

Descripción de los procedimientos de consulta internos y externos utilizados para la elaboración del plan de estudios. Éstos pueden haber sido con profesionales, estudiantes u otros colectivos

La propuesta de creación del título se presentó inicialmente al Consejo de Dirección del CITM, formado por el presidente, que es un profesor de la UPC, el delegado de la UPC en el CITM, también profesor de la UPC, dos profesores de la UPC en calidad de vocales y 4 representantes de la FPC, que es la entidad a cargo de la gestión del centro. Los representantes de la FPC en el Consejo de Dirección son: el Director del CITM, la Secretaria Académica del CITM, el Director y la Subdirectora de la FPC.

El Consejo de Dirección del CITM aprobó la puesta en marcha del proceso para la creación de la propuesta del nuevo plan de estudios y la memoria para la solicitud de verificación, que posteriormente se ha presentado a la UPC para su aprobación, previa a la solicitud de verificación.

Procedimientos de consulta EXTERNOS

A raíz de los convenios de prácticas en empresa que los alumnos del Graduado o Graduada en Multimedia y del Graduado o Graduada en Fotografía y Creación Digital realizan durante sus estudios, el CITM mantiene relación con diversas empresas del sector de las producciones audiovisuales, la animación o la creación de imágenes CGI, entre otros. Algunas de estas empresas son: [EGM](#), [Avvideo Produccions Videogràfiques](#), [Limon Estudios](#), [Vistadiferent](#), [Molooh 3D 2020](#) y [Akamon](#). Este contacto permitió conocer de mano de dichas empresas cuáles son las necesidades en cuanto a perfiles profesionales y los requerimientos formativos.

Por otro lado, durante el proceso de elaboración de la propuesta del plan de estudios del Graduado o Graduada en Videojuegos (iniciado en el curso 2014-2015, previo a esta propuesta), uno de los objetivos que se plantearon desde el inicio fue que en dicha elaboración participaran desde el primer momento representantes de las empresas del sector industrial del videojuego. Dado que este es un sector que se sitúa dentro del ámbito del arte digital y que actualmente requiere de profesionales con conocimientos en diseño, animación e imagen en general, los resultados de las consultas realizadas durante ese proceso aportaron información relevante también para la elaboración del plan de estudios del Graduado o Graduada en Diseño, Animación y Arte Digital.

En dicho procedimiento de consulta se creó el Consejo Asesor de empresas del centro, formado por directivos y directivas de las siguientes empresas: [King](#), [Ubisoft](#), [Social Point](#), [Beautifulfun-games](#). A este consejo se incorporó como empresa de edición de diseño de imagen y arte digital EGM, con trayectoria en colaboración con el centro para el Grado en Multimedia y el Grado en Fotografía, tanto en docencia y conferencias como en convenios de cooperación educativa.

King es una compañía británica creada en 2003 en Londres que tiene oficinas en London, Hamburg, Stockholm, Malmö, Barcelona, Malta, Bucarest y San Francisco. En julio de 2012 se crea King Games Studio SL, filial española de la empresa. La sede se ubica en Barcelona.

La compañía King es líder mundial en juegos casuales, tiene 40 millones de usuarios mensuales y 3.000 millones de partidas jugadas al mes. Su juego en Facebook "Candy Crush Saga" es líder, ya que, por ejemplo, [según datos de Q1 2015](#), obtuvo un MAU de 495 millones (Estimated Monthly Active Users. MAU_E). Fue la empresa que más usuarios de juegos sociales ganó en el último año.

Ubisoft Entertainment es una compañía francesa desarrolladora y distribuidora de videojuegos, fundada en 1986. Yves Guillemot, uno de los fundadores, es el actual director ejecutivo y presidente de la compañía. Las oficinas centrales se ubican en Montreuil-Sous-Bois, Francia.

Ubisoft se encuentra entre los tres editores de videojuegos independientes más importantes y es la segunda mayor corporación mundial por equipo de desarrollo "in-house" en el mundo, con 26 estudios en 19 países. Tiene más de 8.350 miembros alrededor del mundo, incluyendo 7.100 dedicados a la producción. En 2012-13 obtuvo una facturación de 1.256 millones de euros.

En España, Ubisoft Barcelona es la empresa española desarrolladora de videojuegos, propiedad del editor francés Ubisoft. Las oficinas se encuentran en San Cugat del Vallés, (Barcelona), a 12 Km de la ubicación del CITM en Terrassa.

Ubisoft Barcelona es conocido por desarrollar e investigar con nuevos periféricos, consolas y tecnologías más actuales. Ha participado en numerosos proyectos entre los que destacan 3 títulos: *Monster 4x4: World Circuit*, juego de lanzamiento para la consola Wii; *YourShape*, primer producto con cámara USB y la tecnología interna Motion tracking para Wii; y *Motion Sports*, un juego para el lanzamiento del sensor Kinect para Microsoft Xbox360.

Social Point fue fundada en 2008 en Barcelona, con el objetivo de crear juegos sociales y casuales accesibles en las principales redes sociales. Actualmente cuenta con más de 100 empleados y se ha convertido en una de las empresas líderes del sector de los juegos sociales, jugados en todo el mundo por casi 37 millones de personas cada mes. Entre sus títulos, se encuentra el más popular “*Dragon City*”, que ocupa el quinto puesto en el ranking mundial por MAU con 19.145.437 ([datos de Abril 2013](#)), y ha sido elegido por los usuarios de Facebook como el segundo mejor juego.

BeautiFun es una pequeña y joven empresa de desarrollo de videojuegos y aplicaciones interactivas ubicada en Sabadell, a 8.2 Km de la ubicación del CITM en Terrassa. Los creadores de esta empresa han cursado el máster en videojuegos de la UPC School y ya su primer videojuego *Nihilumbra* consiguió una excelente valoración por parte de la crítica y fue ganador de la mención del público en los 3HMA, además de obtener el galardón al mejor videojuego 2012 para Generació Digital.

EGM es una empresa de servicios integrales y de tratamiento de imágenes, impresión, digitalización, renderizado, postproducción y otros servicios relacionados. Cuenta con un equipamiento de tecnología punta de las mejores firmas del mercado. Desde hace más de una década ha ido incorporando progresivamente a su plantilla estudiantes en prácticas externas del CITM, y actualmente su departamento de Generated Computer Imaginery (CGI) está formado prácticamente en su totalidad por titulados del centro.

Además de los representantes de las empresas citadas, también formaron parte del Consejo Asesor el Vicerrector de Estudiantes de la UPC, la Subdirectora de la FPC, el Director y la Subdirectora del CITM y un profesor del CITM especialista en el ámbito.

En reuniones iniciales de trabajo, después de una introducción en la que se expusieron brevemente el marco y la estructura de los planes de estudio de grado, las personas de las empresas citadas proporcionaron una serie de pautas o consejos directrices para el plan de estudios, en relación con las áreas de conocimiento y las competencias personales y profesionales más interesantes y necesarias para la industria de los videojuegos. También se analizaron las similitudes y las diferencias con otros estudios de grado que crean profesionales que trabajan en esta industria, por ejemplo, los estudios de informática y los de diseño gráfico. Finalmente, también se abordó el tema de la relación y articulación de los estudios de grado con los de posgrado y la formación continua que se oferta desde la FPC y los objetivos de aprendizaje diferenciales que deben tener cada uno de estos dos tipos de estudios. Las personas del consejo asesor representantes de la Universidad pudieron plantear sus dudas y aclarar las sugerencias que hacían las personas de empresas.

Como resultado de estas reuniones, se elaboró un documento que posteriormente fue enviado a las personas representantes de empresa que participaron en la reunión del consejo asesor para que incluyeran las modificaciones o los comentarios que consideraran oportunos. Este documento con las aportaciones de todos los participantes se consideró uno de los documentos base para la elaboración de la propuesta de plan de estudios.

Procedimientos de consulta INTERNOS

A partir de las consultas externas y la información recabada se llevó a cabo, por parte de la dirección del centro, un proceso de consulta a los profesores que formaban parte del equipo docente de los grados que ya se imparten en el CITM. Esto permitió contrastar los puntos de vista y la experiencia de especialistas de distintos ámbitos relacionados, de una forma o de otra, con el diseño, la animación y el arte digital en general.

En una fase posterior, para la creación del plan de estudios y la redacción de la memoria de solicitud de verificación se contó con los profesores responsables de las asignaturas incluidas en las materias.

La dirección elaboró una primera propuesta, de acuerdo a las pautas proporcionadas por la Universitat Politècnica de Catalunya en los documentos correspondientes: “Marco para el Diseño y la Implantación

de los Planes de Estudio de Grado en la UPC”; “Guía para la Elaboración y Verificación de las Propuestas de Titulaciones Universitarias de Grado y Máster (AQU)”; “Plantilla para la elaboración del protocolo de Grado y el traslado de los datos al Formulario VERIFICA. Mayo 2013”.

Esta primera propuesta fue revisada la Dirección de la FPC, el Director del CITM y el Jefe de Estudios y la Secretaria Académica. Posteriormente, se incorporó la colaboración a todos los profesores y profesoras responsables de las asignaturas para hacer las sugerencias que consideraran oportunas, revisando las fichas de materias en las que se incluyen las asignaturas de las cuales se será responsable y en la aportación de sugerencias de modificación o la aceptación de la estructura del plan de estudios.

Tanto para la organización de las materias y asignaturas, la inclusión o eliminación de asignaturas, la asignación de créditos y la distribución en los cursos académicos, además de las competencias genéricas y específicas, los resultados de aprendizaje y la descripción de contenidos se contó con la revisión e incorporación de aportaciones del equipo docente de centro, formado por docentes de la Universidad, personal contratado por CITM y profesionales externos que trabajan directamente en la industria de la creación digital en empresas punteras del sector que colaboran activamente con el centro.

Finalmente, la memoria definitiva fue analizada por los mismos responsables de la revisión de la primera propuesta, para la solicitud de verificación del título de grado que se propone y se presentó al Consejo de Gobierno del Consorci de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia, que dio su conformidad para que fuera presentada a la Universidad para su aprobación e inicio del proceso de verificación.