

4.2. Actividades y metodologías docentes

4.2.a) Materias básicas, obligatorias y optativas – *Actividades formativas*

En esta titulación se prevén las siguientes actividades formativas. Cada una de ellas se concreta en diferentes Metodologías de aprendizaje, que se definen en el apartado 4.2.d - Metodologías docentes.

Módulo de Formación Básica. Las asignaturas que componen este módulo básico suman un total de 66 ECTS. Los objetivos que se deben cumplir una vez cursadas las materias básicas son dos: (i) la adquisición y consolidación de conocimientos relacionados con las Matemáticas, la Física, la Expresión Gráfica, la Informática y la Empresa, para la comprensión de las materias que se cursarán posteriormente y (ii) la adquisición de las competencias propias de los estudios universitarios de tipo científico-técnico, que incluyen el razonamiento lógico-crítico, la utilización de recursos de información, el trabajo individual y en equipo y la capacidad de organización y planificación del trabajo.

Módulo de Formación Obligatoria. Las materias obligatorias suman un total de 138 ECTS. Su objetivo principal es proveer a los alumnos de conocimientos más especializados, así como de habilidades más aplicadas y avanzadas, apoyados en los aprendizajes adquiridos previamente en materias básicas. Se centran principalmente en Diseño y Entretenimiento, Gestión y Empresa, Desarrollo y Animación y Arte Digital, todos ámbitos importantes para el diseño y desarrollo de videojuegos. Existe también una materia basada en la metodología de aprendizaje por Proyectos, con el fin de que los estudiantes combinen conocimientos de diversas asignaturas, y que también practiquen habilidades de gestión de recursos y trabajo en equipo.

Módulo de Formación Optativa. Se conforma por un total de 24 créditos ECTS de materias optativas. El objetivo principal es que al final del grado los estudiantes tengan la libertad de decidir en qué áreas de conocimiento relacionadas con la titulación desean profundizar más. Existen optativas relacionadas con los ámbitos del arte, el diseño y la programación de videojuegos y otras experiencias interactivas, así como con proyectos interdisciplinarios de innovación y prácticas académicas externas en empresas. Los estudiantes seleccionan las asignaturas optativas que desean cursar durante el cuarto curso del grado, entre las ofertadas por el centro. Además, los estudiantes tienen la posibilidad, si lo desean, de cursar toda la optatividad en una de las tres Intensificaciones de Optatividad que ofrecemos: Arte, Diseño y Programación.

Intensificación de Optatividad. La Intensificación de Optatividad requiere que los estudiantes cursen cuatro asignaturas (24 ECTS) pertenecientes a las materias, de carácter optativo, Arte, Diseño y Programación, y que estas asignaturas formen parte de un mismo bloque de intensificación. La Tabla 4.2 muestra las asignaturas pertenecientes a cada uno de los bloques de intensificación. El diseño de estas intensificaciones obedece a la finalidad de especializar los perfiles de los estudiantes mediante asignaturas que les orienten en ámbitos complementarios y específicos a sus estudios. Los estudiantes también pueden decidir no adscribirse a ninguna de las intensificaciones propuestas y optar por escoger optativas de forma libre (es decir, optativas pertenecientes a diferentes intensificaciones). En este último caso, no se obtendrá la Intensificación de Optatividad.

Además, con el fin de fortalecer y fomentar el trabajo interdisciplinar, algunas asignaturas de las intensificaciones son compartidas entre los estudiantes de los tres grados del centro, con perfiles complementarios, recreando así las dinámicas habituales de los entornos laborales de estos ámbitos.

Las asignaturas listadas en la Tabla 4.2 podrán variar en función de la oferta de optatividad del centro.

Tabla 4.2 Asignaturas optativas del plan de estudios que formarán parte de la Intensificación de Optatividad

Arte	Diseño	Programación
Arte Generativo con Processing	Diseño de Juegos Serios	Programación Gráfica Avanzada
Visualización de datos	Producción Transmedia	Desarrollo de Videojuegos para Dispositivos Móviles
Modelado y Animación 3D Avanzada	Narrativa en Tiempo Real	Arte Generativo con Processing
Postproducción y Efectos Visuales	Diseño de Sonido Avanzado	Visualización de Datos
Animación y Stop Motion	Proyecto Avanzado de Empresa	Proyecto Avanzado de Empresa
Animación Documental		
Fotogrametría		
Proyecto Avanzado de Empresa		