

## 1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

### 1.1. DATOS BÁSICOS

| NIVEL | DENOMINACIÓN ESPECÍFICA   | CONJUNTO | CONVENIO | CONV. ADJUNTO            |
|-------|---|----------|----------|--------------------------|
| Grado | Graduado o Graduada en Creación Artística para Videojuegos y Juegos Aplicados 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                           | 6                                  |
| CRÉDITOS OPTATIVOS | CRÉDITOS OBLIGATORIOS        | CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER |
| 12                 | 96                           | 6                                  |

#### 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                                      | SEMPRESENCIAL            | A DISTANCIA             |
| 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  | <b>ECTS MATRÍCULA MÍNIMA</b> | <b>ECTS MATRÍCULA MÁXIMA</b> |
| <b>PRIMER AÑO</b>   | 60.0                         | 60.0                         |
| <b>RESTO DE AÑOS</b>  | 46.0                         | 60.0                         |
|   | <b>TIEMPO PARCIAL</b>        |                              |
|   | <b>ECTS MATRÍCULA MÍNIMA</b> | <b>ECTS MATRÍCULA MÁXIMA</b> |
| <b>PRIMER AÑO</b>   | 30.0                         | 30.0                         |
| <b>RESTO DE AÑOS</b>  | 18.0                         | 45.0                         |
| <b>NORMAS DE PERMANENCIA</b>  |                              |                              |
| <a href="http://www.ub.edu/acad/noracad/permanencia.pdf">http://www.ub.edu/acad/noracad/permanencia.pdf</a> |                              |                              |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                              |                              |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>               | <b>EUSKERA</b>               |
| Sí  | Sí                           | No                           |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>            | <b>INGLÉS</b>                |
| No  | No                           | Sí                           |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>                | <b>PORTUGUÉS</b>             |
| No  | No                           | No                           |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>                 |                              |
| No  | No                           |                              |

## 2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

### 3. COMPETENCIAS

| 3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES  |
|---|
| <b>BÁSICAS</b>  |
| 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  |
| <b>GENERALES</b>  |
| CG1 - Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.   |
| CG2 - Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.  |
| CG3 - Colaborar con los demás para contribuir a un proyecto común, trabajando en equipos interdisciplinares y en contextos multiculturales.   |
| CG4 - Formular, diseñar y gestionar proyectos buscando e integrando nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.  |
| CG5 - Adaptarse al cambio y enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.  |
| <b>3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>   |
| No existen datos  |
| <b>3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>   |
| CE21 - Diseñar y desarrollar sistemas para la presentación de la información basados en realidad aumentada, realidad virtual y sistemas de geolocalización.   |
| CE1 - Identificar los principios clásicos de la animación y diferenciar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.   |
| CE2 - Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos tomar decisiones sobre el proyecto digital, relacionados con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.   |
| CE3 - Identificar los principios de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.  |
| CE4 - Entender las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.   |
| CE5 - Apreciar los valores formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.  |
| CE6 - Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital.   |
| CE7 - Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, vehículos, props y entornos.   |
| CE8 - Aplicar los principios de animación a la animación digital de personajes y otros elementos y a la creación de efectos visuales.   |
| CE9 - Utilizar las técnicas esenciales del modelado y la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño.   |
| CE10 - Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.   |
| CE11 - Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.   |
| CE12 - Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual.  |
| CE13 - Sintetizar elementos sonoros y aplicar técnicas de sonorización en un producto digital.  |
| CE14 - Identificar y aplicar la teoría, las técnicas y las herramientas para la iluminación de contenidos digitales.  |

|  |
|--|
| CE15 - Desarrollar los diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos, así como de hacer adaptaciones para trasladar un trabajo de un medio a otro.                         |
| CE16 - Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales. |
| CE17 - Utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos.  |
| CE18 - Aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto.   |
| CE19 - Aplicar las técnicas de juego a un entorno específico no necesariamente lúdico.   |
| CE20 - Diseñar y planificar un proyecto de creación artística para videojuegos y juegos aplicados.   |
| CE22 - Hacer uso de una conciencia y un conocimiento de los problemas medioambientales dentro del ámbito de la profesión.  |
| CE23 - Aplicar la labor integradora del arte en la difusión de los derechos fundamentales.   |
| CE24 - Identificar el contexto socio-cultural que hace posible discursos artísticos determinados.  |
| CE25 - Utilizar la metodología básica de investigación de las fuentes, el análisis y la interpretación para conseguir la integración del conocimiento en un trabajo académico.                 |
| CE26 - Desarrollar estrategias de producción aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.  |

## 4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

### 4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo I.

### 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 regirá 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 suscrito 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 es-

tos 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/](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, centrando 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.

Tal y como se comentó anteriormente, el programa es muy novedoso y se encara a la consolidación de la vertiente artística del videojuego y del juego aplicado como no se había tenido en cuenta hasta ahora en nuestro país. Sí que es cierto que existen iniciativas similares en el resto de Europa y del mundo y por lo tanto es más que factible generar puentes de colaboración a nivel de asignaturas e incluso materias. De hecho hemos presentado algunas de estas iniciativas en el apartado de referentes internacionales, además de estar presentes desde Setiembre de 2015 en el *¿Libro Blanco para el diseño de las titulaciones universitarias en el marco de la Economía Digital?* (<http://www.agendadigital.gob.es/planes-actuaciones/Bibliotecacontenidos/Material%20Formación%20de%20excelencia/Libro-Blanco.pdf>) promovido desde la Agenda Digital para España (ADpE), aprobada por el Consejo de Ministros en Febrero de 2013.

#### **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 via». 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     |

### NORMAS PARA EL RECONOCIMIENTO Y PARA LA TRANSFERENCIA DE CRÉDITOS EN LAS ENSEÑANZAS OFICIALES DE GRADO DE LA UNIVERSITAT DE BARCELONA

#### Aprobada per:

- Comisión Académica de Consejo de Gobierno de 5 de mayo de 2011
- Consejo de Gobierno de 7 de junio de 2011

#### Modificada per:

- Comisión Acadèmica de Consejo de Gobierno de 5 de abril de 2013 y de 21 de septiembre de 2015
- de Consejo de Gobierno de 29 de mayo de 2013 y de 8 de octubre

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales de grado, máster y doctorado impartidos por las universidades españolas en todo el territorio nacional, modificado por el Real Decreto 861/2010,

de 2 de julio, establece como uno de los objetivos fundamentales de la organización de las enseñanzas fomentar la movilidad de los estudiantes, tanto dentro de Europa como en otras partes del mundo y, sobre todo, entre las diferentes universidades españolas y dentro de una misma universidad.

Con esta finalidad, es imprescindible disponer de un sistema de reconocimiento, de transferencia y de acumulación de créditos en el que se reconozcan los créditos cursados previamente y se incorporen al expediente del estudiante.

Estas normas pretenden regular el procedimiento a seguir y los criterios a emplear en la Universidad de Barcelona de acuerdo con la legislación vigente.

#### 1 . El reconocimiento de créditos

El reconocimiento de créditos es la aceptación, por parte de la Universidad de Barcelona, de la formación o de la experiencia profesional que figura a continuación, que se computan al expediente de otras enseñanzas que el es-

tudiante esté cursando a efectos de obtener un título oficial. En ningún caso se pueden reconocer los créditos correspondientes al trabajo de fin de grado.

Formación o experiencia profesional objeto de reconocimiento académico:

a) Los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad en la Universidad de Barcelona o cualquier otra universidad, por lo que computan en las nuevas enseñanzas oficiales, a efectos de obtener un título oficial.

Si se trata de títulos oficiales de universidades españolas y el título al que accede el alumno pertenece a la misma rama de conocimiento que el título de grado cursado anteriormente, deben ser objeto de reconocimiento al menos 36 créditos correspondientes a materias de formación básica de la misma rama.

Si el título al que se accede pertenece a una rama de conocimiento diferente, son también objeto de reconocimiento los créditos obtenidos en las materias de formación básica pertenecientes a la rama de conocimiento del título al que se pretende acceder.

Cuando la formación básica superada en los estudios de origen no esté en concordancia con las competencias y los conocimientos asociados a las materias de formación básica de la nueva enseñanza, el Jefe de Estudios, junto con el estudiante, pueden acordar el reconocimiento de otros créditos de la titulación, respetando siempre el número mínimo de créditos a reconocer.

El resto de créditos, excepto los del trabajo de fin de grado, pueden ser reconocidos teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y los conocimientos adquiridos.

b) Los créditos cursados en otras enseñanzas superiores oficiales que conducen a la obtención del título de técnico superior de formación profesional, técnico superior de artes plásticas y diseño, técnico deportivo superior y graduados en enseñanzas artísticas.

c) Los créditos cursados en enseñanzas universitarias conducentes a otros títulos amparados por el artículo 34.1 de la Ley 6/2001, de 21 de diciembre, de universidades.

d) La experiencia laboral y profesional, siempre que esté relacionada con las competencias de la titulación que está cursando el estudiante.

El límite de créditos que se pueden reconocer en base a otras enseñanzas universitarias no oficiales y en la experiencia profesional (apartados c y d) no puede ser superior, en conjunto, el 15% de los créditos del plan de estudios que está cursando el estudiante.

Únicamente se puede reconocer un porcentaje superior al 15%, hasta la totalidad de créditos del plan de estudios, excepto el trabajo final de grado, cuando el título propio haya sido extinguido y sustituido por el título oficial, y así conste en la memoria del título oficial verificada en las condiciones establecidas en los artículos 6.4 y 6.5 del Real Decreto 861/2010.

e) Seis créditos computables como optativos en la titulación de grado por la participación en actividades institucionales universitarias de tipo cultural, deportivo, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, las actividades deberán haberse llevado a cabo dentro del mismo período en que se cursa la enseñanza, excepto en el caso de actividades institucionales o universitarias realizadas verano inmediatamente anterior a lo que el estudiante accede a la titulación de grado de la UB.

La equivalencia de las actividades institucionales universitarias se fija en 1 crédito por cada 25 horas de dedicación del estudiante.

Actividades institucionales objeto de reconocimiento académico:

- Actividades organizadas por servicios centrales de la UB y entidades del Grupo UB.
- Actividades institucionales universitarias organizadas por otras universidades.
- Actividades de representación estudiantil en los casos de miembros electos y activos de los consejos de departamento, consejos de estudios, de la Junta de Facultad, de las comisiones delegadas de Junta, del Claustro, del Consejo de Gobierno, de las comisiones delegadas del Consejo de Gobierno y de los consejos directivos de los colegios mayores, del Consejo del Alumnado y de sus comisiones permanente y delegadas. Se reconocen a razón de 1,5 créditos por cada mandato y órgano / comisión, con una participación mínima del 80% de las sesiones.
- Actividades institucionales organizadas por el centro mismo (propio o adscrito).

La Comisión Académica del Consejo de Gobierno (CACG) aprobará anualmente la relación de los servicios centrales de la UB y de las entidades del Grupo UB que pueden ofrecer actividades institucionales universitarias susceptibles de ser reconocidas por los centros para obtener reconocimiento académico que se establece en el artículo 12.8 del Real Decreto 1393/2007.

La comisión académica de los centros o de los centros de trabajo, o el órgano en quien delegue, aprobará las actividades organizadas por el centro susceptibles de reconocimiento académico.

Los centros deben hacer difusión, mediante la web, de la oferta susceptible de reconocimiento académico, tanto de la oferta de actividades organizada por el centro, como de la relación de servicios centrales UB o de entidades del Grupo UB que organizan actividades susceptibles de este reconocimiento aprobada previamente por la CACG.

## 2. Criterios para la resolución del reconocimiento

Con carácter general, el reconocimiento se llevará a cabo valorando la adecuación de competencias y contenidos de las materias y las asignaturas que ha superado el estudiante en relación con las materias y las asignaturas definidas en el plan de estudios del título de grado al que accede.

En caso de que el estudiante haya cursado estudios de grado, se puede reconocer la formación básica que establece esta norma como créditos de formación básica de la rama, sin necesidad de identificar materias o asignaturas superadas o reconocidas.

En el caso de resolver el reconocimiento por créditos de formación básica de la rama o por créditos parciales de materias del título de grado, la resolución debe incluir la relación de asignaturas que debe cursar el estudiante para completar los créditos que establece la titulación para obtener el título.

En el caso de solicitudes de reconocimiento de estudios cursados en enseñanzas superiores oficiales no universitarias que se indican en el apartado 1.b, únicamente pueden ser objeto de reconocimiento estudios finalizados. Sin embargo, también pueden ser objeto de reconocimiento los estudios parciales, siempre que acrediten oficialmente en créditos ECTS. Los créditos reconocidos en base a estos estudios no pueden superar el 60 por 100 de los créditos del plan de estudios o del currículo del título que se pretende cursar.

Los títulos extranjeros deben haber sido homologados en alguno de los títulos españoles oficiales de educación superior, de acuerdo con la normativa aplicable en cada caso para ser objeto de reconocimiento.

Los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad en la Universidad de Barcelona o cualquier otra universidad que no han sido objeto de reconocimiento se transferirán al expediente académico del estudiante, siempre que no hayan conducido a obtener un título oficial. No deben transferirse al nuevo expediente académico del estudiante los créditos obtenidos en enseñanzas universitarias oficiales previas que no han conducido a obtener un título cuando el interesado manifieste previamente la voluntad de simultanear las enseñanzas.

## 3. Transferencia de créditos

La transferencia de créditos consiste en incluir en todos los documentos académicos oficiales acreditativos de enseñanzas seguidas por el estudiante, los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad a la Universidad de Barcelona o en cualquier otra universidad española, siempre que no hayan conducido a obtener un título oficial y que no hayan sido objeto de reconocimiento. Únicamente serán transferidos créditos obtenidos en enseñanzas universitarias oficiales cursadas previamente por el estudiante, en el caso de que el estudiante haya solicitado un reconocimiento o si solicita la transferencia de créditos expresamente.

## 4. Efectos académicos

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

Los créditos reconocidos se tendrán en cuenta para computar los créditos que debe superar el estudiante para obtener el título oficial, pero únicamente los créditos superados en el título oficial y los reconocidos basándose en estudios oficiales o en estudios propios que hayan extinguido por la implantación del título oficial se computan por calcular la media del expediente académico del estudiante.

Los créditos transferidos no se tienen en cuenta a efectos de computar créditos que hay que superar para obtener el título oficial ni de calcular la media del expediente académico del estudiante.

## Disposición derogatoria

Estas normas derogan la Normativa de reconocimiento y transferencia de créditos de la Universidad de Barcelona aprobada anteriormente, el anexo a la normativa mencionada y cualquier otra normativa de rango igual o inferior que se oponga.

## Entrada en vigor

Esta normativa entrará en vigor a partir del momento en que se apruebe.

### 4.5 CURSO DE ADAPTACIÓN PARA TITULADOS

## 5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

|   |                          |                          |
|---|--------------------------|--------------------------|
| <b>5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS</b>   |                          |                          |
| Ver Apartado 5: Anexo 1.  |                          |                          |
| <b>5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>   |                          |                          |
| Teoría  |                          |                          |
| Prácticas de problemas  |                          |                          |
| Prácticas de laboratorio  |                          |                          |
| Prácticas externas  |                          |                          |
| Prácticas especiales  |                          |                          |
| Trabajo tutelado  |                          |                          |
| Trabajo autónomo  |                          |                          |
| <b>5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>  |                          |                          |
| 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.   |                          |                          |
| <b>5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>   |                          |                          |
| 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, ...  |                          |                          |
| <b>5.5 SIN NIVEL 1</b>  |                          |                          |
| <b>NIVEL 2: Arte</b>  |                          |                          |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                          |                          |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>RAMA</b>              | <b>MATERIA</b>           |
| Básica  | Artes y Humanidades      | Arte                     |
| <b>ECTS NIVEL2</b>  | 18                       |                          |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>   |                          |                          |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>  |
| 6   | 6                        | 6                        |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>  |
|   |                          |                          |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>  |
|   |                          |                          |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b> |
|   |                          |                          |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                          |                          |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>           |
| Sí  | Sí                       | No                       |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>            |
|   |                          |                          |

|  |                          |                            |
|--|--------------------------|----------------------------|
| No   | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>                             | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>                            | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No   | No                       |                            |
| <b>NIVEL 3: Representación Gráfica</b>     |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b> |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>                            | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Básica                                     | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>                 |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>                    | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| 6  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>                    | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>                    | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>                   | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|  |                          |                            |
| <b>Lenguas en las que se imparte</b>       |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>                          | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>                             | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>                             | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>                            | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No   | No                       |                            |
| <b>NIVEL 3: Arte Moderno</b>               |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b> |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>                            | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Básica                                     | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>                 |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>                    | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|  | 6                        |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>                    | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>                    | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>                   | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|  |                          |                            |
| <b>Lenguas en las que se imparte</b>       |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>                          | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>                             | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>                             | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>                            | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No   | No                       |                            |

| <b>NIVEL 3: Arte Contemporáneo</b>  |                          |                            |
|---|--------------------------|----------------------------|
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Básica  | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|   |                          | 6                          |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                          |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No  | No                       |                            |
| <b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>  |                          |                            |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Identificar los distintos aspectos y los procesos de más importancia relativos a la teoría del arte, identificando las manifestaciones y prácticas artísticas más relevantes.</li> </ul>   |                          |                            |
| <b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>   |                          |                            |
| <p><b>Representación Gráfica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geometría y arte</li> <li>• Técnicas, instrumentos y materiales</li> <li>• Apuntes en perspectiva, croquis y convenciones gráficas</li> <li>• Representación diédrica, Métodos. Problemas de posición y medidas. Superficies elementales</li> <li>• Perspectivas paralelas y proyecciones axonométricas</li> <li>• Perspectiva: visión y representación</li> <li>• Anatomía humana analítica y funcional. Osteología: articulaciones y movimientos</li> <li>• Trabajo de síntesis</li> </ul> <p><b>Arte Moderno</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiones, perspectivas y enfoques del arte</li> <li>• Conceptos de la modernidad: del humanismo a la ilustración</li> <li>• Procesos de transformación y cambio: desde el mundo ilustrado hasta final del siglo XIX</li> <li>• Antecedentes inmediatos de las teorías y las prácticas contemporáneas: el arte de la primera mitad del siglo XX</li> </ul> <p><b>Arte Contemporáneo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiones , perspectivas y cartografías sobre el arte internacional desde 1945 : el discurso crítico y las políticas culturales</li> <li>• El debate sobre el proyecto moderno: teoría de la vanguardia , autonomía del arte, cultura de masas , desmaterialización del objeto artístico y realidad</li> <li>• El paradigma de la diferencia sexual más allá del canon patriarcal : teoría feminista y prácticas artísticas contemporáneas</li> <li>• Postmodernidad : un nuevo marco de debate sobre la cultura y la producción visual desde los años ochenta</li> </ul> |                          |                            |
| <b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>  |                          |                            |
|   |                          |                            |
| <b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>   |                          |                            |
| <b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>  |                          |                            |
| CG4 - Formular, diseñar y gestionar proyectos buscando e integrando 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   |                           |                           |
| <b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>  |                           |                           |
| No existen datos  |                           |                           |
| <b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>  |                           |                           |
| CE4 - Entender las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.   |                           |                           |
| CE5 - Apreciar los valores formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.  |                           |                           |
| CE9 - Utilizar las técnicas esenciales del modelado y la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño.   |                           |                           |
| CE12 - Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual.  |                           |                           |
| CE23 - Aplicar la labor integradora del arte en la difusión de los derechos fundamentales.  |                           |                           |
| CE24 - Identificar el contexto socio-cultural que hace posible discursos artísticos determinados.   |                           |                           |
| CE26 - Desarrollar estrategias de producción aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.   |                           |                           |
| <b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>   |                           |                           |
| <b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>  | <b>HORAS</b>              | <b>PRESENCIALIDAD</b>     |
| Teoría  | 110                       | 100                       |
| Prácticas especiales  | 110                       | 100                       |
| Trabajo tutelado  | 90                        | 20                        |
| Trabajo autónomo  | 230                       | 0                         |
| <b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>  |                           |                           |
| 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.  |                           |                           |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>   |                           |                           |
| <b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>  | <b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b> | <b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b> |
| 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                      |
| <b>NIVEL 2: Expresión artística</b>   |                           |                           |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                           |                           |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>RAMA</b>               | <b>MATERIA</b>            |
| Básica  | Artes y Humanidades       | Expresión Artística       |
| <b>ECTS NIVEL2</b>  | 12                        |                           |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>   |                           |                           |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>   |
| 6   | 6                         |                           |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>   |
|   |                           |                           |



|  |                          |                            |
|--|--------------------------|----------------------------|
| ECTS Semestral 7                           | ECTS Semestral 8         | ECTS Semestral 9           |
| ECTS Semestral 10                          | ECTS Semestral 11        | ECTS Semestral 12          |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>       |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>                          | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>                             | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>                             | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>                            | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No   | No                       |                            |
| <b>NIVEL 3: Teoría de la Imagen</b>        |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b> |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>                            | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Básica                                     | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>                 |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>                    | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| 6  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>                    | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
| <b>ECTS Semestral 7</b>                    | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
| <b>ECTS Semestral 10</b>                   | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>       |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>                          | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>                             | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>                             | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>                            | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No   | No                       |                            |
| <b>NIVEL 3: Estética del Cine</b>          |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b> |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>                            | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Básica                                     | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>                 |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>                    | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|  | 6                        |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>                    | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
| <b>ECTS Semestral 7</b>                    | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
| <b>ECTS Semestral 10</b>                   | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>       |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>                          | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                       | No                         |

| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b> | <b>INGLÉS</b>         |
|--|-------------------|-----------------------|
| No   | No                | Sí                    |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>     | <b>PORTUGUÉS</b>      |
| No   | No                | No                    |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>      |                       |
| No   | No                |                       |
| <b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>   |                   |                       |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender los valores discursivos y comunicativos de los elementos morfológicos de la imagen.</li> <li>Comprender el funcionamiento, la importancia de la estética y el papel social del cine en la cultura visual y audiovisual actual.</li> <li>Distinguir entre las diferentes perspectivas teóricas de la comunicación artística.</li> </ul>                                       |                   |                       |
| <b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>  |                   |                       |
| <p><b>Teoría de la Imagen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Naturaleza de las imágenes</li> <li>Lectura de la imagen</li> <li>Cultura visual</li> </ul> <p><b>Estética del Cine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Iniciación al concepto de estética: definición en los entornos audiovisuales</li> <li>Fenómenos estéticos y apreciación</li> <li>Fundamentos de la estética audiovisual</li> </ul> |                   |                       |
| <b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>   |                   |                       |
|  |                   |                       |
| <b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>  |                   |                       |
| <b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>   |                   |                       |
| CG2 - 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   |                   |                       |
| <b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>   |                   |                       |
| No existen datos   |                   |                       |
| <b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>   |                   |                       |
| CE3 - Identificar los principios de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.   |                   |                       |
| CE5 - Apreciar los valores formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.   |                   |                       |
| CE10 - Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.  |                   |                       |
| CE11 - Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.  |                   |                       |
| CE12 - Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual.   |                   |                       |
| CE16 - Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.   |                   |                       |
| CE24 - Identificar el contexto socio-cultural que hace posible discursos artísticos determinados.  |                   |                       |
| CE26 - Desarrollar estrategias de producción aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.  |                   |                       |
| <b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>  |                   |                       |
| <b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>   | <b>HORAS</b>      | <b>PRESENCIALIDAD</b> |
| 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 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: 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                        |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>  |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>  |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b> |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                          |                          |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>           |
| Sí  | Sí                       | No                       |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>            |
| No  | No                       | Sí                       |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>         |
| No  | No                       | No                       |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>             |                          |
| No  | No                       |                          |
| <b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>  |                          |                          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los distintos conceptos sociales, históricos y artísticos desde los tiempos antiguos hasta el mundo contemporáneo.</li> <li>• Reflexionar acerca de los períodos del arte desde la percepción que nos brinda la actualidad.</li> <li>• Analizar y saber valorar la necesaria sensibilidad en pro de las artes así como del patrimonio.</li> </ul>  |                          |                          |
| <b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>   |                          |                          |
| <p><b>Historia del Arte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a lenguajes artísticos y sus técnicas</li> <li>• Patrimonio histórico, artístico y cultural</li> <li>• Memoria cultural y políticas de intervención</li> <li>• Colecciones y coleccionismo en relación al mundo de las artes y del patrimonio</li> <li>• Primeras manifestaciones artísticas: primitivismo, magicismo, sacralidad y sus vinculaciones con el arte contemporáneo</li> <li>• La ciudad y su transformación en el tiempo: del mundo antiguo al mundo contemporáneo</li> <li>• El papel del artista en la historia</li> <li>• El mundo del barroco</li> <li>• El debate entre arte e industria en el marco de las exposiciones universales</li> <li>• Nuevos medios de expresión y nuevos valores estéticos: las vanguardias históricas</li> <li>• El arte más actual. De la desmaterialización del arte a la cultura como fenómeno de masas</li> </ul> |                          |                          |
| <b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>  |                          |                          |
| <b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>   |                          |                          |
| <b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>  |                          |                          |
| CG1 - Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por 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  |                          |                          |
| <b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>  |                          |                          |
| No existen datos  |                          |                          |
| <b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>  |                          |                          |
| CE4 - Entender las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia.   |                          |                          |
| CE23 - Aplicar la labor integradora del arte en la difusión de los derechos fundamentales.  |                          |                          |
| CE24 - Identificar el contexto socio-cultural que hace posible discursos artísticos determinados.   |                          |                          |
| <b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>   |                          |                          |
| <b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>  | <b>HORAS</b>             | <b>PRESENCIALIDAD</b>    |
| Teoría  | 40                       | 100                      |
| Prácticas especiales  | 30                       | 100                      |
| Trabajo autónomo  | 80                       | 0                        |
| <b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>  |                          |                          |

|   |                               |                            |
|---|-------------------------------|----------------------------|
| 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.  |                               |                            |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>   |                               |                            |
| <b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>  | <b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>     | <b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>  |
| 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                       |
| <b>NIVEL 2: Psicología</b>  |                               |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                               |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>RAMA</b>                   | <b>MATERIA</b>             |
| Básica  | Ciencias Sociales y Jurídicas | Psicología                 |
| <b>ECTS NIVEL2</b>  | 6                             |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>   |                               |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>       | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| 6   |                               |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>       | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   |                               |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>       | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                               |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b>      | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                               |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                               |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>                | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                            | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>             | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                            | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>                 | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                            | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>                  |                            |
| No  | No                            |                            |
| <b>NIVEL 3: Dinámicas y Motivadores para el Producto Digital</b>  |                               |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                               |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>        | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Básica  | 6                             | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                               |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>       | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| 6   |                               |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>       | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   |                               |                            |

| 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"> <li>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.</li> </ul>   |                    |                    |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS   |                    |                    |
| <p><b>Dinámicas y Motivadores para el Producto Digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición y ámbito de la Psicología.</li> <li>Metodología y aplicaciones.</li> <li>Didáctica, nemotécnica e inteligencia.</li> <li>Componentes motivacionales.</li> <li>Registros comunicativos.</li> <li>Percepción y atención.</li> <li>Principios de la Psicología Educativa.</li> </ul> |                    |                    |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES  |                    |                    |
|  |                    |                    |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS   |                    |                    |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES  |                    |                    |
| CG4 - Formular, diseñar y gestionar proyectos buscando e integrando 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  |                    |                    |
| CE17 - Utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos.  |                    |                    |
| 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,  | 30.0               | 50.0               |

|   |                               |                            |
|---|-------------------------------|----------------------------|
| 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... |                               |                            |
| Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossiers, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...   | 50.0                          | 80.0                       |
| <b>NIVEL 2: Comunicación</b>  |                               |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                               |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>RAMA</b>                   | <b>MATERIA</b>             |
| Básica  | Ciencias Sociales y Jurídicas | Comunicación               |
| <b>ECTS NIVEL2</b>  | 6                             |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>   |                               |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>       | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>       | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
| 6   |                               |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>       | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b>      | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                               |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                               |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>                | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                            | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>             | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                            | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>                 | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                            | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>                  |                            |
| No  | No                            |                            |
| <b>NIVEL 3: Guion Interactivo en Entornos Transmedia</b>  |                               |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                               |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>        | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Básica  | 6                             | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                               |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>       | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>       | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
| 6   |                               |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>       | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b>      | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                               |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                               |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>                | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                            | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>             | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                            | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>                 | <b>PORTUGUÉS</b>           |
|   |                               |                            |



|  |                           |                           |
|--|---------------------------|---------------------------|
| No   | No                        | No                        |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>              |                           |
| No   | No                        |                           |
| <b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>   |                           |                           |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>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 guion, las producciones en materia de producto y/o servicio digital.</li> </ul>   |                           |                           |
| <b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>  |                           |                           |
| <p><b>Guion Interactivo en Entornos Transmedia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tema y argumento</li> <li>Traslación audiovisual: escenografía, iluminación, música y dirección de actores.</li> <li>La estructura narrativa</li> <li>Modalidades de guionaje.</li> <li>Retrospectiva de la narración cinematográfica.</li> <li>Teoría y análisis del montaje fílmico.</li> <li>Tipos y características de narrativa en el videojuego</li> </ul> |                           |                           |
| <b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>   |                           |                           |
| <b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>  |                           |                           |
| <b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>   |                           |                           |
| CG2 - 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  |                           |                           |
| <b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>   |                           |                           |
| No existen datos   |                           |                           |
| <b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>   |                           |                           |
| CE3 - Identificar los principios de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.   |                           |                           |
| CE11 - Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.  |                           |                           |
| CE15 - Desarrollar los diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos, así como de hacer adaptaciones para trasladar un trabajo de un medio a otro.   |                           |                           |
| <b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>  |                           |                           |
| <b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>   | <b>HORAS</b>              | <b>PRESENCIALIDAD</b>     |
| Teoría   | 40                        | 100                       |
| Prácticas especiales   | 10                        | 100                       |
| Trabajo tutelado   | 40                        | 20                        |
| Trabajo autónomo   | 60                        | 0                         |
| <b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>   |                           |                           |
| 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.  |                           |                           |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>  |                           |                           |
| <b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>   | <b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b> | <b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b> |
| 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                      | 60.0                       |
| Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dosieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ... | 20.0                      | 60.0                       |
| <b>NIVEL 2: Expresión gráfica</b>   |                           |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>RAMA</b>               | <b>MATERIA</b>             |
| Básica  | Ingeniería y Arquitectura | Expresión Gráfica          |
| <b>ECTS NIVEL2</b>  | 6                         |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|   |                           | 6                          |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>   | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b>  | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                           |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                           |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>            | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                        | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>         | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                        | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>             | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                        | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>              |                            |
| No  | No                        |                            |
| <b>NIVEL 3: Retícula y jerarquía gráfica</b>  |                           |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>    | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Básica  | 6                         | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|   |                           | 6                          |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>   | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b>  | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                           |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                           |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>            | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                        | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>         | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                        | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>             | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                        | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>              |                            |
| No  | No                        |                            |

| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE   |                    |                    |
|---|--------------------|--------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>   |                    |                    |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS  |                    |                    |
| <p><b>Reticula y jerarquía gráfica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Metodología y técnicas del dibujo.</li> <li>Ámbito, tipología y funciones plásticas de los elementos de la representación.</li> <li>Bases del análisis de representación simple y compleja.</li> <li>Bases de los distintos tipos de los procesos gráficos.</li> <li>Discección de la forma mediante el análisis de objetos, paisajes, espacios y siluetas antropomórficas.</li> <li>Instrumental y técnicas para la creación y comunicación de conceptos en el diseño.</li> <li>Criterios esenciales del diseño gráfico.</li> <li>Tipografía.</li> <li>Bases para la usabilidad</li> </ul> |                    |                    |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES   |                    |                    |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS  |                    |                    |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES   |                    |                    |
| CG4 - Formular, diseñar y gestionar proyectos buscando e integrando 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   |                    |                    |
| CE5 - Apreciar los valores formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.  |                    |                    |
| CE10 - Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.   |                    |                    |
| CE12 - Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual.  |                    |                    |
| CE16 - Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.  |                    |                    |
| CE24 - Identificar el contexto socio-cultural que hace posible discursos artísticos determinados.   |                    |                    |
| CE26 - Desarrollar estrategias de producción aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.   |                    |                    |
| 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   | 30.0               | 60.0               |

|  |                           |                            |
|--|---------------------------|----------------------------|
| conceptuales y similares, actividades de aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...  |                           |                            |
| Pruebas orales: entrevistas o exámenes, puestas en común, exposiciones...                          | 0.0                       | 20.0                       |
| Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ... | 20.0                      | 60.0                       |
| <b>NIVEL 2: Informática</b>  |                           |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>   |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>  | <b>RAMA</b>               | <b>MATERIA</b>             |
| Básica   | Ingeniería y Arquitectura | Informática                |
| <b>ECTS NIVEL2</b>   | 6                         |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>  |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>  | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| <b>ECTS Semestral 4</b>  | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
| 6  |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>  | <b>ECTS Semestral 8</b>   | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
| <b>ECTS Semestral 10</b>   | <b>ECTS Semestral 11</b>  | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>   |                           |                            |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>            | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                        | No                         |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b>         | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                        | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>             | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                        | No                         |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>              |                            |
| No   | No                        |                            |
| <b>NIVEL 3: Lenguajes de Alto Nivel para el Desarrollo Interactivo</b>                             |                           |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>   |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>  | <b>ECTS ASIGNATURA</b>    | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Básica   | 6                         | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>  | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| <b>ECTS Semestral 4</b>  | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
| 6  |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>  | <b>ECTS Semestral 8</b>   | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
| <b>ECTS Semestral 10</b>   | <b>ECTS Semestral 11</b>  | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>   |                           |                            |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>            | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                        | No                         |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b>         | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                        | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>             | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                        | No                         |

| ITALIANO  |                    | OTRAS              |  |
|---|--------------------|--------------------|--|
| No  |                    | No                 |  |
| <b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>  |                    |                    |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul> |                    |                    |  |
| <b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>   |                    |                    |  |
| <p><b>Lenguajes de alto nivel para el Desarrollo Interactivo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Codificación y sintaxis, traslación de elementos. El Pseudocódigo.</li> <li>• Instrumentos y metodologías elevadas para el arte y la Programación.</li> <li>• Código estático y código dinámico.</li> <li>• Introducción de elementos audiovisuales en programación.</li> <li>• Periféricos y ¿haptics¿ empleables en el contexto artístico.</li> <li>• Experimentales y lenguaje procedural.</li> </ul>   |                    |                    |  |
| <b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>  |                    |                    |  |
| <b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>   |                    |                    |  |
| <b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>  |                    |                    |  |
| CG2 - 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  |                    |                    |  |
| <b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>  |                    |                    |  |
| No existen datos  |                    |                    |  |
| <b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>  |                    |                    |  |
| CE21 - Diseñar y desarrollar sistemas para la presentación de la información basados en realidad aumentada, realidad virtual y sistemas de geolocalización.   |                    |                    |  |
| CE19 - Aplicar las técnicas de juego a un entorno específico no necesariamente lúdico.  |                    |                    |  |
| <b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>   |                    |                    |  |
| 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                  |  |
| <b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>  |                    |                    |  |
| 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.   |                    |                    |  |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>   |                    |                    |  |
| 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  | 20.0               | 60.0               |  |

|  |                          |                            |
|--|--------------------------|----------------------------|
| aplicación, estudio de casos, resolución de problemas...   |                          |                            |
| Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ... | 40.0                     | 80.0                       |
| <b>NIVEL 2: Arte digital</b>   |                          |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>   |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>  | Obligatoria              |                            |
| <b>ECTS NIVEL 2</b>  | 48                       |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>  | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|  | 6                        | 6                          |
| <b>ECTS Semestral 4</b>  | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
| 12   | 6                        | 18                         |
| <b>ECTS Semestral 7</b>  | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>   | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|  |                          |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>   |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No   | No                       |                            |
| <b>NIVEL 3: Escenografía Digital en Entornos 3D</b>  |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>   |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>  | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria  | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>  | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|  | 6                        |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>  | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>  | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>   | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|  |                          |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>   |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No   | No                       |                            |

| <b>NIVEL 3: Animación 3D básica para Actores Virtuales</b>   |                          |                            |
|--|--------------------------|----------------------------|
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>                   |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>  | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria  | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>                                   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>                                      | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>                                      | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
| 6  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>                                      | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>                                     | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|  |                          |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>                         |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No   | No                       |                            |
| <b>NIVEL 3: Animación 3D avanzada para Actores Virtuales</b> |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>                   |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>  | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria  | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>                                   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>                                      | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>                                      | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|  | 6                        |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>                                      | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>                                     | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|  |                          |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>                         |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No   | No                       |                            |
| <b>NIVEL 3: Optimización y Eficiencia en Animación 3D</b>    |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>                   |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>  | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria  | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>                                   |                          |                            |



|   |                        |                            |
|---|------------------------|----------------------------|
| 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          |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>                                    |                        |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>         | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                     | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>      | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                     | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>          | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                     | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>           |                            |
| No  | No                     |                            |
| <b>NIVEL 3: Efectos Sonoros en Videojuegos y Producciones Digitales</b> |                        |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>                              |                        |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b> | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria   | 6                      | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                        |                            |
| 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          |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>                                    |                        |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>         | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                     | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>      | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                     | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>          | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                     | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>           |                            |
| No  | No                     |                            |
| <b>NIVEL 3: Dibujo para Producciones Digitales</b>                      |                        |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>                              |                        |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b> | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria   | 6                      | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                        |                            |
| 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"> <li>• Conocer y emplear las principales plataformas de creación digital artística en materia de ilustración, modelado 2D y 3D y animación.</li> <li>• 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.</li> </ul>  |        |           |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS  |        |           |
| <p><b>Escenografía Digital en Entornos 3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escenarios 3D: concepto y diseño.</li> <li>• Construcción y recreación de escenas.</li> <li>• Modelado Digital.</li> <li>• Texturas.</li> <li>• Sistemas de iluminación.</li> <li>• Instrumentos básicos para el modelado 2D y 3D.</li> </ul> <p><b>Animación 3D básica para Actores Virtuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelado Orgánico: Conceptos de topología, modelado en alta, modelado en baja.</li> <li>• Texturizado orgánico.</li> <li>• Bases i principios de animación.</li> <li>• Animación 2D.</li> <li>• Animación esqueletal.</li> <li>• Bípedos.</li> <li>• Instrumental.</li> </ul> <p><b>Animación 3D avanzada para Actores Virtuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterización de los personajes.</li> <li>• Materiales avanzados.</li> <li>• Topología avanzada.</li> <li>• Rigging.</li> <li>• Bending y deformadores.</li> <li>• Skinning.</li> <li>• Motion Capture: cuerpo y facial.</li> </ul> <p><b>Optimización y Eficiencia en Animación 3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios de Animación Procedural.</li> <li>• Principios de Animación física automática avanzada.</li> <li>• Sistemas de representación basados en volumen.</li> <li>• Aplicaciones.</li> </ul> <p><b>Efectos Sonoros en Videojuegos y Producciones Digitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teoría musical.</li> <li>• Conceptos clave e instrumentos del audio digital.</li> <li>• Edición de audio multipista.</li> <li>• Incorporación del sonido y de la música en proyectos multimedia: sincronización, compresión y distribución de audio.</li> <li>• El rol del sonido y la música en los videojuegos.</li> <li>• Composición dinámica de música para videojuegos.</li> </ul> <p><b>Dibujo para Producciones Digitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas para la digitalización de imágenes.</li> <li>• Implementación y adaptación del color.</li> <li>• Manipulación y retoque fotográfico.</li> <li>• Producción y diseño de máscaras, mapas y canales.</li> <li>• Efectos y manipulación de imágenes.</li> </ul> <p><b>Heurística y Experiencia de Uso Digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bases de la Interacción persona-computador.</li> <li>• Tipología y Metáforas de interacción.</li> <li>• Creación y traslación de aplicaciones interactivas.</li> <li>• Análisis y documentación de sistemas interactivos.</li> <li>• Usabilidad y experiencias de interfaces de sistemas web.</li> <li>• Principios de Heurística Digital para videojuegos según su género.</li> <li>• Accesibilidad e interfaces para usuarios con necesidades especiales.</li> </ul> <p><b>Técnicas de Iluminación en Entornos Virtuales</b></p> |        |           |

- 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 - Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.

CG5 - Adaptarse al cambio y 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 - Identificar los principios clásicos de la animación y diferenciar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CE5 - Aprender los valores formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

CE7 - Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, vehículos, props y entornos.

CE8 - Aplicar los principios de animación a la animación digital de personajes y otros elementos y a la creación de efectos visuales.

CE9 - Utilizar las técnicas esenciales del modelado y la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño.

CE10 - Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

CE12 - Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual.

CE13 - Sintetizar elementos sonoros y aplicar técnicas de sonorización en un producto digital.

CE14 - Identificar y aplicar la teoría, las técnicas y las herramientas para la iluminación de contenidos digitales.

CE16 - Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.

CE17 - Utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos.

CE24 - Identificar el contexto socio-cultural que hace posible discursos artísticos determinados.

CE26 - Desarrollar estrategias de producción aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.

##### 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.   |                           |                            |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>   |                           |                            |
| <b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>  | <b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b> | <b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>  |
| 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                      | 50.0                       |
| Pruebas orales: entrevistas o exámenes, puestas en común, exposiciones...   | 30.0                      | 60.0                       |
| Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...  | 30.0                      | 60.0                       |
| <b>NIVEL 2: Referentes en Diseño del Entretenimiento</b>  |                           |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | Obligatoria               |                            |
| <b>ECTS NIVEL 2</b>   | 12                        |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| 6   | 6                         |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>   | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b>  | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                           |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                           |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>            | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                        | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>         | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                        | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>             | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                        | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>              |                            |
| No  | No                        |                            |
| <b>NIVEL 3: Crónica y Cronología del Producto Digital</b>   |                           |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>    | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria   | 6                         | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| 6   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>   | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b>  | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                           |                            |

| 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"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Aplicar dinámicas (motivadores) para elaborar mecánicas a partir de elementos de juego y así garantizar que la creación digital sea del todo memorable.</li> <li>• Emplear los distintos protocolos en materia de Experiencia de Usuario/a para garantizar que la producción digital es fácilmente asimilable por las personas.</li> </ul>          |                   |                     |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS  |                   |                     |
| <p><b>Crónica y Cronología del Producto Digital:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retrospectiva antropológica de los juegos.</li> <li>• Análisis crítico de las mecánicas de los juegos clásicos.</li> <li>• Juegos de tablero y juegos de estrategia.</li> <li>• Los pioneros del videojuego.</li> <li>• Los arcade y las primeras consolas portátiles.</li> <li>• Los ordenadores personales y las consolas de 16 bits. Del 2D al 3D.</li> <li>• El predominio de las consolas y las grandes producciones.</li> <li>• Mundos persistentes y juegos sociales.</li> <li>• Juegos casuales.</li> <li>• Juegos serios.</li> <li>• Nuevos mecanismos de control.</li> </ul> <p><b>Diseño Centrado en el Usuario/a:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Control de calidad.</li> </ul> |                   |                     |

- 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 - Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por 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

CE10 - Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

CE17 - Utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos.

CE18 - Aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto.

CE24 - Identificar el contexto socio-cultural que hace posible discursos artísticos determinados.

##### 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... | 30.0               | 60.0               |
| Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...  | 40.0               | 70.0               |

#### NIVEL 2: Mecánicas y Elementos de Juego

##### 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

|          |             |
|----------|-------------|
| CARÁCTER | Obligatoria |
|----------|-------------|



|  |                          |                            |
|--|--------------------------|----------------------------|
| <b>ECTS NIVEL 2</b>  |                          | 12                         |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>                                    |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>  | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|  |                          | 6                          |
| <b>ECTS Semestral 4</b>  | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|  | 6                        |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>  | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>   | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|  |                          |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>                                     |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No   | No                       |                            |
| <b>NIVEL 3: Mecánicas básicas para experiencias de entretenimiento</b>   |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>                               |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>  | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria  | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>  | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|  |                          | 6                          |
| <b>ECTS Semestral 4</b>  | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>  | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>   | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|  |                          |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>                                     |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No   | No                       |                            |
| <b>NIVEL 3: Mecánicas avanzadas para experiencias de entretenimiento</b> |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>                               |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>  | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria  | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>  | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>  | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |

|  |                          |                          |
|--|--------------------------|--------------------------|
|  | 6                        |                          |
| <b>ECTS Semestral 7</b>  | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>  |
| <b>ECTS Semestral 10</b>   | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b> |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>   |                          |                          |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>           |
| Sí   | Sí                       | No                       |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>            |
| No   | No                       | Sí                       |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>         |
| No   | No                       | No                       |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>             |                          |
| No   | No                       |                          |
| <b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>   |                          |                          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>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).</li> </ul>  |                          |                          |
| <b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>  |                          |                          |
| <p><b>Mecánicas básicas para experiencias de entretenimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La implementación de las distintas fases del diseño del videojuego.</li> <li>Detección y producción de los distintos tipos de documentación.</li> <li>Mecánicas.</li> <li>Técnicas de diseño y usabilidad de los interfaces.</li> <li>Definición de los controles.</li> <li>Producción de contenidos.</li> <li>Diseño multijugador.</li> <li>Condiciones de la narrativa interactiva.</li> <li>Técnicas de equilibrado.</li> <li>Creación de juegos en 2D: plataformas, shooters, <i>beat'em up</i>, puzzle.</li> <li>Creación de juegos de rol: sistema de habilidades, avance del personaje, inventario, equipamiento, sistema de combate, diplomacia, comercio.</li> <li>Bases para el diseño de los principales juegos de simulación: económicos, conducción y deportivas.</li> </ul> <p><b>Mecánicas avanzadas para experiencias de entretenimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Producción de juegos en 3D.</li> <li>Creación del espacio y localización de los recursos.</li> <li>Estética, iluminación y texturado.</li> <li>Los controles y la navegación.</li> <li>Mecánicas de juegos en 3D: juegos de plataformas, <i>shooters</i> en primera persona, juegos de rol y juegos de estrategia en tiempo real.</li> <li>Diseño de puzzles y plataformas.</li> <li>Mecánicas de juegos de rol multijugador: tipos de combate, roles y estadísticas de los personajes. Juegos sociales.</li> </ul> |                          |                          |
| <b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>   |                          |                          |
| <b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>  |                          |                          |
| <b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>   |                          |                          |
| CG4 - Formular, diseñar y gestionar proyectos buscando e integrando 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  |                          |                          |
| <b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>   |                          |                          |
| No existen datos   |                          |                          |
| <b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>   |                          |                          |
| CE18 - Aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto.   |                          |                          |
| CE19 - Aplicar las técnicas de juego a un entorno específico no necesariamente lúdico.   |                          |                          |
| <b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>  |                          |                          |

| ACTIVIDAD FORMATIVA   | HORAS              | PRESENCIALIDAD     |
|---|--------------------|--------------------|
| Teoría  | 40                 | 100                |
| Prácticas especiales  | 60                 | 100                |
| Trabajo tutelado  | 80                 | 20                 |
| Trabajo autónomo  | 120                | 0                  |
| <b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>  |                    |                    |
| 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.   |                    |                    |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>   |                    |                    |
| 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               | 50.0               |
| Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...  | 50.0               | 80.0               |
| <b>NIVEL 2: Implementación y Arquitectura del Sistema de Entretenimiento</b>  |                    |                    |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                    |                    |
| <b>CARÁCTER</b>   | Obligatoria        |                    |
| <b>ECTS NIVEL 2</b>   | 12                 |                    |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>   |                    |                    |
| 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  |
|   |                    |                    |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                    |                    |
| CASTELLANO  | CATALÁN            | EUSKERA            |
| Sí  | Sí                 | No                 |
| GALLEGO   | VALENCIANO         | INGLÉS             |
| No  | No                 | Sí                 |
| FRANCÉS   | ALEMÁN             | PORTUGUÉS          |
| No  | No                 | No                 |
| ITALIANO  | OTRAS              |                    |
| No  | No                 |                    |
| <b>NIVEL 3: Proyección e Implementación de Elementos de Juego</b>   |                    |                    |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                    |                    |

| CARÁCTER  | ECTS ASIGNATURA   | DESPLIEGUE TEMPORAL |
|---|-------------------|---------------------|
| Obligatoria   | 6                 | Semestral           |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                   |                     |
| 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   |
|   |                   |                     |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                   |                     |
| CASTELLANO  | CATALÁN           | EUSKERA             |
| Sí  | Sí                | No                  |
| GALLEGO   | VALENCIANO        | INGLÉS              |
| No  | No                | Sí                  |
| FRANCÉS   | ALEMÁN            | PORTUGUÉS           |
| No  | No                | No                  |
| ITALIANO  | OTRAS             |                     |
| No  | No                |                     |
| <b>NIVEL 3: Arte y Arquitectura para el Diseño de Mapas</b>   |                   |                     |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                   |                     |
| CARÁCTER  | ECTS ASIGNATURA   | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Obligatoria   | 6                 | Semestral           |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                   |                     |
| 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   |
|   |                   |                     |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                   |                     |
| CASTELLANO  | CATALÁN           | EUSKERA             |
| Sí  | Sí                | No                  |
| GALLEGO   | VALENCIANO        | INGLÉS              |
| No  | No                | Sí                  |
| FRANCÉS   | ALEMÁN            | PORTUGUÉS           |
| No  | No                | No                  |
| ITALIANO  | OTRAS             |                     |
| No  | No                |                     |
| <b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>  |                   |                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul> |                   |                     |
| <b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>   |                   |                     |
| <p><b>Proyección e Implementación de Elementos de Juego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El azar ante la probabilidad en el juego.</li> <li>Miscelánea de reglas.</li> </ul>   |                   |                     |

- 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.

**Arte y Arquitectura para el Diseño de Mapas:**

- 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, *shooters*, 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 - Colaborar con los demás para contribuir a un proyecto común, trabajando en equipos interdisciplinares y en contextos multiculturales.

CG5 - Adaptarse al cambio y 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**

CE9 - Utilizar las técnicas esenciales del modelado y la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño.

CE18 - Aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto.

**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:<br>memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ... | 40.0                     | 80.0                       |
| <b>NIVEL 2: Proyectos y gestión digital</b>   |                          |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | Obligatoria              |                            |
| <b>ECTS NIVEL 2</b>   | 12                       |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|   | 6                        |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
| 6   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                          |                            |
| <b>Lenguas en las que se imparte</b>  |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No  | No                       |                            |
| <b>NIVEL 3: Proyecto I</b>  |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria   | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|   | 6                        |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                          |                            |
| <b>Lenguas en las que se imparte</b>  |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No  | No                       |                            |
| <b>NIVEL 3: Proyecto II</b>   |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                          |                            |

| CARÁCTER   | ECTS ASIGNATURA          | DESPLIEGUE TEMPORAL      |
|--|--------------------------|--------------------------|
| Obligatoria  | 6                        | Semestral                |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>   |                          |                          |
| <b>ECTS Semestral 1</b>  | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>  |
| <b>ECTS Semestral 4</b>  | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>  |
| 6  |                          |                          |
| <b>ECTS Semestral 7</b>  | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>  |
| <b>ECTS Semestral 10</b>   | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b> |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>   |                          |                          |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>           |
| Sí   | Sí                       | No                       |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>            |
| No   | No                       | Sí                       |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>         |
| No   | No                       | No                       |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>             |                          |
| No   | No                       |                          |
| <b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>   |                          |                          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Aprender a evaluar y ajustar los distintos aspectos de los juegos desarrollados en base a métodos empíricos de usabilidad y experiencia de juego.</li> </ul>   |                          |                          |
| <b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>  |                          |                          |
| <p><b>Proyecto I.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de alto nivel para el desarrollo de contenido digital.</li> <li>• Prototipado rápido de juegos multiplataforma a pequeña escala.</li> <li>• Prácticas de programación con scripts.</li> <li>• Trabajo en pequeños equipos.</li> <li>• Cómo presentar y comunicar una idea en público.</li> </ul> <p><b>Proyecto II.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prácticas de desarrollo en equipo de juegos en 2D.</li> <li>• Trabajo en equipo.</li> <li>• Herramientas de prototipado rápido de juegos en 2D.</li> <li>• Middleware para desarrollo de juegos en 2D.</li> <li>• Creación de contenido para juegos en 2D.</li> <li>• Prácticas de equilibrado de juegos.</li> <li>• Desarrollo iterativo.</li> <li>• Control de calidad.</li> <li>• Pruebas de usabilidad y experiencia de juego.</li> </ul> |                          |                          |
| <b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>   |                          |                          |
| <b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>  |                          |                          |
| <b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>   |                          |                          |
| CG3 - Colaborar con los demás para contribuir a un proyecto común, trabajando en equipos interdisciplinarios y en contextos multiculturales.   |                          |                          |
| CG4 - Formular, diseñar y gestionar proyectos buscando e integrando 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   |                    |                    |
| CE2 - Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos tomar decisiones sobre el proyecto digital, relacionados con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.   |                    |                    |
| CE6 - Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital.   |                    |                    |
| CE10 - Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.   |                    |                    |
| CE19 - Aplicar las técnicas de juego a un entorno específico no necesariamente lúdico.  |                    |                    |
| CE20 - Diseñar y planificar un proyecto de creación artística para videojuegos y juegos aplicados.  |                    |                    |
| CE22 - Hacer uso de una conciencia y un conocimiento de los problemas medioambientales dentro del ámbito de la profesión.   |                    |                    |
| CE26 - Desarrollar estrategias de producción aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.   |                    |                    |
| 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 aplicación, estudio de casos, resolución de problemas... | 30.0               | 40.0               |
| 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                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No  | No                       |                            |
| <b>LISTADO DE MENCIONES</b>                             |                          |                            |
| No existen datos  |                          |                            |
| <b>NIVEL 3: Mapping e Instalación Interactiva</b>       |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>              |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Optativa  | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>                              |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>                                 | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>                                 | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   | 6                        |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>                                 | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>                                | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                          |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>                    |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>                                       | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                       | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>        | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                       | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>            | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                       | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>             |                            |
| No  | No                       |                            |
| <b>LISTADO DE MENCIONES</b>                             |                          |                            |
| No existen datos  |                          |                            |
| <b>NIVEL 3: Edición Musical Avanzada en Videojuegos</b> |                          |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>              |                          |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>   | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Optativa  | 6                        | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>                              |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>                                 | <b>ECTS Semestral 2</b>  | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
|   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 4</b>                                 | <b>ECTS Semestral 5</b>  | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   |                          | 6                          |
| <b>ECTS Semestral 7</b>                                 | <b>ECTS Semestral 8</b>  | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                          |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>                                | <b>ECTS Semestral 11</b> | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                          |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>                    |                          |                            |
| <b>CASTELLANO</b>                                       | <b>CATALÁN</b>           | <b>EUSKERA</b>             |
| 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"> <li>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.</li> <li>Conocer las técnicas más avanzadas en materia de composición musical para Videojuegos y ser capaz de integrar composiciones con producciones de Videojuego real.</li> </ul>   |            |                |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS  |            |                |
| <p><b>Mapping e Instalación Interactiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fundamentos del mapping.</li> <li>Elementos presentes en una instalación de mapping.</li> <li>Implicaciones software.</li> <li>Implicaciones hardware.</li> <li>Calibración.</li> <li>Complejidad y gestión de un proyecto de mapping.</li> <li>Puesta en marcha.</li> </ul> <p><b>Edición Musical Avanzada en Videojuegos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Motores de edición musical genéricos.</li> <li>Motores de edición musical específicos.</li> <li>Mixing.</li> <li>Géneros musicales en Videojuegos.</li> <li>Música en directo.</li> <li>Música electrónica.</li> </ul> |            |                |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES   |            |                |
|   |            |                |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS  |            |                |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES   |            |                |
| CG2 - Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.  |            |                |
| CG5 - Adaptarse al cambio y 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   |            |                |
| CE8 - Aplicar los principios de animación a la animación digital de personajes y otros elementos y a la creación de efectos visuales.   |            |                |
| CE13 - Sintetizar elementos sonoros y aplicar técnicas de sonorización en un producto digital.  |            |                |
| 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.  |                           |                            |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>   |                           |                            |
| <b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>  | <b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b> | <b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>  |
| 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                       |
| Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossieres, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...  | 60.0                      | 80.0                       |
| <b>NIVEL 2: Complementos de Expresión Artística</b>   |                           |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | Optativa                  |                            |
| <b>ECTS NIVEL 2</b>   | 6                         |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   | 6                         |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>   | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b>  | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                           |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                           |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>            | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                        | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>         | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                        | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>             | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                        | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>              |                            |
| No  | No                        |                            |
| <b>LISTADO DE MENCIONES</b>   |                           |                            |
| No existen datos  |                           |                            |
| <b>NIVEL 3: Dirección Artística</b>   |                           |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>    | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria   | 6                         | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   | 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"> <li>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.</li> </ul>                                |                   |                   |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS  |                   |                   |
| <p><b>Dirección Artística</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Introducción a la dirección artística.</li> <li>Transmedialidad.</li> <li>Géneros. De la cinematografía al Videojuego. Del libro al Comic.</li> <li>Virtualidad vs realidad.</li> <li>Efectos especiales.</li> </ul> |                   |                   |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES   |                   |                   |
|   |                   |                   |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS  |                   |                   |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES   |                   |                   |
| CG3 - Colaborar con los demás para contribuir a un proyecto común, trabajando 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   |                   |                   |
| CE2 - Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos tomar decisiones sobre el proyecto digital, relacionados con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.   |                   |                   |
| CE10 - Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.   |                   |                   |
| CE11 - Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.   |                   |                   |
| CE20 - Diseñar y planificar un proyecto de creación artística para videojuegos y juegos aplicados.  |                   |                   |
| 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.  |                           |                            |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>   |                           |                            |
| <b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>  | <b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b> | <b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>  |
| 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                       |
| <b>NIVEL 2: Complementos de Comunicación</b>  |                           |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | Optativa                  |                            |
| <b>ECTS NIVEL 2</b>   | 6                         |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   |                           | 6                          |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>   | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b>  | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                           |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>            | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                        | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>         | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                        | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>             | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                        | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>              |                            |
| No  | No                        |                            |
| <b>LISTADO DE MENCIONES</b>   |                           |                            |
| No existen datos  |                           |                            |
| <b>NIVEL 3: Guión Avanzado para Videojuegos</b>   |                           |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>    | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Optativa  | 6                         | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   |                           | 6                          |

|  |                   |                       |
|--|-------------------|-----------------------|
| ECTS Semestral 7   | ECTS Semestral 8  | ECTS Semestral 9      |
| ECTS Semestral 10  | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12     |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>   |                   |                       |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>    | <b>EUSKERA</b>        |
| Sí   | Sí                | No                    |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b> | <b>INGLÉS</b>         |
| No   | No                | Sí                    |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>     | <b>PORTUGUÉS</b>      |
| No   | No                | No                    |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>      |                       |
| No   | No                |                       |
| <b>LISTADO DE MENCIONES</b>  |                   |                       |
| No existen datos   |                   |                       |
| <b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>   |                   |                       |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul> |                   |                       |
| <b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>  |                   |                       |
| <p><b>Guion Avanzado para Videojuegos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Secuencias, planos y movimientos.</li> <li>El campo y el fuera del campo.</li> <li>Composiciones. Elipsis y transiciones.</li> <li>Montaje y edición.</li> <li>Guion no lineal.</li> </ul>  |                   |                       |
| <b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>   |                   |                       |
| <b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>  |                   |                       |
| <b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>   |                   |                       |
| CG2 - 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  |                   |                       |
| <b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>   |                   |                       |
| No existen datos   |                   |                       |
| <b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>   |                   |                       |
| CE3 - Identificar los principios de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.   |                   |                       |
| CE11 - Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.  |                   |                       |
| CE15 - Desarrollar los diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos, así como de hacer adaptaciones para trasladar un trabajo de un medio a otro.   |                   |                       |
| <b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>  |                   |                       |
| <b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>   | <b>HORAS</b>      | <b>PRESENCIALIDAD</b> |
| Teoría   | 30                | 100                   |
| Prácticas especiales   | 20                | 100                   |
| Trabajo tutelado   | 40                | 20                    |
| Trabajo autónomo   | 60                | 0                     |
| <b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>   |                   |                       |
| 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.   |                           |                            |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>   |                           |                            |
| <b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>  | <b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b> | <b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>  |
| 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... | 30.0                      | 70.0                       |
| 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                       |
| <b>NIVEL 2: Complementos de tecnología digital</b>  |                           |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | Optativa                  |                            |
| <b>ECTS NIVEL 2</b>   | 6                         |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   | 6                         |                            |
| <b>ECTS Semestral 7</b>   | <b>ECTS Semestral 8</b>   | <b>ECTS Semestral 9</b>    |
|   |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 10</b>  | <b>ECTS Semestral 11</b>  | <b>ECTS Semestral 12</b>   |
|   |                           |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                           |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>            | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                        | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>         | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                        | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>             | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                        | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>              |                            |
| No  | No                        |                            |
| <b>LISTADO DE MENCIONES</b>   |                           |                            |
| No existen datos  |                           |                            |
| <b>NIVEL 3: Nuevos medios</b>   |                           |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>    | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Optativa  | 6                         | Semestral                  |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                           |                            |
| <b>ECTS Semestral 1</b>   | <b>ECTS Semestral 2</b>   | <b>ECTS Semestral 3</b>    |
| <b>ECTS Semestral 4</b>   | <b>ECTS Semestral 5</b>   | <b>ECTS Semestral 6</b>    |
|   | 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"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Conocer los principios y las formas que adopta la aplicación del arte digital en conjunción con ciertos paradigmas técnicos de desarrollo.</li> </ul> |                   |                   |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS  |                   |                   |
| <p><b>Nuevos medios:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamificación.</li> <li>• Juegos Aplicados.</li> <li>• Vida artificial.</li> <li>• Visualización del conocimiento y de la ciencia.</li> <li>• Tecnología y sociedad.</li> <li>• Hacia una filosofía del juego.</li> </ul>  |                   |                   |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES   |                   |                   |
|   |                   |                   |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS  |                   |                   |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES   |                   |                   |
| CG2 - 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   |                   |                   |
| CE21 - Diseñar y desarrollar sistemas para la presentación de la información basados en realidad aumentada, realidad virtual y sistemas de geolocalización.   |                   |                   |
| CE19 - Aplicar las técnicas de juego a un entorno específico no necesariamente lúdico.  |                   |                   |
| 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.   |                           |                            |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>   |                           |                            |
| <b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>  | <b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b> | <b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>  |
| 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                       |
| <b>NIVEL 2: Prácticas externas</b>  |                           |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | Obligatoria               |                            |
| <b>ECTS NIVEL 2</b>   | 6                         |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual</b>   |                           |                            |
| <b>ECTS Anual 1</b>   | <b>ECTS Anual 2</b>       | <b>ECTS Anual 3</b>        |
|   |                           | 6                          |
| <b>ECTS Anual 4</b>   | <b>ECTS Anual 5</b>       | <b>ECTS Anual 6</b>        |
|   |                           |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                           |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>            | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                        | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>         | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                        | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>             | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No  | No                        | No                         |
| <b>ITALIANO</b>   | <b>OTRAS</b>              |                            |
| No  | No                        |                            |
| <b>NIVEL 3: Prácticas externas</b>  |                           |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>  |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>   | <b>ECTS ASIGNATURA</b>    | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria   | 6                         | Anual                      |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>  |                           |                            |
| <b>ECTS Anual 1</b>   | <b>ECTS Anual 2</b>       | <b>ECTS Anual 3</b>        |
|   |                           | 6                          |
| <b>ECTS Anual 4</b>   | <b>ECTS Anual 5</b>       | <b>ECTS Anual 6</b>        |
|   |                           |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>  |                           |                            |
| <b>CASTELLANO</b>   | <b>CATALÁN</b>            | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí  | Sí                        | No                         |
| <b>GALLEGO</b>  | <b>VALENCIANO</b>         | <b>INGLÉS</b>              |
| No  | No                        | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>  | <b>ALEMÁN</b>             | <b>PORTUGUÉS</b>           |
|   |                           |                            |

|  |              |    |
|--|--------------|----|
| No   | No           | No |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b> |    |
| No   | No           |    |
| <b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>   |              |    |
| <b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>  |              |    |
| 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.  |              |    |
| <b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>   |              |    |
| <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 obligatorias en este grado pero voluntarias en el de CDI 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"> <li>• Digital Legends Entertainment (www.digital-legends.com)</li> <li>• Themed Entertainment Association (www.teaconnect.org)</li> <li>• ZhenGames (www.zhengames.com)</li> <li>• PAD (www.padweb.org)</li> <li>• DEV (www.dev.org.es)</li> <li>• Hewlett Packard (www.hp.com)</li> <li>• Arsgames (www.arsgames.net)</li> <li>• Edl Creative wáter (www.edl.cat)</li> <li>• Undercoders (www.undercoders.com)</li> <li>• La Factoria d'imatges (www.lafactoriainteractiva.com)</li> <li>• Tetr4vol (www.tetravol.com)</li> <li>• Dear Fear (www.dearfear.net)</li> <li>• Btripple (www.btripple.com)</li> <li>• Bloom (www.bloom.cat)</li> <li>• Keradgames (www.keradgames.com)</li> <li>• Unreal Engine (www.unrealengine.com)</li> <li>• Blinzy (www.blinzy.com)</li> </ul> <p>Así como otras en curso como KD Ediciones, Bee Square o Manduka Games.</p> <p>En la dirección <a href="http://www.ub.edu/feinaub/docs/normativa_practiques_2012.pdf">http://www.ub.edu/feinaub/docs/normativa_practiques_2012.pdf</a> 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para el seguimiento y evaluación de las prácticas, ENTI-UB contará con una comisión de prácticas en empresas.</li> <li>• Podrán realizar las prácticas aquellos estudiantes que hayan superado el módulo de materias básicas.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Antes de la realización de las prácticas, o en el plazo máximo de un mes una vez iniciadas (en caso de prácticas extracurriculares), el alumno debe presentar una solicitud al centro informando de las tareas a realizar para considerar su posible aprobación.</li> <li>• 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.</li> <li>• El informe de seguimiento del tutor valorará los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad técnica: formación y conocimientos para desarrollar las tareas encomendadas.</li> <li>• Capacidad de aprendizaje.</li> <li>• Administración de trabajos: organización de tareas asignadas para la jornada laboral.</li> <li>• Habilidades de comunicación oral y escrita.</li> <li>• Sentido de la responsabilidad</li> <li>• Facilidad de adaptación a las normas de la empresa.</li> <li>• Creatividad e iniciativa.</li> <li>• Implicación personal.</li> <li>• Motivación.</li> <li>• Receptividad de las críticas.</li> <li>• Puntualidad en el respeto al horario y en la entrega de trabajos.</li> <li>• Relaciones con su entorno laboral.</li> <li>• Capacidad de trabajo en equipo.</li> </ul> </li> <li>• 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.</li> </ul> |              |    |

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><b>PROYECTO FORMATIVO DE PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS</b></p> <p><b>DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSITAT DE BARCELONA EN ENTIDADES COLABORADORAS</b></p> <p>Proyecto formativo núm. _____ anexo al convenio de prácticas núm. _____</p> |                                      |
| <p><b>1. DATOS DEL PROYECTO FORMATIVO Y DEL CONVENIO DE PRÁCTICAS AL CUAL SE ANEXA (los rellena la UB)</b></p>  |                                      |
| 1.1 Número del proyecto formativo:  |                                      |
| 1.2 Fecha del proyecto formativo:   |                                      |
| 1.3 Número del convenio de prácticas (al cual se anexa este proyecto formativo):  |                                      |
| 1.4 Fecha del convenio de prácticas (al cual se anexa este proyecto formativo):   |                                      |
| <p><b>2. DATOS DE LA UNIVERSIDAD (los rellena la UB)</b></p>  |                                      |
| 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:   |                                      |
| <p><b>3. DATOS DE LA EMPRESA O INSTITUCIÓN (los rellena la entidad colaboradora)</b></p>  |                                      |
| 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 (los rellena la UB)   |
| 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.   |
| <b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>  |
| <b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>   |
| CG3 - Colaborar con los demás para contribuir a un proyecto común, trabajando en equipos interdisciplinares y en contextos multiculturales.  |
| CG4 - Formular, diseñar y gestionar proyectos buscando e integrando nuevos conocimientos y aptitudes desde la Creatividad.   |
| CG5 - Adaptarse al cambio y 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   |
| <b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>   |
| No existen datos   |
| <b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>   |
| CE2 - Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos tomar decisiones sobre el proyecto digital, relacionados con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.  |

|  |                           |                            |
|--|---------------------------|----------------------------|
| CE6 - Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital.  |                           |                            |
| CE10 - Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.  |                           |                            |
| CE19 - Aplicar las técnicas de juego a un entorno específico no necesariamente lúdico.   |                           |                            |
| CE20 - Diseñar y planificar un proyecto de creación artística para videojuegos y juegos aplicados.   |                           |                            |
| CE22 - Hacer uso de una conciencia y un conocimiento de los problemas medioambientales dentro del ámbito de la profesión.  |                           |                            |
| CE25 - Utilizar la metodología básica de investigación de las fuentes, el análisis y la interpretación para conseguir la integración del conocimiento en un trabajo académico. |                           |                            |
| CE26 - Desarrollar estrategias de producción aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.  |                           |                            |
| <b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>  |                           |                            |
| <b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>   | <b>HORAS</b>              | <b>PRESENCIALIDAD</b>      |
| Prácticas externas   | 35                        | 100                        |
| Trabajo tutelado   | 80                        | 20                         |
| Trabajo autónomo   | 35                        | 0                          |
| <b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>   |                           |                            |
| No existen datos   |                           |                            |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>  |                           |                            |
| <b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>   | <b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b> | <b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>  |
| Trabajos realizados por el estudiante: memorias, dossiers, proyectos, carpeta de aprendizaje, ...  | 0.0                       | 100.0                      |
| <b>NIVEL 2: Trabajo fin de grado</b>   |                           |                            |
| <b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>   |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>  | Obligatoria               |                            |
| <b>ECTS NIVEL 2</b>  | 6                         |                            |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual</b>  |                           |                            |
| <b>ECTS Anual 1</b>  | <b>ECTS Anual 2</b>       | <b>ECTS Anual 3</b>        |
|  |                           | 6                          |
| <b>ECTS Anual 4</b>  | <b>ECTS Anual 5</b>       | <b>ECTS Anual 6</b>        |
|  |                           |                            |
| <b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>   |                           |                            |
| <b>CASTELLANO</b>  | <b>CATALÁN</b>            | <b>EUSKERA</b>             |
| Sí   | Sí                        | No                         |
| <b>GALLEGO</b>   | <b>VALENCIANO</b>         | <b>INGLÉS</b>              |
| No   | No                        | Sí                         |
| <b>FRANCÉS</b>   | <b>ALEMÁN</b>             | <b>PORTUGUÉS</b>           |
| No   | No                        | No                         |
| <b>ITALIANO</b>  | <b>OTRAS</b>              |                            |
| No   | No                        |                            |
| <b>NIVEL 3: Trabajo fin de grado</b>   |                           |                            |
| <b>5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>   |                           |                            |
| <b>CARÁCTER</b>  | <b>ECTS ASIGNATURA</b>    | <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b> |
| Obligatoria  | 12                        | Anual                      |
| <b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>   |                           |                            |
| <b>ECTS Anual 1</b>  | <b>ECTS Anual 2</b>       | <b>ECTS Anual 3</b>        |
|  |                           | 6                          |
| <b>ECTS Anual 4</b>  | <b>ECTS Anual 5</b>       | <b>ECTS Anual 6</b>        |
|  |                           |                            |

| 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   |            |           |
| <p>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.</p>   |            |           |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES  |            |           |
| <p>En la dirección <a href="http://www.giga.ub.edu/acad/gdoc/fixters/pdf/normes_TFG.pdf">http://www.giga.ub.edu/acad/gdoc/fixters/pdf/normes_TFG.pdf</a> se puede encontrar la normativa de la Universidad de Barcelona sobre el trabajo del fin de grado y en <a href="http://enti.cat/wp-content/uploads/NORMATIVA_TFG.pdf">http://enti.cat/wp-content/uploads/NORMATIVA_TFG.pdf</a> se puede encontrar la normativa de ENTI sobre el trabajo de fin de grado.</p> <p>El TFG es una oportunidad notable para cerrar un proyecto en todas sus fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se trata de una pieza de portfolio fundamental que servirá para seguir aprendiendo y como complemento de CV para nuestros alumnos.</li> <li>• El TFG abrirá puertas a la industria del sector. Realizado con pasión y materializado con la calidad que se merece.</li> <li>• Su realización es una gran oportunidad. La de crear algo único desde cero. La pieza definitiva de portfolio que acompañará al expediente académico.</li> </ul> <p>El TFG abrirá y cerrará un proyecto completo y complejo, consistente en la entrega de lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento a modo de memoria del proyecto.</li> <li>• Propuesta, producto o servicio, pieza en sí.</li> </ul> <p>Se acometen al menos los siguientes contenidos teórico-prácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Game Design.</li> <li>• Plataformas Transmedia.</li> <li>• Producción y gestión del proyecto.</li> <li>• Guion.</li> <li>• Arte, estética y usabilidad.</li> <li>• Creación de la pieza.</li> <li>• Diseño y ejecución de las fases de playtest (si procede).</li> <li>• Conclusiones, líneas de futuro y ¿Postmortem¿ (que fue bien, que fue mal, que aprendí).</li> </ul> <p>En lo relativo a la memoria del proyecto, funcional en toda plataforma (PC, MAC) con las siguientes secciones maquetadas como se desee:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abstract o sumario (8-10 líneas)</li> <li>2. Resumen y agradecimientos (si procede) (1 página)</li> <li>3. Índice.</li> <li>4. Lista de figuras.</li> <li>5. Introducción.             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Estado del Arte.</li> <li>b. Descripción del reto.</li> <li>c. Solución aportada.</li> </ol> </li> <li>6. Capítulos relativos a los fundamentos teóricos.</li> <li>7. Capítulos relativos a la parte práctica.</li> <li>8. Resultados y playtest. GDD (Game Design Document).</li> <li>9. Conclusiones. Postmortem.</li> <li>10. Líneas de futuro.</li> <li>11. Bibliografía y Webgrafía.</li> </ol> <p>Siempre referenciando adecuadamente todo el material que no sea propiedad del alumno en cuestión.</p> <p>En lo relativo al prototipo o pieza que se presenta (si procede):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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).</li> <li>3. Entregables opcionales a determinar por parte del director y el alumno.</li> </ol> <p>La evaluación consistirá en una nota entre 0 (mínima) y 10 (máxima) que se extraerá, a priori, según los siguientes porcentajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Memoria escrita</u>: un 30% de la nota global del TFG.</li> </ul> |            |           |



- 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 - Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.

CG5 - Adaptarse al cambio y 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

CE2 - Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos tomar decisiones sobre el proyecto digital, relacionados con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.

CE6 - Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital.

CE10 - Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

CE19 - Aplicar las técnicas de juego a un entorno específico no necesariamente lúdico.

CE20 - Diseñar y planificar un proyecto de creación artística para videojuegos y juegos aplicados.

CE22 - Hacer uso de una conciencia y un conocimiento de los problemas medioambientales dentro del ámbito de la profesión.

CE25 - Utilizar la metodología básica de investigación de las fuentes, el análisis y la interpretación para conseguir la integración del conocimiento en un trabajo académico.

CE26 - Desarrollar estrategias de producción aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.

##### 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
|---------------------|-------|----------------|
| Trabajo tutelado    | 20    | 100            |
| Trabajo autónomo    | 130   | 0              |

##### 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

|  |                           |                           |
|--|---------------------------|---------------------------|
| No existen datos   |                           |                           |
| <b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>  |                           |                           |
| <b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>   | <b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b> | <b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b> |
| Trabajos realizados por el estudiante:<br>memorias, dosieres, 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  | 13.4    | 13.4       | 434,2   |
| Universidad de Barcelona                 | Profesor Agregado | 45      | 45         | 1458    |
| Universidad de Barcelona                 | Ayudante          | 41.7    | 0          | 1351,1  |
| 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 |                    |                      |

### 8.2 Procedimiento general para valorar el progreso y resultados

#### TEXTO GENERAL DELS TÍTOLS DE GRAU UB DE LA UNIVERSITAT DE BARCELONA

La UB dentro del marco del sistema interno de aseguramiento de la garantía de calidad de las titulaciones, tal como se indica en el punto 9, tiene establecido en su programa AUDIT-UB el proceso de análisis y evaluación de los resultados de aprendizaje a través de tres acciones generales:

#### a) Resultados de aprendizaje

La Agencia de Políticas y Calidad de la UB, se encarga de recoger toda la información para facilitar el proceso del análisis de los datos sobre los resultados obtenidos en cada centro respecto a sus diferentes titulaciones. Anualmente se envían al decano/director, como mínimo los datos sobre rendimiento académico, abandono, graduación y eficiencia para que las haga llegar a los jefes de estudios correspondientes para su posterior análisis.

También en el momento de diseñar un nuevo plan de estudios, el centro hace una estimación de todos los datos históricos que tiene, justificando dicha estimación a partir del perfil de ingreso recomendado, el tipo de estudiantes que acceden, los objetivos planteados, el grado de dedicación de los estudiantes en la carrera y otros elementos de contexto que consideren apropiados. Estas estimaciones se envían a la Agencia de Políticas y Calidad de la UB.

Anualmente, el Consejo de Estudios hace un seguimiento para valorar el progreso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes. También revisa las estimaciones de los indicadores de rendimiento académico, tasa de abandono y de graduación y define las acciones derivadas del seguimiento que se remiten al decanato/dirección del centro.

#### b) Resultados de la inserción laboral

AQU Catalunya en colaboración con los Consejos Sociales de las universidades catalanas gestiona, con una periodicidad de 3 años, las encuestas de inserción laboral de los graduados del sistema universitario catalán. Una vez realizada la encuesta, AQU Catalunya remite los ficheros a la Universidad con dichos datos.

La Agencia de Políticas y Calidad de la UB, a su vez, remite estos datos al decano/director del centro.

El decanato/dirección del centro analiza los datos y elabora un informe ¿resumen¿ para conocer las vías por las que se hace la transición de los graduados al mundo laboral y para conocer el grado de satisfacción de los graduados con la formación recibida en la universidad. Dicho informe se debate en la Junta de Centro.

c) Resultados de satisfacción de los diferentes miembros de la comunidad universitaria del centro

La Agencia de Políticas y Calidad de la UB, remite al decano/director, jefe de estudios, coordinadores de máster y directores de departamento los resultados de la encuesta de opinión de los estudiantes sobre la acción docente del profesorado.

Los directores de departamento informan de los resultados en el consejo de departamento. Los jefes de estudio/coordinadores de máster solicitan a los jefes de departamento que elaboren un informe sobre la acción docente del profesorado, como también, las acciones que se llevarán a cabo para mejorarla.

El jefe de estudios/coordinador de máster, con los resultados de la encuesta de opinión de los estudiantes sobre la acción docente del profesorado, y los informes elaborados por los directores de departamento elaboran un documento de síntesis que presenta al consejo de estudios/comisión de coordinación de máster para analizarlo.

La administración del centro gestiona las encuestas de satisfacción de los usuarios respecto a los recursos y servicios del centro y elabora un informe de los resultados de satisfacción de los usuarios respecto a los recursos y servicios del centro junto con la propuesta de mejora. El informe se debate en la Junta de centro.

La UB ha iniciado el proceso de recogida de las opiniones de los estudiantes que han completado sus estudios de Grado a través de una encuesta. Para hacerlo, se ha usado un cuestionario que se ha consensuado con el resto de Universidades catalanas y con AQU Catalunya con el objetivo de que sea posible hacer una valoración conjunta de los resultados y establecer comparaciones, etc.

A partir del curso 2015-16, la UB lanza una encuesta institucional al profesorado tanto de grado como de máster, para recoger evidencias sobre su satisfacción con la actividad docente realizada, así como con el diseño, implantación y resultados de cada titulación.

En los informes de seguimiento elaborados por cada consejo de estudios de grados, y tiene que ser presentada para discusión y posterior aprobación al centro. Ésta tendrá que incluir las siguientes acciones específicas que vienen condicionadas por la peculiaridad de cada titulación:

- En el caso del trabajo de fin de grado cada titulación tendrá que disponer de los resultados de la evaluación del comité externo, que puede estar compuesto por miembros del consejo asesor o personas propuestas por el mismo, que evaluarán la calidad de los mismos. Prácticas externas, la UB dispone de una normativa para regular el proceso de prácticas externas y analizar su calidad, donde los tutores de prácticas en la empresa i/o institución y el tutor interno, mediante un protocolo establecido evaluará la situación del estudiante y los progresos obtenidos, así como en función de los puntos débiles destacados se propondrán mejoras en el programa. Este feed-back también se extiende, al análisis de las encuestas realizadas y a la opinión expresada en las encuestas que mediarán la satisfacción del estudiante en las prácticas realizadas.
- Los consejos asesores de cada centro tienen entre sus funciones la de asesorar al centro sobre las competencias necesarias de los titulados que contratan y los resultados obtenidos en el mercado de trabajo, de acuerdo a sus experiencias de contratación.
- Por último, está previsto en los próximos años desarrollar un programa de seguimiento específico de grupos de control en determinadas titulaciones que permita en un periodo de cinco años, poder evaluar las competencias, habilidades y destrezas adquiridas por el estudiante. La progresión salarial y profesional del estudiante integrante de dicho grupo de control, será el mejor indicador para llevarlo a cabo.

## 9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

|               |   |
|---------------|---|
| <b>ENLACE</b> | <a href="http://enti.cat/wp-content/uploads/SISTEMA-DE-GARANTIA-DE-CALIDAD-ENTI.pdf">http://enti.cat/wp-content/uploads/SISTEMA-DE-GARANTIA-DE-CALIDAD-ENTI.pdf</a> |
|---------------|---|

## 10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

|   |                  |
|---|------------------|
| <b>10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN</b>  |                  |
| <b>CURSO DE INICIO</b>  | 2016             |
| Ver Apartado 10: Anexo 1.   |                  |
| <b>10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN</b>   |                  |
| Por lo que hace a criterios de adaptación, al ser un estudio de nueva implantación, no se adaptan estudios previos. |                  |
| <b>10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN</b>   |                  |
| <b>CÓDIGO</b>   | ESTUDIO - CENTRO |

## 11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

|                                    |               |                        |                         |
|------------------------------------|---------------|------------------------|-------------------------|
| <b>11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO</b> |               |                        |                         |
| <b>NIF</b>                         | <b>NOMBRE</b> | <b>PRIMER APELLIDO</b> | <b>SEGUNDO APELLIDO</b> |

|  |                      |                        |                         |
|--|----------------------|------------------------|-------------------------|
|  |                      |                        |                         |
| <b>DOMICILIO</b>   | <b>CÓDIGO POSTAL</b> | <b>PROVINCIA</b>       | <b>MUNICIPIO</b>        |
| Gran Via de les Corts Catalanes, 585                     | 08007                | Barcelona              | Barcelona               |
| <b>EMAIL</b>   | <b>MÓVIL</b>         | <b>FAX</b>             | <b>CARGO</b>            |
| suportmaster@ub.edu                                      | 934031128            | 934031155              |                         |
| <b>11.2 REPRESENTANTE LEGAL</b>                          |                      |                        |                         |
| <b>NIF</b>   | <b>NOMBRE</b>        | <b>PRIMER APELLIDO</b> | <b>SEGUNDO APELLIDO</b> |
|  |                      |                        |                         |
| <b>DOMICILIO</b>   | <b>CÓDIGO POSTAL</b> | <b>PROVINCIA</b>       | <b>MUNICIPIO</b>        |
| Gran Via de les Corts Catalanes, 585                     | 08007                | Barcelona              | Barcelona               |
| <b>EMAIL</b>   | <b>MÓVIL</b>         | <b>FAX</b>             | <b>CARGO</b>            |
| suportmaster@ub.edu                                      | 934031128            | 934031155              |                         |
| El Rector de la Universidad no es el Representante Legal |                      |                        |                         |
| Ver Apartado 11: Anexo 1.                                |                      |                        |                         |
| <b>11.3 SOLICITANTE</b>                                  |                      |                        |                         |
| El responsable del título es también el solicitante      |                      |                        |                         |
| <b>NIF</b>   | <b>NOMBRE</b>        | <b>PRIMER APELLIDO</b> | <b>SEGUNDO APELLIDO</b> |
|  |                      |                        |                         |
| <b>DOMICILIO</b>   | <b>CÓDIGO POSTAL</b> | <b>PROVINCIA</b>       | <b>MUNICIPIO</b>        |
| Gran Via de les Corts Catalanes, 585                     | 08007                | Barcelona              | Barcelona               |
| <b>EMAIL</b>   | <b>MÓVIL</b>         | <b>FAX</b>             | <b>CARGO</b>            |
| suportmaster@ub.edu                                      | 934031128            | 934031155              |                         |

## **Apartado 2: Anexo 1**

**Nombre** :2\_Annex 2a alegaciones y Justificación.pdf

**HASH SHA1** :76E5578459157D9EFE04651E2C89E1B9480ADC2E

**Código CSV** :217482142834402547716002

Ver Fichero: 2\_Annex 2a alegaciones y Justificación.pdf

#### **Apartado 4: Anexo 1**

**Nombre** :Sistemas de información previo.pdf

**HASH SHA1** :9B6713EA21C100583F0E6730FC869DF5E3E151CA

**Código CSV** :217438748870587940212478

Ver Fichero: Sistemas de información previo.pdf

## **Apartado 5: Anexo 1**

**Nombre** :Descripción general del plan de estudios.pdf

**HASH SHA1** :3276B18E8B56050CB1630AEA23A4FB5EB86591B9

**Código CSV** :211602018552622404038945

Ver Fichero: Descripción general del plan de estudios.pdf



## **Apartado 6: Anexo 1**

**Nombre** :Personal académico disponible.pdf

**HASH SHA1** :619312862CCBAB292D2A086718C35A6F033323FC

**Código CSV** :217441396047714085723151

Ver Fichero: Personal académico disponible.pdf

## **Apartado 6: Anexo 2**

**Nombre** :Otros recursos humanos disponibles.pdf

**HASH SHA1** :084F501B4CF923DCB617E5AA184E30F6AB3B8BF8

**Código CSV** :211454535281317330123868

Ver Fichero: Otros recursos humanos disponibles.pdf

## **Apartado 7: Anexo 1**

**Nombre** :RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS.pdf

**HASH SHA1** :101B922F92943BF97F43BFF4009CB72B973240E8

**Código CSV** :211454549942948894860680

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

