

RA TITULACIÓN		RA MATERIA		M 1	M2	M 3	M4	M 5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	M15	M16	M17	M18	M19	M20	M21
Código	Enunciado	Código	Enunciado	Industria, Sociedad y Cultura	Expresión Artística	Fundamentos de la imagen	Modelado 3D	Comunicación Audiovisual	Interactividad	Producción y Postproducción	Animación	Investigación	Gestión y Empresa	Proyectos	Bloque de Creatividad y Nuevos Formatos	Bloque de Producción Audiovisual Avanzada	Bloque de Animación Avanzada	Bloque de Videojuegos	Bloque de Empresa y Transferencia	Bloque de Intensificación de Interactividad	Bloque de Intensificación de Diseño Audiovisual	Bloque de Intensificación de Videojuegos	Prácticas Académicas Externas Optativas	Trabajo de Fin de Grado
K1	Describir las principales manifestaciones artísticas visuales, audiovisuales y digitales de la cultura contemporánea, y su impacto en la sociedad.	K1.1	Identificar los principales conceptos estéticos y sus manifestaciones a lo largo de la historia de la cultura y del arte.	x																				
		K1.2	Reconocer el papel de las imágenes y su impacto en la sociedad a lo largo de la historia de la cultura y el arte moderno y contemporáneo.	x																				
K2	Identificar y explicar los fundamentos y usos del diseño gráfico en el diseño de una identidad visual o corporativa.	K2.1	Definir los conceptos de identidad visual e imagen corporativa y las diferentes metodologías que intervienen en el proceso del diseño gráfico.		x																			
K3	Identificar y valorar críticamente las aportaciones de las principales autoras en la creación artística audiovisual contemporánea.	K3.1	Identificar las diferentes etapas históricas, estéticas y tecnológicas en la producción de filmes, spots publicitarios, animación o arte digital y, las aportaciones de las mujeres a lo largo de la historia en diversos roles a la creación artística.	x																				
		K3.2	Interpretar la historia del arte digital, de los diferentes formatos y de los términos y expresiones que se utilizan en la industria y ser capaz de analizar una pieza de arte digital a partir de sus características.	x																				
K4	Describir los principios de la animación 2D y 3D, sus técnicas y procedimientos asociados, aplicados en las distintas fases de una producción audiovisual.	K4.1	Identificar los conceptos teóricos necesarios para el diseño de personajes 2D y la importancia de la preproducción y del concept art.		x																			
		K4.2	Identificar los conceptos relativos a la representación plana y tridimensional utilizando programas informáticos de representación gráfica.				x																	
K5	Reconocer las principales fases, técnicas, herramientas actuales, lenguajes y procesos de realización, producción y post-producción audiovisual, que se aplican en diseño digital audiovisual.	K5.1	Identificar los conceptos de iluminación que intervienen en la creación de imágenes reales o virtuales e idear correctamente la iluminación de un objeto, retrato o escenario.			x																		
		K5.2	Identificar los conceptos relativos al control de la visualización de objetos y escenas mediante visores y cámaras sintéticas y las técnicas de iluminación a escenarios, recreando ambientes reales o imaginarios.				x																	
		K5.3	Identificar los recursos dramáticos para la articulación de una narración en un contexto audiovisual.					x																
		K5.4	Reconocer los elementos propios del lenguaje audiovisual en el cine y la animación.					x																
		K5.5	Reconocer la historia y las tecnologías de las diversas técnicas de desarrollo de efectos visuales.							x														
		K5.6	Reconocer las fases de creación de una película 2D o 3D y ser capaz de planificar y desarrollar el proceso de producción.								x													
		K5.7	Reconocer las técnicas y procesos digitales para la creación de imágenes y secuencias audiovisuales y aplicarlos en proyectos creativos dentro del ámbito profesional.												x					x	x			

		K5.8	Reconocer las diferentes técnicas de simulación para diseñar y crear fracturas, simulaciones físicas y dinámicas de fluidos.														x						x				
		K5.9	Identificar los elementos de la narración interactiva y ser capaz de integrarlos en el desarrollo de aplicaciones gráficas interactivas en tiempo real para diferentes medios, plataformas y dispositivos.															x									
		K5.10	Identificar los conceptos específicos y las herramientas disponibles para el diseño de animaciones faciales.																x								
		K5.11	Identificar las diferentes técnicas de shaders así como la elaboración avanzada de texturas.																	x					x		
		K5.12	Identificar los elementos de la narración interactiva y ser capaz de integrarlos en el desarrollo de aplicaciones gráficas interactivas en tiempo real para diferentes medios, plataformas y dispositivos.																		x				x		
		K5.13	Tener conocimientos de edición avanzada de audio, así como también conocer las tecnologías más actuales para el tratamiento sonoro en nuevos formatos audiovisuales, interactivos y escénicos.																					x		x	
K6	Relacionar los principales conceptos, principios y técnicas del diseño interactivo implicadas en la producción de arte digital, nuevos formatos audiovisuales y videojuegos.	K6.1	Reconocer las necesidades específicas del medio y el proceso creativo para desarrollar los diversos aspectos visuales necesarios en la producción de un videojuego.							x																	
		K6.2	Identificar los conceptos clave relacionados con la experiencia de usuario, diseño centrado en el usuario, usabilidad, jugabilidad, accesibilidad y prototipado en el desarrollo de aplicaciones interactivas.							x																	
		K6.3	Identificar los principios y fundamentos del diseño digital y de interacción, así como los roles de artista, diseñador y programador en las producciones de aplicaciones interactivas.							x																	
		K6.4	Reconocer las nociones teóricas y técnicas básicas de la Interacción Humano-Computadora (HCI) y la historia de las interfaces digitales a través del arte digital y la experimentación con interfaces gráficas.							x																	
		K6.5	Reconocer las nociones teóricas y técnicas básicas de la Interacción Humano-Computadora (HCI) y la historia de las interfaces digitales a través del arte digital y la experimentación con interfaces gráficas.							x																	
K7	Definir los conceptos teóricos básicos y, desde una perspectiva crítica, las posibles aplicaciones prácticas de las interfaces interactivas y de realidad virtual, especialmente en relación con el ámbito del arte digital y la animación.	K7.1	Identificar los procedimientos implicados en la gestión de proyectos audiovisuales y ser capaz de planificar y gestionar un proyecto utilizando como soporte herramientas de gestión de proyectos.											x													
		K7.2	Identificar las características básicas sobre las organizaciones y reconocer los instrumentos y técnicas, tanto de generación de ideas como de gestión, que permitan resolver problemas conocidos y generar oportunidades, con una visión de implementación de proceso y de mercado que implique y haga partícipes a los demás en proyectos que se deben desarrollar.											x													
K8	Identificar conceptos básicos implicados en la gestión, modelos de negocio y distribución de proyectos audiovisuales y de arte digital.	K8.1	Identificar las actividades y recursos necesarios para que un negocio funcione y estimar las posibilidades de modelos de negocio en el sector del arte digital.													x											

		K8.2	Definir los factores que deben considerarse para crear, evaluar o reinventar un negocio, mediante la herramienta de análisis Business Model Canvas.										x											
		K8.3	Explicar la evolución del marketing online y el impacto de las tecnologías digitales en la comunicación de marketing.										x											
		K8.4	Definir el proceso de creación de campañas de marketing online para productos digitales, como un film de animación o un videojuego.										x											
		K8.5	Identificar los roles, tareas, herramientas, costes y planificación y demás elementos implicados en una producción cinematográfica o publicitaria.												x					x				
S1	Analizar y aplicar los conocimientos conceptuales y procedurales en el desarrollo de productos de diseño, animación y arte digital, de forma que se demuestre creatividad y un planteamiento profesional.	S1.1	Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.		x																			
		S1.2	Operar con las bases de la iluminación para aplicarlas al control del tipo de sombras, reflejos y texturas en una determinada escena.			x																		
		S1.3	Identificar las características de los diversos instrumentos de captación de imagen y relacionarlas con las necesidades de un encargo determinado, con el objetivo de optimizar los recursos y el resultado obtenido.			x																		
		S1.4	Aplicar correctamente los ajustes de cámara e iluminación para adaptarse a las diferentes situaciones y requerimientos de una producción fotográfica o audiovisual.			x																		
		S1.5	Utilizar correctamente las herramientas de edición y procesamiento digital de la imagen para la optimización, corrección y modificación de imágenes, así como para proyectos de producción integrada y fotomontaje.							x														
		S1.6	Aplicar los conocimientos artísticos y técnicos de la iluminación, la fotografía, la narrativa audiovisual y la animación para una producción audiovisual específica.							x														
		S1.7	Planificar una producción audiovisual según los requerimientos relacionados con los aspectos fotográficos, en aplicaciones cinematográficas, publicitarias o en otros ámbitos de la industria audiovisual.							x														
		S1.8	Diseñar, producir y postproducir señales de audio para producciones audiovisuales, animaciones, videojuegos y aplicaciones multimedia.							x														
		S1.9	Tener conocimientos de edición avanzada de audio, así como también conocer las tecnologías más actuales para el tratamiento sonoro en nuevos formatos audiovisuales, interactivos y escénicos.												x									
S2	Aplicar conocimientos teóricos y prácticos del ámbito de los estilos de ilustración y gráficos en el desarrollo de productos de diseño, animación y arte digital con capacidad crítica y creativa.	S2.1	Crear o adaptar el estilo de ilustración y el estilo gráfico más adecuado para el ámbito profesional del diseño, animación y arte digital, así como identificar y diferenciar los diversos estilos gráficos.		x																			
		S2.2	Operar correctamente con los conceptos, los procedimientos, las técnicas y las tecnologías y programas informáticos para ilustrar productos de animación y arte digital.			x																		
		S2.3	Crear esbozos y croquis para el diseño de personajes y entornos 2D.			x																		

		S2.4	Representar de forma esquemática y visual conceptos y/o ideas a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.		x																			
		S2.5	Elaborar documentos de definición y planificación del proyecto audiovisual desde la idea inicial, storyboard y hasta su completa ejecución, con sus especificidades según el medio al que vayan dirigidos.							x														
		S2.6	Aplicar las diferentes técnicas y herramientas cinematográficas para desarrollar una pieza audiovisual.											x										
S3	Aplicar los conocimientos conceptuales y procedimentales implicados en la producción de animación 2D y 3D, utilizando tecnologías digitales actuales y siendo conscientes de sus posibilidades y limitaciones.	S3.1	Interpretar la representación plana y tridimensional y utilizar el control de la visualización de objetos y escenas.		x																			
		S3.2	Utilizar diferentes técnicas de modelado tridimensional y texturización, teniendo en cuenta las características o el tipo de aplicación para la cual se está generando el modelo 3D.				x																	
		S3.3	Analizar e interpretar correctamente planos de espacios, instalaciones y objetos.				x																	
		S3.4	Estimar los parámetros de rénder más adecuados para un diseño 3D determinado.				x																	
		S3.5	Realizar el diseño, modelado, texturizado, iluminación y renderización de escenarios 3D, para interactuar con objetos o personajes virtuales.				x																	
		S3.6	Crear modelos orgánicos adaptados a las necesidades de las diferentes fases de producción de una animación.				x																	
		S3.7	Realizar el diseño, modelado, texturizado, iluminación y renderización de personajes 3D, para interactuar con objetos o entornos virtuales.				x																	
		S3.8	Operar correctamente con las herramientas de composición 2D y 3D en un entorno de producción audiovisual.						x															
		S3.9	Aplicar los conceptos básicos y los procedimientos implicados en la animación 2D y 3D, así como de los fundamentos de la representación del movimiento en objetos, seres humanos y animales en las diversas técnicas de animación por ordenador.							x														
		S3.10	Construir rigs 3D a partir de diferentes modelos dados con el objetivo de su posterior animación.							x														
		S3.11	Aplicar el conocimiento del lenguaje corporal para la realización de animaciones avanzadas.											x						x				
		S3.12	Utilizar los diferentes sistemas de captura de movimiento para la realización de animaciones realistas.											x										
		S3.13	Aplicar técnicas de ilustración digital avanzada para la creación de personajes y entornos 2D y 3D.											x						x				
		S3.14	Utilizar las diferentes técnicas avanzadas de stop-motion para producciones audiovisuales.											x						x				
S4	Analizar e investigar las nuevas tecnologías en el contexto del diseño, la animación y el arte digital, para discriminar cuáles son los recursos tecnológicos adecuados en cada proyecto.	S4.1	Analizar las técnicas utilizadas en los diferentes tipos de producciones audiovisuales para aplicarlas posteriormente mediante el uso de software.							x														

S5	Interpretar de forma crítica y expresar ideas y conceptos en la creación de contenidos digitales, aplicando los fundamentos teóricos del diseño, la estética y la percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio.	S5.1	Aplicar en el desarrollo de un proyecto, los conocimientos teóricos y prácticos necesarios adquiridos en las materias cursadas.												x									
		S5.2	Utilizar estrategias para diseñar, entender e integrar elementos para la composición de planos complejos.													x								
S6	Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto de diseño, animación o arte digital, demostrando dominio de los conocimientos conceptuales y procedimentales propios de la gestión de proyectos, con énfasis en las metodologías ágiles.	S6.1	Aplicar los procesos y técnicas para la edición de proyectos audiovisuales.							x														
		S6.2	Diseñar gráficos animados para la presentación de contenidos audiovisuales.							x														
		S6.3	Diseñar productos y servicios digitales que den respuesta, en un entorno académico, a un reto planteado por empresa/s.															x	x	x	x			
		S6.4	Generar propuestas de prototipo que transfieran el conocimiento académico al sector productivo.															x						
		S6.5	Integrarse en las dinámicas de trabajo de la empresa.															x						
S7	Aplicar los conocimientos conceptuales y procedimentales implicados en el diseño y la creación de la interfaz gráfica de usuario, utilizando tecnologías digitales actuales y siendo conscientes de sus posibilidades y limitaciones.	S7.1	Aplicar conceptos, procedimientos, técnicas, tecnologías y programas informáticos para el diseño y la creación de la interfaz gráfica de usuario.						x															
		S7.2	Diseñar una estrategia transmedia para productos existentes o de nueva creación.												x				x	x				
		S7.3	Analizar los elementos básicos de un videojuego, incluyendo sus objetivos, el marco de diseño, las mecánicas, las recompensas, las dinámicas y su estética, y conceptualizar nuevas propuestas con base en la parte analítica y la de innovación.															x				x		
		S7.4	Modelar personajes, objetos y escenarios en baja poligonización.															x				x		
		S7.5	Operar correctamente con los conceptos de animation tree y blending animation para su inclusión en proyectos interactivos.															x				x		
		S7.6	Idear mecánicas y dinámicas de juegos, así como de sus usos para la elaboración de documentos de diseño de juegos y propuestas de proyectos amenos, que a su vez sean educativos y/o persuasivos, así como coherentes con el desarrollo humano y la sostenibilidad.															x				x		
S8	Diseñar aplicaciones interactivas y prototipos de realidad virtual, mediante el uso de motores y herramientas de diseño y desarrollo, aplicando técnicas de programación de autor e integrando recursos gráficos, modelos, animaciones y sonidos.	S8.1	Demostrar dominio básico en la programación de aplicaciones interactivas en el contexto artístico.						x															
		S8.2	Diseñar aplicaciones interactivas y prototipos mediante el uso de motores y herramientas de desarrollo de realidad virtual aplicando técnicas de programación de autor integrando recursos gráficos, modelos, animaciones y sonidos.						x															

[illegible]

[illegible]