

IMPRESO SOLICITUD PARA VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD, CENTRO Y TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD

De conformidad con el Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad.

UNIVERSIDAD SOLICITANTE		CENTRO	CÓDIGO CENTRO
Universidad Politécnica de Catalunya		Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia	08071226
NIVEL		DENOMINACIÓN CORTA	
Grado		Diseño Digital y Tecnologías Multimedia	
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Graduado o Graduada en Diseño Digital y Tecnologías Multimedia por la Universidad Politécnica de Catalunya			
NIVEL MECES			
2			
RAMA DE CONOCIMIENTO		ÁMBITO DE CONOCIMIENTO	CONJUNTO
Ingeniería y Arquitectura		Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	No
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
Montserrat Pardàs Feliu		Vicerrectora de Política Académica	
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
Daniel Crespo Artiaga		Rector	
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
Carles Sora Domenjó		Director del Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia (CITM)	
2. DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN			
A los efectos de la práctica de la NOTIFICACIÓN de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.			
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO	TELÉFONO
C. Jordi Girona, 31 - Edificio Rectorado	08034	Barcelona	934016101
E-MAIL	PROVINCIA	FAX	
rector@upc.edu	Barcelona	934016201	
3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES			
De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, se informa que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre.			
El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 43 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.			
		En: Barcelona, AM 25 de marzo de 2024	
		Firma: Representante legal de la Universidad	



# 1. DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS FORMATIVOS Y JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO

## 1.1-1.3 DENOMINACIÓN, ÁMBITO, MENCIONES/ESPECIALIDADES Y OTROS DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Grado	Graduado o Graduada en Diseño Digital y Tecnologías Multimedia por la Universidad Politécnica de Catalunya	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
<b>RAMA</b>				
Ingeniería y Arquitectura				
<b>ÁMBITO</b>				
Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual				
<b>AGENCIA EVALUADORA</b>				
Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya				
<b>LISTADO DE MENCIONES</b>				
No existen datos				
<b>MENCIÓN DUAL</b>				
No				

## 1.4-1.9 UNIVERSIDADES, CENTROS, MODALIDADES, CRÉDITOS, IDIOMAS Y PLAZAS

<b>UNIVERSIDAD SOLICITANTE</b>		
Universidad Politécnica de Catalunya		
<b>LISTADO DE UNIVERSIDADES</b>		
CÓDIGO	UNIVERSIDAD	
024	Universidad Politécnica de Catalunya	
<b>LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS</b>		
CÓDIGO	UNIVERSIDAD	
No existen datos		
CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
240	66	0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/MÁSTER
24	138	12

### 1.4-1.9 Universidad Politécnica de Catalunya

#### 1.4-1.9.1 CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

<b>LISTADO DE CENTROS</b>			
CÓDIGO	CENTRO	CENTRO RESPONSABLE	CENTRO ACREDITADO INSTITUCIONALMENTE
08071226	Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia	Si	No

#### 1.4-1.9.2 Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

##### 1.4-1.9.2.1 Datos asociados al centro

<b>MODALIDADES DE ENSEÑANZA EN LAS QUE SE IMPARTE EL TÍTULO</b>		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL/HÍBRIDA	A DISTANCIA/VIRTUAL
Sí	No	No
<b>PLAZAS POR MODALIDAD</b>		
40		
NÚMERO TOTAL DE PLAZAS	NÚMERO DE PLAZAS DE NUEVO INGRESO PARA PRIMER CURSO	
160	40	



IDIOMAS EN LOS 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	

### 1.10 JUSTIFICACIÓN

JUSTIFICACIÓN DEL INTERÉS DEL TÍTULO Y CONTEXTUALIZACIÓN
Ver Apartado 1: Anexo 6.

### 1.11-1.13 OBJETIVOS FORMATIVOS, ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS Y DE INNOVACIÓN DOCENTE

OBJETIVOS FORMATIVOS
<p>El objetivo general del título de la presente propuesta es formar profesionales que sean capaces de diseñar y desarrollar productos, contenidos y servicios digitales multimedia e interactivos, caracterizados por un alto grado de innovación y creatividad. Dichos productos, servicios y contenidos audiovisuales podrán ir dirigidos a diversas plataformas y formatos multimedia como aplicaciones móviles, sitios web, experiencias virtuales inmersivas y/o instalaciones interactivas. Entre los objetivos principales también está el enseñar a los estudiantes a comprender y ser capaces de asumir responsabilidades de coordinación, tener un buen dominio de metodologías de gestión de proyectos, saber trabajar de forma eficiente tanto individualmente como en equipos transdisciplinares, ser capaz de adaptarse a un mundo tecnológico en constante cambio, así como también comprender la industria digital actual y los modelos de negocio predominantes.</p> <p>La enseñanza del grado se centrará también en dotar a los estudiantes de una especial sensibilidad hacia las personas destinatarias de los contenidos y aplicaciones en cuya creación participen, constituyendo uno de los principales valores profesionales que dichos contenidos y aplicaciones, además de tener la máxima calidad, también se orienten al bienestar personal y social, respetando la legislación y normativas vigentes. La formación obtenida mediante este grado fomentará también la reflexión crítica respecto a las tecnologías digitales, impartiendo conocimientos relacionados con las ventajas y el contexto de aplicación de diferentes tecnologías, así como de sus implicaciones sociales y éticas.</p>
ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE INNOVACIÓN DOCENTE
Ver Apartado 1: Anexo 7.

### 1.14 PERFILES FUNDAMENTALES DE EGRESO Y PROFESIONES REGULADAS

PERFILES DE EGRESO	
<a href="https://intranet.fundacioupc.com/files_intranet/files_fpctransparent/MEMOANNEX2021_GDDTM_a1.pdf">https://intranet.fundacioupc.com/files_intranet/files_fpctransparent/MEMOANNEX2021_GDDTM_a1.pdf</a>	
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS	No
NO ES CONDICIÓN DE ACCESO PARA TÍTULO PROFESIONAL	

## 2. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE
C1 - Integrarse en equipos de trabajo, participar y asumir responsabilidades en la gestión de la producción, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección o liderazgo. TIPO: Competencias
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias
C4 - Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar ese conocimiento. TIPO: Competencias
C5 - Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones y participar en debates sobre temas de su especialidad. TIPO: Competencias
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias
C7 - Incluir la perspectiva de género en la dirección de personas y equipos, como en la gestión de proyectos de investigación, relacionados con el ámbito del diseño digital y multimedia. TIPO: Competencias



K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos
K2 - Identificar conceptos básicos implicados en el plan de empresa en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos
K3 - Reconocer los principales hechos históricos y las tradiciones, así como también los aspectos éticos y sociales del medio artístico digital y tecnológico que es importante considerar en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos
S1 - Resolver problemas matemáticos y físicos básicos relacionados con el diseño y desarrollo de productos digitales interactivos multimedia. TIPO: Habilidades o destrezas
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas
S2 - Aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario, teniendo en cuenta las diferentes tecnologías y plataformas de uso. TIPO: Habilidades o destrezas
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas
S4 - Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores y librerías para el desarrollo y prototipado de aplicaciones digitales y multimedia, de cualquier ámbito y para diferentes plataformas tecnológicas. TIPO: Habilidades o destrezas
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas
S6 - Producir objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales audiovisuales. TIPO: Habilidades o destrezas
S7 - Elaborar un lienzo de modelo de negocio y ser capaces de desarrollar los elementos básicos de un plan de marketing. TIPO: Habilidades o destrezas
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas
S9 - Diseñar proyectos de investigación e innovación en el contexto multimedia, de acuerdo con los conocimientos y habilidades adquiridos y actualizados con relación a las nuevas tecnologías, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad. TIPO: Habilidades o destrezas

### 3. ADMISIÓN, RECONOCIMIENTO Y MOVILIDAD

#### 3.1 REQUISITOS DE ACCESO Y PROCEDIMIENTOS DE ADMISIÓN

##### 3.1.a) Normativa y procedimiento general de acceso

La información específica de acceso a los estudios de grado de la UPC está detallada en el siguiente enlace:

<https://www.upc.edu/sga/es/verifica/nagrama/AccesoGrado/Grado>

##### 3.1.b) Criterios y procedimiento de admisión a la titulación

No se contemplan pruebas específicas para la admisión a estos estudios.

#### 3.2 CRITERIOS PARA EL RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIAS DE CRÉDITOS

##### Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

##### Adjuntar Convenio

##### Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
12	36

##### Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 3: Anexo 2.



Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	12
DESCRIPCIÓN	
<p><b>3.2. Criterios para el reconocimiento y transferencias de créditos</b></p> <p>La información específica para el reconocimiento y transferencia de créditos de la UPC está detallada en los siguientes enlaces:</p> <p><a href="https://www.upc.edu/sga/es/verifica/nagrama/reconocimientos">https://www.upc.edu/sga/es/verifica/nagrama/reconocimientos</a></p> <p><a href="https://www.upc.edu/sga/es/verifica/nagrama/Transferencia">https://www.upc.edu/sga/es/verifica/nagrama/Transferencia</a></p> <p><b>Reconocimiento por títulos propios</b></p> <p>Este grado incluye la posibilidad de reconocer un mínimo de 12 ECTS que hayan sido cursados y superados en estudios universitarios no oficiales. Este reconocimiento estará condicionado a la aprobación de los títulos propios que se podrán reconocer por parte de los órganos de gobierno del centro que imparte el grado.</p> <p>En cualquier caso, la suma de créditos reconocidos por títulos propios y por experiencia profesional, en su caso, no podrá ser superior al 15% de los créditos de la titulación.</p>	
3.3 MOVILIDAD DE LOS ESTUDIANTES PROPIOS Y DE ACOGIDA	
<p>La información específica para la organización de la movilidad de los estudiantes de la UPC está detallada en el siguiente enlace:</p> <p><a href="https://www.upc.edu/sga/es/verifica/movilidad">https://www.upc.edu/sga/es/verifica/movilidad</a></p> <p>La información específica del centro está detallada en el siguiente enlace:</p> <p><a href="https://intranet.fundacioupc.com/files_intranet/files_fpctransparent/MEMOANNEX2021_GM_a10.pdf">https://intranet.fundacioupc.com/files_intranet/files_fpctransparent/MEMOANNEX2021_GM_a10.pdf</a></p>	

**4. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS**

4.1 ESTRUCTURA BÁSICA DE LAS ENSEÑANZAS		
DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 4: Anexo 1.		
NIVEL 1: Formación básica		
4.1.1 Datos Básicos del Nivel 1		
ECTS NIVEL1	66	
NIVEL 2: Fundamentos Científicos		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	31 Interdisciplinar	
ECTS NIVEL2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
NIVEL 3: Matemáticas		
4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL



Básica	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Física</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Básica	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C4 - Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar ese conocimiento. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S1 - Resolver problemas matemáticos y físicos básicos relacionados con el diseño y desarrollo de productos digitales interactivos multimedia. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S4 - Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores y librerías para el desarrollo y prototipado de aplicaciones digitales y multimedia, de cualquier ámbito y para diferentes plataformas tecnológicas. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S6 - Producir objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales audiovisuales. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Expresión Gráfica</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ÁMBITO</b>	
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	
<b>ECTS NIVEL2</b>	24	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
18	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>



ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Fundamentos del Diseño</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Básica	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Modelado 3D</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Básica	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Diseño Gráfico</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Básica	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Cultura Visual</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Básica	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9





ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
C5 - Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones y participar en debates sobre temas de su especialidad. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K3 - Reconocer los principales hechos históricos y las tradiciones, así como también los aspectos éticos y sociales del medio artístico digital y tecnológico que es importante considerar en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S1 - Resolver problemas matemáticos y físicos básicos relacionados con el diseño y desarrollo de productos digitales interactivos multimedia. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S6 - Producir objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales audiovisuales. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
S9 - Diseñar proyectos de investigación e innovación en el contexto multimedia, de acuerdo con los conocimientos y habilidades adquiridos y actualizados con relación a las nuevas tecnologías, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Interacción Humano-Ordenador</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ÁMBITO</b>	
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	
<b>ECTS NIVEL2</b>	12	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
6	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Experiencia de Usuario</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Básica	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>





6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Diseño de la Interfaz Gráfica</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Básica	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S2 - Aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario, teniendo en cuenta las diferentes tecnologías y plataformas de uso. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S4 - Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores y librerías para el desarrollo y prototipado de aplicaciones digitales y multimedia, de cualquier ámbito y para diferentes plataformas tecnológicas. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S6 - Producir objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales audiovisuales. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Informática Básica</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ÁMBITO</b>	
Básica	24 Ingeniería informática y de sistemas	
<b>ECTS NIVEL2</b>	18	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		



ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Programación I</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Programación II</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Tecnologías de la Información y la Comunicación</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
K3 - Reconocer los principales hechos históricos y las tradiciones, así como también los aspectos éticos y sociales del medio artístico digital y tecnológico que es importante considerar en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		



K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S1 - Resolver problemas matemáticos y físicos básicos relacionados con el diseño y desarrollo de productos digitales interactivos multimedia. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S4 - Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores y librerías para el desarrollo y prototipado de aplicaciones digitales y multimedia, de cualquier ámbito y para diferentes plataformas tecnológicas. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 1: Formación obligatoria</b>		
<b>4.1.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
ECTS NIVEL1	138	
<b>NIVEL 2: Comunicación</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	18	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		12
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Narrativa Audiovisual</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Teorías de la Comunicación</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9



ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Cultura Digital, Ética y Sociedad</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
C7 - Incluir la perspectiva de género en la dirección de personas y equipos, como en la gestión de proyectos de investigación, relacionados con el ámbito del diseño digital y multimedia. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K3 - Reconocer los principales hechos históricos y las tradiciones, así como también los aspectos éticos y sociales del medio artístico digital y tecnológico que es importante considerar en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S2 - Aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario, teniendo en cuenta las diferentes tecnologías y plataformas de uso. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
S9 - Diseñar proyectos de investigación e innovación en el contexto multimedia, de acuerdo con los conocimientos y habilidades adquiridos y actualizados con relación a las nuevas tecnologías, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Producción Audiovisual</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	24	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>



6	12	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Fotografía e Iluminación</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Producción y Realización Audiovisual</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Diseño y Edición de Audio</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Postproducción</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9



ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C1 - Integrarse en equipos de trabajo, participar y asumir responsabilidades en la gestión de la producción, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección o liderazgo. TIPO: Competencias		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S1 - Resolver problemas matemáticos y físicos básicos relacionados con el diseño y desarrollo de productos digitales interactivos multimedia. TIPO: Habilidades o destrezas		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S6 - Producir objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales audiovisuales. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Animación</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	12	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Animación 2D</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>



ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Animación 3D</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C1 - Integrarse en equipos de trabajo, participar y asumir responsabilidades en la gestión de la producción, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección o liderazgo. TIPO: Competencias		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K3 - Reconocer los principales hechos históricos y las tradiciones, así como también los aspectos éticos y sociales del medio artístico digital y tecnológico que es importante considerar en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S1 - Resolver problemas matemáticos y físicos básicos relacionados con el diseño y desarrollo de productos digitales interactivos multimedia. TIPO: Habilidades o destrezas		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S4 - Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores y librerías para el desarrollo y prototipado de aplicaciones digitales y multimedia, de cualquier ámbito y para diferentes plataformas tecnológicas. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S6 - Producir objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales audiovisuales. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Tecnologías Aplicadas</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	48	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6





12	12	12
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
12		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Desarrollo Web I</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Desarrollo Web II</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Desarrollo de Aplicaciones Móviles</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Programación de Entornos Virtuales</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	



ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Tratamiento Digital de Audio e Imagen</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Programación Creativa</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Electrónica e Interacción Multisensorial</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Realidad Virtual y Aumentada</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9



ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
C4 - Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar ese conocimiento. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K3 - Reconocer los principales hechos históricos y las tradiciones, así como también los aspectos éticos y sociales del medio artístico digital y tecnológico que es importante considerar en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S1 - Resolver problemas matemáticos y físicos básicos relacionados con el diseño y desarrollo de productos digitales interactivos multimedia. TIPO: Habilidades o destrezas		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S2 - Aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario, teniendo en cuenta las diferentes tecnologías y plataformas de uso. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S4 - Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores y librerías para el desarrollo y prototipado de aplicaciones digitales y multimedia, de cualquier ámbito y para diferentes plataformas tecnológicas. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S6 - Producir objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales audiovisuales. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
S9 - Diseñar proyectos de investigación e innovación en el contexto multimedia, de acuerdo con los conocimientos y habilidades adquiridos y actualizados con relación a las nuevas tecnologías, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Marketing y Empresa</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	12	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
12		
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Empresa</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>



Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Distribución y Marketing Digital</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C1 - Integrarse en equipos de trabajo, participar y asumir responsabilidades en la gestión de la producción, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección o liderazgo. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
C7 - Incluir la perspectiva de género en la dirección de personas y equipos, como en la gestión de proyectos de investigación, relacionados con el ámbito del diseño digital y multimedia. TIPO: Competencias		
K2 - Identificar conceptos básicos implicados en el plan de empresa en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S7 - Elaborar un lienzo de modelo de negocio y ser capaces de desarrollar los elementos básicos de un plan de marketing. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Investigación</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Métodos de Investigación y Estadística</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3



ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
K3 - Reconocer los principales hechos históricos y las tradiciones, así como también los aspectos éticos y sociales del medio artístico digital y tecnológico que es importante considerar en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S2 - Aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario, teniendo en cuenta las diferentes tecnologías y plataformas de uso. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S9 - Diseñar proyectos de investigación e innovación en el contexto multimedia, de acuerdo con los conocimientos y habilidades adquiridos y actualizados con relación a las nuevas tecnologías, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Proyectos</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	18	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Proyecto I: Diseño Centrado en el Usuario</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Proyecto II: Publicidad</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral



DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
NIVEL 3: Proyecto III: Videojuegos		
4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
C1 - Integrarse en equipos de trabajo, participar y asumir responsabilidades en la gestión de la producción, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección o liderazgo. TIPO: Competencias		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
C4 - Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar ese conocimiento. TIPO: Competencias		
C5 - Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones y participar en debates sobre temas de su especialidad. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
C7 - Incluir la perspectiva de género en la dirección de personas y equipos, como en la gestión de proyectos de investigación, relacionados con el ámbito del diseño digital y multimedia. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K2 - Identificar conceptos básicos implicados en el plan de empresa en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S2 - Aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario, teniendo en cuenta las diferentes tecnologías y plataformas de uso. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S4 - Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores y librerías para el desarrollo y prototipado de aplicaciones digitales y multimedia, de cualquier ámbito y para diferentes plataformas tecnológicas. TIPO: Habilidades o destrezas		



S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S6 - Producir objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales audiovisuales. TIPO: Habilidades o destrezas		
S9 - Diseñar proyectos de investigación e innovación en el contexto multimedia, de acuerdo con los conocimientos y habilidades adquiridos y actualizados con relación a las nuevas tecnologías, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 1: Formación optativa</b>		
<b>4.1.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
ECTS NIVEL1	24	
<b>NIVEL 2: Bloque de Empresa y Transferencia</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Proyecto Avanzado de Empresa</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C1 - Integrarse en equipos de trabajo, participar y asumir responsabilidades en la gestión de la producción, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección o liderazgo. TIPO: Competencias		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C5 - Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones y participar en debates sobre temas de su especialidad. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
K2 - Identificar conceptos básicos implicados en el plan de empresa en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		





S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S9 - Diseñar proyectos de investigación e innovación en el contexto multimedia, de acuerdo con los conocimientos y habilidades adquiridos y actualizados con relación a las nuevas tecnologías, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Bloque de Arte Digital (Itinerario)</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	24	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	24	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Arte Generativo con Processing</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Visualización de Datos</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Audiovisual Expandido</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>



	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Narrativa en Tiempo Real</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C4 - Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar ese conocimiento. TIPO: Competencias		
C5 - Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones y participar en debates sobre temas de su especialidad. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S2 - Aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario, teniendo en cuenta las diferentes tecnologías y plataformas de uso. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S4 - Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores y librerías para el desarrollo y prototipado de aplicaciones digitales y multimedia, de cualquier ámbito y para diferentes plataformas tecnológicas. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
S9 - Diseñar proyectos de investigación e innovación en el contexto multimedia, de acuerdo con los conocimientos y habilidades adquiridos y actualizados con relación a las nuevas tecnologías, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Bloque de Diseño Audiovisual (Itinerario)</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	30	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>



	30	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Postproducción Audiovisual Avanzada</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Efectos Visuales (VFX)</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Diseño de Sonido Avanzado</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Stop Motion</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12



<b>NIVEL 3: Producción Transmedia</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C1 - Integrarse en equipos de trabajo, participar y asumir responsabilidades en la gestión de la producción, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección o liderazgo. TIPO: Competencias		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
C5 - Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones y participar en debates sobre temas de su especialidad. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S4 - Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores y librerías para el desarrollo y prototipado de aplicaciones digitales y multimedia, de cualquier ámbito y para diferentes plataformas tecnológicas. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S6 - Producir objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales audiovisuales. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Bloque de Videojuegos (Itinerario)</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	30	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	30	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>



<b>NIVEL 3: Diseño de Serious Games</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Entretenimiento Digital y Diseño de Videojuegos</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Narrativa en Tiempo Real</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Modelado y Animación 3D Avanzada</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Diseño de Sonido Avanzado</b>		



4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
C1 - Integrarse en equipos de trabajo, participar y asumir responsabilidades en la gestión de la producción, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección o liderazgo. TIPO: Competencias		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C4 - Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar ese conocimiento. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
C7 - Incluir la perspectiva de género en la dirección de personas y equipos, como en la gestión de proyectos de investigación, relacionados con el ámbito del diseño digital y multimedia. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K2 - Identificar conceptos básicos implicados en el plan de empresa en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K3 - Reconocer los principales hechos históricos y las tradiciones, así como también los aspectos éticos y sociales del medio artístico digital y tecnológico que es importante considerar en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S2 - Aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario, teniendo en cuenta las diferentes tecnologías y plataformas de uso. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S4 - Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores y librerías para el desarrollo y prototipado de aplicaciones digitales y multimedia, de cualquier ámbito y para diferentes plataformas tecnológicas. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S6 - Producir objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales audiovisuales. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
S9 - Diseñar proyectos de investigación e innovación en el contexto multimedia, de acuerdo con los conocimientos y habilidades adquiridos y actualizados con relación a las nuevas tecnologías, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Bloque de Interactividad (Itinerario)		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		



<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	24	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	24	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Programación Avanzada de Aplicaciones Móviles</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Tecnologías Emergentes e Inteligencia Artificial</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Visualización de Datos</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
<b>ECTS Cuatrimestral 1</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 2</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 3</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
<b>ECTS Cuatrimestral 7</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 8</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 9</b>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
<b>NIVEL 3: Arte Generativo con Processing</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
<b>CARÁCTER</b>	<b>ECTS ASIGNATURA</b>	<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>
Optativa	6	Cuatrimestral





DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
C4 - Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar ese conocimiento. TIPO: Competencias		
C5 - Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones y participar en debates sobre temas de su especialidad. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
C7 - Incluir la perspectiva de género en la dirección de personas y equipos, como en la gestión de proyectos de investigación, relacionados con el ámbito del diseño digital y multimedia. TIPO: Competencias		
K3 - Reconocer los principales hechos históricos y las tradiciones, así como también los aspectos éticos y sociales del medio artístico digital y tecnológico que es importante considerar en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S1 - Resolver problemas matemáticos y físicos básicos relacionados con el diseño y desarrollo de productos digitales interactivos multimedia. TIPO: Habilidades o destrezas		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S4 - Utilizar lenguajes de programación, patrones algorítmicos, estructuras de datos, herramientas visuales de programación, motores y librerías para el desarrollo y prototipado de aplicaciones digitales y multimedia, de cualquier ámbito y para diferentes plataformas tecnológicas. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S9 - Diseñar proyectos de investigación e innovación en el contexto multimedia, de acuerdo con los conocimientos y habilidades adquiridos y actualizados con relación a las nuevas tecnologías, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Prácticas Académicas Externas en Empresa</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	12	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
12		



ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>NIVEL 3: Prácticas Académicas Externas en Empresa</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	12	Cuatrimestral
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
12		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C1 - Integrarse en equipos de trabajo, participar y asumir responsabilidades en la gestión de la producción, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección o liderazgo. TIPO: Competencias		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
C4 - Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar ese conocimiento. TIPO: Competencias		
C5 - Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones y participar en debates sobre temas de su especialidad. TIPO: Competencias		
C6 - Identificar la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar, relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad y utilizar de modo equilibrado y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad. TIPO: Competencias		
C7 - Incluir la perspectiva de género en la dirección de personas y equipos, como en la gestión de proyectos de investigación, relacionados con el ámbito del diseño digital y multimedia. TIPO: Competencias		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 1: Trabajo de Fin de Grado</b>		
<b>4.1.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
ECTS NIVEL1	12	
<b>NIVEL 2: Trabajo de Fin de Grado</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	12	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual</b>		
ECTS Anual 1	ECTS Anual 2	ECTS Anual 3
ECTS Anual 4	ECTS Anual 5	ECTS Anual 6
12		
<b>NIVEL 3: Trabajo de Fin de Grado</b>		
<b>4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3</b>		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Trabajo Fin de Grado / Máster	12	Anual
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL</b>		
ECTS Anual 1	ECTS Anual 2	ECTS Anual 3



ECTS Anual 4	ECTS Anual 5	ECTS Anual 6
12		
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C2 - Aplicar las metodologías apropiadas de producción, gestión de proyectos y distribución de productos digitales multimedia, en función del tipo de proyecto. TIPO: Competencias		
C3 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos e información en el ámbito de su especialidad y valorando de forma crítica los resultados de esta gestión. TIPO: Competencias		
C4 - Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar ese conocimiento. TIPO: Competencias		
C5 - Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones y participar en debates sobre temas de su especialidad. TIPO: Competencias		
K1 - Identificar los principales recursos expresivos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual que se aplican en el diseño de productos multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
K4 - Identificar las herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo y detectar cuáles son las apropiadas para el desarrollo de un proyecto en el ámbito multimedia. TIPO: Conocimientos o contenidos		
S10 - Diseñar y gestionar las fases, tareas y actividades implicadas en el desarrollo de un proyecto multimedia relacionado con ámbitos como la publicidad, los videojuegos y el diseño de la experiencia de usuario. TIPO: Habilidades o destrezas		
S2 - Aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario, teniendo en cuenta las diferentes tecnologías y plataformas de uso. TIPO: Habilidades o destrezas		
S3 - Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
S5 - Aplicar los procedimientos y técnicas adecuadas para la preproducción, producción y postproducción de contenidos audiovisuales digitales dirigidos a diferentes plataformas y ámbitos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S8 - Implementar productos digitales que promuevan la interacción multisensorial en interfaces virtuales, tanto inmersivas como no inmersivas, y también en aplicaciones tangibles. TIPO: Habilidades o destrezas		
S9 - Diseñar proyectos de investigación e innovación en el contexto multimedia, de acuerdo con los conocimientos y habilidades adquiridos y actualizados con relación a las nuevas tecnologías, siendo conscientes de la dimensión social, económica, legal y ética de su actividad. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>4.2 ACTIVIDADES Y METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<p><b>4.2.a) Materias básicas, obligatorias y optativas</b></p> <p><b>Módulo de Formación Básica.</b> Las asignaturas que componen el módulo básico suman un total de 66 ECTS. Los objetivos que se deben cumplir una vez cursadas las materias básicas son principalmente dos: (i) la adquisición y consolidación de conocimientos relacionados con Fundamentos Científicos, Interacción Humano Ordenador, Programación y Expresión Gráfica, 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.</p> <p><b>Módulo de Formación Obligatoria.</b> 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 sobre todo en Producción Audiovisual, Animación, Comunicación, Tecnologías Aplicadas, Empresa y la Investigación, todos ámbitos importantes para la creación multimedia. Existe también una materia basada en la metodología de aprendizaje por Proyectos, con el fin de que los alumnos combinen conocimientos de diversas asignaturas, como también practiquen habilidades de gestión de recursos y trabajo en equipo.</p> <p><b>Módulo de Formación Optativa.</b> Se conforma por un total de 24 créditos ECTS de materias optativas. El objetivo principal es que hacia el fin del grado los alumnos tengan la libertad de decidir en qué áreas de conocimiento relacionadas con la titulación se desea profundizar más. En general, existen optativas más relacionadas con el ámbito del diseño de la interacción, la producción audiovisual avanzada, el arte digital, los videojuegos y proyectos de innovación y prácticas académicas externas en empresas. Los estudiantes seleccionan las asignaturas optativas que deseen cursar durante el cuarto curso del grado, entre las ofertadas por el centro, como también pueden optar por cursar los 24 ECTS pertenecientes a los itinerarios curriculares específicos.</p> <p>Las actividades formativas utilizadas en la enseñanza del grado son diversas y pueden variar sobre la base del contenido y las necesidades de cada asignatura.</p> <p>Tablas detalladas con las diferentes actividades formativas empleadas en la enseñanza del grado, así como su relación con las metodologías docentes, se pueden consultar en el siguiente enlace:</p> <p><a href="https://emotiva.fundacioupc.com/files_intranet/files_fpctransparent/MEMOANNE2021_GM_a22.pdf">https://emotiva.fundacioupc.com/files_intranet/files_fpctransparent/MEMOANNE2021_GM_a22.pdf</a></p> <p><b>4.2.b) Prácticas académicas externas (obligatorias)</b></p>		



No elaboramos este apartado en detalle, debido a que en el presente grado las prácticas académicas externas son optativas.

#### 4.2.c) Trabajo de fin de Grado (TFG)

Con un total de 12 créditos ECTS, todos los estudiantes deben llevar a cabo un TFG durante el último curso del grado. El TFG es un trabajo teórico y/ o práctico que tiene por finalidad acreditar los conocimientos adquiridos durante los estudios del grado y la capacidad del estudiante para llevarlos a la práctica, mediante el uso de una metodología de trabajo adecuada, la creatividad, el pensamiento analítico y la síntesis. El CITM cuenta con una normativa pública en referencia al TFG, que se aplica a todos los grados que se imparten en el centro:

[https://www.citm.upc.edu/templates/new/files/NormativaTFG\\_CITM\\_esp.pdf?v=1637914238](https://www.citm.upc.edu/templates/new/files/NormativaTFG_CITM_esp.pdf?v=1637914238)

El TFG deberá estar orientado a propuestas innovadoras vinculadas a cuestiones de actualidad y relacionado con los conocimientos adquiridos en el grado. Debe consistir en un trabajo personal e individual diferente a los llevados a cabo durante el aprendizaje de las diferentes asignaturas. La naturaleza de un TFG puede ser muy diversa, ya que los trabajos pueden estar centrados en el desarrollo de productos, aplicaciones y/o propuestas digitales innovadoras, como también pueden ser trabajos más enfocados en la investigación. La propuesta de temas de TFG puede venir tanto por parte de alumnos, como de profesores expertos en un campo o empresas. Todo TFG cuenta con un director, que es un profesor experto en el tema, que guía y evalúa al alumno durante el desarrollo del mismo. Cabe además la posibilidad de que el alumno oriente la propuesta de su TFG en alguno de los ámbitos de los 4 itinerarios curriculares opcionales, fortaleciendo así la intensificación escogida y su perfil, y de forma simultánea poniendo en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo de sus estudios grado.

En las siguientes tablas, se describen, de forma detallada, las diferentes actividades formativas y metodologías docentes empleadas en la enseñanza del grado, así como la relación que existe entre las mismas.

#### Actividades formativas (Af) incluidas en la enseñanza de la titulación

Actividades formativas	Descripción
Af1. Actividad formativa 1	Exposición en clase de nuevos contenidos y descripción de los materiales de estudio, por parte del profesor y preguntas por parte de los estudiantes al profesor en relación con los contenidos que está explicando o presentando en la clase magistral.
Af2. Actividad formativa 2	Planteamiento de dudas, por parte de los estudiantes en clase, en relación con los contenidos estudiados desde la última clase y revisión de resultados de los ejercicios o prácticas desarrollados en trabajo autónomo. Además del profesor, otros estudiantes pueden colaborar resolviendo dudas y revisando ejercicios de compañeros.
Af3. Actividad formativa 3	Exposición de contenidos por parte de los estudiantes.
Af4. Actividad formativa 4	Los estudiantes analizan el caso de estudio, reflexionan y debaten sobre el mismo y presentan soluciones.
Af5. Actividad formativa 5	Trabajo individual o en equipo, en la que los estudiantes inician o continúan el desarrollo de los ejercicios, investigan y/o aplican los conceptos en prácticas o proyectos con el apoyo del profesor en el aula.
Af6. Actividad formativa 6	Los estudiantes se reúnen y gestionan el desarrollo de un proyecto complejo, se organizan y distribuyen las tareas y recursos necesarios, realizan el calendario de realización (Gantt), llevan un control del trabajo realizado, etc. Utilizan una herramienta para la gestión del proyecto.
Af7. Actividad formativa 7	Los estudiantes realizan tareas relacionadas con el desarrollo del proyecto de manera individual que luego ponen en común con los compañeros.
Af8. Actividad formativa 8	Explicación, defensa o revisión de los ejercicios o prácticas ya resueltos o en proceso de resolución, es decir, seguimiento del desarrollo de la/s práctica/s.
Af9. Actividad formativa 9	Preparación y realización de pruebas evaluativas.
Af10. Actividad formativa 10	Los estudiantes, trabajando de manera autónoma fuera de horas de clase, estudian los contenidos impartidos por el profesor, mediante apuntes y otros materiales proporcionados por el docente o conseguidos por el propio estudiante.
Af11. Actividad formativa 11	Los estudiantes se reúnen fuera de horas de clase, es decir, en horas de trabajo autónomo, revisan las tareas realizadas e integran el resultado en el proyecto, por ejemplo, en el contenido digital interactivo que estén creando, supervisan el desarrollo del proyecto y continúan con su gestión.
Af12. Actividad formativa 12	Los estudiantes trabajando de manera autónoma, fuera de horas de clase, de manera individual o en equipo, resuelvan problemas o ejercicios o desarrollan prácticas.
Af13. Actividad formativa 13	Tutoría. Realización de tutorías con el profesor/tutor de la UPC.

#### METODOLOGÍAS DOCENTES

##### 4.2.a) Materias básicas, obligatorias y optativas

**Módulo de Formación Básica.** Las asignaturas que componen el módulo básico suman un total de 66 ECTS. Los objetivos que se deben cumplir una vez cursadas las materias básicas son principalmente dos: (i) la adquisición y consolidación de conocimientos relacionados con Fundamentos Científicos, Interacción Humano Ordenador, Programación y Expresión Gráfica, 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 sobre todo en Producción Audiovisual, Animación, Comunicación, Tecnologías Aplicadas, Empresa y la Investigación, todos ámbitos importantes para la creación multimedia. Existe también una materia basada en la metodología de aprendizaje por Proyectos, con el fin de que los alumnos combinen conocimientos de diversas asignaturas, como 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 hacia el fin del grado los alumnos tengan la libertad de decidir en qué áreas de conocimiento relacionadas con la titulación se desea profundizar más. En general, existen optativas más relacionadas con el ámbito del diseño de la interacción, la producción audiovisual avanzada, el arte digital, los videojuegos y proyectos de innovación y prácticas académicas externas en empresas. Los estudiantes seleccionan las asignaturas optativas que deseen cursar durante el



cuarto curso del grado, entre las ofertadas por el centro, como también pueden optar por cursar los 24 ECTS pertenecientes a los itinerarios curriculares específicos.

Las metodologías docentes utilizadas en la enseñanza del grado son diversas y pueden variar sobre la base del contenido y las necesidades de cada asignatura. Estas metodologías se pueden basar en el método expositivo, clases participativas, estudios de casos, aprendizaje basado en proyectos, defensa de trabajos y tutorías. El centro pone un acento muy especial a las asignaturas basadas en proyectos (*Project-based learning*) y a sus metodologías asociadas, con una experiencia acumulada de más de 20 años diseñando estas asignaturas en el grado de Multimedia que se reverifica. Además, el área de Coordinación de Empresa coordina anualmente asignaturas de proyectos basados en retos de empresa, a través de los cuales los estudiantes trabajan asistidos por los docentes y la empresa generando unas dinámicas de aprendizaje de competencias técnicas y de capacitación laboral muy singulares.

Tablas detalladas con las diferentes metodologías docentes empleadas en la enseñanza del grado, así como su relación con las actividades formativas, se pueden consultar en el siguiente enlace:

[https://emotiva.fundacioupc.com/files\\_intranet/files\\_fpctransparent/MEMOANEX2021\\_GM\\_a22.pdf](https://emotiva.fundacioupc.com/files_intranet/files_fpctransparent/MEMOANEX2021_GM_a22.pdf)

**Metodologías docentes (MD) incluidas en la enseñanza de la titulación**

Metodologías docentes	Breve Descripción
MD1. Método expositivo / lección magistral	El profesor hace una exposición de los nuevos contenidos y describe los materiales (plan de trabajo, apuntes, presentaciones, links, enunciados de ejercicios, etc.) que aporta para el estudio o realización por parte del estudiante (trabajo autónomo dirigido). En esta parte de la clase los estudiantes pueden participar, normalmente planteando preguntas sobre los contenidos impartidos por el profesor y tomando apuntes.
MD2. Clase participativa	Los estudiantes participan activamente en el desarrollo de la clase, asumiendo el protagonismo en la misma.
MD3. Estudio de casos	El profesor presenta oralmente y por escrito un caso relacionado con un proyecto, temática o práctica concreta relacionada con los contenidos que se están impartiendo en la asignatura. Los casos hacen una descripción del problema y aportan datos.
MD4. Práctica de laboratorio	Los estudiantes trabajan en el desarrollo de prácticas o ejercicios complejos planteados por el profesor. Este trabajo se realiza durante las clases y es orientado y supervisado por el profesor.
MD5. Aprendizaje basado en proyectos	Los estudiantes aplican al desarrollo del proyecto los conocimientos aprendidos en otras materias o asignaturas y buscan información, consultan con el profesor y aprenden nuevos conocimientos aplicables al proyecto. Una parte de este trabajo de desarrollo del proyecto se desarrolla durante las clases, en este caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. Otra parte se desarrolla en equipo, durante horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común.
MD6. Aprendizaje basado en problemas y en exposiciones y defensas de temas o trabajos	Igual que en el caso anterior, una parte de este trabajo de resolución de problemas se desarrolla durante las clases, en este caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. Otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común y, finalmente, otra parte se desarrolla en equipo, durante horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo.
MD7. Trabajo Autónomo	Los estudiantes trabajan de manera autónoma, fuera de horas de clase, estudiando, leyendo, resolviendo ejercicios o problemas, desarrollando prácticas.
MD8. Tutorías	Reuniones individualizadas con el profesorado para tratar temáticas o resolver dudas académicas más concretas.

**Las actividades formativas que se desarrollan en la titulación, vinculadas a su metodología docente**

Metodologías docentes	Actividades formativas vinculadas
MD1. Método expositivo / lección magistral.	Af1
MD2. Clase participativa.	Af2, Af3
MD3. Estudio de casos.	Af4
MD4. Práctica de laboratorio.	Af5
MD5. Aprendizaje basado en proyectos.	Af6, Af7
MD6. Aprendizaje basado en problemas y en exposiciones y defensas de temas o trabajos.	Af8, Af9
MD7. Trabajo Autónomo.	Af10, Af11, Af12
MD8. Tutorías	Af13

**4.2.b) Prácticas académicas externas (obligatorias)**

No elaboramos este apartado en detalle, debido a que en el presente grado las prácticas académicas externas son optativas.

**4.2.c) Trabajo de fin de Grado (TFG)**

Con un total de 12 créditos ECTS, todos los estudiantes deben llevar a cabo un TFG durante el último curso del grado. El TFG es un trabajo teórico y/o práctico que tiene por finalidad acreditar los conocimientos adquiridos durante los estudios del grado y la capacidad del estudiante para llevarlos a la práctica, mediante el uso de una metodología de trabajo adecuada, la creatividad, el pensamiento analítico y la síntesis. El CITM cuenta con una normativa pública en referencia al TFG, que se aplica a todos los grados que se imparten en el centro:

[https://www.citm.upc.edu/templates/new/files/NormativaTFG\\_CITM\\_esp.pdf?v=1637914238](https://www.citm.upc.edu/templates/new/files/NormativaTFG_CITM_esp.pdf?v=1637914238)

El TFG deberá estar orientado a propuestas innovadoras vinculadas a cuestiones de actualidad y relacionado con los conocimientos adquiridos en el grado. Debe consistir en un trabajo personal e individual diferente a los llevados a cabo durante el aprendizaje de las diferentes asignaturas. La naturaleza de un TFG puede ser muy diversa, ya que los trabajos pueden estar centrados en el desarrollo de productos, aplicaciones y/o propuestas digitales innovadoras, como también pueden ser trabajos más enfocados en la investigación. La propuesta de temas de TFG puede venir tanto por parte de



alumnos, como de profesores expertos en un campo o empresas. Todo TFG cuenta con un director, que es un profesor experto en el tema, que guía y evalúa al alumno durante el desarrollo del mismo. Cabe además la posibilidad de que el alumno oriente la propuesta de su TFG en alguno de los ámbitos de los 4 itinerarios curriculares opcionales, fortaleciendo así la intensificación escogida y su perfil, y de forma simultánea poniendo en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo de sus estudios grado.

#### 4.3 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

##### 4.3.a) Evaluación de las materias básicas, obligatorias y optativas

Cada materia se evaluará siguiendo un procedimiento de evaluación continua que permitirá que los aprendizajes del estudiante sean evaluados como parte de un proceso que sucede a lo largo del tiempo, permitiendo tanto al docente como al alumno tener un registro personalizado de la evolución en el desarrollo de las competencias del programa.

Los estudiantes tendrán que realizar los exámenes parciales y finales, en los cuales se podrán incluir tanto cuestiones teóricas como ejercicios prácticos. Además, durante el curso los estudiantes tendrán que realizar ejercicios y prácticas, como también defenderlos en clase mediante exposiciones orales o pruebas escritas.

En general, en estas exposiciones y pruebas, los estudiantes tendrán que mostrar comprensión de los conceptos implicados, conocimiento de las tecnologías aplicables y dominio de los métodos, las técnicas y los procedimientos prácticos relacionados.

También tendrán que fundamentar cómo han identificado y resuelto las lagunas de su conocimiento, si ha sido necesario y cómo han gestionado la búsqueda y organización de la información a partir de las orientaciones y materiales proporcionados por el profesor. Además, deberán ser capaces de expresarse de forma correcta tanto a nivel oral como escrito.

Finalmente, la participación del alumno/a en las actividades formativas de la materia y la actitud hacia el aprendizaje, se evaluará mediante un seguimiento de sus intervenciones en clase y de la proporción de ejercicios o prácticas presentados. Una tabla resumen con los diferentes sistemas de evaluación utilizados en las asignaturas se puede consultar en el siguiente enlace:

[https://intranet.fundacioupc.com/files\\_intranet/files\\_fpctransparent/MEMOANNEX2021\\_GM\\_a21.pdf](https://intranet.fundacioupc.com/files_intranet/files_fpctransparent/MEMOANNEX2021_GM_a21.pdf)

##### 4.3.b) Evaluación de las Prácticas académicas externas (obligatorias)

No elaboramos este apartado en detalle, debido a que en el presente grado las prácticas académicas externas son optativas.

##### 4.3.c) Evaluación del Trabajo de fin de Grado

El Trabajo de Fin de Grado se evaluará a partir de la información obtenida por el profesor durante las tutorías y mediante la presentación y defensa del trabajo ante un tribunal. Para la evaluación del TFG, la Dirección del CITM nombrará, con el asesoramiento del/la Coordinador/a de TFG y Prácticas, un Tribunal que estará formado por tres personas, de entre el PDI susceptible de ser miembro del mismo tribunal, y entre estos designará el presidente, el secretario y el vocal. El secretario del Tribunal será el director/a de TFG.

Específicamente, el tribunal de evaluación valorará los siguientes aspectos: la correlación entre la propuesta y el resultado, la consolidación de conocimientos, la integración multidisciplinar, la aportación de nuevos conocimientos, la calidad de la memoria y la calidad de la presentación oral y audiovisual.

#### 4.4 ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS

Ver Apartado 4: Anexo 2





### 5. PERSONAL ACADÉMICO Y DE APOYO A LA DOCENCIA

<b>PERSONAL ACADÉMICO</b>
Ver Apartado 5: Anexo 1.
<b>OTROS RECURSOS HUMANOS</b>
Ver Apartado 5: Anexo 2.

### 6. RECURSOS MATERIALES E INFRAESTRUCTURALES, PRÁCTICAS Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 6: Anexo 1.

### 7. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

<b>7.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN</b>	
<b>CURSO DE INICIO</b>	2023
Ver Apartado 7: Anexo 1.	

#### 7.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN

A continuación, incluimos en la Tabla 9 el plan de adaptaciones entre el antiguo y nuevo grado para la adaptación de créditos.

Aquellas casillas donde no se indica nombre de asignatura, indican que no existe equivalencia entre asignaturas del nuevo y antiguo plan de estudios, por tanto, no se pueden reconocer créditos en estas asignaturas y se han de cursar si se quiere obtener el título del nuevo grado.

**Tabla 9. Plan de adaptaciones entre ambos planes de estudio (el antiguo y el nuevo).**

	Nuevo Grado (plan 2023)		Grado Multimedia (plan 2009)		
	Asignaturas	ECTS	Asignaturas antiguo plan (adaptación)	ECTS	Curso Impartición (antiguo plan)
<b>1er Curso (Q1)</b>					
	Matemáticas	6	Matemáticas	9	Q1/Q2 (Anual)
	Cultura Visual	6	Cultura Visual	6	Q4
	Fundamentos del Diseño	6	Fundamentos del Diseño	9	Q1/Q2 (Anual)
	Modelado 3D	6	-		
	Experiencia de Usuario	6	Interacción Humano Computador	9	Q1/Q2 (Anual)
<b>1er Curso (Q2)</b>					
	Programación I	6	Fundamentos Informáticos	6	Q2
	Diseño Gráfico	6	Fundamentos de la Representación y Modelado 3D	6	Q1
	Diseño de la Interfaz Gráfica	6	-		
	Física	6	Física	9	Q1/Q2 (Anual)
	Proyecto I: Diseño Centrado en el Usuario	6	Proyecto II	6	Q2
<b>2do Curso (Q3)</b>					
	Programación II	6	-		
	Teorías de la Comunicación	6	-		
	Fotografía e Iluminación	6	Estructura de la Imagen e Iluminación	6	Q8
	Narrativa Audiovisual	6	Comunicación Audiovisual	9	Q3/Q4 (Anual)
	Animación 2D	6	Animación 2D	6	Q2
<b>2do Curso (Q4)</b>					
	Desarrollo Web I	6	Programación Orientada a Internet	6	Q3
	Tecnologías de la Información y la Comunicación	6	-		
	Producción y Realización Audiovisual	6	-		
	Tratamiento Digital de Audio e Imagen	6	Sistemas de Audio	6	Q5
			Sistemas de Video	6	Q6
	Proyecto II: Publicidad	6	Proyecto IV	6	Q4
<b>3er Curso (Q5)</b>					
	Postproducción	6	Postproducción Avanzada I (Optativa)	6	Q5/Q6/Q7/Q8
	Diseño y Edición de Audio	6	-		
	Programación de Entornos Virtuales	6	Programación de Entornos Virtuales	6	Q6





	Desarrollo Web II	6	Programación Web Dinámica y Bases de Datos	6	Q5
	Animación 3D	6	Animación 3D	6	Q4
<b>3er Curso (Q6)</b>					
	Electrónica e Interacción Multisensorial	6	-		
	Realidad Virtual y Aumentada	6	-		
	Cultura Digital, Ética y Sociedad	6	-		
	Métodos de Investigación y Estadística	6	-		
	Proyecto III: Videojuegos	6	Proyecto VI	6	Q6
<b>4to Curso (Q7)</b>					
	Desarrollo de Aplicaciones Móviles	6	Aplicaciones Web de Última Generación III	6	Q6
	Programación Creativa	6	-		
	Empresa	6	Empresa	6	Q3
	Distribución y Marketing Digital	6	-		
<b>4to Curso (Q8)</b>					
	Optativa	24	Reconocimiento de créditos con otros créditos optativos		
<b>4to Curso (Anual)</b>					
	TFG	12	-		

# Con el fin de facilitar la adaptación al nuevo plan de estudios, para los estudiantes de la Cohorte 2022-2023, de forma excepcional, se moverá la temporalidad de asignaturas de 1º, 2º, 3º y 4º.

La gran mayoría de asignaturas que están sujetas a adaptación entre el antiguo y nuevo plan de estudios tienen un alto grado de similitud. Sin embargo, a continuación, justificamos la adaptación de algunas asignaturas, ya sea porque podría no quedar suficientemente claro su contenido solo basándose en su nombre o porque provienen de campos relacionados, pero no estrictamente iguales.

- La asignatura "Proyecto I: Diseño Centrado en el Usuario" del nuevo plan se puede reconocer por "Proyecto II" del antiguo plan, ya que en esta asignatura se trabaja también un proyecto relacionado con la interacción humano ordenador y la experiencia de usuario. De forma similar, "Proyecto II: Publicidad" puede ser reconocida por "Proyecto IV", como "Proyecto III: Videojuegos" también por "Proyecto VI", ya que estas asignaturas se centran en el desarrollo de prototipos relacionados con la publicidad y los videojuegos explotando la metodología de aprendizaje por proyectos.
- La asignatura "Aplicaciones Web de Última Generación III" se puede reconocer por "Desarrollo de Aplicaciones Móviles", ya que en la asignatura los alumnos se centran en aprender cómo programar una aplicación móvil.

La información específica sobre la adaptación de los estudios de la UPC está detallada en el siguiente enlace:

<https://www.upc.edu/sga/es/verifica/nagrama/adaptacion>

### 7.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN

CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO
2500959-08071226	Graduado o Graduada en Multimedia por la Universidad Politécnica de Catalunya-Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

## 8. SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE LA CALIDAD Y ANEXOS

### 8.1 SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE LA CALIDAD

ENLACE	<a href="https://www.citm.upc.edu/esp/citm/saiq/">https://www.citm.upc.edu/esp/citm/saiq/</a>
--------	---

### 8.2 INFORMACIÓN PÚBLICA

Los canales que se utilizan a nivel institucional para informar a los potenciales estudiantes son:

- A través de la página Web de la Universitat Politècnica de Catalunya: <https://www.upc.edu/es/grados>
- Jornadas de puertas abiertas.
- Visitas temáticas a los laboratorios de la universidad.
- Conferencias de divulgación tecnológica y de presentación de los estudios que se realizan en centros de secundaria.
- Participación en Jornadas de Orientación y en Salones y Ferias de Enseñanza

#### Planes de acogida y orientación a estudiantes de nuevo ingreso:

La información sobre el procedimiento de matrícula y sobre los servicios y oportunidades que ofrece la universidad, se pueden consultar en los siguientes

<https://www.upc.edu/es/grados/matricula>

<https://www.upc.edu/es/servicios-universitarios/guia-de-acogida-en-la-upc-para-el-estudiante>

<https://www.upc.edu/es/servicios-universitarios>



y del material que se entrega a cada estudiante en soporte papel y digital junto con la carpeta institucional.

Para los estudiantes provenientes de otros países, es a través del portal <https://www.upc.edu/sri/es> que se ofrece buena parte de la orientación y ayuda (en inglés, español y catalán) a dichos estudiantes sobre diferentes aspectos que afectan su vida en la ciudad.

La información específica del centro está detallada en el siguiente enlace:

[https://intranet.fundacioupc.com/files\\_intranet/files\\_fpctransparent/MEMOANNEX2021\\_GM\\_a16.pdf](https://intranet.fundacioupc.com/files_intranet/files_fpctransparent/MEMOANNEX2021_GM_a16.pdf)

### 8.3 ANEXOS

Ver Apartado 8: Anexo 1.

## PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

RESPONSABLE DEL TÍTULO			
CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Director del Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia (CITM)	Carles	Sora	Domenjó
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
C/ de la Igualtat, 33	08222	Barcelona	Terrassa
EMAIL	FAX		
verifica.upc@upc.edu	931120901		
REPRESENTANTE LEGAL			
CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Rector	Daniel	Crespo	Artiaga
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
C. Jordi Girona, 31 - Edificio Rectorado	08034	Barcelona	Barcelona
EMAIL	FAX		
rector@upc.edu	934016201		
SOLICITANTE			
El responsable del título no es el solicitante			
CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Vicerrectora de Política Académica	Montserrat	Pardàs	Feliu
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
C. Jordi Girona, 31 - Edificio Rectorado	08034	Barcelona	Barcelona
EMAIL	FAX		
verifica.upc@upc.edu	934016201		



## Apartado 1: Anexo 6

Nombre :UPC\_Grau \_Multimèdia\_Justificació\_30052022+inf al·leg 13062024.pdf

HASH SHA1 :C62B5EBA72448841DA9E524D0F89A08EE1561F5D

Código CSV :755241486466642410117464

Ver Fichero: UPC\_Grau \_Multimèdia\_Justificació\_30052022+inf al·leg 13062024.pdf



## Apartado 1: Anexo 7

Nombre :UPC\_Grau \_Multimèdia\_Estruct curr+innov docent\_30052022.pdf

HASH SHA1 :F4CB194351B9B930456AA88C0D3E6E3292F28D5B

Código CSV :731201548885696474351377

Ver Fichero: UPC\_Grau \_Multimèdia\_Estruct curr+innov docent\_30052022.pdf



### Apartado 3: Anexo 1

Nombre :Respuesta al requerimiento recibido desde el Ministerio de Universidades.pdf

HASH SHA1 :E5C78FE9468DBDA05C1555AC9DA767BCB0120ACC

Código CSV :731185485361264732773823

Ver Fichero: Respuesta al requerimiento recibido desde el Ministerio de Universidades.pdf



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

**Nombre :**UPC\_Grau \_Multimèdia\_Estructura básica enseñanzas\_Modif\_Aleg\_juny 2024.pdf

**HASH SHA1 :**173FE615122407F378FAAA5EF876139C759C02A5

**Código CSV :**755244054047678778959272

**Ver Fichero:** UPC\_Grau \_Multimèdia\_Estructura básica enseñanzas\_Modif\_Aleg\_juny 2024.pdf



#### **Apartado 4: Anexo 2**

**Nombre :**UPC\_Grau \_Multimèdia\_Estruct curriculars\_4\_4\_30052022.pdf

**HASH SHA1 :**C1F936B4A584501968BF1542841EAA599F536267

**Código CSV :**731183469204700376859889

**Ver Fichero:** UPC\_Grau \_Multimèdia\_Estruct curriculars\_4\_4\_30052022.pdf





## Apartado 5: Anexo 1

Nombre :UPC\_Grau \_Multimèdia\_Personal Académico\_Modif\_Aleg\_juny 2024.pdf

HASH SHA1 :B736E9D43AAE5B88BF6947FB5967D4ACF5E55AB1

Código CSV :755241417325396834727128

Ver Fichero: UPC\_Grau \_Multimèdia\_Personal Académico\_Modif\_Aleg\_juny 2024.pdf



## Apartado 5: Anexo 2

Nombre :UPC\_Grau \_Multimèdia\_Otro personal de apoyo\_25052022.pdf

HASH SHA1 :6E75C29638C47D74D7448DDFB2CC42B158A2F728

Código CSV :731218925564713136036395

Ver Fichero: UPC\_Grau \_Multimèdia\_Otro personal de apoyo\_25052022.pdf



## Apartado 6: Anexo 1

Nombre :UPC\_Grau \_Multimèdia\_Recursos Materiales y servicios\_25052022.pdf

HASH SHA1 :EECEE3EB5551C786E0682D885F01E9972AAC2D6E

Código CSV :515394986506425450950140

Ver Fichero: UPC\_Grau \_Multimèdia\_Recursos Materiales y servicios\_25052022.pdf



## Apartado 7: Anexo 1

Nombre :UPC\_Grau \_Multimèdia\_Cronograma implantación\_25052022.pdf

HASH SHA1 :242D7B5AAAFE68FC2DD88B501CD62EAB62A4ED4F

Código CSV :731183733232535044474841

Ver Fichero: UPC\_Grau \_Multimèdia\_Cronograma implantación\_25052022.pdf



## Apartado 8: Anexo 1

Nombre :UPC\_Grau \_Multimèdia\_Anexos\_30052022.pdf

HASH SHA1 :DC6442E813B47EB0ED3EDC3D0BD395B6E2202783

Código CSV :731183507668475995477484

Ver Fichero: UPC\_Grau \_Multimèdia\_Anexos\_30052022.pdf



