

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 y Desarrollo de Videojuegos		
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos 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		
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 31 de marzo de 2025	
		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 y Desarrollo de Videojuegos 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>		
70		
NÚMERO TOTAL DE PLAZAS	NÚMERO DE PLAZAS DE NUEVO INGRESO PARA PRIMER CURSO	
280	70	



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

#### 1.11. Objetivos formativos

##### 1.11.a) Principales objetivos formativos del título

El objetivo general del título es formar profesionales que sean capaces de diseñar y desarrollar videojuegos y entornos virtuales caracterizados por un alto grado de innovación y creatividad. Estos videojuegos y entornos virtuales podrán ir dirigidos a diversas plataformas de hardware y de software.

Asimismo, podrán centrarse en la industria del ocio o en sectores que van más allá del entretenimiento, como la educación, la salud o el cambio social. Entre los objetivos principales también está que los estudiantes comprendan y asuman responsabilidades de coordinación, que tengan un buen dominio de metodologías de gestión de proyectos, que sepan trabajar de forma eficiente tanto individualmente como en equipos transdisciplinares, y que puedan adaptarse a un mundo tecnológico en constante cambio. Asimismo, la titulación busca promover el conocimiento en torno a la industria del videojuego y los modelos de negocio predominantes.

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 los videojuegos y 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.

##### 1.11.b) Objetivos formativos de las menciones

Esta titulación de grado no contempla menciones.

### 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

[https://intranet.fundacioupc.com/files\\_intranet/files\\_fpctransparent/MEMOANNEX2024\\_GDDV\\_a3.pdf](https://intranet.fundacioupc.com/files_intranet/files_fpctransparent/MEMOANNEX2024_GDDV_a3.pdf)

### 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

C01 - Crear proyectos en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias

C02 - Planificar las actividades, personas y recursos en empresas, organizaciones e instituciones del ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias

C03 - Construir negocios en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias

C04 - Crear textos profesionales e informes según las convenciones propias del ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias

C05 - Interpretar las necesidades formativas que serán útiles para la resolución con éxito de nuevas situaciones relacionadas con el diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias



C06 - Justificar las ventajas y las oportunidades de diferentes soluciones a un mismo problema de manera crítica y constructiva. TIPO: Competencias
K01 - Describir las características y la situación actual de la industria del videojuego, tanto a nivel nacional como internacional. TIPO: Conocimientos o contenidos
K02 - Identificar la legislación, normativa y estándares necesarios para el ejercicio de la profesión de diseñador/a y desarrollador/a de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos
RAT_UPC_1 - Evaluar críticamente los impactos ambientales, sociales y económicos de los productos y servicios de su disciplina, promoviendo acciones que fomenten la sostenibilidad y la justicia social en colaboración con agentes relevantes. TIPO: Competencias
RAT_UPC_2 - Tomar decisiones informadas y reflexivas en situaciones complejas, aplicando principios éticos en el contexto académico, profesional y social para favorecer la responsabilidad y el compromiso social. TIPO: Competencias
RAT_UPC_3 - Integrar soluciones dentro de la propia disciplina que incorporen la perspectiva de género, teniendo en cuenta los sesgos y las desigualdades identificadas. TIPO: Competencias
RAT_UPC_4 - Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto y a las necesidades de la audiencia. TIPO: Habilidades o destrezas
RAT_UPC_5 - Generar soluciones creativas a problemas sociales o tecnológicos, considerando la sostenibilidad, el modelo de negocio y los requerimientos a emprender. TIPO: Competencias
RAT_UPC_6 - Utilizar tecnologías y datos digitales de manera ética y crítica para la resolución de problemas, la toma de decisiones y la generación de conocimiento en su ámbito profesional. TIPO: Habilidades o destrezas
RAT_UPC_7 - Evaluar fuentes de información de manera crítica y responsable, evitando el plagio, respetando los derechos de autor y gestionando críticamente el exceso de información. TIPO: Competencias
S01 - Aplicar los principios y métodos científicos propios del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas
S02 - Aplicar los fundamentos y métodos artísticos y de diseño propios de la creación de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas
S03 - Aplicar los conceptos tecnológicos propios del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas
S04 - Aplicar los principios y estrategias empresariales específicos de la producción de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas
S05 - Implementar videojuegos de distintos géneros para diferentes plataformas y dispositivos. TIPO: Habilidades o destrezas
S06 - Utilizar correctamente las herramientas profesionales del sector para el diseño y el desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas
S07 - Aplicar correctamente y cuando sea pertinente las especificaciones, los estándares, los métodos de calidad y las normas de cumplimiento obligado al ejercicio de la profesión de diseñador/a y desarrollador/a de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas
S08 - Aplicar los conocimientos propios del diseño y desarrollo de videojuegos en el aprendizaje de nuevos métodos y teorías. TIPO: Habilidades o destrezas

### 3. ADMISIÓN, RECONOCIMIENTO Y MOVILIDAD

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

##### 3.1. Requisitos de acceso y procedimientos de admisión de estudiantes

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

El procedimiento de acceso y admisión a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado está regulado en el artículo 15 del 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.

Dicho procedimiento será el establecido en el Real Decreto 534/2024, de 11 de junio, por el que se regulan los requisitos de acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado, las características básicas de la prueba de acceso y la normativa básica de los procedimientos de admisión.

En aplicación de dicho marco normativo, podrán acceder a estas enseñanzas de grado, en las condiciones que para caso se determinan, quienes reúnan los requisitos establecidos en el Real Decreto 534/2024 mencionado.

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

Para acceder a estos estudios no se requieren condiciones o pruebas específicas de admisión.



3.2 CRITERIOS PARA EL RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIAS DE CRÉDITOS	
<b>Reconocimiento de Créditos cursados en centros de formación profesional de grado superior</b>	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	36
<b>Adjuntar Convenio</b>	
<b>Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios</b>	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	12
<b>Adjuntar Título Propio</b>	
Ver Apartado 3: Anexo 2.	
<b>Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional</b>	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	12
DESCRIPCIÓN	
<p>El procedimiento de reconocimiento y transferencia de créditos en los títulos universitarios oficiales está regulado en el artículo 10 del 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.</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>Con independencia del número de créditos que sean objeto de reconocimiento, para tener derecho a la expedición de un título de grado de la UPC se han de haber matriculado y superado un mínimo de 60 créditos ECTS, en los que no se incluyen créditos reconocidos ni convalidados de otras titulaciones de origen, ya sean oficiales o propias (sí contabiliza dentro de estos 60 ECTS el reconocimiento por experiencia laboral o profesional acreditada).</p> <p><b>Reconocimiento por enseñanzas superiores no universitarias</b></p> <p>Se han identificado los siguientes ciclos formativos de grado superior que pueden ser objeto de reconocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Administración de Sistemas Informáticos (LOGSE)</li> <li>• Administración de Sistemas Informáticos en Red, perfil profesional Ciberseguridad (LOE)</li> <li>• Administración de Sistemas Informáticos en Red (LOE)</li> <li>• Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos (LOE)</li> <li>• Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (LOE)</li> <li>• Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, perfil profesional Videojuegos y Ocio Digital (LOE)</li> <li>• Desarrollo de Aplicaciones Web (LOE)</li> <li>• Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia (LOE)</li> <li>• Diseño y Gestión de la Producción Gráfica (LOE)</li> </ul> <p><b>Reconocimiento por títulos propios</b></p> <p>En esta titulación de grado se prevé el reconocimiento de un máximo de 12 ECTS procedentes de títulos propios, siempre y cuando no se supere el 15% de los créditos de la titulación establecido con carácter general, incluyendo el reconocimiento por experiencia laboral o profesional acreditada. Los órganos de gobierno del centro aprobarán los títulos propios que pueden ser reconocidos.</p> <p><b>Reconocimiento por experiencia profesional o laboral</b></p> <p>El plan de estudios de grado contempla una asignatura de prácticas académicas externas de 12 ECTS que se podría reconocer a los estudiantes que tengan experiencia profesional y que la acrediten, siempre y cuando no se su-</p>	



pere el 15% de los créditos de la titulación establecido con carácter general, incluyendo el reconocimiento procedente de títulos propios.

### 3.3 MOVILIDAD DE LOS ESTUDIANTES PROPIOS Y DE ACOGIDA

A nivel institucional, la información específica para la organización de la movilidad de los estudiantes de la UPC está detallada en el siguiente enlace:

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

La información específica del centro está detallada en el siguiente [enlace](#).

## 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: Física

##### 4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	ÁMBITO
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual

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

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

##### 4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

S06 - Utilizar correctamente las herramientas profesionales del sector para el diseño y el desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas

RAT\_UPC\_4 - Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto y a las necesidades de la audiencia. TIPO: Habilidades o destrezas

S01 - Aplicar los principios y métodos científicos propios del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas

#### NIVEL 2: Expresión Gráfica

##### 4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	ÁMBITO
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual

ECTS NIVEL2	18
-------------	----

#### DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral

ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	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

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3



4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
S06 - Utilizar correctamente las herramientas profesionales del sector para el diseño y el desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
C01 - Crear proyectos en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias		
S02 - Aplicar los fundamentos y métodos artísticos y de diseño propios de la creación de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Informática		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	23 Ingeniería industrial, ingeniería mecánica, ingeniería automática, ingeniería de la organización industrial e ingeniería de la navegación	
ECTS NIVEL2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	12	
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
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
S06 - Utilizar correctamente las herramientas profesionales del sector para el diseño y el desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
C01 - Crear proyectos en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias		
S03 - Aplicar los conceptos tecnológicos propios del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Empresa		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	31 Interdisciplinar	
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
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
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
C03 - Construir negocios en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias		
K02 - Identificar la legislación, normativa y estándares necesarios para el ejercicio de la profesión de diseñador/a y desarrollador/a de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RAT_UPC_5 - Generar soluciones creativas a problemas sociales o tecnológicos, considerando la sostenibilidad, el modelo de negocio y los requerimientos a emprender. TIPO: Competencias		
S04 - Aplicar los principios y estrategias empresariales específicos de la producción de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Matemáticas		



4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	
ECTS NIVEL2	12	
<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
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
S06 - Utilizar correctamente las herramientas profesionales del sector para el diseño y el desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S01 - Aplicar los principios y métodos científicos propios del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 1: Formación obligatoria		
4.1.1 Datos Básicos del Nivel 1		
ECTS NIVEL1	138	
NIVEL 2: Diseño y Entretenimiento		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	36	
<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	12	6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
S07 - Aplicar correctamente y cuando sea pertinente las especificaciones, los estándares, los métodos de calidad y las normas de cumplimiento obligado al ejercicio de la profesión de diseñador/a y desarrollador/a de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
C01 - Crear proyectos en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias		
K02 - Identificar la legislación, normativa y estándares necesarios para el ejercicio de la profesión de diseñador/a y desarrollador/a de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RAT_UPC_1 - Evaluar críticamente los impactos ambientales, sociales y económicos de los productos y servicios de su disciplina, promoviendo acciones que fomenten la sostenibilidad y la justicia social en colaboración con agentes relevantes. TIPO: Competencias		
RAT_UPC_4 - Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto y a las necesidades de la audiencia. TIPO: Habilidades o destrezas		
S02 - Aplicar los fundamentos y métodos artísticos y de diseño propios de la creación de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Gestión y Empresa		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		



<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<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>
6		
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
		12
<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>
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C02 - Planificar las actividades, personas y recursos en empresas, organizaciones e instituciones del ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias		
C03 - Construir negocios en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias		
K01 - Describir las características y la situación actual de la industria del videojuego, tanto a nivel nacional como internacional. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RAT_UPC_4 - Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto y a las necesidades de la audiencia. TIPO: Habilidades o destrezas		
RAT_UPC_6 - Utilizar tecnologías y datos digitales de manera ética y crítica para la resolución de problemas, la toma de decisiones y la generación de conocimiento en su ámbito profesional. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Desarrollo</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<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>
		6
<b>ECTS Cuatrimestral 4</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 5</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 6</b>
	12	
<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>
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
S06 - Utilizar correctamente las herramientas profesionales del sector para el diseño y el desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
C01 - Crear proyectos en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias		
S03 - Aplicar los conceptos tecnológicos propios del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S05 - Implementar videojuegos de distintos géneros para diferentes plataformas y dispositivos. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Animación y Arte Digital</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>		



ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
12	6	6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
S06 - Utilizar correctamente las herramientas profesionales del sector para el diseño y el desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
C01 - Crear proyectos en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias		
RAT_UPC_4 - Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto y a las necesidades de la audiencia. TIPO: Habilidades o destrezas		
S02 - Aplicar los fundamentos y métodos artísticos y de diseño propios de la creación de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S03 - Aplicar los conceptos tecnológicos propios del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Proyectos</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	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
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C02 - Planificar las actividades, personas y recursos en empresas, organizaciones e instituciones del ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias		
C06 - Justificar las ventajas y las oportunidades de diferentes soluciones a un mismo problema de manera crítica y constructiva. TIPO: Competencias		
RAT_UPC_1 - Evaluar críticamente los impactos ambientales, sociales y económicos de los productos y servicios de su disciplina, promoviendo acciones que fomenten la sostenibilidad y la justicia social en colaboración con agentes relevantes. TIPO: Competencias		
RAT_UPC_2 - Tomar decisiones informadas y reflexivas en situaciones complejas, aplicando principios éticos en el contexto académico, profesional y social para favorecer la responsabilidad y el compromiso social. TIPO: Competencias		
RAT_UPC_3 - Integrar soluciones dentro de la propia disciplina que incorporen la perspectiva de género, teniendo en cuenta los sesgos y las desigualdades identificadas. TIPO: Competencias		
RAT_UPC_4 - Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto y a las necesidades de la audiencia. TIPO: Habilidades o destrezas		
S04 - Aplicar los principios y estrategias empresariales específicos de la producción de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 1: Formación optativa</b>		
<b>4.1.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
<b>ECTS NIVEL1</b>	24	
<b>NIVEL 2: Arte</b>		



<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	42	
<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>
	42	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
S02 - Aplicar los fundamentos y métodos artísticos y de diseño propios de la creación de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
S03 - Aplicar los conceptos tecnológicos propios del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Programación</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<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>
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
S03 - Aplicar los conceptos tecnológicos propios del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Diseño</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>
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
S02 - Aplicar los fundamentos y métodos artísticos y de diseño propios de la creación de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 2: Interdisciplinar</b>		



<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<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>
	6	
<b>ECTS Cuatrimestral 10</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 11</b>	<b>ECTS Cuatrimestral 12</b>
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
RAT_UPC_4 - Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto y a las necesidades de la audiencia. TIPO: Habilidades o destrezas		
RAT_UPC_5 - Generar soluciones creativas a problemas sociales o tecnológicos, considerando la sostenibilidad, el modelo de negocio y los requerimientos a emprender. TIPO: Competencias		
<b>NIVEL 2: Prácticas Externas Optativas</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Optativa	
<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>
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
C05 - Interpretar las necesidades formativas que serán útiles para la resolución con éxito de nuevas situaciones relacionadas con el diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias		
RAT_UPC_2 - Tomar decisiones informadas y reflexivas en situaciones complejas, aplicando principios éticos en el contexto académico, profesional y social para favorecer la responsabilidad y el compromiso social. TIPO: Competencias		
RAT_UPC_4 - Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto y a las necesidades de la audiencia. TIPO: Habilidades o destrezas		
<b>NIVEL 1: Trabajo de Fin de Grado</b>		
<b>4.1.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
<b>ECTS NIVEL1</b>	12	
<b>NIVEL 2: Trabajo de Fin de Grado</b>		
<b>4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Trabajo Fin de Grado / Máster	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	12	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual</b>		
<b>ECTS Anual 1</b>	<b>ECTS Anual 2</b>	<b>ECTS Anual 3</b>
<b>ECTS Anual 4</b>	<b>ECTS Anual 5</b>	<b>ECTS Anual 6</b>
12		



NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3
<b>4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>
S08 - Aplicar los conocimientos propios del diseño y desarrollo de videojuegos en el aprendizaje de nuevos métodos y teorías. TIPO: Habilidades o destrezas
C04 - Crear textos profesionales e informes según las convenciones propias del ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias
C05 - Interpretar las necesidades formativas que serán útiles para la resolución con éxito de nuevas situaciones relacionadas con el diseño y desarrollo de videojuegos. TIPO: Competencias
RAT_UPC_4 - Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto y a las necesidades de la audiencia. TIPO: Habilidades o destrezas
RAT_UPC_7 - Evaluar fuentes de información de manera crítica y responsable, evitando el plagio, respetando los derechos de autor y gestionando críticamente el exceso de información. TIPO: Competencias
<b>4.2 ACTIVIDADES Y METODOLOGÍAS DOCENTES</b>
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>
<b>4.2. Actividades y metodologías docentes</b>
<b>4.2.a) Materias básicas, obligatorias y optativas # Actividades formativas</b>
A continuación, se describen de forma detallada las diferentes actividades formativas empleadas en la enseñanza del grado.
<b>Actividades de adquisición y comprensión de conocimientos.</b> Favorecen el aprendizaje de conceptos, principios, teorías y modelos relevantes.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AF1. Asistencia a clases expositivas o sesiones magistrales con apoyo visual o multimedia.</li> <li>• AF2. Estudio individual o guiado de documentos técnicos, artículos científicos, manuales o normativas.</li> </ul>
<b>Actividades de aplicación y desarrollo de competencias técnicas.</b> Permiten aplicar el conocimiento en contextos prácticos y desarrollar habilidades disciplinares.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AF3. Resolución de problemas o ejercicios prácticos.</li> <li>• AF4: Desarrollo de prototipos.</li> <li>• AF5. Prácticas de laboratorio, aula informática o taller con apoyo docente.</li> <li>• AF6. Análisis técnico de casos reales guiados o supuestos aplicados.</li> </ul>
<b>Actividades de trabajo colaborativo y comunicación técnica.</b> Fomentan el trabajo en equipo, la comunicación, el pensamiento crítico y la toma de decisiones compartida.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AF7. Elaboración de proyectos en grupo con división de roles y responsabilidades, control de recursos y gestión de la comunicación.</li> <li>• AF8. Presentación y defensa oral de trabajos o soluciones técnicas.</li> <li>• AF9. Debates estructurados, discusiones guiadas o análisis crítico de alternativas.</li> </ul>
<b>Actividades de exploración, investigación y producción.</b> Favorecen la autonomía y la creación de nuevo conocimiento o soluciones originales.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AF10. Investigación aplicada, búsqueda de información y contraste de fuentes.</li> <li>• AF11. Trabajos individuales o en grupo sobre temas técnicos o transversales.</li> <li>• AF12. Elaboración de documentos técnicos, informes o memorias.</li> </ul>
<b>Actividades de integración y transferencia.</b> Permiten aplicar los aprendizajes en entornos reales o contextualizados.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AF13. Visitas técnicas a empresas, exposiciones, ferias y otros eventos profesionales.</li> </ul>
<b>Actividades de evaluación formativa, retroalimentación y seguimiento personalizado.</b> Garantizan la valoración del progreso y orientan el aprendizaje.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• AF14. Revisión de proyectos y pruebas con retroalimentación individual o grupal.</li> <li>• AF15. Tutoría, individual o colectiva, para orientar el trabajo académico o profesional.</li> <li>• AF16. Autoevaluación y coevaluación guiada entre iguales.</li> </ul>
<b>4.2.b) Prácticas académicas externas (obligatorias) # Actividades formativas</b>
En esta titulación no se contemplan prácticas académicas obligatorias.



#### 4.2.c) Trabajo de Fin de Grado # *Actividades formativas*

El Trabajo Fin de Grado (TFG) es una asignatura de carácter obligatorio que tiene un peso de 12 ECTS en la titulación. El objetivo general se centra en integrar las competencias adquiridas por el estudiantado durante la realización del Grado.

Las actividades formativas planificadas con relación al TFG son:

- Seminarios sobre el TFG: Actividad informativa, de carácter general, orientada a facilitar información específica al estudiantado sobre la especificidad del TFG (el papel del director o directora, cronología, recursos disponibles, etc.).
- Tutorías personalizadas: encuentros periódicos con el director o directora para orientar, asesorar sobre el desarrollo del TFG y realizar un correcto seguimiento.
- Trabajo autónomo del estudiantado: centrado en la búsqueda y análisis bibliográfico, diseño y desarrollo del proyecto, evaluación y análisis de resultados, así como la elaboración de la memoria.

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. También pueden ser trabajos más enfocados en la investigación. La propuesta de temas de TFG puede venir tanto por parte de los y las estudiantes, como de docentes con conocimientos y experiencia en un campo o empresas.

#### Planificación, seguimiento, validación y evaluación del trabajo

Criterios y normas para su elaboración: Para la realización del TFG se cuenta con una normativa específica que contempla las modalidades de TFG, aspectos formales como la matrícula o inscripción del trabajo, las funciones del director o directora u otros roles que pueden intervenir, (papel de ponentes o co-directores), fases del TFG, temporización, proceso de defensa y evaluación, propiedad intelectual, aspectos ligados a la confidencialidad, propiedad intelectual, etc.

Para la realización del TFG, el alumnado contará, además de todos los recursos facilitados por la Escuela, con recursos disponibles para el estudiantado desde las Bibliotecas de la UPC:

<https://biblioteca.upc.edu/estudiants/6-passos-que-teu-tfg/tfm-sigui-exit>

Asimismo, el alumnado será informado de la necesaria consulta de la #Guía para la revisión ética de estudios que impliquen interacción con personas# del Comité de ética de la UPC si es objeto del TFG.

<https://comite-etica.upc.edu/ca>

### METODOLOGÍAS DOCENTES

Las metodologías docentes empleadas en esta titulación son diversas y varían en función del contenido y las necesidades de cada asignatura.

Entre estas, se encuentra la clase magistral (participativa o no), utilizada de forma continua en materias como Matemáticas, y en las primeras fases del curso en materias como Animación y Arte Digital, con evaluaciones basadas en los ejercicios y pruebas escritas.

También se emplea la clase invertida, especialmente en Diseño y Entretenimiento, con evaluaciones que incluyen la presentación de trabajos y los trabajos centrados en el diseño de juegos o experiencias gamificadas. En esta misma materia se aplica el design thinking, centrada en el diseño de prototipos.

En la materia Empresa son frecuentes los estudios de caso, con actividades tanto en el aula como fuera de ella, con visitas a instituciones, exposiciones y eventos del sector del videojuego. El aprendizaje basado en problemas y retos se implementa en materias como Informática, Desarrollo y Gestión y Empresa, mediante la resolución de problemas, prácticas de laboratorio y debates. Las evaluaciones incluyen ejercicios, proyectos y presentaciones.

Por otra parte, se destaca el aprendizaje basado en proyectos, con el desarrollo de videojuegos funcionales como eje. Esta metodología se integra de forma continua en la materia Proyectos. Asimismo, el aprendizaje por investigación y el trabajo autónomo se aplican principalmente al TFG, evaluado mediante presentaciones, rúbricas y memorias escritas.

A continuación, se describen, de forma detallada, las diferentes metodologías docentes empleadas en la enseñanza del grado.

#### MD1. Enseñanza expositiva (clase magistral)

Transmisión estructurada de contenidos por parte del docente.

#### MD2. Enseñanza expositiva activa (clase magistral participativa)

Transmisión estructurada de contenidos por parte del docente, combinada con estrategias que favorecen la participación activa del estudiantado: preguntas abiertas, pequeños ejercicios, etc.

#### MD3. Aula invertida (Flipped Classroom)

El estudiantado trabaja los contenidos teóricos previamente mediante lecturas, vídeos u otros materiales, y las sesiones presenciales se dedican a la realización de actividades prácticas con el apoyo del docente.

#### MD4. Aprendizaje basado en problemas (ABP)



Metodología centrada en la resolución colaborativa de problemas reales o verosímiles, de tipo científico, tecnológico o social. El estudiantado identifica lo que necesita aprender para resolver el problema, busca la información pertinente y elabora una solución, desarrollando competencias específicas y transversales.

#### MD5. Estudio de casos

Análisis de situaciones concretas, generalmente reales o verosímiles, que requieren diagnóstico, toma de decisiones y justificación técnica. Puede ser individual o en grupo. Esta metodología también abarca el análisis de casos en sus localizaciones físicas. Por ejemplo, se puede aplicar esta metodología a través de visitas a empresas, exposiciones o ferias profesionales.

#### MD6. Design Thinking

Metodología iterativa de resolución creativa de problemas. Implica fases de descubrimiento, definición, ideación, prototipado y evaluación.

#### MD7. Aprendizaje basado en proyectos (Project-Based Learning)

Metodología inductiva en la que el estudiantado diseña, desarrolla y presenta, de forma oral y/o escrita, un producto o solución a partir de un reto inicial. Permite integrar conocimientos, habilidades y actitudes.

#### MD8. Enseñanza por investigación (Inquiry-Based Learning)

El estudiantado explora cuestiones abiertas, formula preguntas, investiga, contrasta fuentes y construye conocimiento a través del proceso de indagación.

#### MD9. Aprendizaje basado en retos (Challenge-Based Learning)

El estudiantado aborda un reto planteado por el docente. El reto está principalmente enfocado en la innovación y el impacto social.

#### MD10: Trabajo Autónomo

El estudiantado trabaja de manera autónoma, fuera de horas de clase, estudiando, leyendo, resolviendo ejercicios o problemas y/o desarrollando prácticas o proyectos.

Se incluye una tabla que vincula los resultados de aprendizaje de la titulación, por una parte, con las metodologías docentes y, por otra parte, con las actividades formativas. La tabla se puede consultar en el siguiente [enlace](#).

### 4.3 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

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

La evaluación queda regulada en la normativa académica de estudios de grado y máster (NAGRAMA), que se actualiza anualmente.

Los principales sistemas de evaluación a utilizar en el título son:

Procedimientos escritos: Permiten la evaluación principalmente de contenidos y habilidades.

- E01. Pruebas escritas: exámenes parciales o finales de elección múltiple, correspondencia, verdadero-falso, preguntas de ensayo, preguntas cortas, etc.
- E02. Ejercicios escritos: resolución de problemas, trabajos, informes, memorias, ensayos, etc.

Procedimientos orales: Permiten la evaluación principalmente de contenidos y habilidades de comunicación.

- E03. Examen oral o entrevista (abierta o estructurada).
- E04. Presentación oral pública de temas, trabajos, proyectos y trabajo fin de grado.

Procedimientos de desempeño: Permiten la evaluación principalmente de habilidades y competencias.

- E05. Resolución de ejercicios de aplicación: problemas, trabajos prácticos (de laboratorio, talleres u otros) o pruebas de simulación.
- E06. Elaboración de proyectos: Proyectos de desarrollo, colaborativos y experimentales, estudios de casos, diseño de prototipos, modelos y estudios u otros.

Procedimientos de recolección de evidencias de la actividad: Permiten la evaluación principalmente de habilidades y competencias.

- E07. Diarios, memorias o informes de prácticas (parciales y generales).
- E08. Portafolio de aprendizaje.

Procedimiento de observación y seguimiento: Permiten la evaluación principalmente de habilidades y competencias.

- E09. Rúbricas.
- E10. Tutorías de prácticas externas (seguimiento, orientación y supervisión del trabajo realizado por el estudiante).



Se realizan tres tipos de evaluación: diagnóstica (en algunos casos), formativa (durante el proceso de aprendizaje) y acreditativa, que se realiza una vez finalizada la docencia de las asignaturas del semestre e incluirá la evaluación continuada. El estudiantado dispone de toda la información referente a la evaluación en la guía docente de las asignaturas (tipos, métodos, calendario, requisitos para superar la asignatura, contingencia de las diferentes actividades sobre la nota).

Todos los sistemas de evaluación pueden ser utilizados tanto para la evaluación individual como en grupo, excepto las pruebas escritas, que serán individuales. En el proceso de evaluación se podrá contemplar la participación del estudiantado, a través de auto y co-evaluaciones, asistencia presencial a clase y participación activa.

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

En esta titulación no se contemplan prácticas académicas obligatorias.

#### 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, 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.

El CITM cuenta con una normativa pública en referencia al TFG, que se aplica a todos los grados que se imparten en el centro, [enlace normativa](#).

### 4.4 ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS



## 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>	2014
Ver Apartado 7: Anexo 1.	
<b>7.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN</b>	
No procede, ya que se trata de una titulación de nueva implantación.	
<b>7.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN</b>	
<b>CÓDIGO</b>	ESTUDIO - CENTRO

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

<b>8.1 SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE LA CALIDAD</b>	
<b>ENLACE</b>	<a href="http://www.citm.upc.edu/esp/citm/saiq/">http://www.citm.upc.edu/esp/citm/saiq/</a>
<b>8.2 INFORMACIÓN PÚBLICA</b>	
<p><b>8.2. Medios para la información pública</b></p> <p>A nivel institucional, la información sobre las titulaciones de grado, el procedimiento de matrícula y sobre los servicios y oportunidades que ofrece la universidad, se pueden consultar en los siguientes enlaces:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.upc.edu/es/grados">https://www.upc.edu/es/grados</a></li> <li>• <a href="https://www.upc.edu/es/grados/matricula">https://www.upc.edu/es/grados/matricula</a></li> <li>• <a href="https://www.upc.edu/es/servicios-universitarios/guia-de-acogida-en-la-upc-para-el-estudiante">https://www.upc.edu/es/servicios-universitarios/guia-de-acogida-en-la-upc-para-el-estudiante</a></li> <li>• <a href="https://www.upc.edu/es/servicios-universitarios">https://www.upc.edu/es/servicios-universitarios</a></li> </ul> <p>y del material que se entrega a cada estudiante en soporte papel y digital junto con la carpeta institucional.</p> <p>Para los estudiantes provenientes de otros países, es a través del portal <a href="https://www.upc.edu/sri/es">https://www.upc.edu/sri/es</a> 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.</p> <p>La información específica del centro está detallada en el siguiente <a href="#">enlace</a>.</p>	
<b>8.3 ANEXOS</b>	
Ver Apartado 8: Anexo 1.	

## PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

<b>RESPONSABLE DEL TÍTULO</b>			
<b>CARGO</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>PRIMER APELLIDO</b>	<b>SEGUNDO APELLIDO</b>
Director del Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia	Carles	Sora	Domenjó
<b>DOMICILIO</b>	<b>CÓDIGO POSTAL</b>	<b>PROVINCIA</b>	<b>MUNICIPIO</b>
C. de la Igualtat, 33	08222	Barcelona	Terrassa
<b>EMAIL</b>	<b>FAX</b>		
carles.sora@citm.upc.edu	930013060		
<b>REPRESENTANTE LEGAL</b>			
<b>CARGO</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>PRIMER APELLIDO</b>	<b>SEGUNDO APELLIDO</b>
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		

### INFORME DEL SIGC

Informe del SIGC: Ver Apartado del SIGC: Anexo 1.



## Apartado 1: Anexo 6

Nombre :UPC\_GDDV\_CITM\_Justificació+inf al-leg\_CITM\_Modif\_Al-leg\_23062025.pdf

HASH SHA1 :9AA6FB0D4BF8F12F8685F2958A0B2F6C626A4DFB

Código CSV :877845061809057468691953

Ver Fichero: UPC\_GDDV\_CITM\_Justificació+inf al-leg\_CITM\_Modif\_Al-leg\_23062025.pdf



## Apartado 1: Anexo 7

Nombre :UPC\_GDDV\_CITM\_Met\_doc\_esp\_CITM\_Modif\_20250402.pdf

HASH SHA1 :8F0902E4F5AC9F8EDA125158CBDF5A9360735C1

Código CSV :857347139087289840057274

Ver Fichero: UPC\_GDDV\_CITM\_Met\_doc\_esp\_CITM\_Modif\_20250402.pdf



### Apartado 3: Anexo 1

**Nombre** :conv\_reconeixement\_credits\_cfgs\_graus\_universitaris\_signat\_signed\_signed\_CA\_ES.pdf

**HASH SHA1** :6A5A22941E9B2C7FA37675AD1B42EDC010528D68

**Código CSV** :852633379405046021424378

Ver Fichero: conv\_reconeixement\_credits\_cfgs\_graus\_universitaris\_signat\_signed\_signed\_CA\_ES.pdf



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

**Nombre :**UPC\_GDDV\_CITM\_Plaest+RAT\_RAM\_Modif\_AI-leg\_23062025.pdf

**HASH SHA1 :**30F892D39890555D6668E14AE71CDBFA5D35B315

**Código CSV :**877809932043161114230054

**Ver Fichero:** UPC\_GDDV\_CITM\_Plaest+RAT\_RAM\_Modif\_AI-leg\_23062025.pdf



## **Apartado 5: Anexo 1**

**Nombre :**UPC\_GDDV\_CITM\_PDI\_CITM\_Modif\_20250402.pdf

**HASH SHA1 :**9F4535FAA718A8EB46FBA9D5E8D01F66CD22E6BA

**Código CSV :**857372284709976550568722

**Ver Fichero:** UPC\_GDDV\_CITM\_PDI\_CITM\_Modif\_20250402.pdf



## Apartado 5: Anexo 2

Nombre :UPC\_GDDV\_CITM\_PAS\_CITM\_Modif\_20250402.pdf

HASH SHA1 :E8719EC70BECFB442C1F0437B76154F2BAEE641B

Código CSV :857372351177014068145904

Ver Fichero: UPC\_GDDV\_CITM\_PAS\_CITM\_Modif\_20250402.pdf



## Apartado 6: Anexo 1

Nombre :UPC\_GDDV\_CITM\_Recursos\_CITM\_Modif\_20250402.pdf

HASH SHA1 :AF7C5277AE595E0716116ACE299D3965CF095E58

Código CSV :857378628243538324431950

Ver Fichero: UPC\_GDDV\_CITM\_Recursos\_CITM\_Modif\_20250402.pdf



## Apartado 7: Anexo 1

Nombre :UPC\_GDDV\_CITM\_Cronograma\_CITM\_Modif\_20250402.pdf

HASH SHA1 :CDF48EB341734C3B32265EF193C173AB700E0012

Código CSV :857386682231932522276401

Ver Fichero: UPC\_GDDV\_CITM\_Cronograma\_CITM\_Modif\_20250402.pdf



## Apartado Informe del SIGC: Anexo 1

Nombre :Informe del SIGQ del CITM\_27032025\_firmado.pdf

HASH SHA1 :04A432D1CE45F3BECA8141D6DF3487BAEA802952

Código CSV :851628697264745458664351

Ver Fichero: Informe del SIGQ del CITM\_27032025\_firmado.pdf



