajes Interpretación de una ilustración en base a su composición, color, estilo, etc. Técnicas: pinceles digitales, construcción a través de manchas, contraste y profundidad, volúmenes y formas, texturas, etc. Diseño gráfico Definiciones. Función, diseño y arte. Metodología Semiótica. Alfabeto visual Alfabeto visual Forma Estructura del espacio gráfico. Composición Tipografía Color Aplicación: posicionamiento, identidad visual, tendencias, diseño y sociedad, etc. Fundamentos de animación Principios básicos de la animación tradicional <i>Timnings, spacing, weights, over-laping, appelling</i> Animación 2D tradicional (frame a frame) § Animación stopmotion y rotoscopia § Animación 2D con cinemática inversa Lenguaje y narrativa audiovisual § Introducción. Análisis crítico audiovisual § Historias y narraciones § Los argumentos de la ficción. Causal, descriptivo, serpenteante § Los mecanismos de la dramaturgia § De la idea al <i>story board</i> § Aplicación. Narrativa de videojuegos Historia del arte y de los videojuegos § El lenguaje artístico § Primeras civilizaciones y arte clásico § Época medieval. § Renacimiento y barroco § Arte contemporáneo. Nuevas formas de expresión. El videojuego como un arte. § Análisis crítico de videojuegos históricos § El inicio de los videojuegos § Primeros microordenadores, ordenadores personales, consolas y dispositivos móviles. Evolución histórica § Evolución de los géneros: aventura, lucha, RPG, RTS, puzz-le, deportivos, etc. Psicología § Introducción. Definición, ámbito, metodología. Aplicación a los videojuegos § Condicionamiento § Aprendizaje § Motivaciones § Personalidad § Emociones § Presencia § Adicción Creati-vidad § Técnicas tradicionales § Técnicas grupales § Pensamiento lateral § Pensamiento crítico § Diseño iterativo Motores de videojuegos § Introducción a la programación. Pseudocódigo, block-based coding, scripting, etc. § Art programming usando motores gráficos (e.g. Unity, Unreal, etc.) § Introducción § Assets, workflow § Movimiento y colisiones § Materiales y shaders § Iluminación § Animación § Audio § Partículas y postprocesa-do § Scripting		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
No existen datos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		



5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases teórica	150	100
Clases práctica	250	100
Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	300	20
Tutorías (individuales y/o grupales)	30	50
Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	750	0
Pruebas de evaluación	20	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje cooperativo		
Tutorías		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	5.0	15.0
Evaluación de trabajos	20.0	40.0
Pruebas de evaluación y/o exámenes	30.0	60.0
NIVEL 2: MATERIA 2. ARTE DIGITAL		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	48	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
12	12	12
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGU	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Fundamentos del modelado 3D		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		



CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Anatomía y modelado orgánico		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Modelado 3D I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6



6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Modelado 3D II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Iluminación y render		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA



Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Dirección artística		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Textualización avanzada		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Mixta	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No



ITALIANO		OTRAS	
No		No	
NIVEL 3: Diseño y arte para entornos y niveles			
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3			
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL	
Obligatoria	6	Semestral	
DESPLIEGUE TEMPORAL			
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6	
		6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE			
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA	
Sí	No	No	
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS	
No	No	No	
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS	
No	No	No	
ITALIANO	OTRAS		
No	No		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE			
CO3, CO5, CO7, C12, C1, C3, C5, C6, H4, H5			
5.5.1.3 CONTENIDOS			
Fundamentos de modelado 3D § Introducción: o Estilos de modelado 3D: lowpoly/cartoon, stylized, realista, etc. o Modelado vs escultido o Hard-surface vs orgánico o Environment art § Herramientas, viewports, integración de concepts § Modelado de assets hardsurface § UVs y texturización básica handpainted y shader propio Anatomía y modelado orgánico § Anatomía o Dibujo tradicional o Anatomía humana y de animales/criaturas o Escultido en arcilla § Modelado orgánico de personajes o Highpoly, Lowpoly o UVs o Retopología/Backeo de texturas o Texturizado o Particularidades de videojuegos móviles Iluminación y render § Fundamentos de iluminación § Rendering Arnold Introducción a modelado hardsurface Particularidades del modelado para móviles Modelado 3D II Workflow de modelado hardsurface Bakeado de texturas Materiales hardsurface Rendering Workflow avanzado de modelado orgánico Particularidades del modelado para AAA Dirección artística Metodología para la gestión de proyectos como Director/a artístico/a • Roles, organización • Documento de arte • Gestión de escenarios y <i>assets</i> • Gestión de personajes Metodología y herramientas Estudio de casos Seminarios Texturización avanzada Workflow de texturizado AAA Texturizado procedural Materiales complejos Rendering Diseño y arte para entornos Generación de terrenos Vegetación Efectos atmosféricos			
5.5.1.4 OBSERVACIONES			
5.5.1.5 COMPETENCIAS			
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES			
No existen datos			
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES			
No existen datos			
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS			
No existen datos			
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS			



ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases teórica	110	100
Clases práctica	210	100
Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	200	20
Tutorías (individuales y/o grupales)	15	50
Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	650	0
Pruebas de evaluación	15	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje cooperativo		
Tutorías		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	5.0	15.0
Evaluación de trabajos	20.0	40.0
Pruebas de evaluación y/o exámenes	30.0	60.0
NIVEL 2: MATERIA 3. ANIMACIÓN		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	24	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		12
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	12	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Animación 3D I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL



Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Animación 3D II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Animación 2D Digital		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6



ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Efectos visuales		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CO2, CO4, CO6, CO11, CO12, C1, C3, C5, C7 H4, H5		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Animación 2D Digital § Animación 2D de personajes y objetos § Animación 2D de fondos y ambientes § Introducción a Spine y otras herramientas de animación 2D. § Plataformas complejas § Animación 2D avanzada (transform constraints, paths and IK, complex rigs y técnicas combinadas) Animación 3D I § Introducción. Conceptos previos, referencias § Principios de la animación § Rigging § Skinning § IK/FK Animación 3D II § Principios de animación 3D § Body mechanics 3D § Escenas de acción § Objetos animados § Animación humana VFX-Composición para Efectos visuales especiales § Introducción a los efectos visuales en videojuegos § Herramientas de creación de efectos visuales § Diseño y creación de efectos visuales § Integración de los efectos visuales en el videojuego § Tendencias y tecnologías emergentes en VFX-efectos visuales		



5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
No existen datos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases teórica	165	100
Clases práctica	40	100
Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	20	20
Tutorías (individuales y/o grupales)	5	50
Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	362	0
Pruebas de evaluación	8	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje cooperativo		
Tutorías		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	5.0	15.0
Evaluación de trabajos	20.0	40.0
Pruebas de evaluación y/o exámenes	30.0	60.0
NIVEL 2: MATERIA 4. DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE ENTRETENIMIENTO		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA



Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Diseño de juegos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Diseño de interfaces		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No



ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CO8, C1, C6, H4, H5		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Diseño de juegos § Los ingredientes de un juego: jugador, contexto, dinámica, mecánica y estética § Mecánicas. Referentes § Creatividad y narrativa § Tipologías de juegos: juegos de mesa, rol, misterio, cartas coleccionables, etc. § Documentación § Práctica de diseño de juegos no digitales Diseño de juegos II § Introducción al <i>game design</i> . Metodologías y herramientas § Elementos de juego y marco de diseño § Tipos de juegos. Mecánicas y dinámicas § Objetivos, recompensas y modificadores. Equilibrado § Indicadores en pantalla § Narrativa § Prototipado § Documentación § Estudio de casos por género Diseño de interfaces § Fundamentos de la interacción persona-computador (HCI) § Diseño de la interfaz. UI, retícula, navegación, color, forma, iconografía, tipografía y jerarquía § Interfaces aplicadas al videojuego Arte técnico § Lenguajes de alto nivel para scripting. Python § Creación de herramientas		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
No existen datos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases teórica	60	100
Clases práctica	50	100
Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	50	20
Tutorías (individuales y/o grupales)	6	50
Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	130	0
Pruebas de evaluación	4	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje cooperativo		
Tutorías		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	5.0	15.0
Evaluación de trabajos	20.0	40.0
Pruebas de evaluación y/o exámenes	30.0	60.0
NIVEL 2: MATERIA 5. PROYECTOS Y GESTIÓN		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	



ECTS NIVEL 2	24	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6	6	6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Proyecto I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Proyecto II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6



6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Proyecto III		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	12	Anual
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Anual 1	ECTS Anual 2	ECTS Anual 3
		12
ECTS Anual 4	ECTS Anual 5	ECTS Anual 6
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CO6, CO8, CO9, CO10, CO12, C3, C5, H2, H3, H5		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Proyecto I - Metodología y herramientas para el desarrollo de juegos. El GDD - El proceso creativo. Diseño de personajes y entornos. El GDA - Flujos de trabajo. Metodologías y técnicas - Desarrollo de un portfolio personal Proyecto II - Introducción a la gestión de proyectos para videojuegos. Equipos, recursos, calendario, presupuesto, etc. - Introducción a la dirección de arte - Creación de assets - Motores gráficos - Prototipado		



Proyecto III • Estudios de mercado y detección de oportunidades. Definición de propuestas • Los roles en el sector del videojuego y su interrelación • Metodologías ágiles aplicadas al desarrollo de videojuegos • Prototipado de mecánicas y/o elementos gancho. Diseño iterativo • Producción de proyectos siguiendo fases del sector: prototipo, alfa, beta, release • Análisis post-mortem		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
No existen datos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases teórica	25	100
Clases práctica	75	100
Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	100	20
Tutorías (individuales y/o grupales)	10	50
Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	382	0
Pruebas de evaluación	8	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje cooperativo		
Tutorías		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	5.0	15.0
Evaluación de trabajos	20.0	40.0
Pruebas de evaluación y/o exámenes	30.0	60.0
NIVEL 2: MATERIA 6. MENCIÓN EN DISEÑO DE SONIDO		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	48	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	6



ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
24	12	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño de Sonido		
NIVEL 3: Narrativa y lenguaje sonoro		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Tecnología audiovisual		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9



ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Diseño de sonido I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Diseño de sonido II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12



LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Diseño sonoro para medios interactivos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Audio inmersivo		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No



GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Proyecto multimedia interactivo		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Tecnología de videojuegos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS



No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
C2, C3, C4, H1, H3 Específicos de mención CD1, CD2, CD3, CD4 COD1, COD2, CO3, COD4, COD5, COD6, COD7, COD8		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Narrativa y lenguaje sonoro: 1. Estructuras y códigos de la narración audiovisual. 1.1. Lenguaje visual. 1.1.1. Planos, secuencia y movimiento. 1.1.2. Composición, iluminación y color. 1.1.3. Puesta en escena y storytelling audiovisual. 1.2. Guión multimedia. 1.2.1. Ejes narrativos, formato, estilo, estructura, tramas y subtramas. 1.2.2. Argumentación de ficción y mecanismos de dramaturgia. 1.2.3. Conflictos, creación, desarrollo y caracterización de personajes. 2. Componentes de la narración audiovisual. 2.1. Lenguaje sonoro. 2.1.1. Marcas acústicas. 2.1.2. Oralidad. 2.1.3. Profundidad y dimensión de sonido. 2.2. Sonoridad y textualidad. 3. Estructuras narrativas de los diferentes medios (TV, Cine, Radio, videojuegos). 3.1. Elementos de la producción sonora para Tv, Cine, Radio y Videojuegos. 3.2. Principios de edición y lenguaje audiovisual para la industria del entretenimiento. 3.3. Herramientas tecnológicas para la producción audiovisual. 4. La enunciación audiovisual. 4.1. Locución, grabación y técnica vocal. 4.2. Dirección de doblaje y dirección de actuación vocal. 5. Tiempo y espacio del relato televisivo y multimedia. 5.1. Géneros televisivos y multimedia. 5.2. Metodología aplicada, postproducción y edición de audio. 5.3. Principios de grabación multicanal. 5.4. Minutaje y coloración de la banda sonora. 6. Componentes de la historia: personajes, acciones y transformaciones. 6.1. Dramaturgia. 6.2. Arco climático y psicología de los personajes. 6.3. Mimesis, catarsis y el camino del héroe. Tecnología audiovisual: 1. Fundamentos de audio analógico. 1.1. Fundamentos analógicos y digitales. 1.2. Principios básicos de la composición musical interactiva. 1.3. Muestreo. 1.4. Cuantificación y codificación. 1.5. Filtros y transformaciones. 2. Fundamentos de audio digital. 2.1. Motores de audio. 2.2. Middleware. 2.3. Postproducción en hardware. 2.4. Compresores. 3. Monitorización de la señal de audio. 3.1. Grabación y manipulación del audio. 3.2. Biblioteca de audio digital. 3.3. Edición de pistas de audio. 4. Fundamentos de video digital. 4.1. Procesado de imagen. 4.1.1. Receptores. 4.1.2. Análisis y reconocimiento del habla. 4.1.3. Diseño de filtros. 4.1.4. Análisis de señales y sistemas lineales. 4.2. Herramientas de edición multimedia. 4.2.1. Herramientas de edición. 4.2.2. Edición multipista. 5. Sincronización de audio y video. 5.1. Procesado de imágenes. 5.1.1. Procesado de imagen. 5.1.2. Procesado de videos. 5.1.3. Metadatos. 5.1.4. Parámetros de imagen. 5.1.5. Formatos de imagen. 5.1.6. Mapeado. 5.1.7. Morphing, fading y warping. 5.2. Renderizado de imagen 3D y estereoscopia. 5.2.1. Cámaras y lentes estereoscópicas. 5.2.2. Corrección de distorsión óptica. 5.2.3. Imagen inmersiva. Diseño de sonido I: 1. Introducción al diseño sonoro. 1.1. Introducción a las herramientas tecnológicas para audio. 1.2. El análisis de la narración, la imagen y la comunicación. 1.3. Los procedimientos del análisis. 2. Edición de Audio. 2.1. Software para edición de audio. 2.2. Tipos de Softwares para edición de audio. 2.3. Análisis estructural de Softwares para edición de audio. 3. Sonido directo en audiovisuales. 3.1. Principios de edición y lenguaje audiovisual. 3.2. Automatización en la mezcla según el diálogo. 3.3. Herramientas tecnológicas para la producción audiovisual. 4. Foley. 4.1. El Foley arts como elemento narrativo y expresivo. 4.2. La caracterización en el Foley. 4.3. Técnicas de grabación de efectos de sonido. 4.4. La relación de los efectos sonoros y la música. 4.5. La edición en el Foley. 4.6. Foley para la banda internacional. 5. Introducción a la síntesis. 5.1. Historia de la síntesis de audio. 5.2. Síntesis aditiva y sustractiva: apreciaciones auditivas. 5.3. Osciladores, amplificador y generadores de envolvente. 6. Diseñando sonido. 6.1. Los efectos sonoros como elementos narrativos y expresivos. 6.2. Los sonidos ¿a medida?. 6.3. Pensar en el diseño de efectos sonoros. 7. Proyecto final. 7.1. Instrucciones y estrategias. 7.2. Procedimiento y aplicación práctica. Diseño de sonido II: 1. Procesamiento de audio. 1.1. Síntesis de amplitud modulada, frecuencia modulada, modulación en anillo. 1.2. Matrices y operadores. 1.3. Síntesis granular y tablas de ondas de trabajo. 2. Sonido directo en audiovisuales. 2.1. Grabadores de campo estéreo y multipistas. 2.2. Técnicas de grabación en estéreo. 2.3. Grabación de música en set de rodaje. 3. Efectos para audiovisuales. 3.1. Técnicas de grabación de efectos de sonido para audiovisuales. 3.2. Edición de música. 4. Diseñando sonido. 4.1. Banda sonora original. 4.2. Técnicas de grabación de música surround. 5. ADR doblaje y diálogos. 5.1. El playback. 5.2. Doblaje y caracterización. 6. Mezcla/Masterización para audiovisuales. 6.1. Flujo de trabajo (workflow). 6.2. Monitorización. 6.3. Técnicas de equalización, compresión y limitación. 6.4. Masterización. 7. Proyecto final. 7.1. Posibilidades y trabajo con sintetizadores. 7.2. Profundidad y dimensión musical y de sonido. Diseño sonoro para medios interactivos: 1. Síntesis digital. 1.1. Definición de sonido multicanal. 1.2. Codificación analógica: mono-stereo-surround. 2. Audio para videojuegos. 2.1. Fundamentos de la interactividad. 2.2. Composición interactiva. 2.3. Multisensorialidad. 3. Manipulación de voces. 3.1. Categoría y procedencia. 3.2. Síntesis y tipología de soporte. 3.3. Análisis narrativo. 4. Síntesis granular. 4.1. Sistemas binaurales, ambisonics, B-Format. 4.2. Tipos de altavoces para sistema multicanal. 5. Creación de FX. 5.1. Codificación digital. 5.2. Holografía. 6. Montaje e integración del sonido. 6.1. Elaboración de proyecto sonoro interactivo. 6.2. Estructura básica de la programación con Arduino. Audio inmersivo: 1. Tecnología binaural. 1.1. Definición de sonido multicanal. 1.2. Sistemas binaurales. 2. Wavefield Synthesis. 2.1. Grabación: Modo destructivo, Modo Loop, Quick Punch, Punch in y Punch Out. 2.2. Modos de Edición: Shuffle, Slip, Grid, Spot. 3. Ambisonics. 3.1. Inmersión y sistemas multicanal. 3.2. Tipos de altavoces para sistema multicanal. 3.3. Aplicaciones. 4. Amplitude panning. 4.1. Efectos de modulación. 4.1.1. Phaser. 4.1.2. Flanger. 4.1.3. Chorus. 4.1.4. Tremolo. 4.2. Uso de reverberación y correctores de afinación. 4.3. Automatización y mezcla. 5. Sonido inmersivo para VR y videojuegos. 5.1. Fundamentos de la Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Realidad Mixta. 5.2. Tecnologías inmersivas para videojuegos. 5.3. El audio en entornos virtuales. 5.4. Música incidental y creación sonora. 6. Sonido inmersivo para Música. 6.1. Sonido en 3D y psicoacústica de la imagen. 6.2. Ambientación sonora para publicidad y multimedia. 6.3. Música, multipantallas e inmersión para cine, teatro y televisión. 7. Proyecto creativo. 7.1. Investigación de experiencias de inmersión sonora y musical. 7.2. Elaboración de proyecto interactivo. 7.3. Presentación de la interactividad en tiempo real. Tecnología de videojuegos: 1. Parámetros de los sonidos. 1.1. Tecnología y aplicaciones: 2D y 3D. 1.2. Audio para contenido digital. 1.3. Juegos para móviles y consolas. 2. Creación de fuentes sonoras. 2.1. Tema principal, subtemas y contratemas. 2.2. Caracterización sonora. 2.3. Leitmotiv y señales acústicas. 2.4. Dramaturgia audiovisual para videojuegos. 3. Implementación de la música y el sonido sin middleware. 3.1. Introducción al audio en videojuegos. 3.2. BSO: ambientación, funciones e interactividad. 3.3. Composición/Secuenciación/Grabación. 3.4. Orquestación electrónica. 3.5. Arreglos y edición de música y sonido para videojuegos.		



Proyecto multimedia interactivo: 1. Composición musical. 1.1.1. Teoría musical. 1.1.2. Melodía y armonía. 1.1.3. Instrumentos análogos y digitales. 1.1.4. Principios básicos de la composición musical interactiva. 2. Producción y arreglos. 2.1.1. Herramientas de edición. 2.1.2. Edición multipistas. 2.1.3. Grabación y manipulación del audio. 3. Diseño Sonoro. 3.1.1. Foley. 3.1.2. Biblioteca de audio digital. 3.1.3. Edición de pistas de audio. 4. Mezcla y mastering. 4.1. Muestreo, cuantificación y codificación. 4.2. Conversión y representación de las señales. 4.3. Filtrado y transformación. 5. Integración. 5.1. Procesamiento de la imagen. 5.1.1. Acústica. 5.1.2. Receptores. 5.1.3. Análisis del habla. 5.2. Renderizado de los medios interactivos e imagen inmersiva. 6. Cómo presentar y promocionar la producción. 6.1. Promoción del producto. 6.1.1. Caracterización del producto. 6.1.2. Canales y medios de promoción físico y digital. 6.1.3. Promoción y lanzamiento. 6.2. Experiencia de usuario y control de calidad.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

El estudiante deberá cursar los 48 créditos optativos ofertados, si desea cursar esta mención. En caso de que esté cursando el grado sin mención podrá escoger los créditos optativos ofertados en todo el título

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

No existen datos

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

No existen datos

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases teórica	150	100
Clases práctica	130	100
Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	150	50
Tutorías (individuales y/o grupales)	20	50
Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	730	0
Pruebas de evaluación	20	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Método expositivo

Estudio de casos

Aprendizaje basado en problemas

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje cooperativo

Tutorías

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0.0	5.0
Evaluación de trabajos	10.0	35.0
Pruebas de evaluación y/o exámenes	50.0	70.0

NIVEL 2: MATERIA 7. MENCIÓN EN MULTIMEDIA

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	48	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3



ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
24	12	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Producción multimedia		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Tecnología y gráficos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3



ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Programación transmedia		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Contenido digital		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6



ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Música y multimedia		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Tecnologías inmersivas		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9



6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Experiencia de usuario/a		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Proyecto transmedia		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	



ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CO6, CO9, CO10, CO11, CO12, C1, C3, C4, C6, H1, H2, H5 Específicos de mención CM1 CM2 CM3 CM4 COM1 COM2 COM3 COM4 COM5 COM6 COM7 COM8		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Producción multimedia 1.1 Equipo humano 1.2 Concepción del producto multimedia 1.2.1 Análisis, estudio y estrategia 1.2.2 Ficha del producto 1.1 Producción audiovisual: estudio y exteriores 1.2 Producción musical: estudio y exteriores 1.3 Estructura lógica de producción 1.4 Multimedia interactiva e hipermedia 1.5 Integración de medios en la web Twine: Sencilla herramienta gratuita para diseñar pequeños juegos narrativos sin programación. Otras herramientas de creación: 3.1 Scratch 3.2 Bitsy 3.3 Pulp 3.4 Ink 3.5 RenPy 3.6 Inform 7 3.7 RPG Maker 3.8 Game Maker 3.9 Godot 3.10 Roblox 3.11 Unity 3.12 Unreal Engine Procesado de señal 1.1 Posproducción sonora 2.2 Posproducción visual 2.3 Diseño y gráficos 2.4 Titulación. 2.5 Graphic motion Entornos y lenguajes de marcas 3.1 Componentes 3.2 Algoritmos multimedia 3.3 Emuladores 3.4 Bibliotecas JavaScript Transmedia Tecnología y gráficos Fundamentos en los gráficos por ordenador. Introducción a la generación de gráficos en tiempo real. Arquitecturas de hardware gráfico. Lenguajes y APIs de programación de gráficos. Principios del renderizado por ordenador. Programación gráfica a bajo nivel. Frame-buffer. Transformaciones. Proyecciones. Organización y ordenación espacial. Visibilidad y oclusiones. La cámara. Iluminación. Texturas. Modelado. Buffers adicionales. Interacción con usuarios. Programación gráfica de alto nivel. Motores gráficos. Pipeline de contenidos. Ciclos lógicos de procesamiento y renderizado. Efectos especiales. Programación de shaders. Programación y uso optimizado de la GPU. Programación transmedia Desarrollo web en lado cliente. Estructuración avanzada de websites. Lenguajes de programación web y plugins avanzados del lado cliente. Implementación de páginas web dinámicas y responsive. Usabilidad y accesibilidad de páginas web. Posicionamiento y visibilidad. Envío de datos de formulario. Gestión de recursos multimedia. Tiempos de respuesta y feedback. Compatibilidad cross-browser. Animaciones y efectos. Herramientas ReactJS, Single Page Apps (SPA), etc. Aplicación práctica Full-Stack. · Desarrollo del lado servidor. o Lenguajes de programación avanzada de servidor web. o Frameworks y plugins de desarrollo. o Recepción y gestión de datos de formulario. o Gestión de sesiones. o Almacenamiento en bases de datos. o Cookies, redirecciones y cabeceras HTTP. o Servicios web. o Conexiones seguras. o Gestión de transacciones económicas. o Herramientas NodeJS, ExpressJS, Handlebars, MongoDB y Mongoose. · Aplicaciones Web. o Servicios de hosting o Herramientas de gestión de websites online. o Integración con redes sociales. o Uso de APIs de terceros (Facebook, Twitter, Google Maps). o Web analytics. o Posicionamiento web. · Programación en lenguajes multimedia 3.2 Conceptos de CSS. 3.3 Creación de hojas de estilo con CSS3. 3.4 HTML5. Inclusión de medios en la web. 3.5 Gráficos 2D sobre canvas. 3.6 Gráficos vectoriales SVG · Entornos interactivos 2.1 Sensores multimedia 2.2 Circuitos y componentes 2.3 Bibliotecas/librerías · Mapping 3.1 Diseño y producción 3.2 Señal a tiempo real 3.3 Proyección · Postproducción digital 4.1 Chroma key 4.2 Escenografías digitales 4.3 Interacción · Adobe Flash profesional 5.1 Introducción a Flash. 5.2 Tecnologías relacionadas y tendencias. 5.3 La línea de tiempos. 5.4 Formas y símbolos. 5.4 Interpolaciones. Música y multimedia · Creación de música y audio. 1.1 Teoría musical. 1.2 Melodía y armonía. 1.3 Instrumentos analógicos y digitales. 1.4 Principios básicos de la composición musical interactiva. · Edición musical 2.1 Herramientas de edición 2.2 Edición multipista 2.3 Grabación y manipulación del audio. 2.4 Foley 2.5 Biblioteca de audio digital. 2.6 Edición de pistas de audio · Tecnología musical Motores de audio vs Middleware 3.1 Motores de audio 3.2 Middleware 3.3 Postproducción en hardware 3.4 Compresores Tecnologías inmersivas · Tecnología de RV (Realidad Virtual). o Definiciones. o Tipos de tecnologías existentes. o Aplicaciones. o Caso práctico en laboratorio. · Tecnología de RA (Realidad Aumentada). o Definiciones. Tipos de tecnologías existentes. Aplicaciones. Caso práctico en laboratorio. Tecnología de XR (Realidad Mixta). Definiciones. Tipos de tecnologías existentes. Aplicaciones. Caso práctico en laboratorio. Otras tecnologías inmersivas. Paradigmas de interacción natural. Tecnologías de bajo coste. Audio en entornos virtuales. Visualización científica. El Metaverso. Tendencias. Experiencia de usuario/a (UX) Proceso de trabajo UX 1.1 Concepto básicos de Usabilidad 1.2 Equipo de trabajo: Roles 1.3 Definición del proceso Frameworks clave § Introducción a la accesibilidad · UX Research 2.1 Métodos de Investigación UX § Captación § Entrevistas § Test de personas usuarias § Focus Group 2.2 Mapa de Empatía 2.3 Pain points 2.4 Persona · Métodos de representación del trabajo 3.1 Historias de Usuario 3.2 BluePrints, Customer Journey 3.3 Técnicas para la resolución de problemas o ideación · Arquitectura de la información 4.1 Técnicas para la definición de la Arquitectura de la Información · Wireframes 5.1 Crear esquemas y prototipos de baja fidelidad 5.2 Flujos de personas usuarias · Diseños de alta fidelidad 6.1 Crear diseños y prototipos de alta fidelidad 6.2 Elementos a contemplar en el diseño 6.3 Principios del diseño Visual 6.4 Iteración de los diseños Proyecto Transmedia · Preproducción del proyecto transmedia 1.1 Creación de la historia y su diseño 1.2 ROI 1.3 Audiencia y personajes 1.4 Guía de estilos · Evaluación 2.1 Fases del test 2.2 Interacción y resolución de errores 2.3 Experiencia de usuario 2.4 Equilibrado 2.5 Control de calidad · Gestión 3.1 Modelo de negocio 3.2 Presupuestos 3.3 Promoción y lanzamiento · Herramientas tecnológicas 4.1 Aplicaciones y programas 2D/3D 4.2 Soportes 4.3 Conexión entre plataformas/usuarios 4.4 Tecnologías emergentes Metodologías ágiles de gestión · La disciplina: oAgilismo como filosofía de trabajo. oManifesto ágil: oDisño centrado en usuario/a: oMetodologías: oDesarrollo de software: oLean: oSCRUM: oKanban: oDevOps · Gestión: oVersiones: oConfiguraciones: oCalidad del software: oRiesgos: oDocumentación: oPruebas: oEstudio detallado de una metodología ágil de desarrollo Multimedia.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
El estudiante deberá cursar los 48 créditos optativos ofertados, si desea cursar esta mención.		
En caso de que esté cursando el grado sin mención podrá escoger los créditos optativos ofertados en todo el título		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
No existen datos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		



5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases teórica	150	100
Clases práctica	130	100
Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	150	50
Tutorías (individuales y/o grupales)	20	50
Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	730	0
Pruebas de evaluación	20	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
Aprendizaje cooperativo		
Tutorías		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0.0	5.0
Evaluación de trabajos	10.0	35.0
Pruebas de evaluación y/o exámenes	50.0	70.0
NIVEL 2: MATERIA 8. PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	12	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		



NIVEL 3: Prácticas académicas externas		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Prácticas académicas externas		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CO3, CO4, CO9, CO10, CO12, C1, C3, C5, C6, H1, H2, H3		
5.5.1.3 CONTENIDOS		



Las Prácticas académicas externas están configuradas como dos ~~una~~ asignaturas optativas dentro del Grado. Su principal objetivo es la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos a lo largo del grado en un entorno empresarial. El objetivo de las prácticas académicas externas es situar al estudiante ante un escenario de aprendizaje profesional para que pueda desarrollar los resultados de formación y aprendizaje adquiridos durante sus estudios en el marco de la realidad empresarial o institucional en el contexto del grado. Las prácticas académicas externas se realizarán en una empresa, entidad u organismo de carácter público o privado. Esta experiencia sirve como complemento a la formación del estudiante y permite acercar a los estudiantes al ámbito profesional. El estudiante contará con un tutor académico y un tutor de prácticas en la empresa, entidad u organismo para su orientación y deberá presentar una memoria final. Los estudiantes podrán cursar las dos asignaturas, solo una de las dos y combinarla con una optativa de las ofertadas en el grado o no cursar prácticas y elegir los 12 créditos entre los ofertados en el grado y que no hayan cursado. ~~Los estudiantes que no deseen cursar esta asignatura podrán cursar 12 créditos entre el resto de optativas ofertadas en el grado.~~

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Para la evaluación se deberá considerar:

- Informe del tutor profesional con un peso del 30%.
- Informe del tutor académico con un peso del 30%.
- Valoración de la memoria de prácticas externas con un peso del 40%.

La materia optativa compuesta por dos asignaturas de prácticas académicas externas permite que el estudiante curse las dos asignaturas, ninguna o una de las dos en combinación con una asignatura optativa no cursada aún. Dada esta optatividad en el apartado de actividades formativas de esta ficha de materia se ha dejado reflejo de las horas totales como si el estudiante cursara 12 créditos de prácticas académicas externas. En caso de cursar una de las dos asignaturas se deberán cumplir 150 horas. @font-face {font-family:Batang; panose-1:2 3 6 0 0 1 1 1 1; mso-font-alt:##; mso-font-charset:129; mso-generic-font-family:roman; mso-font-pitch:variable; mso-font-signature:-1342176593 1775729915 48 0 2621599 0;}@font-face {font-family:"Cambria Math"; panose-1:2 4 5 3 5 4 6 3 2 4; mso-font-charset:0; mso-generic-font-family:roman; mso-font-pitch:variable; mso-font-signature:-536870145 1107305727 0 0 415 0;}@font-face {font-family:"\@Batang"; panose-1:2 3 6 0 0 1 1 1 1; mso-font-charset:129; mso-generic-font-family:roman; mso-font-pitch:variable; mso-font-signature:-1342176593 1775729915 48 0 2621599 0;}p.MsoNormal, li.MsoNormal, div.MsoNormal {mso-style-unhide:no; mso-style-qformat:yes; mso-style-parent:""; margin:0cm; mso-pagination:widow-orphan; font-size:12.0pt; font-family:"Times New Roman",serif; mso-fareast-font-family:"Times New Roman";}.MsoChpDefault {mso-style-type:export-only; mso-default-props:yes; font-size:11.0pt; mso-ansi-font-size:11.0pt; mso-bidi-font-size:11.0pt; font-family:"Calibri",sans-serif; mso-ascii-font-family:Calibri; mso-ascii-theme-font:minor-latin; mso-fareast-font-family:Calibri; mso-fareast-theme-font:minor-latin; mso-hansi-font-family:Calibri; mso-hansi-theme-font:minor-latin; mso-bidi-font-family:"Times New Roman"; mso-bidi-theme-font:minor-bidi; mso-fareast-language:EN-US;}.MsoPapDefault {mso-style-type:export-only; margin-bottom:10.0pt; line-height:115%;}div.WordSection1 {page:WordSection1;}

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

No existen datos

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

No existen datos

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Prácticas académicas externas	300	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje cooperativo

Tutorías

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación de las prácticas académicas externas	100.0	100.0

NIVEL 2: MATERIA 9. TRABAJO DE FIN DE GRADO

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster
ECTS NIVEL 2	12

DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual

ECTS Anual 1	ECTS Anual 2	ECTS Anual 3
ECTS Anual 4	ECTS Anual 5	ECTS Anual 6
12		

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
------------	---------	---------



Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
C03, C04, CO9, CO10, CO11, C1, C2, C4, C5, C6, H1, H4, H5		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
El Trabajo de fin de grado permitirá a los estudiantes relacionar aspectos prácticos y cuestiones profesionales con las diferentes materias que han cursado, y diseñar sus propios mecanismos de trabajo y aprendizaje. En eneral, se contemplan los siguientes contenidos: • <i>Game Design</i>. • Plataformas transmedia. Tecnología. • Producción y gestión del proyecto. • Guión. • Arte, estética y usabilidad. • Estimación de los mecanismos de seguimiento, métricas e indicadores a medir, que garantizaran el ROI esperado. • Diseño y programación de prototipo. • Diseño y ejecución de las fases de <i>playtest</i>. • Conclusiones, líneas de futuro y <i>postmortem</i> (qué fue bien, qué fue mal, qué aprendí). Se valorara# especialmente el acabado, el cierre del proyecto y el paso por todas sus fases. Cada TFG es el resultado de un proyecto que puede realizarse en grupos de hasta 4 alumnos. El grupo debe entregar a su director un borrador de la memoria antes de la fecha límite prevista en el calendario de TFG. En caso de trabajos no unipersonales, cada participante indicara# en la memoria su contribución al proyecto con una extensión de al menos dos páginas. Los estudiantes deberán presentar una memoria, asi# como realizar una exposición pública de su trabajo. El tribunal valorara# la memoria presentada, la exposición y la defensa de la misma.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
Para la evaluación se tendrán en cuenta los siguientes criterios: • Calidad de la memoria realizada un 40%. • Informe del tutor de TFG 10%. • Calidad de la presentación y defensa ante el tribunal 50%.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
No existen datos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Elaboración, preparación y defensa del TFG	300	5



5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Aprendizaje basado en proyectos		
Tutorías		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del TFG	100.0	100.0



6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS

Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad Euneiz	Profesor colaborador Licenciado	45	0	40
Universidad Euneiz	Profesor Contratado Doctor	55	100	60

PERSONAL ACADÉMICO

Ver Apartado 6: Anexo 1.

6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS

Ver Apartado 6: Anexo 2.

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 7: Anexo 1.

8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS

TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
0	0	0
CODIGO	TASA	VALOR %

No existen datos

Justificación de los Indicadores Propuestos:

Ver Apartado 8: Anexo 1.

8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS

No procede según el RD822/2021

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE https://www.euneiz.com/wp-content/uploads/2022/03/EUNEIZ_Calidad.pdf

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN

CURSO DE INICIO 

Ver Apartado 10: Anexo 1.

10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN

No procede

10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN

CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO
--------	------------------

11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO

NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
			
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
			
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
			

11.2 REPRESENTANTE LEGAL

NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
			



DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO

EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO

11.3 SOLICITANTE

NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO

DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO

EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO



Apartado 2: Anexo 1

Nombre : Documento1_EUNEIZ_G_AV_Aleg2_DEF_05062023.pdf

HASH SHA1 : 319E20ADA70ECA13DA5A941FF7E9B7DA33A051A4

Código CSV : 630703295116728666845443

Ver Fichero: Documento1_EUNEIZ_G_AV_Aleg2_DEF_05062023.pdf



Apartado 4: Anexo 1

Nombre :4.1_AccesoAdmision_1_20112022.pdf

HASH SHA1 :5A77641CEC8B98ACE441AC1BEEDBEE677DACB47E

Código CSV :565858335699689791988579

Ver Fichero: 4.1_AccesoAdmision_1_20112022.pdf



Apartado 5: Anexo 1

Nombre :5_DescripcionPlanEstudios_Alg1_Aleg2_21032023.pdf

HASH SHA1 :14F57EC14E82B3C8BD282A3E0F63DFCC77812CAF

Código CSV :630703004003524985979981

Ver Fichero: 5_DescripcionPlanEstudios_Alg1_Aleg2_21032023.pdf



Apartado 6: Anexo 1

Nombre :6.1_Profesorado_Alg1_Alg2_02062023.pdf

HASH SHA1 :6EBDE288C6D92DCA839A5E00B68638C674C9FFFC

Código CSV :630703063321521749311120

Ver Fichero: 6.1_Profesorado_Alg1_Alg2_02062023.pdf



Apartado 6: Anexo 2

Nombre :6.2_PersonalApoyo_Aleg1_21032023.pdf

HASH SHA1 :163CEDA3D7CBB3BB810730AB3D3F49DF8D0F1F83

Código CSV :596874383564512460109174

Ver Fichero: 6.2_PersonalApoyo_Aleg1_21032023.pdf



Apartado 7: Anexo 1

Nombre :7_Instalaciones_Alg1_Alg2_02062023.pdf

HASH SHA1 :D94A1C73D6355EC93EBDFBA4B311F14B9480E6AF

Código CSV :630703103431787044175981

Ver Fichero: 7_Instalaciones_Alg1_Alg2_02062023.pdf



Apartado 8: Anexo 1

Nombre :0_NoProcede.pdf

HASH SHA1 :5AEC7BEF0141279598147329F29DF8EF3F6D6611

Código CSV :565242112828410818968146

Ver Fichero: 0_NoProcede.pdf



Apartado 10: Anexo 1

Nombre :1_Calendario.pdf

HASH SHA1 :188C903AD5BA5536BFFE2E6885BE0FF7EAB81237

Código CSV :565243212820748166989750

Ver Fichero: 1_Calendario.pdf



