

Ensenyaments de Grau
Aprovació de memòries de verificació
Consell de Govern de 10 de desembre de 2015

Centre	Ensenyament	CACG
ENTI (Centre Adscrit)	G1069 Creació i Producció Digital	26 de novembre de 2015

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 de Barcelona		ENTI - Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas	08072255
NIVEL		DENOMINACIÓN CORTA	
Grado		Creación y Producción Digital	
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Graduado o Graduada en Creación y Producción Digital por la Universidad de Barcelona			
RAMA DE CONOCIMIENTO		CONJUNTO	
Artes y Humanidades		No	
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS		NORMA HABILITACIÓN	
No			
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
GASPAR ROSSELLÓ NICOLAU		Vicerector de Política Académica, Estudiantes i Calidad	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		41388206M	
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
GASPAR ROSSELLÓ NICOLAU		Vicerector de Política Académica, Estudiantes y Calidad	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		41388206M	
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
GASPAR ROSSELLÓ NICOLAU		Vicerector de Política Académica, Estudiantes i Calidad	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		41388206M	
2. DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN			
A los efectos de la práctica de la NOTIFICACIÓN de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.			
DOMICILIO		CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO
Gran Via de les Corts Catalanes, 585		08007	Barcelona
E-MAIL		PROVINCIA	TELÉFONO
suportmaster@ub.edu		Barcelona	934031128
			FAX
			934031155

3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999 de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, 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 5-1999, 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 59 de la 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999 de 13 de enero.

	En: Barcelona, AM 11 de noviembre de 2015
	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 Creación y Producción Digital por la Universidad de Barcelona	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
LISTADO DE MENCIONES				
No existen datos				
RAMA		ISCED 1	ISCED 2	
Artes y Humanidades		Diseño		
NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA				
AGENCIA EVALUADORA				
Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya				
UNIVERSIDAD SOLICITANTE				
Universidad de Barcelona				
LISTADO DE UNIVERSIDADES				
CÓDIGO	UNIVERSIDAD			
004	Universidad de Barcelona			
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
180	60	0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
12	96	12
LISTADO DE MENCIONES		
MENCIÓN		CRÉDITOS OPTATIVOS
No existen datos		

1.3. Universidad de Barcelona

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
08072255	ENTI - Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas

1.3.2. ENTI - Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL	VIRTUAL
Sí	No	No
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	TERCER AÑO IMPLANTACIÓN
80	80	80
CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN	TIEMPO COMPLETO	
80	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA

PRIMER AÑO	60.0	60.0
RESTO DE AÑOS	46.0	60.0
TIEMPO PARCIAL		
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	30.0	30.0
RESTO DE AÑOS	18.0	45.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
http://www.ub.edu/acad/noracad/permanencia.pdf		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
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 - Capacidad crítica y autocrítica y capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
CG2 - Capacidad de trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.
CG3 - Capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común, y para trabajar en equipos interdisciplinares y en contextos multiculturales.
CG4 - Capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos y de buscar e integrar nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.
CG5 - Capacidad de adaptarse al cambio y de enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
No existen datos
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1 - Implementar soluciones creativas en materia de producción artística digital a partir de la utilización de distintas plataformas, formatos y contenidos.
CE2 - Conocer los paradigmas de creación artística para su posterior aplicación vía medios digitales.
CE3 - Conocer los procesos de producción y gestión artística desde la vertiente digital.
CE4 - Emplear lenguajes de creación artística para la realización de producciones digitales.
CE5 - Emplear plataformas de creación digital para con los distintos tipos de proyectos del sector.
CE6 - Capacidad para analizar los motivadores genéricos y específicos que rigen el comportamiento de los usuarios/as de cara a la elaboración de mecánicas de juego adecuadas a los intereses finales del desarrollo en curso.
CE7 - Crear y redactar historias en un contexto transmediático de cara a su inclusión en los desarrollos de arte, en aplicaciones digitales y analógicas.
CE8 - Emplear herramientas de diseño que permitan la implementación de conjuntos gráficos y sonoros susceptibles de ser incluidos en los desarrollos finales de realidad virtual y aumentada.
CE9 - Diseñar la escaleta de creación de producciones digitales en lo relativo a la conceptualización de historias, desarrollo de materiales desde el diseño y recreación de elementos de juego para juegos aplicados, entretenimiento temático y videojuegos.
CE10 - Emplear los mecanismos de gestión adecuados al área específica de estudio desde la monetización de contenidos, los modelos de negocio digital y el uso de mecanismos ágiles de gestión de proyectos en el ámbito interactivo.
CE11 - Aplicar las métricas de estudio de mercado y análisis de audiencias a los procesos de desarrollo de videojuegos y juegos aplicados.
CE12 - Gestionar el perfil propio así como el de comunicación con el resto de perfiles implicados en el desarrollo de productos digitales de entretenimiento.

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

INFORMACIÓN RELATIVA AL ACCESO DE APLICACIÓN AL SISTEMA UNIVERSITARIO DE CATALUÑA

El acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado se realiza en la Universidad de Barcelona de acuerdo con lo estipulado en el RD 1892/2008 y en el RD 412/2014, de acuerdo a la vigencia temporal recogida en su disposición adicional cuarta.

Para acceder a estudios de grado hay que cumplir uno de los siguientes requisitos:

- Haber obtenido el título de bachillerato o equivalente y haber superado las pruebas de acceso a la universidad (PAU), más conocidas como selectividad.
- Haber obtenido un título de ciclo formativo de grado superior, ciclo formativo de artes plásticas y diseño o de enseñanzas deportivas.
- Haber superado las pruebas de acceso a la universidad para mayores de 25 años o para mayores de 45 años.
- Cumplir las condiciones para el acceso para mayores de 40 años.
- Tener homologado el título de bachillerato de acuerdo al RD 412/2014 que desarrolla la LOMCE (únicamente no residentes no comunitarios y no suscriptores de convenios bilaterales)

Las personas mayores de 40 años, sin titulación académica que habilite para acceder a la universidad por otras vías de acceso, que quieran iniciar estudios de grado en la Universidad de Barcelona pueden acceder a ellos mediante la acreditación de experiencia laboral o profesional. Para ello han de formalizar una inscripción y superar las fases de valoración de méritos y de entrevista personal. Cada año la Universidad de Barcelona establece una reserva para esta vía de acceso de hasta un 1% de las plazas que ofrezca la enseñanza de grado.

Las personas mayores de 45 años, sin la titulación exigida por la normativa vigente, que quieran iniciar estudios de grado en la Universidad de Barcelona pueden acceder a ellos mediante la realización de las pruebas de acceso a la universidad para mayores de 45 años. Para ello han de superar una prueba de acceso y una entrevista personal. Los candidatos que accedan a la universidad por medio de las pruebas de acceso a mayores de 45 años tienen reservado un 1% de las plazas de cada enseñanza.

Los estudiantes procedentes de PAU, de Ciclos formativos y de la prueba de mayores de 25 años, para acceder al primer curso de un estudio universitario en cualquiera de las siete universidades públicas de Cataluña, deben realizar la preinscripción universitaria.

La preinscripción universitaria en Cataluña es un sistema coordinado de distribución de los estudiantes que garantiza la igualdad de condiciones en el proceso de ingreso al primer curso de cualquier estudio universitario entre los que se incluye el grado. No se utiliza este sistema para el acceso a los estudios de máster. En el momento de formalizar la preinscripción universitaria, el estudiante puede solicitar hasta 8 preferencias, las cuales han de estar ordenadas por orden de interés. Esta preinscripción es compatible con otras solicitudes a universidades privadas, a distancia o de otras comunidades autónomas, aun cuando el estudiante sólo podrá matricularse en un solo centro. La información relativa a las vías de acceso a los estudios universitarios la facilita cada curso académico la Generalitat de Catalunya y se actualiza en función de las decisiones tomadas en el Consejo Interuniversitario de Catalunya, ya que el sistema de admisión es único para todas las universidades públicas de la comunidad autónoma. Finalmente hay que indicar que la asignación de plazas por parte de la Comunidad autónoma se realizará según lo indicado en el capítulo VI ¿Admisión a las universidades públicas españolas? del REAL DECRETO 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas, y, asimismo, se registró por el RD 412/2014, de acuerdo a la vigencia temporal recogida en su disposición adicional cuarta.

La Generalitat de Catalunya ha establecido también un procedimiento específico de acceso y admisión para titulaciones de grado, dirigido a estudiantes procedentes de sistemas de educación de estados no miembros de la Unión Europea o de otros estados con los cuales no se hayan suscritos acuerdos internacionales en régimen de reciprocidad, que no tengan nacionalidad de un estado miembro de la Unión Europea y que no tengan residencia en el estado español. La Oficina de Acceso a la Universidad de la Generalitat de Catalunya es la encargada de gestionar la admisión de estos estudiantes en las universidades públicas catalanas. La información relativa al acceso a los estudios universitarios por parte de estos estudiantes la facilita cada curso académico la Generalitat de Catalunya: http://universitatsirecerca.gencat.cat/ca/03_ambits_dactuacio/acces_i_admissio_a_la_universitat/acces-per-a-estudiants-estrangers/batxillerat/

Acreditación de conocimiento de una tercera lengua al acabar los estudios

En cuanto a la acreditación de conocimiento de una tercera lengua, la Universitat de Barcelona tiene recogido en su Plan de lenguas, aprobado por el Consejo de Gobierno de 12 de junio de 2013, la misión inequívoca de contribuir a los principios de comunicación eficaz, enriquecimiento cultural mutuo e intercomprensión que la adquisición de la competencia lingüística en una tercera lengua garantiza. En su apuesta por el multilingüismo, la UB da prioridad al conocimiento y uso del inglés internacional, lengua de intercambio y comunicación en la mayoría de disciplinas académicas y lengua vehicular en diversos ámbitos de las relaciones internacionales, juntamente con el alemán, el francés y el italiano. La adquisición de esta competencia ha de permitir que los estudiantes sean capaces de tener un conocimiento instrumental de una de estas lenguas que les permita el acceso a la bibliografía y a la producción científica, el intercambio universitario y las posibilidades de internacionalización.

De acuerdo con las directrices del Consejo Interuniversitario de Catalunya sobre el requerimiento que los estudiantes alcancen la competencia lingüística en una tercera lengua al finalizar los estudios, y de acuerdo nuevamente a lo descrito en el citado Plan de Lenguas, los centros han de prever que la adquisición progresiva de la competencia permita, de manera gradual

*Ser capaz en primer y segundo curso de consultar bibliografía y utilizar adecuadamente recursos didácticos en esta lengua, según las especialidades y a partir del nivel de salida del bachillerato

*Ser capaz, en tercer curso de seguir una clase en esta lengua, es decir, haber obtenido un determinado nivel de comprensión oral y escrita de acuerdo al nivel B1 del Marco europeo común de referencia.

*Ser capaz, en cuarto curso, de poder expresarse correctamente de manera oral y escrita en esta lengua, de acuerdo al nivel B2 del Marco europeo común de referencia.

En este sentido, la UB apuesta de manera decidida por facilitar al estudiante el diagnóstico sobre su situación inicial en cuanto a la competencia lingüística para poderlo ubicar correctamente de acuerdo con las premisas anteriormente citadas. De esta manera, en el caso que el estudiante no llegue a la universidad con la competencia conseguida, la UB le ofrece, a través de su Escuela de Idiomas Modernos un amplio abanico de cursos, ordinarios, intensivos o semipresenciales, que han de permitir mejorar la competencia lingüística y acreditarla adecuadamente. A esta oferta añade, en la medida de las posibilidades presupuestarias, la convocatoria de ayudas para financiar la realización de estos cursos.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

La evaluación continua que el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) propone es fundamental para cursar y finalizar los estudios universitarios y concretamente el grado en cuestión. El modelo de enseñanza presencial clásico, asistir a clase y aprobar los diferentes exámenes, forma parte de las ocupaciones de los estudiantes pero en base al nuevo modelo que el EEES quiere implementar el alumno deberá dedicar tiempo al estudio, profundizar y complementar la información recibida en clase. Así como consultar dudas o aplicar los conocimientos adquiridos en casos prácticos.

La Universidad de Barcelona promueve y ofrece apoyo a los servicios y actividades que permiten al estudiante desarrollar la actividad universitaria de manera óptima. Facilita el acceso a las bibliotecas, pone al alcance el uso del Campus Virtual, informa de las posibles becas y ayudas (y se encarga de su gestión), promueve la movilidad nacional e internacional de los estudiantes, posibilita la realización de prácticas en empresas y gestiona programas de integración para estudiantes con necesidades especiales.

Biblioteca

La Biblioteca de la UB dispone de una red de diecinueve bibliotecas ubicadas en los diversos campus y centros de la universidad. Su fondo es de casi dos millones de libros y revistas especializadas, en versión impresa o en versión electrónica, y es una de las primeras bibliotecas de Cataluña y del Estado español.

La oferta de servicios y recursos bibliotecarios está adaptada a las necesidades de los universitarios y pone al alcance de los usuarios servicios como:

- Salas y lugares habilitados para el estudio
- Aulas con ordenadores conectados a Internet, para acceder a todos los recursos de información.
- Zona Wi-Fi, disponible ya en casi todas las bibliotecas.
- Servicio de préstamo de ordenadores portátiles, para buscar información o acceder a los campus digitales de la UB.
- Amplios horarios de apertura durante la semana, que se amplían en época de exámenes.
- Servicio de préstamo.
- Acceso libre a los más de 6.300 puntos de lectura, muchos de los cuales están equipados para poder trabajar en ordenador.
- Sesiones de formación de usuarios, para aprovechar al máximo todos los recursos de información disponibles y conocer los servicios específicos para cada enseñanza.
- Servicio «Pregunta al bibliotecario», para resolver cualquier cuestión sobre la biblioteca y la investigación bibliográfica. Disponible las 24 horas, los 7 días de la semana.

Campus Virtual

El Campus Virtual de la UB es un entorno de aprendizaje en línea que da apoyo a la docencia presencial y semipresencial y también al estudio, centrandolo la atención en el proceso de aprendizaje.

La dinámica del Campus Virtual se desarrolla a través de aulas virtuales donde los estudiantes pueden consultar los contenidos de las asignaturas, enviar trabajos, contactar con el profesorado o con el resto de compañeros, o incluso acceder a las calificaciones.

Sólo hay que conectarse en cualquier momento, dado que el entorno funciona las 24 horas del día.

El Campus Virtual también permite disponer de un espacio común que facilita el contacto entre los compañeros, el uso de listas de distribución, foros, chats y mensajería interna.

Becas y ayudas

Estas son algunas de las becas y ayudas que se pueden solicitar para cursar un grado:

- **Beca general y de movilidad**
- **Beca equidad**
- **Beca de movilidad - Erasmus**
- **Beca de colaboración en departamentos (MECD)**
- **Beca de colaboración UB**
- **Ayudas para la participación programas de movilidad internacional**
- **Ayudas UB de intercambio con universidades extranjeras**
- **Ayudas del programa Drac**
- **Ayudas para cursos de lenguas extranjeras en verano**

En la dirección <http://www.ub.edu/monub/beques/> se encuentra información actualizada sobre la oferta de becas y ayudas.

Plan de acción tutorial

Uno de los cambios que ha conllevado la implementación del espacio europeo de educación superior es la evaluación continua. Esta solo es posible con la tutoría. La ayuda al alumnado es fundamental para elaborar y revisar sus objetivos académicos, profesionales y personales.

Más allá de la inherente transmisión de conocimiento y experiencia, el profesor tutor permite asistir a los estudiantes en una mejor y más rápida adaptación al medio universitario, optimizar mejor los recursos que la universidad ofrece, mejorar el rendimiento académico, elegir de forma más segura el itinerario curricular y sobretodo proporcionar los conocimientos para una mejor inserción laboral.

El profesor tutor constituye una referencia, un mentor, para la formación integral del estudiante en aspectos tan importantes como el intelectual, afectivo, personal y social. De ahí la importancia del trato individualizado del alumno, es decir, una atención ajustada a las circunstancias, necesidades, características y aspiraciones del tipo de alumnado que le permita establecer las bases de su aprendizaje a lo largo del tiempo.

En ENTI los alumnos y alumnas pueden solicitar tutoría con cualquier de los profesores existentes en los centros gracias a las franjas habilitadas para ello. Las tutorías pueden solicitarse presencial o telemáticamente y se atienden con prioridad.

También se establece un sistema de autorregulación por parte del propio alumnado y de autoayuda o ayuda en grupo, a la vez que se trabaja especialmente la competencia de trabajo en equipo, mediante un sistema por el cual el grupo se divide en diversos subgrupos, de esta forma se establece un modelo de expectativa común que favorece el interés del grupo porque nadie quede descolgado así como el interés y responsabilidad del individuo por trabajar en aras del beneficio común. Se prevé la creación de sistemas de ayuda dentro del mismo subgrupo y de co-evaluaciones entre sus miembros. Tanto de grupos que valoran y critican positivamente a otros grupos como miembros de un mismo grupo que se facilitan la misma información a nivel interno.

Puede ampliarse la información al respecto del plan de acción tutorial con actividades complementarias detalladas en el apartado de Programas de Integración.

Movilidad nacional e internacional

Movilidad nacional

Las universidades españolas a lo largo del tiempo han creado diferentes planes y programas para impulsar y favorecer la movilidad de los estudiantes y el intercambio de estos entre los diferentes centros con la finalidad de mejorar la calidad de la educación y profundizar el conocimiento de otras realidades y/o especialidades.

El Sistema de Intercambio entre Centros Universitarios Españoles (SICUE) es el programa que las universidades españolas han creado para regular e impulsar la movilidad y el intercambio de estudiantes. Este sistema se basa, en buena parte, en programa Erasmus. Un programa creado por la Comisión Europa y que tiene como ámbito de actuación todas universidades del EEES.

De acuerdo con todo lo dicho la Universidad de Barcelona promueve la movilidad de sus estudiantes a partir de programas como el SICUE. El objetivo es mejorar y enriquecer los conocimientos y la experiencia de los estudiantes. La Universidad de Barcelona dispone de 50 acuerdos de colaboración o convenios bilaterales con otras universidades españolas que permiten a los alumnos estudiar en otras universidades del Estado.

Mediante el programa de movilidad SICUE, los estudiantes pueden realizar parte de sus estudios (entre un mínimo de 3 meses y un máximo de 9) en cualquiera de las otras universidades españolas con las que su centro de estudios tenga establecido convenio. El acuerdo garantiza el reconocimiento académico y de aprovechamiento, así como la adecuación a su perfil curricular.

Los estudiantes que obtienen plaza en el programa de movilidad SICUE y que cumplen determinados requisitos pueden pedir la beca Séneca, que da apoyo económico al programa de movilidad.

Consulta toda la información sobre la movilidad nacional SICUE para los estudiantes de la UB.

Movilidad internacional

Entre las universidades catalanas la Universidad de Barcelona destaca por su vocación internacional. Para los estudiantes y docentes, las relaciones, intercambios y acuerdos con universidades de otros países fraguados en muchos años por parte de la UB, posibilitan intercambios con más de 400 universidades. Estas universidades representan más de 40 países y más de 15 lenguas.

Los diferentes programas de intercambio internacional mejoran la calidad de la educación superior y aportan beneficios académicos y profesionales que contribuyen al desarrollo integral de la persona. Al mismo tiempo mejoran las expectativas de inserción laboral en otros países.

Por estas razones, muchos estudiantes de diversa procedencia realizan cada año parte de su formación en un país diferente al suyo.

Así mismo ENTI-UB ya establecido contactos con otras universidades extranjeras para establecer convenios de cooperación e intercambio en el ámbito específico de la creación y la producción digital. Vale la pena resaltar los acuerdos con el 3D, College of Denmark y la incubadora de proyectos digitales situada en Utrecht, el Ducht Game Garden.

Los distintos acuerdos de la UB con universidades extranjeras y el marco legal y de apoyo a través de los programas de intercambio y movilidad internacional aportan grandes beneficios a la formación integral del estudiante ya que:

- Se crean mecanismos de convalidación de las materias cursadas en la universidad extranjera para que sean reconocidas como parte de los propios estudios.
- Se aprenden nuevas metodologías de trabajo y se refuerza el uso de otras lenguas.
- El expediente académico y el currículo se valoran más en el mercado de trabajo.
- Se gana en madurez, tolerancia, confianza e iniciativa. Y a desenvolverse en un medio diferente.
- Se comparten otras maneras de vivir en sociedades con culturas diferentes..

Los estudiantes de la UB tienen la posibilidad de participar en programas de intercambio internacional y realizar una estancia de habitualmente uno o dos semestres en una universidad extranjera. El programa en el que participan más estudiantes es el Erasmus, pero también hay convenios generales y específicos, de condiciones muy similares a los del programa Erasmus, que posibilitan los intercambios con universidades tanto europeas como de otros continentes.

Así como en el caso de los acuerdos de ENTI-UB con otros centros extranjeros que permite la celebración de eventos de carácter internacional y en algunos casos utilizando la metodología de trabajo Jam. Esta consiste en la cooperación de diferentes grupos de estudiantes de diferentes países, en red o presencial, que diseñan productos digitales en periodos de tiempo limitados.

Prácticas y trabajo

La Universidad de Barcelona fomenta que sus estudiantes y titulados puedan afrontar el paso entre el mundo universitario y el mercado laboral de una manera óptima mediante una serie de acciones.

Feina UB se encarga de llevar a cabo esta tarea y trabaja en dos ámbitos diferenciados: la inserción laboral y la orientación profesional. Para estas tareas, cuenta con un equipo de orientadoras, con una aplicación de prácticas en empresas y con una bolsa de trabajo.

Las prácticas en empresas son el primer contacto del estudiante con el mundo laboral. Pueden ser reconocidas y valoradas dentro del currículo académico.

La relación que se establece entre el estudiante y la empresa es estrictamente académica y no laboral. Las prácticas pueden ser de dos tipos:

- Prácticas curriculares, que constan en los planes de estudio y tienen reconocimiento académico.
- Prácticas no curriculares (conocidas como convenios de cooperación educativa), que permiten profundizar la formación práctica de los estudios, bajo la supervisión del centro de la UB, aunque no estén específicamente incluidas en los planes de estudios.

Feina UB también ofrece servicios y actividades para facilitar la conexión entre el mundo universitario y el mercado laboral.

Servicios de intermediación de trabajo y de prácticas en empresas

- Bolsa de trabajo
- Prácticas en empresas e instituciones nacionales e internacionales
- Becas Leonardo de movilidad internacional

Servicios de orientación profesional

- Jornadas de orientación profesional
- Cursos, talleres y seminarios de formación en competencias y habilidades
- Curso en línea de técnicas de búsqueda de trabajo (TRF)
- Club de Trabajo: espacio con recursos y asesoramiento especializado para la inserción laboral
- Entrevistas de orientación profesional

Participación de las empresas e instituciones en la UB

- Foro de Ocupación
- Participación en ferias de trabajo
- Presentaciones de empresas

Programas de integración

La Universidad de Barcelona desarrolla servicios de carácter asistencial dirigidos tanto a los estudiantes con necesidades especiales como a estudiantes con necesidades de carácter temporal o intercultural.

El objetivo es garantizar un trato equitativo y una igualdad de oportunidades efectiva para los estudiantes, dentro de la vida académica universitaria, así como promover la sensibilización y concienciación del resto de miembros de la comunidad universitaria y de la sociedad en general.

Desde la Oficina de Programas de Integración se desarrollan los programas siguientes:

Programa «Fem vía». Responsable de la atención directa a las necesidades especiales de los alumnos con algún tipo de discapacidad. El objetivo es promover la igualdad de oportunidades y la plena inclusión de los estudiantes con discapacidad en la vida académica.

Su actuación consta de:

- Programas de acogida especiales a los estudiantes de nuevo acceso para la detección de necesidades y la plena inclusión en la UB
- Asesoramiento y apoyo continuado a los estudiantes discapacitados durante los estudios
- Alumnos de apoyo a los estudiantes discapacitados
- Iniciativas de accesibilidad y ayudas técnicas
- Bolsa de trabajo e inserción laboral

Programa de atención temporal. Tiene el objetivo de dar apoyo temporal a aquellos estudiantes que, como consecuencia de acontecimientos personales o familiares, necesitan un apoyo adicional para el seguimiento de sus estudios.

Programa de atención a la diversidad. Tiene el objetivo de facilitar la incorporación y la inclusión social y educativa de todo el alumnado, favoreciendo un clima de convivencia y respeto.

Durante todo el tiempo que el alumno permanezca matriculado en ENTI-UB tiene a su servicio el S. O. A. o Servicio de Orientación al Alumno, para cualquier duda, conflicto, problema o dificultad que tenga en relación con el buen rendimiento académico en sus estudios. Este servicio está formado por un profesional de la psicología.

También está prevista la tutorización del alumnado y en concreto para conocer la progresión de su aprendizaje, la dirección y cada uno de los profesores disponen de un horario de atención al alumno, velando por conocer cómo va su formación, qué dificultades se encuentra, qué resultados académicos está obteniendo, y facilitando soluciones para la mejora de todo el proceso educativo, en conexión también con los niveles superiores de coordinación académica establecidos con la propia Dirección de ENTI-UB.

También se establece un sistema de autorregulación por parte del propio alumnado y de autoayuda o ayuda en grupo, a la vez que se trabaja especialmente la competencia de trabajo en equipo, mediante un sistema por el cual el grupo se divide en diversos subgrupos, de esta forma se establece un modelo de expectativa común que favorece el interés del grupo porque nadie quede descolgado así como el interés y responsabilidad del individuo por trabajar en aras del beneficio común. Se prevé la creación de sistemas de ayuda dentro del mismo subgrupo.

El objetivo de los procedimientos de acogida es facilitar la incorporación de los nuevos estudiantes a la Universidad en general y a la titulación en particular.

Los responsables de la sesión de bienvenida de los nuevos estudiantes serán el Director de ENTI-UB y el coordinador de estudios.

- El contenido de esta sesión incluirá explicaciones sobre:
- Ubicación física de los estudios dentro de ENTI-UB.
- Objetivos formativos de la titulación. Motivación para cursar éstos estudios.

- Estructuración de los estudios.
- Importancia del aprendizaje autónomo.
- Importancia de los resultados del estudio (notas) para estudios posteriores o acceso a becas, plazas de residencia, etc.
- Servicios de la Universidad: biblioteca, sala de ordenadores, correo electrónico, Internet, intranet y toda la red informática a disposición de los estudiantes para que la utilicen con finalidad exclusivamente académica.
- Presentación con más detalle de lo que el estudiante puede encontrar en la web de la UB.

En la sesión de bienvenida, se entrega un dossier informativo que contiene:

- Información general de (responsables y direcciones de secretaría académica de , coordinación de estudios, sección informática, conserjería, biblioteca, delegación de estudiantes, servicio de fotocopias, etc.).
- Información sobre el sistema de gobierno de ENTI-UB.
- Información académica (plan de estudios, calendario académico, estructura y horarios de las unidades de aprendizaje por objetivos, fechas y metodología de las evaluaciones, etc.).
- Información de los recursos tecnológicos a disposición de los estudiantes de la UB y de ENTI -UB (web institucional, intranet docente, catálogo de servicios informáticos, correo electrónico, etc.).

A lo largo de los estudios universitarios, el estudiante dispone de diversas figuras para facilitarle un seguimiento y orientación.

En este punto definimos el tipo de orientación que recibirá y que agentes le darán respuesta:

- Orientación y seguimiento en contenidos específicos de asignaturas/materias de las titulaciones: ATENCIÓN PERSONALIZADA o TUTORÍA DOCENTE.

Esta orientación la lleva a término el profesor propio de cada asignatura con los estudiantes matriculados a la misma. (La finalidad de esta orientación es: planificar, guiar, dinamizar, seguir y evaluar el proceso de aprendizaje del estudiante teniendo en cuenta su perfil, intereses, necesidades, conocimientos previos, etc.) y las características/exigencias del contexto (EEES, perfil académico/profesional, demanda socio-laboral, etc.).

Si la materia/asignatura que se imparte es presencial, estas funciones se desarrollarán en un entorno presencial. No obstante, el profesorado podrá utilizar la Herramienta de Campus Virtual y otras tecnologías como recurso para la docencia presencial.

- Orientación y seguimiento en períodos de prácticas: TUTORIA DE PRÁCTICAS EXTERNAS.

Esta orientación se desarrolla a través de tutores externos (tutores ubicados profesionalmente a la institución/centro donde el estudiante realiza las prácticas) y tutores internos o de centro (profesores de la universidad).

Se trata de una figura específica que realiza el seguimiento y evaluación del estudiante en su período de prácticas.

Este tipo de seguimiento tiene un carácter específico, en función del ámbito en que el estudiante realiza las prácticas.

En concreto, los beneficios que aporta al estudiante son:

- Le ayuda a ubicarse con más facilidad en el entorno profesional de prácticas.
- Le ayuda a vincular los conocimientos teóricos con los prácticos.
- Le orienta para un mejor aprovechamiento académico y profesional de las prácticas externas.
- Orientación y seguimiento transversal para facilitar un apoyo y formación integral al estudiante a lo largo de su trayectoria académica en la Universidad: TUTORÍA ACADÉMICA (Plan de Acción Tutorial).

Esta orientación se ofrece a través de las tutorías académicas, que corresponde a los docentes de la titulación donde se aplica.

Se trata de una figura transversal que acompaña y asesora al estudiante a lo largo de su trayectoria académica, detecta cuando existe algún obstáculo o dificultad y trabaja conjuntamente con el Responsable de Tutoría para dar respuesta.

La finalidad de este modelo de orientación es: Facilitar a los estudiantes todas las herramientas y ayuda necesaria para que puedan conseguir con éxito tanto las metas académicas como personales y profesionales que les plantea la Universidad.

En concreto, los beneficios que aporta al estudiante son:

- Le ayuda a ubicarse con más facilidad en la Universidad
- Le orienta en el diseño y aprovechamiento de su itinerario curricular
- Le orienta en relación a decisiones y necesidades relacionadas con su trayectoria académica y proyección profesional.

Los objetivos que se plantea la tutoría académica, la manera como se desarrollan, evalúan y los recursos que se destinan, se definen en el Plan de Acción Tutorial de Centro.

MENTORÍA ENTRE IGUALES

En ENTI-UB existe la figura del estudiante mentor. La mentoría entre iguales es una estrategia de orientación y ayuda entre un mentor (alumno de cursos superiores) y un estudiante o grupos de estudiantes de nuevo ingreso.

Algunos de los beneficios que aporta al estudiante mentorizado son:

- Le ayuda a incorporarse con más facilidad a la Universidad.
- Le ayuda en el desarrollo de habilidades básicas para el progreso dentro de la titulación, la búsqueda de información, habilidades de investigación, etc.

Algunos de los beneficios que puede aportar al estudiante mentor son:

- Desarrollar competencias transversales como toma de decisiones, liderazgo, planificación, gestión de grupos, comunicación)

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO

MÁXIMO

0

36

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	27
<p>La Universitat de Barcelona, de acuerdo con los objetivos y los preceptos desarrollados en el decreto 1393/2007 de ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, aprobó en la Comisión Académica de Consejo de Gobierno de 7 de junio de 2011 y modificada por Consejo de Gobierno de 29 de mayo de 2013, una normativa específica de transferencia y reconocimiento de créditos que fomenta la movilidad de los estudiantes en tanto que esta no ha de suponer ningún tipo de impedimento a la acumulación de créditos que el propio espíritu de adecuación al espacio europeo de educación superior contempla y defiende. La normativa es de aplicación a todos los estudiantes que cursen o hayan sido admitidos para cursar enseñanzas de Grado y Master. En este sentido, la citada normativa, contempla:</p> <p>La transferencia de créditos entendida como la inclusión, en todos los documentos académicos oficiales acreditativos, de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursados con anterioridad en la Universitat de Barcelona o en otras universidades siempre que no hayan conducido a la obtención de un título oficial. Estos créditos, sin embargo, no serán considerados en el cómputo de créditos propios de la titulación ni se considerarán sus calificaciones en el cálculo de la nota media del expediente, excepto los que hayan dado lugar a reconocimiento. Por otro lado, el reconocimiento de créditos supone la aceptación por parte de la Universidad de aquellos créditos que, cursados y superados en el marco de otra titulación oficial, en la Universitat de Barcelona o en otras universidades, se consideran superados por reconocimiento en el expediente final a los efectos de obtención de un título oficial, con pleno valor académico de las calificaciones de origen. La normativa regula el sistema y el procedimiento a seguir así como los criterios a utilizar, desde el respeto tanto a la legalidad vigente como a las disposiciones inspiradoras de la declaración de Bolonia, en el proceso de transferencia y reconocimiento de créditos.</p> <p>Asimismo la Universidad de Barcelona es consciente de que la formación en cualquier actividad profesional debe contribuir al conocimiento y desarrollo de los Derechos Humanos, los principios democráticos, los principios de igualdad entre mujeres y hombres, de solidaridad, de protección medioambiental, de accesibilidad universal y diseño para todos, y de fomento de la cultura de la paz.</p> <p>Por este motivo, el concepto de reconocimiento, para las titulaciones de Grado, recoge la participación en actividades universitarias que incluyan los aspectos antes mencionados, además de actividades culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación hasta un máximo de 6 créditos.</p> <p>Estos créditos se consideran como créditos optativos superados en la titulación correspondiente aunque no ponderarán en el cálculo de la nota media del expediente.</p> <p>Desde los servicios, plataformas y fundaciones generales de la propia Universidad, o desde sus distintos Centros, se organizarán dichas actividades.</p> <p>Los reconocimientos por representación estudiantil se reservarán para estudiantes electos que sean miembros y participen activamente en los Consejos de Estudio, las Juntas de Centro, el Claustro, el Consejo de Gobierno, y las comisiones delegadas de los órganos de gobierno.</p> <p>Todas las solicitudes, tanto de transferencia como de reconocimiento de créditos tienen que ir dirigidas al Decano/Decana, Director/Directora del Centro que es el máximo responsable de la resolución.</p> <p>Para más información puede consultarse dicha normativa en: http://www.ub.edu/acad/noracad/RC_GRAU_NORMES.pdf</p> <p>Además la experiencia laboral y profesional acreditada podrá ser también reconocida en forma de créditos que computarán a efectos de la obtención del título de Grado en Creación y Producción Digital siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes a dicho título. El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de la experiencia profesional o laboral y de enseñanzas no universitarias no oficiales no podrá ser superior al 15 por ciento del total de créditos que constituyen el plan de estudios.</p> <p>En cuanto a los criterios que se aplican al reconocimiento de la experiencia laboral y profesional, la dirección del centro tendrá en cuenta el tipo de funciones, el nivel laboral, los años de experiencia y el ámbito profesional para poder decidir la tipología de asignaturas que podrán ser objeto de reconocimiento.</p>	
4.5 CURSO DE ADAPTACIÓN PARA TITULADOS	

5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 5: Anexo 1.		
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
Teoría		
Prácticas de problemas		
Prácticas de laboratorio		
Prácticas externas		
Prácticas especiales		
Trabajo tutelado		
Trabajo autónomo		
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Conferencias: Exposición pública sobre un tema de carácter científico, técnico o cultural llevada a cabo por una persona experta.		
Resolución de problemas: En la actividad de resolución de problemas, el profesorado presenta una cuestión compleja que el alumnado debe resolver, ya sea trabajando individualmente, o en equipo.		
Realización carpeta aprendizaje: La realización de una carpeta de aprendizaje del estudiante permite recoger los esfuerzos del alumnado y los resultados del proceso de aprendizaje, incorporando trabajos elaborados por el estudiante.		
Laboratorio de problemas: El laboratorio de problemas se organiza con grupos reducidos en los que el alumnado resuelve problemas con la ayuda y orientación de un profesor o profesora.		
Elaboración de proyectos: Metodología de enseñanza activa que promueve el aprendizaje a partir de la realización de un proyecto: idea, diseño, planificación, desarrollo y evaluación del proyecto.		
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...		
Pruebas orales: entrevistas o exámenes, puestas en común, exposiciones...		
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...		
5.5 SIN NIVEL 1		
NIVEL 2: Arte		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Arte
ECTS NIVEL2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6	6	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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS

No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Representación Gráfica		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Conceptos de Arte Moderno		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

NIVEL 3: Conceptos de Arte Contemporáneo		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los léxicos propios del dibujo, la geometría, la morfología y la anatomía relacionados con la producción de tipo artístico, adquiriendo el vocabulario específico relativo al contenido. • Identificar los distintos aspectos y los procesos de más importancia relativos a la teoría del arte, identificando las manifestaciones y prácticas artísticas más relevantes. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Representación Gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geometría y arte • Técnicas, instrumentos y materiales • Apuntes en perspectiva, croquis y convenciones gráficas • Representación diédrica, Métodos. Problemas de posición y medidas. Superficies elementales • Perspectivas paralelas y proyecciones axonométricas • Perspectiva: visión y representación • Anatomía humana analítica y funcional. Osteología: articulaciones y movimientos • Trabajo de síntesis <p>Conceptos de Arte Moderno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexiones, perspectivas y enfoques del arte • Conceptos de la modernidad: del humanismo a la ilustración • Procesos de transformación y cambio: desde el mundo ilustrado hasta final del siglo XIX • Antecedentes inmediatos de las teorías y las prácticas contemporáneas: el arte de la primera mitad del siglo XX <p>Conceptos de Arte Contemporáneo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexiones , perspectivas y cartografías sobre el arte internacional desde 1945 : el discurso crítico y las políticas culturales • El debate sobre el proyecto moderno: teoría de la vanguardia , autonomía del arte, cultura de masas , desmaterialización del objeto artístico y realidad • El paradigma de la diferencia sexual más allá del canon patriarcal : teoría feminista y prácticas artísticas contemporáneas • Postmodernidad : un nuevo marco de debate sobre la cultura y la producción visual desde los años ochenta 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG4 - Capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos y de buscar e integrar nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.		

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		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE2 - Conocer los paradigmas de creación artística para su posterior aplicación vía medios digitales.		
CE4 - Emplear lenguajes de creación artística para la realización de producciones digitales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	110	100
Prácticas especiales	110	100
Trabajo tutelado	90	20
Trabajo autónomo	230	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Conferencias: Exposición pública sobre un tema de carácter científico, técnico o cultural llevada a cabo por una persona experta.		
Realización carpeta aprendizaje: La realización de una carpeta de aprendizaje del estudiante permite recoger los esfuerzos del alumnado y los resultados del proceso de aprendizaje, incorporando trabajos elaborados por el estudiante.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	20.0	60.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	40.0	80.0
NIVEL 2: Expresión Artística		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Expresión Artística
ECTS NIVEL2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6	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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Teoría de la Imagen		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Estética del Cine		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS

No	No	No
ITALIANO		OTRAS
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Comprender los valores discursivos y comunicativos de los elementos morfológicos de la imagen. Comprender el funcionamiento, la importancia de la estética y el papel social del cine en la cultura visual y audiovisual actual. Distintuir entre las diferentes perspectivas teóricas de la comunicación artística. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Teoría de la Imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> Naturaleza de las imágenes Lectura de la imagen Cultura visual <p>Estética del Cine</p> <ul style="list-style-type: none"> Iniciación al concepto de estética: definición en los entornos audiovisuales Fenómenos estéticos y apreciación Fundamentos de la estética audiovisual 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Capacidad de trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.		
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		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE2 - Conocer los paradigmas de creación artística para su posterior aplicación vía medios digitales.		
CE4 - Emplear lenguajes de creación artística para la realización de producciones digitales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	40	100
Prácticas especiales	60	100
Trabajo tutelado	90	20
Trabajo autónomo	110	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Conferencias: Exposición pública sobre un tema de carácter científico, técnico o cultural llevada a cabo por una persona experta.		
Realización carpeta aprendizaje: La realización de una carpeta de aprendizaje del estudiante permite recoger los esfuerzos del alumnado y los resultados del proceso de aprendizaje, incorporando trabajos elaborados por el estudiante.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la	20.0	40.0

frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...		
Pruebas orales: entrevistas o exámenes, puestas en común, exposiciones...	20.0	40.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossiers, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	40.0	60.0
NIVEL 2: Historia		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Historia
ECTS NIVEL2	6	
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
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Historia del Arte		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS

No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los distintos conceptos sociales, históricos y artísticos desde los tiempos antiguos hasta el mundo contemporáneo. • Reflexionar acerca de los períodos del arte desde la percepción que nos brinda la actualidad. • Analizar y saber valorar la necesaria sensibilidad en pro de las artes así como del patrimonio. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Historia del Arte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a lenguajes artísticos y sus técnicas • Patrimonio histórico, artístico y cultural • Memoria cultural y políticas de intervención • Colecciones y coleccionismo en relación al mundo de las artes y del patrimonio • Primeras manifestaciones artísticas: primitivismo, magicismo, sacralidad y sus vinculaciones con el arte contemporáneo • La ciudad y su transformación en el tiempo: del mundo antiguo al mundo contemporáneo • El papel del artista en la historia • El mundo del barroco • El debate entre arte e industria en el marco de las exposiciones universales • Nuevos medios de expresión y nuevos valores estéticos: las vanguardias históricas • El arte más actual. De la desmaterialización del arte a la cultura como fenómeno de masas 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Capacidad crítica y autocrítica y capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.		
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		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE2 - Conocer los paradigmas de creación artística para su posterior aplicación vía medios digitales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	40	100
Prácticas especiales	30	100
Trabajo autónomo	80	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Conferencias: Exposición pública sobre un tema de carácter científico, técnico o cultural llevada a cabo por una persona experta.		
Realización carpeta aprendizaje: La realización de una carpeta de aprendizaje del estudiante permite recoger los esfuerzos del alumnado y los resultados del proceso de aprendizaje, incorporando trabajos elaborados por el estudiante.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	10.0	20.0

Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	80.0	90.0
NIVEL 2: Psicología		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Psicología
ECTS NIVEL2	6	
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
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Dinámicas y Motivadores para el Producto Digital		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

- Comprender los conceptos básicos de Psicología que son aplicables a la evaluación de la experiencia de uso de contenidos digitales y ser capaz de aplicar dicho conocimiento al diseño y el análisis de nuevos contenidos.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Dinámicas y Motivadores para el Producto Digital

- Definición y ámbito de la Psicología.
- Metodología y aplicaciones.
- Didáctica, nemotécnica e inteligencia.
- Componentes motivacionales.
- Registros comunicativos.
- Percepción y atención.
- Principios de la Psicología Educativa.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos y de buscar e integrar nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE6 - Capacidad para analizar los motivadores genéricos y específicos que rigen el comportamiento de los usuarios/as de cara a la elaboración de mecánicas de juego adecuadas a los intereses finales del desarrollo en curso.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	50	100
Trabajo tutelado	40	20
Trabajo autónomo	60	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.

Resolución de problemas: En la actividad de resolución de problemas, el profesorado presenta una cuestión compleja que el alumnado debe resolver, ya sea trabajando individualmente, o en equipo.

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	40.0	80.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	20.0	60.0

NIVEL 2: Comunicación

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación

ECTS NIVEL2		6
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Guion Interactivo en Entornos Transmedia		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Comprender los elementos fundamentales de la narración audiovisual y ser capaz utilizarlos para enriquecer desde un punto de vista narrativo y mediante el empleo del guión, las producciones en materia de producto y/o servicio digital. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Guion Interactivo en Entornos Transmedia</p> <ul style="list-style-type: none"> Tema y argumento Traslación audiovisual: escenografía, iluminación, música y dirección de actores. La estructura narrativa Modalidades de guionaje. Retrospectiva de la narración cinematográfica. Teoría y análisis del montaje fílmico. 		

- Tipos y características de narrativa en el videojuego

5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Capacidad de trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE7 - Crear y redactar historias en un contexto transmediático de cara a su inclusión en los desarrollos de arte, en aplicaciones digitales y analógicas.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	40	100
Prácticas especiales	10	100
Trabajo tutelado	40	20
Trabajo autónomo	60	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Elaboración de proyectos: Metodología de enseñanza activa que promueve el aprendizaje a partir de la realización de un proyecto: idea, diseño, planificación, desarrollo y evaluación del proyecto.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	20.0	60.0
Pruebas orales: entrevistas o exámenes, puestas en común, exposiciones...	20.0	60.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	20.0	60.0
NIVEL 2: Expresión gráfica		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Expresión Gráfica
ECTS NIVEL2	6	
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

ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Retícula y jerarquía gráfica		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Conocer las técnicas básicas del dibujo y el diseño gráfico y ser capaz de aplicarlas para transmitir de forma efectiva y con suficiente calidad técnica un mensaje o una idea a través del contenido visual. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Retícula y jerarquía gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> Metodología y técnicas del dibujo. Ámbito, tipología y funciones plásticas de los elementos de la representación. Bases del análisis de representación simple y compleja. Bases de los distintos tipos de los procesos gráficos. Disección de la forma mediante el análisis de objetos, paisajes, espacios y siluetas antropomórficas. Instrumental y técnicas para la creación y comunicación de conceptos en el diseño. Criterios esenciales del diseño gráfico. Tipografía. Bases para la usabilidad 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		

CG4 - Capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos y de buscar e integrar nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.		
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		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE4 - Emplear lenguajes de creación artística para la realización de producciones digitales.		
CE9 - Diseñar la escaleta de creación de producciones digitales en lo relativo a la conceptualización de historias, desarrollo de materiales desde el diseño y recreación de elementos de juego para juegos aplicados, entretenimiento temático y videojuegos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	30	100
Prácticas especiales	20	100
Trabajo tutelado	40	20
Trabajo autónomo	60	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Realización carpeta aprendizaje: La realización de una carpeta de aprendizaje del estudiante permite recoger los esfuerzos del alumnado y los resultados del proceso de aprendizaje, incorporando trabajos elaborados por el estudiante.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	40.0	80.0
Pruebas orales: entrevistas o exámenes, puestas en común, exposiciones...	0.0	10.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	20.0	60.0
NIVEL 2: Informática		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Informática
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Lenguajes de Alto Nivel para el Desarrollo Interactivo		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Disponer de unas nociones fundamentales en materia de programación que garanticen la implementación de instalaciones interactivas en el contexto del Arte y de la Narrativa Visual, siempre bajo el paraguas de la Cultura Digital. Responder con creces a las necesidades de trabajo en grupo junto a otros perfiles de índole más tecnológica con los que necesita poder interactuar, negociar, delegar, decidir, intercambiar. En definitiva, trabajar sin ningún tipo de problemática social o relacional. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Lenguajes de alto nivel para el Desarrollo Interactivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Codificación y sintaxis, traslación de elementos. El Pseudocódigo. Instrumentos y metodologías elevadas para el arte y la Programación. Código estático y código dinámico. Introducción de elementos audiovisuales en programación. Periféricos y ¿haptics¿ empleables en el contexto artístico. Experimentales y lenguaje procedural. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Capacidad de trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE5 - Emplear plataformas de creación digital para con los distintos tipos de proyectos del sector.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	20	100
Prácticas de problemas	20	100
Prácticas de laboratorio	20	100
Trabajo tutelado	40	20
Trabajo autónomo	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Resolución de problemas: En la actividad de resolución de problemas, el profesorado presenta una cuestión compleja que el alumnado debe resolver, ya sea trabajando individualmente, o en equipo.		
Laboratorio de problemas: El laboratorio de problemas se organiza con grupos reducidos en los que el alumnado resuelve problemas con la ayuda y orientación de un profesor o profesora.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	40.0	80.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	20.0	60.0
NIVEL 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	6	18
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí

FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Escenografía Digital en Entornos 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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Animación 3D básica para Actores Virtuales		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Animación 3D avanzada para Actores Virtuales		

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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Optimización y Eficiencia en Animación 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
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Efectos Sonoros en Videojuegos y Producciones Digitales		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Dibujo para Producciones Digitales		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Heurística y Experiencia de Uso 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
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Técnicas de Iluminación en Entornos Virtuales		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y emplear las principales plataformas de creación digital artística en materia de ilustración, modelado 2D y 3D y animación. • Conocer las peculiaridades de la edición musical para Videojuegos así como las implicaciones que de ésta se derivan para con la inserción de los efectos sonoros y la música de BSO dentro de la producción digital. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Escenografía Digital en Entornos 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escenarios 3D: concepto y diseño. • Construcción y recreación de escenas. • Modelado Digital. • Texturas. • Sistemas de iluminación. • Instrumentos básicos para el modelado 2D y 3D. <p>Animación 3D básica para Actores Virtuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modelado Orgánico: Conceptos de topología, modelado en alta, modelado en baja. • Texturizado orgánico. • Bases i principios de animación. • Animación 2D. • Animación esqueletal. • Bípedos. • Instrumental. <p>Animación 3D avanzada para Actores Virtuales</p>		

- Caracterización de los personajes.
- Materiales avanzados.
- Topología avanzada.
- Rigging.
- Bending y deformadores.
- Skinning.
- Motion Capture: cuerpo y facial.

Optimización y Eficiencia en Animación 3D

- Principios de Animación Procedural.
- Principios de Animación física automática avanzada.
- Sistemas de representación basados en volumen.
- Aplicaciones.

Efectos Sonoros en Videojuegos y Producciones Digitales

- Teoría musical.
- Conceptos clave e instrumentos del audio digital.
- Edición de audio multipista.
- Incorporación del sonido y de la música en proyectos multimedia: sincronización, compresión y distribución de audio.
- El rol del sonido y la música en los videojuegos.
- Composición dinámica de música para videojuegos.

Dibujo para Producciones Digitales

- Técnicas para la digitalización de imágenes.
- Implementación y adaptación del color.
- Manipulación y retoque fotográfico.
- Producción y diseño de máscaras, mapas y canales.
- Efectos y manipulación de imágenes.

Heurística y Experiencia de Uso Digital

- Bases de la Interacción persona-computador.
- Tipología y Metáforas de interacción.
- Creación y traslación de aplicaciones interactivas.
- Análisis y documentación de sistemas interactivos.
- Usabilidad y experiencias de interfaces de sistemas web.
- Principios de Heurística Digital para videojuegos según su género.
- Accesibilidad e interfaces para usuarios con necesidades especiales.

Técnicas de Iluminación en Entornos Virtuales

- Luz y elementos de iluminación.
- Shaders.
- Modificaciones cromáticas en la imagen.
- Texturas.
- Generación y diseño de efectos especiales: introducción a los sistemas de partículas y sus aplicaciones

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG2 - Capacidad de trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.

CG5 - Capacidad de adaptarse al cambio y de enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.

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

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Implementar soluciones creativas en materia de producción artística digital a partir de la utilización de distintas plataformas, formatos y contenidos.

CE4 - Emplear lenguajes de creación artística para la realización de producciones digitales.

CE5 - Emplear plataformas de creación digital para con los distintos tipos de proyectos del sector.

CE8 - Emplear herramientas de diseño que permitan la implementación de conjuntos gráficos y sonoros susceptibles de ser incluidos en los desarrollos finales de realidad virtual y aumentada.		
CE9 - Diseñar la escaleta de creación de producciones digitales en lo relativo a la conceptualización de historias, desarrollo de materiales desde el diseño y recreación de elementos de juego para juegos aplicados, entretenimiento temático y videojuegos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	200	100
Prácticas de laboratorio	150	100
Prácticas especiales	100	100
Trabajo tutelado	350	20
Trabajo autónomo	400	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Conferencias: Exposición pública sobre un tema de carácter científico, técnico o cultural llevada a cabo por una persona experta.		
Realización carpeta aprendizaje: La realización de una carpeta de aprendizaje del estudiante permite recoger los esfuerzos del alumnado y los resultados del proceso de aprendizaje, incorporando trabajos elaborados por el estudiante.		
Elaboración de proyectos: Metodología de enseñanza activa que promueve el aprendizaje a partir de la realización de un proyecto: idea, diseño, planificación, desarrollo y evaluación del proyecto.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	20.0	60.0
Pruebas orales: entrevistas o exámenes, puestas en común, exposiciones...	20.0	60.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	20.0	60.0
NIVEL 2: Referentes en Diseño del 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	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	Sí	No

GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Crónica y Cronología del Producto 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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Diseño Centrado en el Usuario/a		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	

No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la evolución histórica de los juegos y entender la relación entre la tecnología disponible en cada momento y el tipo de juegos que dicha tecnología hace posible, • Aprender las principales técnicas de evaluación empírica de la experiencia de juego y ser capaz de planificar y llevar a cabo los experimentos necesarios para realizar dicha evaluación sobre ejemplos concretos. • Aplicar dinámicas (motivadores) para elaborar mecánicas a partir de elementos de juego y así garantizar que la creación digital sea del todo memorable. • Emplear los distintos protocolos en materia de Experiencia de Usuario/a para garantizar que la producción digital es fácilmente asimilable por las personas. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Crónica y Cronología del Producto Digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retrospectiva antropológica de los juegos. • Análisis crítico de las mecánicas de los juegos clásicos. • Juegos de tablero y juegos de estrategia. • Los pioneros del videojuego. • Los arcade y las primeras consolas portátiles. • Los ordenadores personales y las consolas de 16 bits. Del 2D al 3D. • El predominio de las consolas y las grandes producciones. • Mundos persistentes y juegos sociales. • Juegos casuales. • Juegos serios. • Nuevos mecanismos de control. <p>Diseño Centrado en el Usuario/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control de calidad. • Control metódico de videojuegos para pruebas, unitarias, funcionales y de regresión. • Mecanismos automatizados de control. • Instrumental del testing. • Beta-testing. • Análisis progresivo de la experiencia de juego. • Aproximación a la psicología del usuario. • Técnicas empíricas: medidas biométricas, seguimiento de la mirada. • Localización de videojuegos. • Certificación externa. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Capacidad crítica y autocrítica y capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.		
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		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE2 - Conocer los paradigmas de creación artística para su posterior aplicación vía medios digitales.		
CE4 - Emplear lenguajes de creación artística para la realización de producciones digitales.		
CE6 - Capacidad para analizar los motivadores genéricos y específicos que rigen el comportamiento de los usuarios/as de cara a la elaboración de mecánicas de juego adecuadas a los intereses finales del desarrollo en curso.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	20	100
Prácticas especiales	80	100
Trabajo tutelado	80	20
Trabajo autónomo	120	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		

Laboratorio de problemas: El laboratorio de problemas se organiza con grupos reducidos en los que el alumnado resuelve problemas con la ayuda y orientación de un profesor o profesora.		
Elaboración de proyectos: Metodología de enseñanza activa que promueve el aprendizaje a partir de la realización de un proyecto: idea, diseño, planificación, desarrollo y evaluación del proyecto.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	40.0	80.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	20.0	60.0
NIVEL 2: Mecánicas y Elementos de Juego		
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
	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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Mecánicas básicas para experiencias de entretenimiento		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Mecánicas avanzadas para experiencias de entretenimiento		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Comprender los elementos y mecánicas que componen los distintos tipos de juegos, desarrollando una capacidad analítica para caracterizar un juego y relacionarlo con otros de su mismo género. Conocer las técnicas y los artefactos empleados en la concepción de un videojuego y ser capaz de utilizarlos para concebir nuevos juegos y razonar sobre las fortalezas y debilidades de dichos juegos. Aprender a utilizar los principios del diseño de juegos a la creación de productos digitales, incluso para el caso de finalidades más allá del puro entretenimiento (juegos aplicados y campañas de Gamificación). 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Mecánicas básicas para experiencias de entretenimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> La implementación de las distintas fases del diseño del videojuego. Detección y producción de los distintos tipos de documentación. Mecánicas. Técnicas de diseño y usabilidad de los interfaces. Definición de los controles. Producción de contenidos. Diseño multijugador. Condiciones de la narrativa interactiva. Técnicas de equilibrado. Creación de juegos en 2D: plataformas, shooters, <i>beat&em up</i>, puzzle. Creación de juegos de rol: sistema de habilidades, avance del personaje, inventario, equipamiento, sistema de combate, diplomacia, comercio. Bases para el diseño de los principales juegos de simulación: económicos, conducción y deportivas. <p>Mecánicas avanzadas para experiencias de entretenimiento:</p>		

- Producción de juegos en 3D.
- Creación del espacio y localización de los recursos.
- Estética, iluminación y texturado.
- Los controles y la navegación.
- Mecánicas de juegos en 3D: juegos de plataformas, *shooters* en primera persona, juegos de rol y juegos de estrategia en tiempo real.
- Diseño de puzzles y plataformas.
- Mecánicas de juegos de rol multijugador: tipos de combate, roles y estadísticas de los personajes. Juegos sociales.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos y de buscar e integrar nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE11 - Aplicar las métricas de estudio de mercado y análisis de audiencias a los procesos de desarrollo de videojuegos y juegos aplicados.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	40	100
Prácticas especiales	60	100
Trabajo tutelado	80	20
Trabajo autónomo	120	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.

Realización carpeta aprendizaje: La realización de una carpeta de aprendizaje del estudiante permite recoger los esfuerzos del alumnado y los resultados del proceso de aprendizaje, incorporando trabajos elaborados por el estudiante.

Elaboración de proyectos: Metodología de enseñanza activa que promueve el aprendizaje a partir de la realización de un proyecto: idea, diseño, planificación, desarrollo y evaluación del proyecto.

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	20.0	60.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	40.0	80.0

NIVEL 2: Implementación y Arquitectura del Sistema 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
	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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Proyección e Implementación de Elementos de Juego		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Arte y Arquitectura para el Diseño de Mapas		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Comprender los principios generales que rigen el diseño de un juego y ser capaz de aplicarlos en el diseño de juegos que utilizan distintos elementos físicos para su desarrollo. Aprender a valorar los parámetros que establecen las características de un nivel de un videojuego y adquirir la destreza necesaria en el uso de herramientas profesionales de creación de niveles para plasmar en niveles concretos sus ideas de diseño. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Proyección e Implementación de Elementos de Juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> El azar ante la probabilidad en el juego. Miscelánea de reglas. Limitaciones de diseño. Información oculta y estado del juego. Teoría y práctica de los juegos analógicos: dados, naipes y de tablero. Niveles y evaluación de la experiencia de juego. <p>Arte y Arquitectura para el Diseño de Mapas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Concepción y organización del espacio en los distintos niveles. Distribución i localización de los enemigos. Distribución y localización de los recursos. Orientación del jugador por los distintos niveles. Diseño y producción de niveles en 3D. Iluminación. Distribución y localización de las cámaras. Elementos e instrumentos de alto nivel para el diseño de niveles. El diseño de niveles 2D en sus principales juegos: plataformas, estrategia y de perspectiva isométrica. El diseño de niveles 3D en juegos de plataformas, <i>shooters</i>, juegos de rol y juegos de carreras. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG3 - Capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común, y para trabajar en equipos interdisciplinares y en contextos multiculturales.		
CG5 - Capacidad de adaptarse al cambio y de enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Implementar soluciones creativas en materia de producción artística digital a partir de la utilización de distintas plataformas, formatos y contenidos.		
CE9 - Diseñar la escaleta de creación de producciones digitales en lo relativo a la conceptualización de historias, desarrollo de materiales desde el diseño y recreación de elementos de juego para juegos aplicados, entretenimiento temático y videojuegos.		
CE12 - Gestionar el perfil propio así como el de comunicación con el resto de perfiles implicados en el desarrollo de productos digitales de entretenimiento.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD

Teoría	15	100
Prácticas de laboratorio	15	100
Prácticas especiales	70	100
Trabajo tutelado	80	20
Trabajo autónomo	120	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Realización carpeta aprendizaje: La realización de una carpeta de aprendizaje del estudiante permite recoger los esfuerzos del alumnado y los resultados del proceso de aprendizaje, incorporando trabajos elaborados por el estudiante.		
Laboratorio de problemas: El laboratorio de problemas se organiza con grupos reducidos en los que el alumnado resuelve problemas con la ayuda y orientación de un profesor o profesora.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	20.0	60.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	40.0	80.0
NIVEL 2: Proyectos y gestión digital		
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
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender el manejo de herramientas específicas para la creación de mecánicas de juego así como del arte implicado en éste. Todo ello para distintos tipos de juegos y mediante herramientas de prototipado rápido. • Desarrollar en pequeños grupos proyectos de diseño y creación de juegos que cubran todos los aspectos de la producción, desde la creación e integración del contenido hasta la programación de las mecánicas del juego. • Aprender a evaluar y ajustar los distintos aspectos de los juegos desarrollados en base a métodos empíricos de usabilidad y experiencia de juego. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Proyecto I.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de alto nivel para el desarrollo de contenido digital. 		

- Prototipado rápido de juegos multiplataforma a pequeña escala.
- Prácticas de programación con scripts.
- Trabajo en pequeños equipos.
- Cómo presentar y comunicar una idea en público.

Proyecto II.

- Prácticas de desarrollo en equipo de juegos en 2D.
- Trabajo en equipo.
- Herramientas de prototipado rápido de juegos en 2D.
- Middleware para desarrollo de juegos en 2D.
- Creación de contenido para juegos en 2D.
- Prácticas de equilibrado de juegos.
- Desarrollo iterativo.
- Control de calidad.
- Pruebas de usabilidad y experiencia de juego.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG3 - Capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común, y para trabajar en equipos interdisciplinarios y en contextos multiculturales.

CG4 - Capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos y de buscar e integrar nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.

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

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE3 - Conocer los procesos de producción y gestión artística desde la vertiente digital.

CE10 - Emplear los mecanismos de gestión adecuados al área específica de estudio desde la monetización de contenidos, los modelos de negocio digital y el uso de mecanismos ágiles de gestión de proyectos en el ámbito interactivo.

CE12 - Gestionar el perfil propio así como el de comunicación con el resto de perfiles implicados en el desarrollo de productos digitales de entretenimiento.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	100	100
Trabajo tutelado	200	20
Trabajo autónomo	270	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Realización carpeta aprendizaje: La realización de una carpeta de aprendizaje del estudiante permite recoger los esfuerzos del alumnado y los resultados del proceso de aprendizaje, incorporando trabajos elaborados por el estudiante.

Elaboración de proyectos: Metodología de enseñanza activa que promueve el aprendizaje a partir de la realización de un proyecto: idea, diseño, planificación, desarrollo y evaluación del proyecto.

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de	30.0	40.0

aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...		
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	60.0	70.0
NIVEL 2: Complementos de arte digital		
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
	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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Mapping e Instalación Interactiva		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	

No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Edición Musical Avanzada en 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
		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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Comprender las últimas tendencias en animación en 3D, postproducción por ordenador y técnicas de mapping. Ser capaz de utilizar herramientas profesionales de animación para construir animaciones complejas. Conocer las técnicas más avanzadas en materia de composición musical para Videojuegos y ser capaz de integrar composiciones con producciones de Videojuego real. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Mapping e Instalación Interactiva</p> <ul style="list-style-type: none"> Fundamentos del mapping. Elementos presentes en una instalación de mapping. Implicaciones software. Implicaciones hardware. Calibración. Complejidad y gestión de un proyecto de mapping. Puesta en marcha. <p>Edición Musical Avanzada en Videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> Motores de edición musical genéricos. Motores de edición musical específicos. Mixing. Géneros musicales en Videojuegos. Música en directo. Música electrónica. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Capacidad de trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.		

CG5 - Capacidad de adaptarse al cambio y de enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.		
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		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Implementar soluciones creativas en materia de producción artística digital a partir de la utilización de distintas plataformas, formatos y contenidos.		
CE4 - Emplear lenguajes de creación artística para la realización de producciones digitales.		
CE5 - Emplear plataformas de creación digital para con los distintos tipos de proyectos del sector.		
CE8 - Emplear herramientas de diseño que permitan la implementación de conjuntos gráficos y sonoros susceptibles de ser incluidos en los desarrollos finales de realidad virtual y aumentada.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	20	100
Prácticas de laboratorio	80	100
Trabajo tutelado	90	20
Trabajo autónomo	110	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Realización carpeta aprendizaje: La realización de una carpeta de aprendizaje del estudiante permite recoger los esfuerzos del alumnado y los resultados del proceso de aprendizaje, incorporando trabajos elaborados por el estudiante.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	20.0	60.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	40.0	80.0
NIVEL 2: Expresión Artística		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer de primera mano los conceptos de dirección de arte necesarios para abordar producciones en cualquier medio transmediático (cine, comic, videojuego, etc.) y para con todo género cultural-artístico. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Dirección Artística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la dirección artística. • Transmedialidad. • Géneros. De la cinematografía al Videojuego. Del libro al Comic. • Virtualidad vs realidad. • Efectos especiales. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG3 - Capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común, y para trabajar en equipos interdisciplinares y en contextos multiculturales.		

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE3 - Conocer los procesos de producción y gestión artística desde la vertiente digital.		
CE10 - Emplear los mecanismos de gestión adecuados al área específica de estudio desde la monetización de contenidos, los modelos de negocio digital y el uso de mecanismos ágiles de gestión de proyectos en el ámbito interactivo.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	20	100
Prácticas especiales	20	100
Trabajo tutelado	50	20
Trabajo autónomo	60	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Conferencias: Exposición pública sobre un tema de carácter científico, técnico o cultural llevada a cabo por una persona experta.		
Realización carpeta aprendizaje: La realización de una carpeta de aprendizaje del estudiante permite recoger los esfuerzos del alumnado y los resultados del proceso de aprendizaje, incorporando trabajos elaborados por el estudiante.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	20.0	40.0
Pruebas orales: entrevistas o exámenes, puestas en común, exposiciones...	20.0	40.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	40.0	60.0
NIVEL 2: Complementos de Comunicación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Guion Avanzado para 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
		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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Comprender los elementos avanzados de la dramaturgia audiovisual así como los preceptos que rigen la elaboración de guiones no lineales. Estas herramientas enriquecen, desde un punto de guion no lineal, todas sus producciones en materia de producto y/o servicio digital. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Guion Avanzado para Videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> Secuencias, planos y movimientos. El campo y el fuera del campo. Composiciones. Elipsis y transiciones. Montaje y edición. Guion no lineal. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Capacidad de trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE7 - Crear y redactar historias en un contexto transmediático de cara a su inclusión en los desarrollos de arte, en aplicaciones digitales y analógicas.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	30	100
Prácticas especiales	20	100
Trabajo tutelado	40	20
Trabajo autónomo	60	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Elaboración de proyectos: Metodología de enseñanza activa que promueve el aprendizaje a partir de la realización de un proyecto: idea, diseño, planificación, desarrollo y evaluación del proyecto.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	40.0	80.0
Pruebas orales: entrevistas o exámenes, puestas en común, exposiciones...	0.0	10.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossiers, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	20.0	60.0
NIVEL 2: Complementos de tecnología digital		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS

No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Nuevos medios		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los principios y técnicas del desarrollo de aplicaciones para entornos web y ser capaz de aplicarlos en la construcción de sistemas de tamaño medio. • Conocer los distintos tipos de dispositivos hardware que soportan la creación de sistemas de realidad aumentada junto con las técnicas específicas para generarlos y ser capaz de combinarlos para diseñar experiencias digitales memorables. • Conocer los principios y las formas que adopta la aplicación del arte digital en conjunción con ciertos paradigmas técnicos de desarrollo. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Nuevos medios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gamificación. • Juegos Aplicados. • Vida artificial. • Visualización del conocimiento y de la ciencia. • Tecnología y sociedad. • Hacia una filosofía del juego. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Capacidad de trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE5 - Emplear plataformas de creación digital para con los distintos tipos de proyectos del sector.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría	25	100
Prácticas especiales	25	100
Trabajo tutelado	65	20
Trabajo autónomo	35	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases magistrales: En las clases magistrales se exponen los contenidos de la asignatura de forma oral por parte de un profesor o profesora sin la participación activa del alumnado.		
Conferencias: Exposición pública sobre un tema de carácter científico, técnico o cultural llevada a cabo por una persona experta.		
Elaboración de proyectos: Metodología de enseñanza activa que promueve el aprendizaje a partir de la realización de un proyecto: idea, diseño, planificación, desarrollo y evaluación del proyecto.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas: examen, cuestionarios (de elección entre diferentes respuestas, de distinción verdadero/falso, de emparejamiento,...), pruebas objetivas (respuestas simples, completar la frase,...), pruebas de ensayo, mapas conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...	10.0	30.0
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	70.0	90.0
NIVEL 2: Prácticas externas		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Prácticas 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
	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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Prácticas pre-profesionales y con una evaluación final de competencias por parte del centro y el tutor de prácticas que permita integrar los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores, adquiridos en las materias de la titulación.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>ENTI dispone de diversos convenios firmados con empresas del sector. Estos convenios se han ido, y seguirán, desarrollando durante los próximos años de despliegue sucesivo del grado teniendo en cuenta que las prácticas son voluntarias y no se realizan hasta la segunda mitad del grado.</p> <p>Las empresas con las que se ha establecido ya colaboración en este sentido son, por una parte, productoras de distintos tipos de contenidos digitales (productoras de videojuegos, multimedia, sistemas web, ¿), y, por otra, empresas de otros sectores como la salud o la comunicación que estén interesadas en la aplicación en su ámbito concreto de los contenidos digitales en general y de los videojuegos en particular, además de estudios específicos de realización de Videojuegos claro está.</p> <p>Relación de empresas con convenio para realizar practicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digital Legends Entertainment (www.digital-legends.com) • Themed Entertainment Association (www.teaconnect.org) • ZhenGames (www.zhengames.com) • PAD (www.padweb.org) • DEV (www.dev.org.es) • Hewlett Packard (www.hp.com) • Arsgames (www.arsgames.net) • Edl Creative wáter (www.edl.cat) • Undercoders (www.undercoders.com) • La Factoria d¿imatges (www.lafactoriainteractiva.com) • Tetr4vol (www.tetravol.com) • Dear Fear (www.dearfear.net) • Btripple (www.btripple.com) • Bloom (www.bloom.cat) • Keradgames (www.keradgames.com) • Unreal Engine (www.unrealengine.com) • Blinzy (www.blinzy.com) 		

Así como otras en curso como KD Ediciones, Bee Square o Manduka Games.

En la dirección http://www.ub.edu/feinaub/docs/normativa_practiques_2012.pdf se puede encontrar la normativa de prácticas aprobada por la Universidad de Barcelona que servirá como marco para las prácticas de esta titulación que se regirán de acuerdo a los procedimientos que a continuación se describen:

- Para el seguimiento y evaluación de las prácticas, ENTI-UB contará con una comisión de prácticas en empresas.
- Podrán realizar las prácticas aquellos estudiantes que hayan superado el módulo de materias básicas.
- Las prácticas podrán realizarse en empresas u otras entidades, públicas o privadas, incluyendo universidades y organismos dependientes de la Administración Pública. Las empresas formalizarán su participación mediante la firma de un Convenio de Cooperación Educativa con ENTI-UB.
- El estudiante no podrá mantener ninguna relación contractual con la empresa, institución o entidad pública o privada o la propia universidad en la que se van a realizar las prácticas.
- Antes de la realización de las prácticas, o en el plazo máximo de un mes una vez iniciadas, el alumno debe presentar una solicitud al centro informando de las tareas a realizar para considerar su posible aprobación.
- Al finalizar el periodo de las prácticas, previamente acordadas según el procedimiento anterior, el estudiante solicitará su evaluación. Para ello deberá presentar una memoria de las actividades realizadas y un informe de seguimiento del tutor de la empresa.
- El informe de seguimiento del tutor valorará los siguientes aspectos:
 - Capacidad técnica: formación y conocimientos para desarrollar las tareas encomendadas.
 - Capacidad de aprendizaje.
 - Administración de trabajos: organización de tareas asignadas para la jornada laboral.
 - Habilidades de comunicación oral y escrita.
 - Sentido de la responsabilidad
 - Facilidad de adaptación a las normas de la empresa.
 - Creatividad e iniciativa.
 - Implicación personal.
 - Motivación.
 - Receptividad de las críticas.
 - Puntualidad en el respeto al horario y en la entrega de trabajos.
 - Relaciones con su entorno laboral.
 - Capacidad de trabajo en equipo.
- La comisión de prácticas externas del centro calificará las prácticas teniendo en cuenta la memoria de los trabajos realizados y el informe del tutor de la empresa, pudiendo requerir al alumno información adicional si lo estima conveniente.

CONVENIO DE COOPERACIÓN EDUCATIVA DE PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSITAT DE BARCELONA EN ENTIDADES COLABORADORAS

Convenio de prácticas núm. _____

PARTES

De una parte, el Sr. / la Sra. _____, con NIF _____, como decano/a o director/a de la Facultad/Escuela de _____ de la Universitat de Barcelona, ubicada en la calle/paseo _____, núm. _____, de _____, con el código postal _____ y teléfono _____, y por delegación del rector de esta Universidad;

Y de la otra, (Se deben especificar los datos de la otra parte signataria. En este caso, empresas o instituciones colaboradoras en general, tanto públicas como privadas.); aprueban los siguientes,

ACUERDOS

1. El objeto de este convenio es el desarrollo de prácticas académicas externas de estudiantes (a partir de ahora prácticas de estudiantes) de la Universitat de Barcelona (a partir de ahora UB), a través de entidades colaboradoras, por ejemplo empresas, instituciones y entidades públicas y privadas (a partir de ahora empresas e instituciones).
2. Este convenio está reglamentado por el RD 592/2014, de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios, por el RD 1493/2011, de 24 de octubre, por el que se regulan los términos y las condiciones de inclusión en el Régimen general de la Seguridad Social de las personas que participan en programas de formación; por el RD-Ley 8/2014, de 4 de julio, de aprobación de medidas urgentes para el crecimiento, la competitividad y la eficiencia, y por la Normativa de prácticas académicas externas de estudiantes de la Universitat de Barcelona.
3. La colaboración de este convenio se concreta en un proyecto formativo por estudiante, que ha de constar como documento anexo. Se pueden desarrollar tantos proyectos formativos de prácticas como se acuerden entre la UB y las empresas e instituciones.
4. El proyecto formativo ha de ser verificado y firmado por los responsables de las prácticas de estudiantes de cada parte signataria de este convenio, y por el estudiante. Además, cada parte signataria de este convenio se compromete a nombrar a los tutores del estudiante, los cuales se responsabilizarán de garantizar la actividad educativa objeto de este acuerdo, y también de proteger los derechos y deberes señalados en la Normativa de prácticas de los estudiantes de la UB.
5. El proyecto formativo recoge la información y el tratamiento de la protección de datos de carácter personal del estudiante, y del acuerdo de confidencialidad entre la empresa o institución signataria de este convenio, y el estudiante.

6. La valoración del resultado del periodo de prácticas del estudiante ha de determinarlo conjuntamente la UB y las empresas e instituciones, de acuerdo con la Normativa de prácticas de estudiantes de la UB. Por lo que respecta a la valoración estrictamente académica de las prácticas de los estudiantes implicados en este convenio, es competencia exclusiva de la UB.
7. La realización de las prácticas en ningún caso produce obligaciones propias de un contrato laboral entre los estudiantes y las empresas o instituciones.
8. Cualquier eventualidad de accidente ha de tratarse bajo el régimen del seguro escolar obligatorio para los estudiantes menores de 28 años, aunque el seguro cubre todo el año en que el estudiante cumple esta edad, y si son mayores, a través del seguro de accidentes correspondiente, el cual debe ser formalizado por el estudiante. La Universitat de Barcelona tiene contratada una póliza de responsabilidad civil que cubre cualquier riesgo de daños a terceros derivados de las prácticas del estudiante. No se aplica el régimen del seguro de las leyes laborales, ya que no existe ningún contrato laboral, excepto en los casos en que los estudiantes estén dados de alta en el Régimen de la Seguridad Social por parte de la empresa, según la cláusula 9 de este convenio.
9. Este convenio puede prever la aportación por parte de las empresas e instituciones de una cantidad económica o en especie al estudiante en concepto de ayuda o bolsa de estudio. En caso que así se acuerde, se ha de especificar el importe en el proyecto formativo individual del estudiante, anexo a este convenio. En el caso de que el estudiante reciba una remuneración en concepto de ayuda o bolsa de estudios, la empresa deberá darlo de alta y baja en la Seguridad Social, así como liquidar las cotizaciones ante la Tesorería de la Seguridad Social, según las normas previstas, el RD 1493/2011, de 24 de octubre, y el RD-Ley 8/2014, de 4 de julio.
10. Este convenio puede prever la aportación por parte de las empresas e instituciones de una cantidad económica a la UB, en concepto de gestión y formalización del programa de prácticas. En caso que así se acuerde, se ha de especificar el importe en el proyecto formativo individual del estudiante, anexo a este convenio.
11. Las dos partes signatarias de este convenio se comprometen a cumplir el régimen de permisos del estudiante, en los términos establecidos en la Normativa de prácticas de estudiantes de la Universitat de Barcelona.
12. El estudiante tiene derecho a la propiedad intelectual e industrial de las tareas, investigaciones llevadas a cabo, o de los resultados obtenidos en los términos establecidos en la legislación reguladora de la materia.
13. A petición de los tutores de la empresa o institución, la UB ha de reconocer las tareas de tutoría realizadas de acuerdo con la Normativa de prácticas de estudiantes de la UB.
14. En el caso de eventuales conflictos derivados de las prácticas de los estudiantes, los tutores, y en última instancia las partes signatarias de este convenio, han de intervenir para encontrar soluciones para el buen desarrollo de las prácticas.
15. Este convenio tiene una duración de un curso académico, o del periodo establecido, y queda automáticamente renovado si no consta una denuncia escrita de finalización por cualquiera de las dos partes, o se produce alguna de las otras causas de resolución anticipada previstas en la Normativa de prácticas de estudiantes de la UB, y por la legislación vigente.
16. El proyecto formativo anexo a este convenio tiene la vigencia según el periodo de prácticas acordado, y se puede rescindir anticipadamente según las causas previstas en la Normativa de prácticas de estudiantes de la UB, y por la legislación vigente.

En prueba de conformidad, las partes interesadas firman este convenio en el lugar y en la fecha indicados a continuación.

Barcelona, ___ de _____ de _____

Decano/a o director/a (Firma y sello)	Entidad colaboradora (Firma y sello)
<p>PROYECTO FORMATIVO DE PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS</p> <p>DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSITAT DE BARCELONA EN ENTIDADES COLABORADORAS</p>	
<p>Proyecto formativo núm. _____ anexo al convenio de prácticas núm. _____</p>	
<p>1. DATOS DEL PROYECTO FORMATIVO Y DEL CONVENIO DE PRÁCTICAS AL CUAL SE ANEXA <i>(los rellena la UB)</i></p>	
<p>1.1 Número del proyecto formativo:</p>	
<p>1.2 Fecha del proyecto formativo:</p>	
<p>1.3 Número del convenio de prácticas <i>(al cual se anexa este proyecto formativo)</i>:</p>	

1.4 Fecha del convenio de prácticas <i>(al cual se anexa este proyecto formativo)</i> :
2. DATOS DE LA UNIVERSIDAD <i>(los rellena la UB)</i>
2.1 Nombre del centro donde está matriculado el estudiante:
2.2 Nombre del tutor:
2.3 Teléfono de contacto del tutor:
2.4 Correo electrónico del tutor:
3. DATOS DE LA EMPRESA O INSTITUCIÓN <i>(los rellena la entidad colaboradora)</i>
3.1 Nombre de la empresa o institución:
3.2 Nombre del tutor:
3.3 Teléfono de contacto del tutor:
3.4 Correo electrónico de contacto del tutor:
4. DATOS DEL ESTUDIANTE <i>(los rellena la UB)</i>
4.1 Nombre y apellidos:
4.2 DNI, NIE, pasaporte...:
4.3 Teléfono de contacto:
4.4 Correo electrónico de contacto:
5. DATOS ACADÉMICOS DE LAS PRÁCTICAS <i>(los rellena la UB)</i>
5.1 Tipo de estudio (grado, diplomatura, licenciatura, máster universitario, máster propio, postgrado propio, etc.):
5.2 Nombre del estudio en el cual está matriculado el estudiante:
5.3 Tipo de prácticas <i>(indicar si son curriculares o extracurriculares)</i> :
5.4 Nombre de la asignatura, solamente en caso de que sean prácticas curriculares:
5.5 Número de créditos ECTS, solamente en caso de que sean prácticas curriculares:

6. DATOS DEL PROYECTO FORMATIVO <i>(los rellenan la UB y la entidad colaboradora)</i>
6.1 Número total de horas de prácticas:
6.2 Número de horas por día:
6.3 Horario:
6.4 Periodo:
6.5 Dirección postal donde el estudiante hará las prácticas:
6.6 Nombre del departamento o área funcional de la empresa o institución donde el estudiante hará las prácticas:
6.7 Descripción de las tareas que deberá desarrollar el estudiante durante las prácticas: <i>¿ ¿ ¿</i>
6.8 Descripción de las competencias específicas del título que ha de desarrollar el estudiante durante las prácticas: <i>¿ ¿ ¿</i>
6.9 Descripción de las competencias transversales o generales que ha de desarrollar el estudiante durante las prácticas: <i>¿ ¿</i>
6.10 Descripción del perfil profesional relacionado con las tareas y competencias que el estudiante desarrollará durante las prácticas:
7. AYUDA Y CONTRAPRESTACIÓN DE SERVICIOS <i>(los rellena la UB)</i>
7.1 Ayuda o bolsa de estudio al estudiante, si procede:
7.2 Contraprestación económica a la UB, si procede:
8. OBSERVACIONES
Este proyecto formativo está verificado y firmado por los responsables de las prácticas de los estudiantes de cada parte signataria del convenio de cooperación educativa. Los responsables de las prácticas, además de los contenidos de este proyecto formativo, pueden añadir otros tras mutuo acuerdo. En caso de que se incluyan otros contenidos, se deberán adjuntar en una hoja aparte de este proyecto formativo.
9. INFORMACIÓN SOBRE LA PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL DEL ESTUDIANTE

Los datos de carácter personal que aparecen en este convenio se incorporan al fichero «Feina UB» para la gestión de las prácticas académicas de los estudiantes. El órgano responsable del fichero es la Secretaría General. Se cederán los datos personales necesarios a la entidad colaboradora en la cual se desarrollará el proyecto formativo de práctica, que se compromete a no usarlos para una finalidad distinta, a no comunicarlos a terceras personas sin el consentimiento de los interesados, y también a cumplir las medidas de seguridad y otras obligaciones derivadas de la legislación de protección de datos de carácter personal. En cualquier momento se puede ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición mediante una comunicación escrita, adjuntando una fotocopia del DNI u otro documento identificativo, dirigida a la Secretaría General de la UB, Gran Via de les Corts Catalanes, 585, 08007 Barcelona, o a través de un correo electrónico a la siguiente dirección: secretaria.general@ub.edu

10. ACUERDO DE CONFIDENCIALIDAD

La entidad colaboradora puede ofrecer la formalización de un acuerdo de confidencialidad con la finalidad de proteger toda la información que, durante la ejecución de este proyecto formativo, se pueda revelar por escrito, de palabra o por cualquier otro medio o soporte, tangible o intangible, conocido actualmente o que posibilite la tecnología en el futuro. En concreto y solo a modo de ejemplo, se trata de información relativa a la información, a los métodos e ideas de trabajo, productos, dibujos, diseño de procesos, modelos de marcas, derechos de copyright, protocolos, contratos, servicios, métodos de formación, planes de negocio, costes y otros programas informáticos. Con la firma de este acuerdo de confidencialidad el estudiante se compromete a no revelar, utilizar, ni publicar esta información de carácter confidencial.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG3 - Capacidad de colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común, y para trabajar en equipos interdisciplinares y en contextos multiculturales.

CG4 - Capacidad de formular, diseñar y gestionar proyectos y de buscar e integrar nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.

CG5 - Capacidad de adaptarse al cambio y de enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.

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

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Implementar soluciones creativas en materia de producción artística digital a partir de la utilización de distintas plataformas, formatos y contenidos.

CE5 - Emplear plataformas de creación digital para con los distintos tipos de proyectos del sector.

CE8 - Emplear herramientas de diseño que permitan la implementación de conjuntos gráficos y sonoros susceptibles de ser incluidos en los desarrollos finales de realidad virtual y aumentada.

CE12 - Gestionar el perfil propio así como el de comunicación con el resto de perfiles implicados en el desarrollo de productos digitales de entretenimiento.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Prácticas externas	35	100
Trabajo tutelado	80	20
Trabajo autónomo	35	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

No existen datos

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
-----------------------	--------------------	--------------------

Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	0.0	100.0
NIVEL 2: Trabajo fin de grado		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Trabajo fin de grado		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
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.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
En la dirección http://www.giga.ub.edu/acad/gdoc/fixxers/pdf/normes_TFG.pdf se puede encontrar la normativa de la Universidad de Barcelona sobre el trabajo del fin de grado y en http://enti.cat/wp-content/uploads/NORMATIVA_TFG.pdf se puede encontrar la normativa de ENTI sobre el trabajo de fin de grado.		

El TFG es una oportunidad notable para cerrar un proyecto en todas sus fases:

- Se trata de una pieza de portfolio fundamental que servirá para seguir aprendiendo y como complemento de CV para nuestros alumnos.
- El TFG abrirá puertas a la industria del sector. Realizado con pasión y materializado con la calidad que se merece.
- Su realización es una gran oportunidad. La de crear algo único desde cero. La pieza definitiva de portfolio que acompañará al expediente académico.

El TFG abrirá y cerrará un proyecto completo y complejo, consistente en la entrega de lo siguiente:

- Documento a modo de memoria del proyecto.
- Propuesta, producto o servicio, pieza en sí.

Se acometen al menos los siguientes contenidos teórico-prácticos:

- Game Design.
- Plataformas Transmedia.
- Producción y gestión del proyecto.
- Guion.
- Arte, estética y usabilidad.
- Creación de la pieza.
- Diseño y ejecución de las fases de playtest (si procede).
- Conclusiones, líneas de futuro y ¿Postmortem¿ (que fue bien, que fue mal, que aprendí).

En lo relativo a la memoria del proyecto, funcional en toda plataforma (PC, MAC) con las siguientes secciones maquetadas como se desee:

1. Abstract o sumario (8-10 líneas)
2. Resumen y agradecimientos (si procede) (1 página)
3. Índice.
4. Lista de figuras.
5. Introducción.
 - a. Estado del Arte.
 - b. Descripción del reto.
 - c. Solución aportada.
6. Capítulos relativos a los fundamentos teóricos.
7. Capítulos relativos a la parte práctica.
8. Resultados y playtest. GDD (Game Design Document).
9. Conclusiones. Postmortem.
10. Líneas de futuro.
11. Bibliografía y Webgrafía.

Siempre referenciando adecuadamente todo el material que no sea propiedad del alumno en cuestión.

En lo relativo al prototipo o pieza que se presenta (si procede):

1. Si es digital, carpeta incluyendo a) fichero README explicativo de las instrucciones de arranque o acceso web (si procede), funcionalidades, manual de uso y consideraciones a tener en cuenta de cara su correcto funcionamiento y b) Ficheros de ejecución del proyecto en sí incluyéndose todo lo necesario para su buen funcionamiento.
2. Si es analógico, pack físico que permita analizarlo y probarlo o, en su defecto, evidencia audiovisual que permita entender su funcionamiento (por ejemplo video explicativo).
3. Entregables opcionales a determinar por parte del director y el alumno.

La evaluación consistirá en una nota entre 0 (mínima) y 10 (máxima) que se extraerá, a priori, según los siguientes porcentajes:

- Memoria escrita: un 30% de la nota global del TFG.
- Prototipo: un 70% de la nota global del TFG.

Se valorarán especialmente los siguientes indicadores:

- Específicos o Hard Skills: como mínimo los técnicos relativos a cada uno de los 4 ejes (Diseño de Elementos de Juego, Guion No Lineal, Plataformas Transmedia y Estética/Usabilidad) y por tanto derivados de la teoría de realización de Juegos, Videojuegos y Juegos Aplicados.
- Genéricos o Soft Skills como:
 - Gestión del Proyecto y Producción.
 - Innovación y originalidad.
 - Grado de dificultad de realización de la solución planteada.
 - Realismo de la solución. Aplicabilidad.
 - Implementación y acabado.
 - Profundidad y alcance.
 - Escalabilidad y grado de posible reutilización de la solución propuesta.
 - Playtest y conclusiones de éste.
 - ¿Funciona? ¿y además, divierte?

Es fundamental cerrar un prototipo/pieza, implementarlo, además de acompañarlo de la documentación necesaria.

Entregables opcionales:

- Artículo para blog.
- Artículo científico para congreso, libro o revista del sector.
- Presentación del proyecto en algún certamen.
- Preparar un webinar docente sobre la temática.
- Entregar un video teaser promocional.
- Etc.

5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2 - Capacidad de trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.		
CG5 - Capacidad de adaptarse al cambio y de enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.		
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		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Implementar soluciones creativas en materia de producción artística digital a partir de la utilización de distintas plataformas, formatos y contenidos.		
CE2 - Conocer los paradigmas de creación artística para su posterior aplicación vía medios digitales.		
CE4 - Emplear lenguajes de creación artística para la realización de producciones digitales.		
CE5 - Emplear plataformas de creación digital para con los distintos tipos de proyectos del sector.		
CE8 - Emplear herramientas de diseño que permitan la implementación de conjuntos gráficos y sonoros susceptibles de ser incluidos en los desarrollos finales de realidad virtual y aumentada.		
CE9 - Diseñar la escaleta de creación de producciones digitales en lo relativo a la conceptualización de historias, desarrollo de materiales desde el diseño y recreación de elementos de juego para juegos aplicados, entretenimiento temático y videojuegos.		
CE11 - Aplicar las métricas de estudio de mercado y análisis de audiencias a los procesos de desarrollo de videojuegos y juegos aplicados.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Trabajo tutelado	40	100
Trabajo autónomo	260	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
No existen datos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...	0.0	100.0

6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad de Barcelona	Profesor Adjunto	18.5	18.5	489,2
Universidad de Barcelona	Profesor Agregado	32.5	32.5	861,8
Universidad de Barcelona	Ayudante	49	0	1299,2
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 %
60	20	80
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		
Con respecto al procedimiento general de la Universidad para valorar el progreso y los resultados del aprendizaje de los estudiantes, nos remitimos al punto 9.2, en que se describe este procedimiento general.		

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	http://enti.cat/wp-content/uploads/SISTEMA-DE-GARANTIA-DE-CALIDAD-ENTI.pdf
--------	---

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	2016
Ver Apartado 10: Anexo 1.	
10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	
Por lo que hace a criterios de adaptación, al ser un estudio de nueva implantación, no se adaptan estudios previos.	
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
41388206M	GASPAR	ROSSELLÓ	NICOLAU
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Gran Via de les Corts Catalanes, 585	08007	Barcelona	Barcelona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
suportmaster@ub.edu	934031128	934031155	Vicerector de Política Académica, Estudiantes i Calidad
11.2 REPRESENTANTE LEGAL			

NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
41388206M	GASPAR	ROSSELLÓ	NICOLAU
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Gran Via de les Corts Catalanes, 585	08007	Barcelona	Barcelona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
suportmaster@ub.edu	934031128	934031155	Vicerector de Política Académica, Estudiantes y Calidad
El Rector de la Universidad no es el Representante Legal			
Ver Apartado 11: Anexo 1.			
11.3 SOLICITANTE			
El responsable del título es también el solicitante			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
41388206M	GASPAR	ROSSELLÓ	NICOLAU
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Gran Via de les Corts Catalanes, 585	08007	Barcelona	Barcelona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
suportmaster@ub.edu	934031128	934031155	Vicerector de Política Académica, Estudiantes i Calidad

Apartado 2: Anexo 1

Nombre :JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO.pdf

HASH SHA1 :E52AE29A417779A69556CC627047CF1E78CD663B

Código CSV :191537623986532032048827

Ver Fichero: JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO.pdf

Apartado 4: Anexo 1

Nombre : Sistemas de información previo.pdf

HASH SHA1 : 91C30894B1865399D3A6AD617E1A72A0E27E6059

Código CSV : 190686241920379079817021

Ver Fichero: Sistemas de información previo.pdf

Apartado 5: Anexo 1

Nombre :Descripción general del plan de estudios.pdf

HASH SHA1 :FD5C1BEF9B961E4C93B977563C11B7C69CAE33DD

Código CSV :191590916237986860298706

Ver Fichero: Descripción general del plan de estudios.pdf

Apartado 6: Anexo 1

Nombre :RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS.pdf

HASH SHA1 :F2D94C3E10A7DBCA62466AAE27E7620BA0C94F78

Código CSV :191590996265556284273172

Ver Fichero: RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS.pdf

Apartado 6: Anexo 2

Nombre : Otros recursos humanos disponibles.pdf

HASH SHA1 : DA03D32A05D3144C7A6D264FD3CF7CD4E848D37B

Código CSV : 191537808498402985558559

Ver Fichero: Otros recursos humanos disponibles.pdf

Apartado 7: Anexo 1

Nombre :RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS.pdf

HASH SHA1 :68778B10C659B7ED49341CC6CD8FA35BC82E3360

Código CSV :191537822001818376151010

Ver Fichero: RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS.pdf

Apartado 8: Anexo 1

Nombre :Resultados previstos.pdf

HASH SHA1 :E4D6722999C9DEF0FC2B57C095344AC2BBB4BBCF

Código CSV :190552195433082888345193

Ver Fichero: Resultados previstos.pdf

Apartado 10: Anexo 1

Nombre : Cronograma de implantación del Título.pdf

HASH SHA1 : 873A83ABCC5083F5862195B2A03BB8120C0481A8

Código CSV : 190552247350118691476994

Ver Fichero: Cronograma de implantación del Título.pdf

Apartado 11: Anexo 1

Nombre :DELEGACION RECTOR UB EN VICERRECTOR.pdf

HASH SHA1 :04EBCAF4EEA83528A8D3D52B41817C3B90651B03

Código CSV :191781562771514049570954

Ver Fichero: DELEGACION RECTOR UB EN VICERRECTOR.pdf

