

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 del Atlántico Medio	Escuela de Ingeniería en Sistemas de Información	35010841	
NIVEL	DENOMINACIÓN CORTA		
Grado	Creación Digital, Animación y Desarrollo de Videojuegos		
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Graduado o Graduada en Creación Digital, Animación y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad del Atlántico Medio			
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		
MAITE FALCÓN SANTANA	Responsable de Calidad		
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
ANA MARIA GONZALEZ MARTIN	Rectora		
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
AYOSE LOMBA PÉREZ	Responsable del Título		
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
Carretera de Quilmes, 37	35017	Palmas de Gran Canaria, Las	655036864
E-MAIL	PROVINCIA	FAX	
ana.gonzalez@atlanticomedio.es	Las Palmas	828019019	
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, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.			
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: Las Palmas, AM 13 de mayo 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 Creación Digital, Animación y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad del Atlántico Medio	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
RAMA				
Ingeniería y Arquitectura				
ÁMBITO				
Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual				
AGENCIA EVALUADORA				
Agencia Canaria de Calidad Universitaria y Evaluación Educativa				
LISTADO DE MENCIONES				
No existen datos				
MENCIÓN DUAL				
No				

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

UNIVERSIDAD SOLICITANTE		
Universidad del Atlántico Medio		
LISTADO DE UNIVERSIDADES		
CÓDIGO	UNIVERSIDAD	
085	Universidad del Atlántico Medio	
LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS		
CÓDIGO	UNIVERSIDAD	
No existen datos		
CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
240	60	12
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/MÁSTER
12	144	12

1.4-1.9 Universidad del Atlántico Medio

1.4-1.9.1 CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS			
CÓDIGO	CENTRO	CENTRO RESPONSABLE	CENTRO ACREDITADO INSTITUCIONALMENTE
35010841	Escuela de Ingeniería en Sistemas de Información	Si	No

1.4-1.9.2 Escuela de Ingeniería en Sistemas de Información

1.4-1.9.2.1 Datos asociados al centro

MODALIDADES DE ENSEÑANZA EN LAS QUE SE IMPARTE EL TÍTULO		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL/HÍBRIDA	A DISTANCIA/VIRTUAL
Sí	No	No
PLAZAS POR MODALIDAD		
50		
NÚMERO TOTAL DE PLAZAS	NÚMERO DE PLAZAS DE NUEVO INGRESO PARA PRIMER CURSO	
200	50	



IDIOMAS EN LOS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
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 Grado en Creación Digital, Animación y Desarrollo de Videojuegos tiene como objetivo formar profesionales multidisciplinares que se caracterizarán por su capacidad analítica, creativa y técnica para analizar, abordar, generar y resolver proyectos digitales de animación, videojuegos y producción virtual.</p> <p>Los objetivos específicos del título se centran en:</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacitar a los estudiantes para llevar a cabo los procesos de diseño, desarrollo y producción de productos de animación y videojuegos. Capacitar en el diseño y la producción de contenidos audiovisuales haciendo uso de las tecnologías de creación de animaciones y videojuegos. Formar en el uso de las herramientas necesarias para la creación digital y su aplicación en los diferentes campos. Experimentar con las tecnologías emergentes en la creación digital, animación y videojuegos. Promover el emprendimiento empresarial en el sector de la animación y los videojuegos. Fomentar el desarrollo del sentido creativo, artístico y técnico de los estudiantes para promover el emprendimiento empresarial en el sector de la animación y los videojuegos.
ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE INNOVACIÓN DOCENTE

1.14 PERFILES FUNDAMENTALES DE EGRESO Y PROFESIONES REGULADAS

PERFILES DE EGRESO	
Profesional cualificado para analizar, abordar, generar y resolver proyectos digitales de creación digital, animación y desarrollo de videojuegos.	
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
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos
CN02 - Describir de manera precisa y detallada los procedimientos, y etapas de producción involucrados en el diseño y desarrollo de proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos
CN03 - Conocer el estado actual de la industria del videojuego, su evolución tecnológica y organizativa, así como su capacidad de adaptación a diferentes contextos. TIPO: Conocimientos o contenidos
CN04 - Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos
CN06 - Comprender, desde sus orígenes, las teorías de juegos, su evolución histórica y cómo los factores y contextos culturales han influido en la industria del videojuego. TIPO: Conocimientos o contenidos



CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias
CP03 - Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias
CP04 - Analizar las necesidades de un proyecto propio o ajeno para determinar qué elementos deben desarrollarse en función de las necesidades dentro del sector del videojuego y/o la animación. TIPO: Competencias
CP05 - Desarrollar elementos de interfaces de usuario, adaptándolos a la naturaleza y necesidades del proyecto, ya sea propio o ajeno. TIPO: Competencias
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias
CP07 - Documentar el proceso de diseño de elementos en el contexto de un proyecto, utilizando fuentes de información rigurosas y actualizadas para su elaboración teniendo presente las peculiaridades de los proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Competencias
CP08 - Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo. TIPO: Competencias
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias
CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias
CP11 - Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente. TIPO: Competencias
CP12 - Utilizar la lengua inglesa para adquirir y expresar conocimientos en el sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas
HB02 - Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual. TIPO: Habilidades o destrezas
HB03 - Identificar en documentación propia del sector de la animación y el videojuego metodologías para diseñar y desarrollar personajes y entornos completos con elementos de modelado, animación, programación y efectos. TIPO: Habilidades o destrezas
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas
HB05 - Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación. TIPO: Habilidades o destrezas
HB06 - Comunicar de manera efectiva los resultados de análisis de productos o análisis dentro de contextos relacionados con la titulación, empleando habilidades de comunicación apropiadas para el sector del videojuego y la animación. TIPO: Habilidades o destrezas
HB07 - Aplicar los pilares del diseño y la estética mediante el uso de programas informáticos en el desarrollo de un proyecto audiovisual que recoja elementos de dibujo, modelado, animación y programación cumpliendo unos estándares de calidad. TIPO: Habilidades o destrezas
HB08 - Transferir a un entorno profesional técnicas de diseño como psicología de Gestalt, modelos de diseño MDA o Top Down y Bottom Up, mediante la utilización de programas informáticos punteros. TIPO: Habilidades o destrezas
HB09 - Transferir a un entorno profesional técnicas de programación como diagramas UML, flowcharts, principios de programación orientada a objetos y patrones de diseño, mediante la utilización de IDEs y motores de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas
HB10 - Transferir a un entorno profesional técnicas de arte como diseño de personajes, modelado orgánico e inorgánico, rigging, principios de animación, acting y captura de movimiento, mediante el uso de programas informáticos y elementos de captura de video y/o movimiento. TIPO: Habilidades o destrezas



HB11 - Adaptar proyectos de videojuegos y animación aplicado a un contexto de localización e internacionalización. TIPO: Habilidades o destrezas

3. ADMISIÓN, RECONOCIMIENTO Y MOVILIDAD

3.1 REQUISITOS DE ACCESO Y PROCEDIMIENTOS DE ADMISIÓN

Normativa:

https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/NORMATIVA_PERMANENCIA_GRADO-MASTER.pdf

Procedimiento general de acceso:

Según establece el artículo 15 del Real Decreto 822/2021 por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad, para el acceso al Grado de la Universidad del Atlántico Medio:

#1. El procedimiento de acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado será el establecido en el artículo 38 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y en el artículo 42 de la Ley Orgánica 6/2001, de Universidades, y en sus normas de desarrollo. Asimismo, se estará a lo dispuesto en el Real Decreto 412/2014, de 6 de junio, por el que se establece la normativa básica de los procedimientos de admisión a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado.

2. Las universidades garantizarán una información transparente y accesible sobre los procedimientos de admisión, y deberán disponer de sistemas de orientación al estudiantado. Asimismo, asegurarán que dicha información y los procedimientos de admisión tengan en cuenta al estudiantado con discapacidad o con necesidades específicas, y dispondrán de servicios de apoyo y asesoramiento adecuados.

Las universidades reservarán, al menos, un 5 por ciento de las plazas ofertadas en los títulos universitarios oficiales de Grado para estudiantes que tengan reconocido un grado de discapacidad igual o superior al 33 por ciento, así como para estudiantes con necesidades de apoyo educativo permanentes asociadas a circunstancias personales de discapacidad, que en sus estudios anteriores hayan precisado de recursos y apoyos para su plena inclusión educativa, teniendo presente lo establecido en el real decreto. Asimismo, las universidades garantizarán la disponibilidad de plazas para estos estudiantes que concurren a las convocatorias extraordinarias de acceso a la universidad, hasta alcanzar el 5 por ciento del cupo de reserva sobre el total de plazas ofertada en dicho título.#

Perfil de ingreso:

Los estudiantes que inician los estudios de Creación Digital, Animación y Desarrollo de Videojuegos no poseen base previa del contenido que se impartirá durante la duración de la formación académica. Aun así, es recomendable que estos futuros estudiantes posean inquietudes por el sector en el que desean formarse, así como conocimientos básicos de informática, maquetación y redacción de documentos estándar.

Aquellos estudiantes que poseen conocimientos sobre diseño, desarrollo e implementación de productos verán como sus inquietudes son satisfechas mientras que los que parten de cero cubrirán esa base con las asignaturas de introducción a los conocimientos básicos que se encuentran dentro del itinerario formativo.

Estar familiarizados con la industria del videojuego y la animación siempre es un factor positivo de cara a que el estudiante previamente a la incorporación en el grado conozca las tipologías de puestos de trabajos que existen y que tipo de habilidades y destrezas se les solicitarán en el futuro laboral.

Se valorará aquellos perfiles de estudiantes con inquietudes formativas, resolutivos, proactivos y a aquellos que deseen también desarrollar habilidades de trabajo en equipo.

La Universidad del Atlántico Medio ha fijado que el nivel de exigencia de competencia lingüística es el B1 en términos del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL) en el idioma de impartición del título.

Procedimiento de Admisión:

El proceso de admisión de los estudiantes que se matriculan por primera vez en la Universidad del Atlántico Medio se describe a continuación:

1. El futuro estudiante presentará la Solicitud de Admisión con la documentación requerida de acceso, en el Departamento de Admisiones de la Universidad, de manera presencial o vía web.
2. La Solicitud de Admisión y la documentación del futuro estudiante se carga en el CRM y el Departamento de Admisiones la verifica. La documentación queda archivada y clasificada para que los distintos Departamentos la puedan consultar.
3. Una vez presentada la solicitud de ingreso con la documentación requerida en cada caso, y verificada por el servicio de admisiones, se cita al estudiante para realizar una entrevista de admisión. En la entrevista de admisión se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

Datos personales (nombre, apellidos, fecha de nacimiento, teléfono de contacto)

Datos Académicos (Centro de Procedencia)

Situación Académica Actual

Situaciones académicas específicas (alumnos extranjeros, alumnos procedentes de otros estudios universitarios)

Otros estudios complementarios de interés

Aspectos Personales

Aspectos Sociales

Experiencia laboral

Intereses y aficiones



Motivación por la titulación elegida

La Universidad del Atlántico Medio ha establecido el siguiente proceso de selección para la admisión en este grado:

Valoración del expediente académico (70%): donde se ponderará en función de la nota media del expediente académico del título de acceso y la prueba de acceso a la universidad en su caso.

Valoración de la entrevista personal (30%): donde se evalúa la vocación, el interés y la motivación hacia la titulación del candidato para cursar el título correspondiente, así como otras habilidades socioculturales significativas. Los aspectos a valorar son:

ASPECTO	DESCRIPCIÓN	PONDERACIÓN		
MÁXIMA De 6 a 10 puntos	MEDIA De 1 a 5 puntos	BAJA 0 puntos		
Interés mostrado (máximo 10 puntos)	Se busca conocer el grado de interés y motivación para cursar esta titulación.	El estudiante quiere cursar exclusiva-mente esta titulación	El estudiante quiere cursar una titulación de esta rama de conocimiento y está motivado para cursar esta titulación.	El estudiante no muestra especial interés por la titulación.
Expectativas sobre el grado y su futuro laboral (máximo 10 puntos)	Se busca conocer qué expectativas tiene sobre su desarrollo en el título y su futuro laboral.	El estudiante considera que dispone de las aptitudes y actitudes necesarias para el adecuado desarrollo de la titulación. Tiene muy buenas expectativas sobre su futuro laboral.	El estudiante considera que el desarrollo de la titulación será adecuado. Confía que tendrá un buen futuro laboral.	El estudiante considera que el desarrollo de la titulación podría ser adecuado, aunque reconoce que le faltan aptitudes / actitudes. No tiene claro su futuro laboral.
Otras habilidades socioculturales significativas (máximo 10 puntos)	Se le preguntará al estudiante sobre participación en ONG/voluntariado, así como otro tipo de actividades culturales y/o deportivas.	El estudiante ejerce actividad de voluntariado con al menos una organización o grupo social. El estudiante desarrolla de forma regular actividades deportivas y/o culturales más allá del ámbito académico.	El estudiante muestra interés en participar o ha participado en otros momentos en alguna actividad relacionada con el voluntariado y muestra interés por las actividades culturales y deportivas.	El estudiante no muestra interés en actividades voluntarias, culturales ni deportivas.

Las solicitudes de admisión se resuelven de oficio positivamente si se comprueba la disponibilidad de plazas en los estudios solicitados y se acreditan documentalmente los requisitos legales correspondientes a la vía de acceso a los estudios por parte del solicitante.

En el supuesto de existir mayor número de solicitudes que de plazas ofertadas, la Comisión Académica del Grado resolverá las solicitudes de acceso dando prioridad a los solicitantes que obtengan mayor calificación atendiendo a la ponderación de cada parte del proceso de selección.

Procedimiento de Matriculación:

Los alumnos podrán automatricularse a través de la web, para ello solo tendrán que entrar vía web en el módulo de Matrícula y señalar el programa elegido (solo titulaciones oficiales). Además, deberán enviar la documentación necesaria, esta vez compulsada por un organismo oficial. El Departamento de Admisiones, una vez compruebe la matrícula, envía al estudiante la documentación de admisión en la que se refleja toda la información de los créditos matriculados, la forma de pago y los seguros, si proceden.

Sistemas de información, acogida y orientación a futuros estudiantes

La Universidad del Atlántico Medio, a través del Vicerrectorado correspondiente, pone a disposición de los futuros alumnos de la Universidad varios sistemas de información, acogida y orientación para facilitar su incorporación en la fase previa a la matriculación:

- Programa de Orientación Preuniversitaria: la Universidad realiza una campaña de difusión de su oferta académica en coordinación con centros educativos. Este programa incluye diversas actividades de información y orientación dirigido a alumnos de secundaria y bachillerato. El Centro de Orientación e Información para el Empleo (COIE) coordina las visitas que realiza el profesorado de la Universidad a los centros de secundaria y les proporciona la documentación necesaria para informar adecuadamente a las demandas de los potenciales alumnos.
- Participación en ferias educativas: la Universidad participa en diferentes ferias educativas en la que se realizan sesiones de orientación universitaria, tanto para alumnos nacionales como extranjeros.
- Jornadas de puertas abiertas: con especial atención a los municipios cercanos a la Universidad, se realizan jornadas de puertas abiertas para colegios e institutos.
- Información en la página web: se realiza un esfuerzo constante de actualización y mantenimiento de la página web, para ofrecer una información completa, eficaz y ordenada de la Universidad, sus titulaciones, su organización y sus actividades, mejorando el nivel de accesibilidad a sus informaciones.

Apoyo y orientación a estudiantes

La Universidad del Atlántico Medio cuenta con un entorno virtual, Campus virtual, que se ha revelado como una potente herramienta de apoyo al estudiante. Esta herramienta dota a la Universidad del Atlántico Medio de un ámbito de comunicación virtual entre alumnado y profesorado, mediante el cual se puede acceder a documentación e información (artículos, links) que facilita el docente, se pueden hacer preguntas a éste relacionadas con la materia, calificaciones, fechas de exámenes, etc.

Como sistema de apoyo y orientación a los estudiantes, la Universidad del Atlántico Medio dispone del Servicio de Orientación Universitaria creado con el fin de favorecer el desenvolvimiento saludable en la dinámica universitaria de los alumnos y del personal docente. Desde los principios pedagógicos que definen a la Universidad del Atlántico Medio, la tutoría se concibe como una actividad académica que implica la atención individualizada, sistemática y planificada hacia un estudiante por parte de un profesor-tutor. Este tutor personal aborda cuestiones relacionadas con el ámbito personal, trayectoria académica o profesional. Los responsables de llevar a cabo esta tarea cuentan con una estructura de actuación que permite demandar información, asesoramiento e incluso derivar al alumno al Servicio de Orientación Universitaria.

El Servicio de Orientación Universitaria colabora en la realización de sus tareas con otros Departamentos de la Universidad:

- Servicio de apoyo académico y personal: implica el desarrollo de una atención personalizada de alumnos derivados al servicio por los tutores: diagnóstico de necesidades, plan de intervención y seguimiento del alumno en aspectos referidos a: rendimiento académico, dificultad en técnicas y/o hábitos de estudio, adaptación personal y social a la vida universitaria, etc.
- Servicio de apoyo a la acción tutorial conlleva: elaboración de documentos que faciliten la acción tutorial de los docentes y coordinación de la misma, elaboración de Informes Tutoriales de los alumnos, información y formación de tutores a través de reuniones por Departamentos y seguimiento del Expediente Tutorial del alumno.



El Servicio de Orientación Universitaria, tiene como objetivo prioritario, la atención a los alumnos de la Universidad del Atlántico Medio, en todas aquellas cuestiones que reviertan en un máximo aprovechamiento de sus estudios. Funciona de manera coordinada con los demás departamentos de la universidad.

El Servicio de Orientación Universitaria a lo largo del curso académico, realizará unas funciones que implican de una forma directa al alumno, entre ellas estarán: Planificación del programa, evaluación de los módulos impartidos, organización de los recursos necesarios para su desarrollo. Los alumnos que sean derivados por los tutores o aquellos que de manera voluntaria soliciten ayuda al Servicio de Orientación Universitaria a través del correo electrónico generado al efecto, se tratará de solventar cualquier problemática de índole académica, personal o profesional.

Departamento de Salidas Profesionales

La Universidad dispone de un Departamento de Salidas Profesionales cuyo fin es potenciar la cooperación estrecha entre la Universidad y la empresa para favorecer la calidad en la formación y el empleo de los estudiantes de la Universidad. En su labor dirigida a los estudiantes universitarios les provee de información sobre convocatorias de oferta de empleo público y privado, planes de estudios, salidas profesionales, inclusión en la bolsa de empleo, orientación profesional, prácticas de empresas. En relación a los alumnos ya titulados les ofrece información sobre ofertas de empleo, estudios de especialización, másteres. Asimismo, realiza labores de asesoramiento en la elaboración del curriculum vitae, facilita ofertas de cursos de formación especializada orientados a mejorar el desarrollo profesional y la inserción en el mundo laboral y realiza anualmente foros de empleo que sirvan de encuentro directo entre las empresas y los alumnos.

La difusión de estos cursos emplea varios medios de comunicación: página web, carteles informativos y conferencias, y son gratuitos para los alumnos.

3.2 CRITERIOS PARA EL RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIAS DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	60

Adjuntar Convenio

Ver Apartado 3: Anexo 1

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	168

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 3: Anexo 2

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

DESCRIPCIÓN

Los criterios para el reconocimiento y transferencia de créditos se establecen de acuerdo al 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.

Estos criterios para el reconocimiento y transferencia de créditos se encuentran alineados con el Reglamento de la Universidad del Atlántico Medio:

[https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/REGLAMENTO_RECONOCIMIENTO_TRANSFERENCIA_ECTS_\(MODIFICACION_APROBADA_EN_JG_EL_27-01-2022\).pdf](https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/REGLAMENTO_RECONOCIMIENTO_TRANSFERENCIA_ECTS_(MODIFICACION_APROBADA_EN_JG_EL_27-01-2022).pdf)

RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS CURSADOS EN TÍTULOS PROPIOS

La Universidad del Atlántico Medio cuenta con un título propio #Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos# de 180 créditos ECTS y tres años de duración y que contiene una elevada similitud en contenidos y competencias con el Grado. Se propone reconocer hasta 168 créditos ECTS al estudiantado que proviene de este título propio.

El título propio #Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos# dejará de impartirse, y será extinguido y reemplazado por el nuevo título universitario oficial, para dar cumplimiento a lo indicado en el artículo 10.6 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre.

Por tanto, una vez que el Grado obtenga informe favorable del proceso de verificación, su autorización para la implantación y se oferte el título, no se admitirán nuevos alumnos en el título propio.



RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS POR EXPERIENCIA PROFESIONAL O LABORAL

El reconocimiento por acreditación profesional recogerá la actividad profesional y laboral realizada y documentada por el interesado anterior o coetánea a sus estudios fuera del ámbito universitario. La documentación acreditativa que debe ser aportada por el estudiante como evidencia para poder valorar su experiencia laboral y profesional, será:

1. Informe de vida laboral.
2. Los respectivos contratos de trabajo y prórroga de los mismos, si procede, que acrediten la experiencia laboral del candidato o, en su caso, nombramiento de la Administración correspondiente.
3. Certificado/s de la empresa/s en las que haya desarrollado la actividad o actividades susceptibles de reconocimiento donde el Director de Recursos Humanos (o quien ocupe un puesto de funciones similares) certifique las funciones realizadas con una descripción detallada del mismo, que permita al Centro determinar la consecución de las competencias relacionadas con las asignaturas cuyo reconocimiento solicita.
4. Los trabajadores autónomos o por cuenta propia, deberán aportar Certificación de la Tesorería General de la Seguridad Social de los períodos de alta en la Seguridad Social en el régimen especial correspondiente y descripción de la actividad desarrollada e intervalo de tiempo en el que se ha realizado la misma.
5. Otra documentación que pueda ser exigida por la Unidad de Reconocimientos para poder valorar la idoneidad del reconocimiento solicitado.

El procedimiento deberá ajustarse a los siguientes criterios generales:

El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15 por ciento del total de créditos que constituyen el plan de estudios.

No podrán reconocerse la asignatura de Trabajo Fin de Grado.

Los reconocimientos por experiencia laboral no incorporarán la calificación de los mismos, por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente, calificándose como APTO

Tabla de perfiles profesionales para el reconocimiento de la experiencia profesional

Asignatura	Tipo de experiencia profesional que podrá ser reconocida.	Resultados de Aprendizaje del Título
Animación 2D	Estudiantes con experiencia en los perfiles de Animación 2D.	CN01, CN02, CN06, CP05, CP06, CP10
Animación 3D	Estudiantes con experiencia en los perfiles de Animación 3D.	CN01, CN02, CN04, HAB 03 CP03, CP09,
Bases del Diseño del Videojuego	Experiencia en puestos de diseñador de niveles y escenarios.	CN01, CN02, CN03, CN05, HB01 CP09
Conceptualización y diseño de entornos	Aquellos estudiantes que tengan experiencia profesional desarrollando tareas de concept artist.	HB04, CP04, CP09
Desarrollo gráfico de personajes	Aquellos estudiantes que tengan experiencia profesional desarrollando tareas de concept artist.	CN01 HB03 CP04, CP06, CP09, CP11
Diseño de Mecánicas	Experiencia en puestos de diseñador de mecánicas en videojuegos.	CN02, CN05 HB04, HB05 CP01, CP02
Diseño de Niveles y Escenarios I	Experiencia en puestos de diseñador de niveles y escenarios.	CN05, HB01, HB05 CP01, CP07, CP09
Diseño de Niveles y Escenarios II	Experiencia en puestos de diseñador de niveles y escenarios.	HB02, HB04, HB06 CP02, CP09, CP11
Escultura Digital	Experiencia en puestos de modelado orgánico en el que se haga uso de/los programas abordados en la asignatura.	HB01, CP06, CP08, CP09, CP10 ,CP11
Iluminación digital	Alumnos con experiencia previa en puestos relacionados con la iluminación.	CN01, HB04 CP01, CP02, CP06, CP10
Introducción a lenguajes de programación y sistemas informáticos	Alumnos con experiencia previa en puestos de programación en lenguajes orientados a objetos.	CN05, HB02, CP02, CP06, CP07,
Introducción al lenguaje gráfico	Aquellos estudiantes que tengan experiencia profesional desarrollando tareas de concept artist.	CN01, HB04, HB05 CP03, CP06, CP09



Layout y Look Development	Experiencia en puestos orientados al, layout y look development orientado al videojuego.	CN06, HB04, CP01, CP02, CP06, CP09
Lenguaje audiovisual y estética del videojuego	Experiencia como desarrollador de narrativas.	CN01, CN03, CN04, CN06, HB01, CP02
Materiales y Texturas	Alumnos con experiencia previa en puestos relacionados texturizado y creación de materiales.	HB04, CP05, CP06, CP08, CP09, CP11
Modelado 3D	Alumnos con experiencia previa en puestos de modelador 3D.	CN01, HB04, CP02 CP06, CP08, CP11
Modelado 3D II	Alumnos con experiencia previa en puestos de modelador 3D.	CN02, HB01, HB02, HB03, CP03, CP06
Programación I	Alumnos con experiencia en programación con el motor usado en la asignatura.	CN05, HB02, CP02, CP04, CP07, CP11
Programación II	Alumnos con experiencia en programación con el motor usado en la asignatura.	HB02, CP01, CP03, CP08, CP10, CP11
Programación Orientada a Objetos	Alumnos con experiencia previa en puestos de programación en lenguajes orientados a objetos.	CN05, HB02 CP02, CP06, CP07,
Rigging Avanzado	Experiencia como rigger en producciones de animación y/o videojuegos.	HB04, CP06, CP08, CP09
Visual Scripting I	Alumnos con experiencia en programación con el motor usado en la asignatura.	CN06, CP02, CP04, CP05, CP07, CP08
Visual Scripting II	Alumnos con experiencia en programación con el motor usado en la asignatura.	HB03, HB04, HB05 CP01, CP03, CP06
Prácticas Académicas Externas	Experiencia laboral en puestos de trabajo relacionados con el diseño de narrativas, videojuegos, productos interactivos y/o de personajes, como: <ul style="list-style-type: none"> • Diseñador conceptual • Modelador • Texturizador • Director técnico de productos relacionados con el sector • Programador • Técnico de captura de movimiento • Desarrollador de productos de RV, RA, RX • Desarrollador de producciones en tiempo real 	HB08, HB09, HB10

Se reconocerán hasta 6 ECTS por cada 12 meses de experiencia profesional acreditada.

3.3 MOVILIDAD DE LOS ESTUDIANTES PROPIOS Y DE ACOGIDA

La Universidad del Atlántico Medio cuenta con un Departamento de Movilidad Internacional encargado de promover y coordinar las actividades de formación académica en el ámbito internacional tratando de favorecer la construcción de un nuevo espacio europeo y cumpliendo así uno de los objetivos de la política general de la Universidad.

El departamento facilita información y asesoramiento a la comunidad universitaria sobre las diferentes acciones de formación en el ámbito internacional de la educación superior y gestiona y desarrolla los programas, tanto internacionales como nacionales, de movilidad de estudiantes y profesores. En la página Web de la Universidad, en **#Internacional#**, se encontrará toda la información referente a la movilidad en el ámbito universitario.

La estructura del Departamento de Movilidad es la siguiente:

- Coordinación académica
- Comisión de Movilidad:
 - Rector
 - Decanos
 - El responsable del Departamento de Movilidad Internacional

Mail de contacto del departamento: movilidad@atlanticomedio.es

Programa ERASMUS+

El **Programa ERASMUS+** promueve y apoya la internacionalización, la movilidad, la educación y la formación, de los estudiantes, los docentes y los empleados de educación superior, a través de estancias para estudios, prácticas o trabajo en los centros socios.

En el **Proyecto ERASMUS+ 2022-2023**, de 26 meses de duración a partir de septiembre de 2021, la movilidad outgoing de la Universidad es de 20 alumnos para estudios, 5 alumnos para prácticas y 5 plazas para PDI y PAS para la impartición de docencia y realización de trabajos administrativos.

La Universidad cuenta con los siguientes convenios bilaterales en Europa y África:



- Algebra University College (Croacia)
- Bialystok University of Technology (Polonia)
- Faculty of Governance, Economics and Social Sciences, UM6P (Marruecos)
- IULM University (Milán)
- Salzburg (PH) University of Education Stephan Zweig (Austria)
- Université Internationale de Rabat (Marruecos)
- University of Ioannina (Grecia)
- Vem University (Croacia)
- Wekerle Business School (Hungría)
- University of Milano # Bicocca (Milán)

Además, dentro del Programa ERASMUS+, la Universidad está desarrollando otras acciones:

- : asociaciones estratégicas con otras universidades para promover la innovación en el sector e iniciativas conjuntas de formato de la cooperación y el intercambio de experiencias, con el objetivo de crear recursos en común de acceso libre para la mejora de la educación superior;
- : cursos intensivos de formación del profesorado, de carácter teórico/práctico para profesores de educación infantil, primaria, secundaria y de formación profesional, con el objetivo de mejorar las prácticas docentes en áreas específicas (diversidad, tecnología, bilingüismo, emprendimientos, gestión de centros docentes, etc.).

Convenios bilaterales internacionales

La Universidad del Atlántico Medio ha firmado un convenio con la Universidad Tecmileno de México para el intercambio de alumnos, PDI y PAS de la Universidad.

La Universidad del Atlántico Medio sigue trabajando para ampliar el número de convenios de movilidad y de plazas.

4. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

4.1 ESTRUCTURA BÁSICA DE LAS ENSEÑANZAS		
DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 4: Anexo 1.		
4.1 SIN NIVEL 1		
NIVEL 2: Guion y narrativa para cine y videojuegos		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN03 - Conocer el estado actual de la industria del videojuego, su evolución tecnológica y organizativa, así como su capacidad de adaptación a diferentes contextos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN04 - Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
HB03 - Identificar en documentación propia del sector de la animación y el videojuego metodologías para diseñar y desarrollar personajes y entornos completos con elementos de modelado, animación, programación y efectos. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB05 - Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Historia y Tendencia de los Videojuegos		



4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN03 - Conocer el estado actual de la industria del videojuego, su evolución tecnológica y organizativa, así como su capacidad de adaptación a diferentes contextos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN04 - Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN06 - Comprender, desde sus orígenes, las teorías de juegos, su evolución histórica y cómo los factores y contextos culturales han influido en la industria del videojuego. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Inglés profesional I		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	16 Filología, estudios clásicos, traducción y lingüística	
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN03 - Conocer el estado actual de la industria del videojuego, su evolución tecnológica y organizativa, así como su capacidad de adaptación a diferentes contextos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN04 - Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		



CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Introducción al lenguaje gráfico		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP03 - Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB05 - Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Matemáticas aplicadas a videojuegos		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		



CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Animación 2D		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN02 - Describir de manera precisa y detallada los procedimientos, y etapas de producción involucrados en el diseño y desarrollo de proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN06 - Comprender, desde sus orígenes, las teorías de juegos, su evolución histórica y cómo los factores y contextos culturales han influido en la industria del videojuego. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP05 - Desarrollar elementos de interfaces de usuario, adaptándolos a la naturaleza y necesidades del proyecto, ya sea propio o ajeno. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Desarrollo gráfico de personajes		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		



CP04 - Analizar las necesidades de un proyecto propio o ajeno para determinar qué elementos deben desarrollarse en función de las necesidades dentro del sector del videojuego y/o la animación. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
HB03 - Identificar en documentación propia del sector de la animación y el videojuego metodologías para diseñar y desarrollar personajes y entornos completos con elementos de modelado, animación, programación y efectos. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP11 - Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente. TIPO: Competencias		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Física aplicada a videojuegos		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP04 - Analizar las necesidades de un proyecto propio o ajeno para determinar qué elementos deben desarrollarse en función de las necesidades dentro del sector del videojuego y/o la animación. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Introducción a lenguajes de programación y sistemas informáticos		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	24 Ingeniería informática y de sistemas	
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		



4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
CP07 - Documentar el proceso de diseño de elementos en el contexto de un proyecto, utilizando fuentes de información rigurosas y actualizadas para su elaboración teniendo presente las peculiaridades de los proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Competencias		
HB02 - Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Modelado 3D		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
CP08 - Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo. TIPO: Competencias		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP11 - Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Animación 3D		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	ÁMBITO	
Básica	21 Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6



ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN02 - Describir de manera precisa y detallada los procedimientos, y etapas de producción involucrados en el diseño y desarrollo de proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN04 - Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP03 - Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
HB03 - Identificar en documentación propia del sector de la animación y el videojuego metodologías para diseñar y desarrollar personajes y entornos completos con elementos de modelado, animación, programación y efectos. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Bases del Diseño del Videojuego		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN02 - Describir de manera precisa y detallada los procedimientos, y etapas de producción involucrados en el diseño y desarrollo de proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN03 - Conocer el estado actual de la industria del videojuego, su evolución tecnológica y organizativa, así como su capacidad de adaptación a diferentes contextos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Iniciativa Emprendedora		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		



ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN02 - Describir de manera precisa y detallada los procedimientos, y etapas de producción involucrados en el diseño y desarrollo de proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias		
HB02 - Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB05 - Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Lenguaje audiovisual y estética del videojuego		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN03 - Conocer el estado actual de la industria del videojuego, su evolución tecnológica y organizativa, así como su capacidad de adaptación a diferentes contextos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN04 - Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN06 - Comprender, desde sus orígenes, las teorías de juegos, su evolución histórica y cómo los factores y contextos culturales han influido en la industria del videojuego. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Programación Orientada a Objetos		



4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
CP07 - Documentar el proceso de diseño de elementos en el contexto de un proyecto, utilizando fuentes de información rigurosas y actualizadas para su elaboración teniendo presente las peculiaridades de los proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Competencias		
HB02 - Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Diseño de Interfaces y Experiencia de Usuario		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP05 - Desarrollar elementos de interfaces de usuario, adaptándolos a la naturaleza y necesidades del proyecto, ya sea propio o ajeno. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		



HB02 - Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Diseño de Mecánicas		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN02 - Describir de manera precisa y detallada los procedimientos, y etapas de producción involucrados en el diseño y desarrollo de proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB05 - Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Iluminación digital		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		



CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Música y Sonido para Videojuegos		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN04 - Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
CP11 - Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente. TIPO: Competencias		
CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Programación I		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		



4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP04 - Analizar las necesidades de un proyecto propio o ajeno para determinar qué elementos deben desarrollarse en función de las necesidades dentro del sector del videojuego y/o la animación. TIPO: Competencias		
CP07 - Documentar el proceso de diseño de elementos en el contexto de un proyecto, utilizando fuentes de información rigurosas y actualizadas para su elaboración teniendo presente las peculiaridades de los proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Competencias		
HB02 - Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP11 - Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Diseño de Niveles y Escenarios I		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias		
CP07 - Documentar el proceso de diseño de elementos en el contexto de un proyecto, utilizando fuentes de información rigurosas y actualizadas para su elaboración teniendo presente las peculiaridades de los proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Competencias		
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB05 - Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Materiales y Texturas		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3



ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CP05 - Desarrollar elementos de interfaces de usuario, adaptándolos a la naturaleza y necesidades del proyecto, ya sea propio o ajeno. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
CP08 - Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo. TIPO: Competencias		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP11 - Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente. TIPO: Competencias		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Modelado 3D II		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN02 - Describir de manera precisa y detallada los procedimientos, y etapas de producción involucrados en el diseño y desarrollo de proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP03 - Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB02 - Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB03 - Identificar en documentación propia del sector de la animación y el videojuego metodologías para diseñar y desarrollar personajes y entornos completos con elementos de modelado, animación, programación y efectos. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Montaje y Postproducción Multimedia		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	



ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN04 - Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP03 - Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
CP07 - Documentar el proceso de diseño de elementos en el contexto de un proyecto, utilizando fuentes de información rigurosas y actualizadas para su elaboración teniendo presente las peculiaridades de los proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Competencias		
CP08 - Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo. TIPO: Competencias		
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Programación II		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias		
CP03 - Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
CP08 - Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo. TIPO: Competencias		
HB02 - Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP11 - Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente. TIPO: Competencias		



CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Gestión de Proyectos de Videojuegos		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP04 - Analizar las necesidades de un proyecto propio o ajeno para determinar qué elementos deben desarrollarse en función de las necesidades dentro del sector del videojuego y/o la animación. TIPO: Competencias		
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB02 - Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP11 - Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente. TIPO: Competencias		
CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Iniciación a la Producción Virtual		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN06 - Comprender, desde sus orígenes, las teorías de juegos, su evolución histórica y cómo los factores y contextos culturales han influido en la industria del videojuego. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP03 - Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
CP04 - Analizar las necesidades de un proyecto propio o ajeno para determinar qué elementos deben desarrollarse en función de las necesidades dentro del sector del videojuego y/o la animación. TIPO: Competencias		



HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB06 - Comunicar de manera efectiva los resultados de análisis de productos o análisis dentro de contextos relacionados con la titulación, empleando habilidades de comunicación apropiadas para el sector del videojuego y la animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Layout y Look Development		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN06 - Comprender, desde sus orígenes, las teorías de juegos, su evolución histórica y cómo los factores y contextos culturales han influido en la industria del videojuego. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Producción Virtual y Realización en tiempo real I		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		



CN06 - Comprender, desde sus orígenes, las teorías de juegos, su evolución histórica y cómo los factores y contextos culturales han influido en la industria del videojuego. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP03 - Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
CP07 - Documentar el proceso de diseño de elementos en el contexto de un proyecto, utilizando fuentes de información rigurosas y actualizadas para su elaboración teniendo presente las peculiaridades de los proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Competencias		
HB06 - Comunicar de manera efectiva los resultados de análisis de productos o análisis dentro de contextos relacionados con la titulación, empleando habilidades de comunicación apropiadas para el sector del videojuego y la animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Visual Scripting I		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN06 - Comprender, desde sus orígenes, las teorías de juegos, su evolución histórica y cómo los factores y contextos culturales han influido en la industria del videojuego. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP04 - Analizar las necesidades de un proyecto propio o ajeno para determinar qué elementos deben desarrollarse en función de las necesidades dentro del sector del videojuego y/o la animación. TIPO: Competencias		
CP05 - Desarrollar elementos de interfaces de usuario, adaptándolos a la naturaleza y necesidades del proyecto, ya sea propio o ajeno. TIPO: Competencias		
CP07 - Documentar el proceso de diseño de elementos en el contexto de un proyecto, utilizando fuentes de información rigurosas y actualizadas para su elaboración teniendo presente las peculiaridades de los proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Competencias		
CP08 - Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Escultura Digital		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9



6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
CP08 - Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo. TIPO: Competencias		
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP11 - Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente. TIPO: Competencias		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Visual Scripting II		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias		
CP03 - Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
HB03 - Identificar en documentación propia del sector de la animación y el videojuego metodologías para diseñar y desarrollar personajes y entornos completos con elementos de modelado, animación, programación y efectos. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB05 - Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Dispositivos de captura de movimiento		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3



ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN06 - Comprender, desde sus orígenes, las teorías de juegos, su evolución histórica y cómo los factores y contextos culturales han influido en la industria del videojuego. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
CP08 - Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo. TIPO: Competencias		
HB06 - Comunicar de manera efectiva los resultados de análisis de productos o análisis dentro de contextos relacionados con la titulación, empleando habilidades de comunicación apropiadas para el sector del videojuego y la animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Diseño de Niveles y Escenarios II		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
HB02 - Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB06 - Comunicar de manera efectiva los resultados de análisis de productos o análisis dentro de contextos relacionados con la titulación, empleando habilidades de comunicación apropiadas para el sector del videojuego y la animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP11 - Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente. TIPO: Competencias		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		



NIVEL 2: Conceptualización y diseño de entornos		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
3		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CP04 - Analizar las necesidades de un proyecto propio o ajeno para determinar qué elementos deben desarrollarse en función de las necesidades dentro del sector del videojuego y/o la animación. TIPO: Competencias		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Diseño de Realidad Mixta: Aumentada y Virtual		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
3		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP08 - Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo. TIPO: Competencias		
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB02 - Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos, realidad aumentada o realidad virtual. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Efectos Visuales I		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		



ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
3		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN01 - Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP03 - Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
HB03 - Identificar en documentación propia del sector de la animación y el videojuego metodologías para diseñar y desarrollar personajes y entornos completos con elementos de modelado, animación, programación y efectos. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Gamificación, Serious Games y aplicaciones industriales del videojuego		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
3		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN03 - Conocer el estado actual de la industria del videojuego, su evolución tecnológica y organizativa, así como su capacidad de adaptación a diferentes contextos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN04 - Examinar las estructuras narrativas utilizadas en el desarrollo de contenido audiovisual, especialmente en animación y videojuegos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP05 - Desarrollar elementos de interfaces de usuario, adaptándolos a la naturaleza y necesidades del proyecto, ya sea propio o ajeno. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Inglés Profesional II		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
3		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		



4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
HB11 - Adaptar proyectos de videojuegos y animación aplicado a un contexto de localización e internacionalización. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP12 - Utilizar la lengua inglesa para adquirir y expresar conocimientos en el sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Marketing		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
3		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CP01 - Defender con rigurosidad en todo tipo de exposiciones y defensas sobre productos y proyectos, demostrando capacidades formales, expresivas y comunicativas del sector del videojuego o la animación. TIPO: Competencias		
HB05 - Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP11 - Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente. TIPO: Competencias		
CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Sistemas de partículas		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
3		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP03 - Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
HB01 - Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada. TIPO: Habilidades o destrezas		



CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Efectos Visuales II		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	3	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP04 - Analizar las necesidades de un proyecto propio o ajeno para determinar qué elementos deben desarrollarse en función de las necesidades dentro del sector del videojuego y/o la animación. TIPO: Competencias		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: IA para Videojuegos		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	3	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN05 - Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Inglés Profesional III		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3



ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	3	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
HB11 - Adaptar proyectos de videojuegos y animación aplicado a un contexto de localización e internacionalización. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP12 - Utilizar la lengua inglesa para adquirir y expresar conocimientos en el sector del videojuego y la animación. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Marco Legal en la Animación y los Videojuegos		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	3	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CN03 - Conocer el estado actual de la industria del videojuego, su evolución tecnológica y organizativa, así como su capacidad de adaptación a diferentes contextos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CN06 - Comprender, desde sus orígenes, las teorías de juegos, su evolución histórica y cómo los factores y contextos culturales han influido en la industria del videojuego. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CP07 - Documentar el proceso de diseño de elementos en el contexto de un proyecto, utilizando fuentes de información rigurosas y actualizadas para su elaboración teniendo presente las peculiaridades de los proyectos de animación y videojuegos. TIPO: Competencias		
CP10 - Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Producción Virtual y Realización en tiempo real II		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	3	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		



CP02 - Generar propuestas basadas en hipótesis de partida enfocadas en un contexto definido previamente para producir entornos, escenarios y piezas audiovisuales que permitan componer proyectos para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA. TIPO: Competencias		
CP05 - Desarrollar elementos de interfaces de usuario, adaptándolos a la naturaleza y necesidades del proyecto, ya sea propio o ajeno. TIPO: Competencias		
CP08 - Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo. TIPO: Competencias		
HB06 - Comunicar de manera efectiva los resultados de análisis de productos o análisis dentro de contextos relacionados con la titulación, empleando habilidades de comunicación apropiadas para el sector del videojuego y la animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Rigging Avanzado		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	3	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CP06 - Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación. TIPO: Competencias		
CP08 - Crear proyectos que hagan uso de realidad virtual, realidad aumentada y/o productos multimedia interactivos, videojuegos y/o producción en tiempo real, demostrando habilidades en su diseño y desarrollo. TIPO: Competencias		
HB04 - Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos de videojuegos y animación. TIPO: Habilidades o destrezas		
CP09 - Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Prácticas Académicas Externas		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Prácticas Externas	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	12	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
HB10 - Transferir a un entorno profesional técnicas de arte como diseño de personajes, modelado orgánico e inorgánico, rigging, principios de animación, acting y captura de movimiento, mediante el uso de programas informáticos y elementos de captura de video y/o movimiento. TIPO: Habilidades o destrezas		



HB09 - Transferir a un entorno profesional técnicas de programación como diagramas UML, flowcharts, principios de programación orientada a objetos y patrones de diseño, mediante la utilización de IDEs y motores de videojuegos. TIPO: Habilidades o destrezas		
HB08 - Transferir a un entorno profesional técnicas de diseño como psicología de Gestalt, modelos de diseño MDA o Top Down y Bottom Up, mediante la utilización de programas informáticos punteros. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Trabajo Fin de Grado		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	12	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
HB07 - Aplicar los pilares del diseño y la estética mediante el uso de programas informáticos en el desarrollo de un proyecto audiovisual que recoja elementos de dibujo, modelado, animación y programación cumpliendo unos estándares de calidad. TIPO: Habilidades o destrezas		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 2		
4.2 ACTIVIDADES Y METODOLOGÍAS DOCENTES		
ACTIVIDADES FORMATIVAS		
AF1	Clases expositivas teórico prácticas: Actividad formativa en el aula para la explicación de conceptos, teorías y estudio de casos. Metodología expositiva donde se prioriza la acción del profesor.	
AF2	Proyectos Prácticos en el aula: Actividad formativa en el aula que se orienta a la resolución de problemas, casos prácticos, bajo la supervisión y asesoramiento del profesor.	
AF3	Tutorías Grupales: Actividad formativa donde el profesor/tutor orienta y/o asesora académica y profesionalmente a los estudiantes para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	
AF4	Tutorías Individuales: Actividad formativa donde el profesor/tutor orienta y/o asesora personal, académica y profesionalmente al alumno para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos.	
AF5	Realización de las Prácticas Académicas Externas: Actividad formativa que permite a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en su formación académica favoreciendo la adquisición de competencias que les preparen para el ejercicio de actividades profesionales, faciliten su empleabilidad y fomenten su capacidad de emprendimiento. Es una actividad supervisada por un tutor académico y un tutor en la empresa.	
AF6	Trabajo Autónomo del Alumno: Actividad formativa fuera del aula en la que el estudiante desarrolla su capacidad de aprendizaje autónomo a través de la realización de trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio, En el caso de las Prácticas Académicas Externas , esta actividad formativa consiste en la elaboración de la Memoria de las Prácticas. En el caso del Trabajo Fin de Grado , esta actividad formativa consiste en la preparación del Trabajo Fin de Grado.	
AF7	Evaluación: Actividad formativa que consiste en la demostración de la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos en la asignatura a través de la realización de una prueba de evaluación.	
AF8	Prácticas de plató: Actividades prácticas que los estudiantes llevan a cabo en el plató, utilizando los recursos técnicos necesarios y bajo la supervisión del profesor. Estas prácticas permiten desarrollar habilidades propias del ámbito audiovisual, aplicando conocimientos teóricos adquiridos previamente.	
AF9	Tutorías Individuales PAE: Actividad formativa donde el tutor académico orienta y asesora al alumno en el desarrollo de las prácticas académicas externas.	
AF10	Tutorías Individuales TFG: Actividad formativa donde el tutor académico del TFG orienta y asesora al alumno en la elaboración del Trabajo Fin de Grado.	
METODOLOGÍAS DOCENTES		
MD1	Metodología clásica (lecciones magistrales): El profesor asume el protagonismo en el proceso de aprendizaje. Se constituye en transmisor fundamental del contenido y ejerce de intermediario entre el conocimiento y los estudiantes. Puede utilizar diferentes tecnologías de apoyo en su actividad expositiva como son presentaciones, vídeos, etc. y realizar actividades formativas de análisis, reflexión, debates de la información proporcionada, etc.	
MD2	Aprendizaje Orientado a Proyectos o Basado en Proyectos (ABP) o Learning by Projects o Project Based Learning (PBL): Los estudiantes realizan un proyecto (o varios) en un tiempo determinado. Los proyectos pueden orientarse a la creación de un producto final, la elaboración de un contenido, el diseño de un programa de intervención profesional o la resolución de un problema. Exige utilizar un proceso adecuado de análisis y	



	recogida de información, planificar los procedimientos, estrategias y recursos necesarios, para el diseño y la elaboración del producto, etc. En este proceso, los estudiantes deben aplicar los conocimientos, destrezas y competencias adquiridas y utilizar los recursos adecuados o disponibles. El profesor actúa como supervisor y asesor del trabajo del de los estudiantes. Estos proyectos pueden realizarse en grupo o de manera individual.
MD3	Aprendizaje Basado en Problemas o Problem Based Learning: Esta metodología puede considerarse un subtipo del aprendizaje Basado en Proyectos. En este caso el profesor plantea un conjunto de problemas que los estudiantes deben resolver. Esta metodología suele desarrollarse en grupos reducidos de estudiantes. El profesor presenta el problema, los alumnos buscan información que les permita resolverlo y presentan una solución basada en sus conocimientos y destrezas adquiridas o desarrolladas bajo la supervisión del profesor.
MD4	Aprendizaje Basado en Entornos Laborales (ABEL) o Work Based Learning (WBL): Metodología basada en el aprendizaje en un entorno real realizando actividades definidas en el plan de sus prácticas, lo que ayuda al estudiante a tomar conciencia del trabajo que se desarrolla en la empresa.

4.3 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

ID	Sistema de Evaluación	Descripción
SE1	Realización de Trabajos y Prácticas	Este sistema evalúa a los estudiantes mediante la realización de trabajos específicos y la participación en prácticas relacionadas con su campo de estudio. Se centra en aplicar conocimientos teóricos en situaciones prácticas, fomentando el aprendizaje activo y la adquisición de habilidades prácticas.
SE2	Pruebas de evaluación teórico prácticas	Involucra la aplicación de exámenes o pruebas que combinan preguntas teóricas con ejercicios prácticos. Este enfoque busca evaluar tanto el entendimiento conceptual del estudiante como su capacidad para aplicar esos conceptos en contextos prácticos.
SE3	Asistencia y participación activa	Valora la presencia regular del estudiante en clases y su participación activa en discusiones, proyectos grupales, y otras actividades en clase. Este sistema subraya la importancia de la interacción y el compromiso con el proceso de aprendizaje.
SE4	Evaluación del tutor académico	Se basa en la valoración realizada por un tutor académico asignado, quien supervisa el progreso del estudiante y proporciona orientación y feedback. Esta evaluación puede incluir el desempeño académico, el desarrollo de habilidades y la actitud del estudiante.
SE5	Informe de la memoria de prácticas	Este sistema requiere que los estudiantes preparen y presenten un informe detallado de sus experiencias y aprendizajes durante las prácticas profesionales. Este informe es evaluado para medir la capacidad del estudiante para reflexionar sobre su aprendizaje y aplicar conocimientos teóricos en entornos prácticos.
SE6	Informe del tutor de empresa	Incluye la evaluación realizada por un tutor designado dentro de la empresa o institución donde el estudiante realizó sus prácticas. Esta evaluación proporciona una perspectiva externa sobre el desempeño del estudiante en un contexto profesional real.
SE7	Evaluación del Trabajo Fin de Grado por el tutor	Consiste en la valoración del proyecto o trabajo de fin de grado del estudiante por parte de su tutor académico. Se enfoca en evaluar la calidad del trabajo, la originalidad, y la capacidad del estudiante para llevar a cabo investigación o proyecto de manera independiente.
SE8	Evaluación del Trabajo Fin de Grado y la defensa por un tribunal	Este sistema evalúa tanto el documento final del trabajo de grado como la defensa oral realizada ante un tribunal compuesto por expertos. Busca valorar la competencia del estudiante para comunicar sus hallazgos y defender su trabajo de manera efectiva.
SE9	Evaluación Proyectos prácticos aula-plató	Este sistema evalúa, de manera continua, proyectos realizados con los recursos del plató y aplicados de manera práctica en el aula, donde se aplican los conocimientos y se fomenta la adquisición de habilidades prácticas.

4.4 ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS



5. PERSONAL ACADÉMICO Y DE APOYO A LA DOCENCIA

PERSONAL ACADÉMICO
Ver Apartado 5: Anexo 1.
OTROS RECURSOS HUMANOS
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

7.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	2025
Ver Apartado 7: Anexo 1.	
7.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	
No aplica.	
7.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN	
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

8. SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE LA CALIDAD Y ANEXOS

8.1 SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE LA CALIDAD	
ENLACE	https://www.universidadatlanticomedio.es/universidad/calidad
8.2 INFORMACIÓN PÚBLICA	
<p>SISTEMAS DE INFORMACIÓN A LOS GRUPOS DE INTERÉS (ESTUDIANTES, PROFESORADO, COLECTIVO EMPLEADOR Y SOCIEDAD)</p> <p>La difusión de la oferta de títulos universitarios se realizará a través de los sistemas de comunicación que utiliza la Universidad del Atlántico Medio habitualmente: publicidad gráfica, mailing, envío de notas de prensa, información a través de la página web de la Universidad, asistencia a diversas ferias de educación, visitas a centros educativos, etc.</p> <p>La Universidad del Atlántico Medio, a través del Vicerrectorado correspondiente, pone a disposición de los futuros alumnos, profesores, colectivo empleador y sociedad en general varios sistemas de información sobre la titulación:</p> <ol style="list-style-type: none"> Programa de Orientación Preuniversitaria: la Universidad realiza una campaña de difusión de su oferta académica en coordinación con centros educativos. Este programa incluye diversas actividades de información y orientación dirigido a alumnos de secundaria y bachillerato. El Centro de Orientación e Información para el Empleo (COIE) coordina las visitas que realiza el profesorado de la Universidad a los centros de secundaria y les proporciona la documentación necesaria para informar adecuadamente a las demandas de los potenciales alumnos. Participación en ferias educativas: la Universidad participa en diferentes ferias educativas en la que se realizan sesiones de orientación universitaria, tanto para alumnos nacionales como extranjeros. También informa a las familias y a cualquier persona interesada en el título, ya sea a nivel de estudiante o como profesional, para trabajar (personal docente o de apoyo) o para acoger alumnos en prácticas (colectivo empleador). En estas ferias, se da a conocer la Universidad y el título a la sociedad en general (Por ejemplo: la Feria de Aula). Jornadas de puertas abiertas: con especial atención a los municipios cercanos a la Universidad, se realizan jornadas de puertas abiertas para colegios e institutos. También informa a las familias y a cualquier persona interesada en el título, ya sea a nivel de estudiante o como profesional, para trabajar (personal docente o de apoyo) o para acoger alumnos en prácticas (colectivo empleador). Información en la página web: se realiza un esfuerzo constante de actualización y mantenimiento de la página web, para ofrecer una información completa, eficaz y ordenada de la Universidad, sus titulaciones, su organización y sus actividades, mejorando el nivel de accesibilidad a sus informaciones. Esta es la principal herramienta de difusión de la información del título a todos los grupos de interés (futuros alumnos/as, estudiantes, profesorado, colectivo empleador y sociedad en general). Para ello, la Universidad del Atlántico Medio cuenta con un procedimiento dentro de su Sistema de Garantía Interna de Calidad (SGIC): #Información Pública#, cuyo objetivo es: #indicar el modo cómo se garantiza la publicación periódica de la información actualizada relativa a las titulaciones y servicios asociados a ellas.# (https://www.universidadatlanticomedio.es/Public/Repositorio/Calidad/Manual-de-Procedimientos.pdf) <p>En la página web de la Universidad, se encuentra disponible la información sobre las vías y requisitos de admisión al título según la legislación vigente, así como la documentación que tienen que presentar los alumnos para la matriculación dependiendo del grupo de acceso y de los estudios cursados.</p>	
8.3 ANEXOS	
Ver Apartado 8: Anexo 1.	

PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

RESPONSABLE DEL TÍTULO			
CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Responsable del Título	AYOSE	LOMBA	PÉREZ
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Carretera de Quilmes, 37	35017	Las Palmas	Palmas de Gran Canaria, Las
EMAIL	FAX		
ayose.lomba@pdi.atlanticomedio.es			



REPRESENTANTE LEGAL			
CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Rectora	ANA MARIA	GONZALEZ	MARTIN
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Carretera de Quilmes, 37	35017	Las Palmas	Palmas de Gran Canaria, Las
EMAIL	FAX		
ana.gonzalez@atlanticomedio.es	828019019		
SOLICITANTE			
El responsable del título no es el solicitante			
CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Responsable de Calidad	MAITE	FALCÓN	SANTANA
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Carretera de Quilmes, 37	35017	Las Palmas	Palmas de Gran Canaria, Las
EMAIL	FAX		
maite.falcon@atlanticomedio.es	828019019		

INFORME PREVIO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA

Informe previo de la Comunidad Autónoma: Ver Apartado Informe previo de la Comunidad Autónoma: Anexo 1.

