

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 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales

UNIVERSIDAD SOLICITANTE		CENTRO	CÓDIGO CENTRO
Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir		Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales	46062565
NIVEL		DENOMINACIÓN CORTA	
Grado		Diseño y Narración de Animación y Videojuegos	
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Graduado o Graduada en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos por la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir			
RAMA DE CONOCIMIENTO		CONJUNTO	
Artes y Humanidades		No	
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS		NORMA HABILITACIÓN	
No			
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
NURIA MARTINEZ SANCHIS		Decana Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		20429109A	
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
JOSE MANUEL PAGAN AGULLO		Rector	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		24363788A	
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
NURIA MARTINEZ SANCHIS		Decana Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		20429109A	
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
C/ Quevedo 2		46001	Valencia
E-MAIL		PROVINCIA	TELÉFONO
060@ucv.es		Valencia/València	647418935
			FAX
			963153655



3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999 de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, 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 5-1999, 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 59 de la 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999 de 13 de enero.

	En: Valencia/València, AM 31 de octubre de 2019
	Firma: Representante legal de la Universidad



1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Grado	Graduado o Graduada en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos por la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.

LISTADO DE MENCIONES

No existen datos

RAMA	ISCED 1	ISCED 2
Artes y Humanidades	Diseño	Técnicas audiovisuales y medios de comunicación

NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA

AGENCIA EVALUADORA

Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación

UNIVERSIDAD SOLICITANTE

Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

LISTADO DE UNIVERSIDADES

CÓDIGO	UNIVERSIDAD
072	Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS

CÓDIGO	UNIVERSIDAD
No existen datos	

LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES

No existen datos

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
240	60	9
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
0	162	9

LISTADO DE MENCIONES

MENCIÓN	CRÉDITOS OPTATIVOS
No existen datos	

1.3. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
46062565	Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

1.3.2. Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL	A DISTANCIA
Sí	No	No
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	TERCER AÑO IMPLANTACIÓN
60	60	60



CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN		TIEMPO COMPLETO	
60	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA	
PRIMER AÑO	60.0	60.0	
RESTO DE AÑOS	30.0	78.0	
		TIEMPO PARCIAL	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA	
PRIMER AÑO	12.0	30.0	
RESTO DE AÑOS	18.0	30.0	
NORMAS DE PERMANENCIA			
https://www.ucv.es/Portals/0/documentos/estudios/Normativa%20de%20Permanencia.pdf			
LENGUAS EN LAS 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		



2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
GENERALES
CG1 - Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.
CG2 - Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinarios de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
CG3 - Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.
CG4 - Valorar el compromiso social, los principios de igualdad y los derechos fundamentales.
CG5 - Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
No existen datos
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
E01 - Recabar información de las fuentes culturales (arte, historia, cine, cómic, literatura,...) que le permitan utilizarlas como inspiración y contextualización en las animaciones y videojuegos.
E02 - Aplicar los principios de la ética de su profesión, en las propuestas teóricas y prácticas en el ámbito de la animación y los videojuegos
E03 - Aplicar distintos patrones estéticos en la elaboración de proyectos de animación y videojuegos para generar nuevas propuestas basándose en ellos.
E04 - Explicar de forma razonada cómo la narración es un elemento esencial de la identidad antropológica, a nivel exigible en los estudios del grado.
E05 - Utilizar los conceptos específicos del arte conceptual en los proyectos de animación o videojuegos.
E06 - Desarrollar el guion de un proyecto de animación y videojuegos.
E07 - Elaborar storyboards para proyectos de animación o videojuegos.
E08 - Aplicar los principios de la narrativa audiovisual para elaborar distintos argumentos aplicables a los productos interactivos y de animación.
E09 - Utilizar el dibujo como herramienta básica para la representación de realidades existentes o imaginarias.
E10 - Representar gráficamente la figura humana y su expresión, de forma que pueda servir como material de referencia en diseño de personajes de videojuegos y animaciones.
E11 - Bocetar personajes y las historias en las que están implicados.
E12 - Desarrollar (esculpir, texturizar, iluminar, renderizar y/o animar) componentes orgánicos de la escena en 3d.
E13 - Desarrollar (modelar, texturizar, iluminar, renderizar y/o animar) componentes inorgánicos de la escena en 3d.
E14 - Crear animaciones básicas en 2d que permitan el desarrollo de cabeceras y animaciones propias de un videojuego bidimensional.



E15 - Editar audio y vídeo en relación con animación y videojuegos.
E16 - Diseñar la gráfica visual y los elementos de relación con el usuario (carátulas e interfaces).
E17 - Realizar la producción de efectos especiales, a nivel básico, a aplicar en personajes y escenarios virtuales de animación y videojuegos (tales como humo, fuego, niebla y explosiones y otros).
E18 - Crear o retocar imágenes digitales.
E19 - Preparar recursos de forma analítica en dos y tres dimensiones susceptibles de ser incluidos en los proyectos de animación y videojuegos.
E20 - Desarrollar el código de programación básico necesario para la construcción de un videojuego.
E21 - Elaborar los elementos de jugabilidad del videojuego (reglas, niveles, objetivos, recompensas, etc.) para generar interés en el usuario.
E22 - Aplicar los fundamentos de programación necesarios para el diseño de videojuegos.
E23 - Elegir el hardware y software más adecuado para el desarrollo de proyectos de animación y videojuegos.
E24 - Adaptar proyectos de animación y videojuegos desarrollados en el grado para que puedan ser utilizados en dispositivos con diferentes características de uso (tabletas, móviles, ordenadores...).
E25 - Proponer estrategias de obtención de recursos económicos en proyectos de animación y videojuegos.
E26 - Aplicar a casos reales o figurados la legislación específica que afecta a la animación y videojuegos (producción, distribución, propiedad intelectual, licencias de uso...).
E27 - Diseñar el proceso de organización empresarial en cada una de las fases de creación de un videojuego/animación.
E28 - Desarrollar proyectos en los que se contemplen posibles propuestas de negocio debidamente justificadas en el ámbito de la animación y los videojuegos
E29 - Aplicar los conocimientos adquiridos en el ámbito de la animación y/o videojuegos, a nivel práctico dentro de un entorno empresarial.
E30 - Analizar su propio desempeño en las prácticas externas, relacionando las tareas desarrolladas y los conocimientos previos adquiridos, en el ámbito de la animación y/o videojuegos.
E31 - Realizar un trabajo académico de aplicación en el ámbito de diseño de videojuegos y/o animación, que sirva como compendio o verificación de competencias adquiridas
E32 - Analizar textos de forma crítica y argumentativa a partir de fuentes bibliográficas dentro del ámbito de la ciencia, razón y fe, y relacionado con el diseño de animación y videojuegos.
E33 - Realizar proyectos audiovisuales y de videojuegos teniendo en cuenta el perfil psicológico del público objetivo escogiendo la estrategia más adecuada para su creación.

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo 1.

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

1. REQUISITOS DE ACCESO

Según el Real Decreto 412/2014, de 6 de junio, podrán acceder a los estudios de Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos quienes reúnan alguno de los siguientes requisitos:

- Estudiantes en posesión del título de Bachiller del Sistema Educativo Español o de otro declarado equivalente.
- Estudiantes en posesión del título de Bachillerato Europeo o del diploma de Bachillerato internacional.
- Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios de Bachillerato o Bachiller procedentes de sistemas educativos de Estados miembros de la Unión Europea o de otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad.
- Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios homologados al título de Bachiller del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en sistemas educativos de Estados que no sean miembros de la Unión Europea con los que no se hayan suscrito acuerdos internacionales para el reconocimiento del título de Bachiller en régimen de reciprocidad, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4.
- Estudiantes en posesión de los títulos oficiales de Técnico Superior de Formación profesional, de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño o de Técnico Deportivo Superior perteneciente al Sistema Educativo Español, o de títulos, diplomas o estudios declarados equivalentes u homologados a dichos títulos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4.
- Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios, diferentes de los equivalentes a los títulos de Bachiller, Técnico Superior de Formación Profesional, Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, o de Técnico Deportivo Superior del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en un Estado miembro de la Unión Europea o en otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régi-



men de reciprocidad, cuando dichos estudiantes cumplan los requisitos académicos exigidos en dicho Estado miembro para acceder a sus Universidades.

- g) Personas mayores de veinticinco años que superen la prueba de acceso establecida en este real decreto.
- h) Personas mayores de cuarenta años con experiencia laboral o profesional en relación con una enseñanza.
- i) Personas mayores de cuarenta y cinco años que superen la prueba de acceso establecida en este real decreto.
- j) Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Grado, Máster o título equivalente.
- k) Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Diplomado universitario, Arquitecto Técnico, Ingeniero Técnico, Licenciado, Arquitecto, Ingeniero, correspondientes a la anterior ordenación de las enseñanzas universitarias o título equivalente.
- l) Estudiantes que hayan cursado estudios universitarios parciales extranjeros o españoles, o que habiendo finalizado los estudios universitarios extranjeros no hayan obtenido su homologación en España y deseen continuar estudios en una universidad española. En este supuesto, será requisito indispensable que la universidad correspondiente les haya reconocido al menos 30 créditos ECTS.
- m) Estudiantes que estuvieran en condiciones de acceder a la universidad según ordenaciones del Sistema Educativo Español anteriores a la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre.

2. CRITERIOS DE ADMISIÓN

La Comisión de Coordinación Académica del Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos, será el órgano responsable de gestionar y aplicar los criterios de admisión definidos garantizando el cumplimiento de los principios generales de admisión recogidos en el RD412/2014, y asegurando el respeto a los principios de igualdad, no discriminación, mérito y capacidad del estudiante. Dicha comisión está formada por el Decano de la Facultad, que actuará como Presidente, el Secretario de la Facultad, el Vicedecano o Responsable académico del Grado y el Secretario Técnico (representante de la secretaría administrativa) y se reunirá al menos en dos ocasiones en el plazo previo al periodo establecido de matrícula.

2.1 Perfil de ingreso recomendado:

El perfil del/de la estudiante que acceda a los estudios de Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos es el de una persona que tiene:

- Vocación específica para estos estudios.
- Sensibilidad social, ambiental y ética.
- Interés en la cultura digital con una especial atención a las producciones audiovisuales relacionadas con la animación y el videojuego
- Capacidad de trabajo, esfuerzo y dedicación.
- Capacidad de diálogo y trabajo de equipo.
- Capacidad probada de rendimiento académico,

Por ello, los criterios de admisión se han definido de manera que dan preferencia a aquellos/as estudiantes que hayan cursado sus estudios de Bachillerato (o equivalente) en las áreas de Humanidades y Ciencias Sociales, Artes y Tecnológico; o bien Formación Profesional en las áreas de Artes Gráficas, Comercio y Marketing, Imagen y Sonido, Informática y Comunicaciones, descritas en el RD 1892/2008, de 14 de noviembre; como se indica en el apartado: ¿2.3 Orden de prelación en la adjudicación de plazas¿.

2.2 Oferta de plazas y criterios de adjudicación

El número de plazas ofertadas para el Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos es de 60 plazas de nuevo ingreso. Las plazas se reparten entre los estudiantes que acceden por diferentes vías del siguiente modo:

2.2.1 Cupo general y porcentajes de reserva de plazas

Las plazas del cupo general se adjudicarán a los/las estudiantes que reúnan alguno de los siguientes requisitos:

1. Tener superada la PAU establecida en el RD 1892/2008, de 14 de noviembre, o estar en posesión de cualquiera de los títulos y certificados que se indican a continuación:
 - Título de bachillerato establecido por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
 - Título de bachillerato establecido por la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.
 - Certificado acreditativo de haber superado el curso de orientación universitaria.
 - Certificado acreditativo de haber superado el curso preuniversitario.
 - Cualquiera otro título que el Ministerio de Educación declare equivalente, a estos efectos, al título de bachillerato regulado por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
 - Título homologado al título español de bachillerato para estudiantes de sistemas educativos extranjeros.
2. Cumplir los requisitos exigidos para el acceso a la universidad en los sistemas educativos de Estados miembros de la Unión Europea o de otros estados con los que España suscriba acuerdos internacionales en esta materia, según lo previsto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.



3. Poseer un título de técnico superior de formación profesional, enseñanzas artísticas o de técnico deportivo superior, a los que se refiere la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, o títulos equivalentes.

La nota de acceso al Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos para los estudiantes de PAU y Bachiller (o equivalente) se calcula a partir de la nota media de bachillerato (60%) y la media aritmética de la fase general (40%) y se ponderará posteriormente como se indica en el apartado: ¿2.3 Orden de prelación en la adjudicación de plazas¿. Del mismo modo, en el caso de los estudiantes poseedores de un título de técnico superior de formación profesional se considerará la nota media de su expediente académico, que posteriormente se ponderará como se indica en el apartado: ¿2.3 Orden de prelación en la adjudicación de plazas¿.

Del número total de plazas ofertadas en el título, y siempre que el estudiante cumpla los requisitos académicos correspondientes, se realizarán los siguientes porcentajes de reserva por colectivos:

a) Titulados universitarios o equivalentes. Se reserva el 3 por 100 de las plazas. Se ordenarán en virtud de la nota media del expediente académico de la titulación que les da acceso.

b) Alumnado con discapacidad. El Consejo de Gobierno de la Universidad Católica de Valencia ha acordado establecer un porcentaje de reserva de plazas del 5% para personas con discapacidad, entendiéndose que la universidad en su cupo general no vetará el acceso a ningún estudiante con discapacidad en todos sus centros, asimismo velará por que se desarrollen las adaptaciones curriculares que sean necesarias en cada uno de los casos. Para dar respuesta a este planteamiento, está impulsando el servicio de atención a la discapacidad en todas sus sedes y recientemente ha suscrito un convenio con COCEMFE (Comunidad Valenciana), para favorecer el acceso de las personas con discapacidad a la universidad.

c) Alumnado con la Calificación de Deportista de Alto Nivel. Se reserva el 3 por 100 de las plazas para los estudiantes que el Consejo Superior de Deportes califique y publique como Deportistas de Alto Nivel antes del 15 de junio del año en curso, así como aquellos que la Comunitat Valenciana clasifique como Deportistas de Élite (Nivel A o B) y que figuren como tales en la relación publicada en el DOCV, o que cumplan los requisitos que establezca el Consejo de Coordinación Universitaria. Se ordenarán de acuerdo con la nota de su procedimiento de acceso.

d) Mayores de 25 años. Se reserva el 3 por 100 de las plazas para los estudiantes mayores de 25 años que conforme a lo establecido en el RD 412/2014, tengan superada la correspondiente prueba de acceso (fase general y fase específica).

e) Mayores de 40 años. Se reserva el 1 por 100 de las plazas para los estudiantes mayores de 40 años que acrediten experiencia laboral o profesional. El procedimiento de selección de estos estudiantes tendrá en cuenta su experiencia laboral y profesional, que se ponderará del siguiente modo:

- Experiencia profesional: 70%

- Entrevista Personal: 30%

En cuanto a la **experiencia profesional** se contemplará lo siguiente: Se exigirá como mínimo 3 años de experiencia profesional en los últimos 5 años que se puntuará, según el Tipo de Experiencia Profesional, del siguiente modo:

1. Experiencia profesional en el ámbito de Animación y/o Videojuegos: 5 puntos.
2. Experiencia profesional en otros ámbitos digitales o de diseño: 3 puntos.
3. Otros ámbitos: 1 punto.

La documentación a aportar para la acreditación de la experiencia laboral consistirá en un currículum así como certificados, contratos de trabajo e informes de vida laboral de las empresas u organismos correspondientes, que incluyan la categoría profesional así como el detalle de las actividades realizadas.

Por otra parte, la **entrevista personal**, se realizará ante la Comisión de Coordinación Académica anteriormente descrita, con objeto de clarificar, en caso necesario, algunos de los aspectos que figuren en la documentación aportada, así como valorar el grado de adecuación de los conocimientos previos y las competencias del candidato al perfil de ingreso del título. La puntuación obtenida estará dentro del rango entre 0-5 puntos.

CRITERIOS ADMISIÓN MAYORES40 AÑOS			
PONDERACIÓN GLOBAL (%)	ÍTEM A VALORAR	ÁMBITO	PUNTUACIÓN
70,00%	Experiencia Laboral	Animación o Videojuegos	5 puntos
		Ámbitos digitales o del diseño	3 puntos
		Otros	1 punto
30,00%	Entrevista personal	--	0-5 puntos

f) Mayores de 45 años. Se reserva el 1 por 100 de las plazas para los estudiantes mayores de 45 años que, conforme a lo establecido en el RD 412/2014, tengan superada la correspondiente prueba de acceso y superen una entrevista de aptitud.

De acuerdo con el dispuesto en el RD 412/2014, de 6 de junio, las plazas que queden sin cubrir en los cupos de reserva serán acumuladas a las ofertadas para el cupo general. Los estudiantes que reúnan los requisitos para solicitar la admisión por más de un porcentaje de reserva podrán hacer uso de dicha posibilidad.

2.3 Orden de prelación en la adjudicación de plazas

Con objeto de adaptar todo lo posible el perfil de ingreso del estudiante al Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos, se han definido unos criterios de preferencia considerando lo estipulado en el RD 412/2014 y respetando los principios de igualdad, no discriminación, mérito y capacidad del estudiante. Por ello, para todos los estudiantes que cumplan con los requisitos de acceso previstos en el RD 412/2014, se les aplicará una ponderación adicional basada en la tipología de estudios previos cursados, rama de conocimiento y expediente académico del estudiante a fin de establecer un orden de prelación en la asignación de plazas.

Así, la adjudicación de plazas se hará atendiendo a los criterios de preferencia que se describen a continuación:

- A los/las estudiantes procedentes de **PAU y que posean un título de Bachiller** (o un título que el Ministerio de Educación considere equivalente, incluidos los títulos homologados al bachillerato para estudiantes de sistemas educativos extranjeros) de las áreas de Humanidades y Ciencias Sociales, Artes y Tecnológico, se les aplicará una ponderación en su nota de acceso al Grado del 60%. Para el resto de áreas se les aplicará una ponderación del 15%.



- A los/las estudiantes que accedan por estar en posesión de un **título de técnico superior de formación profesional** en las áreas de Artes Gráficas, Comercio y Marketing, Imagen y Sonido, Informática y Comunicaciones, se les aplicará una ponderación en la nota media de su expediente académico del 30%. Para el resto de áreas se les aplicará una ponderación del 10%.

FORMA DE ACCESO	ÁREA	PODERACIÓN SOBRE NOTA DE ACCESO/EXPEDIENTE ACADÉMICO
PAU Y Bachiller (o equivalente)	Humanidades y Ciencias Sociales	60%
	Artes	60%
	Tecnológico	60%
	Otras	15%
Formación Profesional	Artes gráficas	30%
	Comercio y Marketing	30%
	Imagen y sonido	30%
	Informática y comunicaciones	30%
	Artes y artesanías	30%
	Otras	10%

Indicar que para la adecuación del perfil de ingreso de los/las estudiantes que accedan a este Grado, desde áreas consideradas no prioritarias, la Universidad ofrece a los estudiantes de primer curso la posibilidad de realizar gratuitamente clases de nivelación de ¿Introducción a programas de diseño¿ y ¿Dibujo artístico¿ con el objeto de asentar las bases del conocimiento previo requerido en este Grado. Estas necesidades serán determinadas por la Comisión de Coordinación Académica una vez realizada la matrícula.

2.4 Adjudicación de plazas a los estudiantes que quedan en lista de espera

A los estudiantes que no hayan sido admitidos en la titulación se les adjudicará un número de orden en la lista de espera del título según el resultado de la aplicación de la ponderación sobre su nota de acceso/expediente académico.

Si, finalizada la matrícula de los estudiantes admitidos, algún estudiante hubiese causado baja en el título, se contactará con los estudiantes (por el medio que ellos hayan escogido: teléfono o correo electrónico) según riguroso orden de lista de espera y se procederá a su matrícula hasta completar el total de plazas ofertadas.

2.5 Información pública y atención individualizada

La Universidad proporciona a los/las estudiantes admitidos una fecha y hora para su matriculación.

La información de los criterios de admisión a las titulaciones que se cursan en la UCV, es fácilmente accesible, puesto que la Universidad dispone de una página web con un menú dedicado únicamente a Nuevos Alumnos (www.ucv.es), en la que se facilita de forma sencilla y dinámica toda la información sobre los puntos de Atención a Nuevos Alumnos, formas de acceso, criterios de admisión de cada título, oferta académica, tasas y cualquier información adicional. En muchas ocasiones, desde la Oficina de Nuevos Alumnos, una vez informado el estudiante de los requisitos de acceso y admisión, se concierta una entrevista del posible futuro estudiante con los responsables del título en caso de que precisen información más detallada sobre los estudios a cursar e incluso se ofrece la posibilidad de visitar las instalaciones disponibles.

En la información pública se ofrece también la posibilidad de solicitar información telefónicamente en el 902300099, acercándose a las oficinas de Atención a Nuevos Alumnos o vía correo electrónico sobre cualquier cuestión de interés.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

Una vez matriculados, los estudiantes tienen a su disposición cuatro mecanismos de apoyo durante su formación en la UCV:

- 4.3.1. El Servicio de Apoyo y Orientación
- 4.3.2. El Programa de Acción Tutorial
- 4.3.3. El Servicio de Defensa del Alumnado
- 4.3.4. El Servicio de Inserción Laboral y Gestión de Bolsas de Trabajo

4.3.1. SERVICIO DE APOYO Y ORIENTACIÓN

El Servicio de Orientación (S.O.) es un servicio gratuito que ofrece la UCV a todos sus estudiantes y está formado por 3 psicólogos, 2 pedagogas, 1 psicopedagoga y el coordinador del mismo. Su función es orientar de forma individual o a través de talleres las demandas puntuales que el alumnado pueda solicitar tanto en el ámbito psicológico como pedagógico o de orientación para el grado.

Este Servicio está presente en todos los edificios de la UCV tanto en la ciudad de Valencia (Sedes de Santa Úrsula, San Juan Bautista, Virgen de los Desamparados, San Carlos Borromeo) como en Godella y la Ribera (Alicia y Carcaixent).

El trabajo del Servicio de Orientación se puede concretar en cuatro líneas de actuación fundamentales: información al alumno, apoyo a profesores-tutores, atención individual al alumno y atención grupal o talleres.

A- Información al estudiante

El Servicio de Orientación elabora una Guía Universitaria con información sobre la UCV y ayuda para que el estudiante no se pierda nada de lo que ha de hacer y puede hacer en la universidad.



La Guía Universitaria está disponible a través de la web, lo cual permite al estudiante acceder a la información necesaria para responder a las preguntas más frecuentes entre el alumnado. El S.O. se encarga de su continua actualización y para ello mantiene un contacto directo con el responsable de la página web de la Universidad.

El Servicio de Orientación también sirve como enlace con los distintos servicios, atendiendo solicitudes de información (recibidas a través de correo electrónico o de forma personal) por ejemplo sobre Titulaciones en España o el extranjero, convalidaciones desde otras universidades de España y del extranjero, Intercambios internacionales, temas de matrícula (libre configuración, becas, plazos de matrícula, cambio de convocatorias, etc.) o en temas de orientación profesional e inserción laboral.

B-Apoyo a Profesores/as-Tutores/as

Además de colaborar en el momento de ingreso de los nuevos estudiantes al **Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos**(la Semana 0 del Plan de Acción Tutorial), el Servicio de Orientación apoya al profesor tutor del **Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos**, en Coordinación con la responsable del Plan Tutorial de la UCV, a través de distintas reuniones a lo largo del curso. En ellas, el S.O. asesora y apoya al tutor en cuestiones propias del servicio, ya sean temas académicos (adecuación de técnicas de estudio, gestión del tiempo, etc.) como de orientación personal (resolución de problemas, derivación de alumnos, etc.). Así mismo, el S.O. realiza sesiones prácticas de intervención en el aula, en horas de tutoría y a petición del profesor-tutor, en temas propios del S.O. (Técnicas de trabajo intelectual¿)

C-Atención individual a estudiantes

La atención individual se dirige a ayudar al alumnado respecto a:

1. atención y orientación personal
2. atención y orientación pedagógica

a) La atención y orientación personal incluye la resolución de consultas sobre:

- Realidad emocional y conflictos familiares.
- Problemas de autoestima.
- Cuestión de problemas personales
- Ansiedad ante los exámenes
- Miedo a hablar en público.
- Seguimiento crisis de ansiedad.
- Falta de autocontrol.
- Atención telefónica a padres y otros profesionales relacionados con la problemática del alumno.
- Desarrollo de técnicas de relajación aplicadas a la resolución de conflictos emocionales.
- Gestión de emociones.
- Conflictos comunicativos.

b) La atención y orientación pedagógica incluye la resolución de consultas sobre:

- Desarrollo de estrategias de aprendizaje adecuadas.
- Desarrollo técnicas de relajación aplicadas al estudio.
- Gestión de tiempo y planificación.
- Ayuda y consejo a la hora de decidir qué asignaturas optativas y de libre elección son las que mejor se ajustan a los proyectos académicos del alumno/a.
- Valoración y adecuación de métodos de estudio personal.
- Técnicas de trabajo intelectual.
- Expresión oral y escrita.
- Comprensión escrita.

D-Atención grupal: Talleres

El Servicio de Orientación ofrece a los estudiantes una serie de talleres, con el fin de dotarlos de estrategias para superar con éxito sus estudios, tanto en el área académica como personal y/o profesional. Éstos son gratuitos y se realizando durante todo el curso, en turnos de mañana y tarde para que puedan participar, en horario no lectivo, todos los estudiantes de la universidad.

Los talleres ofertados son los siguientes:

TTI: Técnicas de Trabajo Intelectual

El objetivo de este taller es que el alumno conozca y reflexione sobre su forma de estudiar, y dotarle de técnicas o estrategias que le ayuden a organizar su tiempo de estudio para optimizar su rendimiento, minimizar su esfuerzo y maximizar su eficacia.

Ans. Ex.: Ansiedad ante los Exámenes

El objetivo de este taller es proporcionar estrategias de afrontamiento para la situación de ansiedad ante los exámenes a través de técnicas de relajación, así como otras técnicas cognitivas de detección y detención de pensamientos que están produciendo la ansiedad.

HHSS I y HHSS II: Habilidades Sociales nivel I y nivel II

El objetivo del taller consiste en ayudar a los estudiantes a mejorar su capacidad de comunicarse y relacionarse eficazmente con los demás tanto a nivel de conductas como de pensamientos y emociones.

I.E: Inteligencia Emocional

El objetivo de este taller es profundizar en el conocimiento de uno mismo para comprenderse mejor en lo que se es y en lo que se hace trabajando la autoestima, el autocontrol, la resolución de problemas, la responsabilidad y la autorrealización.

T.E.: Trabajo en Equipo



El objetivo de este taller es que el estudiante tome conciencia de las ventajas y desventajas del trabajo en equipo así como los aspectos que aparecen en él y dotarlo de estrategias para realizar un trabajo en equipo eficaz.

4.3.2. PROGRAMA DE ACCIÓN TUTORIAL

El Programa de Acción Tutorial de la Universidad Católica San Vicente Mártir tiene la finalidad de mejorar la oferta formativa de la Universidad orientándola a la formación personal y completa de los alumnos que acceden por primera vez a los estudios universitarios, de tal manera que el programa suponga un factor de mejora de la calidad dentro de su proyecto educativo y ayude a incrementar la satisfacción de los estudiantes.

La tutoría es un espacio idóneo para la consecución de un aprendizaje eficaz dado que permite hacer un seguimiento de los avances del alumnado durante su primer año en la Universidad, y ofrecer una orientación personalizada en función de las dificultades con las que se va encontrando.

A-Objetivos

El programa se lleva a cabo teniendo como marco de referencia la adaptación del alumno al entorno universitario y el aprovechamiento óptimo de su rendimiento académico con el fin primordial de favorecer su autonomía, nivel de responsabilidad y desarrollo personal:

- **Objetivos informativos:** facilitar la integración de los estudiantes que acceden por primera vez a la Universidad, informándoles y asesorándoles acerca de los procedimientos necesarios para una buena adaptación al entorno universitario.
- **Objetivos formativos:** realizar un seguimiento del desarrollo académico de los estudiantes que permita detectar sus necesidades educativas y por tanto facilitar la mejora del rendimiento de sus estudios y un mejor aprovechamiento de la oferta formativa de la UCV.

B-Medios

Los medios con los que cuenta para el cumplimiento de los objetivos citados son los siguientes:

- Un profesor/a tutor/a del **Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos**, que asesora al estudiante de 1º, con respecto a todos aquellos temas cuya resolución facilite su integración en la Universidad, para lo cual le proporciona información sobre su titulación, su recorridocurricular, las técnicas de estudio más adecuadas, así como de los servicios del conjunto de la Universidad.
- La Coordinación del Programa, cuyas actuaciones están orientadas a la dirección y seguimiento de los objetivos y estrategias de intervención que se plantean.

C-El perfil del tutor/a

El perfil del tutor/a que la UCV selecciona debe poseer una comunicación fluida con el estudiante y con el grupo asignado. Para ello, entre sus capacidades deben figurar:

a.Las relacionadas con la capacidad para la acción tutorial:

- Empatía, cordialidad y capacidad para crear un clima de confianza con el estudiante.
- Respeto y atención en el trato con el alumno y el grupo.
- Capacidad para escuchar los problemas de los alumnos.

b.Las relacionadas con la capacidad para orientar a los estudiantes para la mejora de su adaptación al entorno universitario:

- Conocimiento del plan de estudios del **Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos** y de aquellos aspectos relacionados con la normativa interna de la Universidad
- Capacidad para resolver dudas relacionadas con el currículo académico del estudiante.
- Capacidad para orientar al estudiante en metodología y técnicas de estudio.
- Capacidad para diagnosticar las dificultades y para realizar las acciones pertinentes para resolverlas, o en su caso realizar la canalización adecuada y oportuna del estudiante a instancias que le proporcionan una atención especializada.
- Capacidad para estimular el desarrollo independiente del estudiante.

D-Estrategias de actuación

De acuerdo con los objetivos citados, el tutor realiza una serie de acciones las cuales pueden desglosarse en tres campos de actuación:

1. Informativas (tutor transmisor y receptor de información):

- Aspectos generales de la Universidad
- Aspectos específicos acerca del **Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos**.
- Derivación a servicios de la UCV

b.Seguimiento académico en cuanto al rendimiento individual y su seguimiento específico:

- Estudiantes con necesidades especiales
- Estudiantes de excelencia
- **Orientación** en colaboración con el Servicio de Orientación de la UCV

D.1- Estrategias de actuación. Las acciones del tutor respecto a los estudiantes autorizados.

1. Informar y asesorar acerca de los procedimientos necesarios para una buena adaptación al entorno universitario para lo cual los tutores colaboran con las Jornadas de Acogida para la presentación Institucional de la Universidad y gestionan la Semana 0 con el objetivo de proporcionar a los alumnos la información necesaria para favorecer su integración y adaptación al nuevo entorno académico.
2. Conocer a los estudiantes del grupo asignado realizando un seguimiento del mismo a través de:
 - Elaboración de una ficha personalizada de cada estudiante que recoja el perfil, motivo de la elección de la titulación y nivel de expectativas entre otros aspectos.
 - Entradas periódicas en el aula para la realización de tutorías grupales.
 - Atención a conflictos de grupo.



- Gestión de la elección de Delegados de curso: (entrega de documento con funciones del Delegado y Acta reuniones mensuales).
3. Seguimiento individualizado en casos puntuales:
 - Pase de cuestionarios sobre aspectos académicos, dificultades y hábitos de estudio, grado asistencia, organización horarios, asistencia a tutorías.
 - Atención especial a estudiantes de bajo rendimiento con el fin de orientar a alumnos en la gestión de su expediente.
 4. Derivar hacia el Servicio de Orientación a los alumnos que así lo requieran.
1. Informar sobre los siguientes temas: itinerarios, asignaturas que presentan más dificultad para los estudiantes, asignaturas de libre elección relacionadas con la titulación, la oferta de asignaturas optativas, las prácticas, todo ello en colaboración directa y bajo la supervisión de los Vicedecanos de cada titulación.
 2. El pase de la encuesta de satisfacción con el PAT se realizará en cada grupo tutorizado con el fin de conseguir:
 - Percepción de una influencia positiva de la tutoría en el desarrollo académico de los estudiantes.
 - Percepción de una influencia positiva de la tutoría en la integración del estudiante.
 - Satisfacción del estudiante con el programa de tutorías.
 - Satisfacción del estudiante con la actuación del tutor asignado.

D.2- Estrategias de actuación. Las acciones del tutor/a respecto a los docentes del grupo autorizado.

1. El/La tutor/a se presentará e informará a los docentes acerca del grupo en una reunión a comienzos de cuatrimestre.
1. El/La tutor/a debe recibir información de los docentes sobre incidencias significativas que afecten al grupo o a estudiantes en particular a través de:
 - Contacto por mail
 - Pase cuatrimestral de cuestionario sobre valoración del grupo
 - Reunión cuatrimestral
 - Envío de notas de exámenes en las convocatorias correspondientes
1. El/La tutor/a se coordinará en caso necesario, con el Decano para mantenerle informado de temas puntuales que requieran su conocimiento y/o autorización.

Nota: No se ha asignado ninguna función a la acción tutorial que atribuya a las familias el acceso a la información académica que pudiera afectar a los derechos fundamentales de los estudiantes.

D.3- Estrategias de actuación. El/La tutor/a y la Coordinación del Programa.

1. El Coordinador del programa mantendrá contactos quincenales con los tutores a través de reuniones quincenales en las que el/La tutor/a aportará un Acta con los aspectos a tratar en la citada reunión.
2. La Coordinación del Programa en colaboración con el Departamento de calidad de la Universidad, gestionará la realización de la encuesta de satisfacción con respecto a la acción tutorial, en cada uno de los grupos tutorizados.
3. El/La tutor/a remitirá al Coordinador del programa un Informe cuatrimestral que se entregará al Vicerrectorado de Ordenación académica y que detallará los siguientes aspectos:
 - Grado de cumplimiento de los objetivos marcados a comienzos del cuatrimestre.
 - Valoración de la evolución del grupo autorizado.
 - Principales acciones realizadas.
 - Propuestas de mejora.
 - Indicadores de rendimiento de las asignaturas del cuatrimestre y anuales en su caso.

4.3.3 SERVICIO DE DEFENSA DEL ALUMNADO

El defensor universitario en la UCV es la persona que tiene que velar por el respeto a los derechos y las libertades de los profesores, estudiantes y personal de administración y servicios. Sus actuaciones deben estar dirigidas siempre hacia la mejora de la calidad universitaria en todos sus ámbitos (LOU 6/2001, 21 de diciembre).

Es la persona que actúa como mediadora en aquellos conflictos en los que se solicita su intervención.

Sus funciones son:

- Recibir y tramitar las inquietudes, necesidades y quejas que se presenten individual o colectivamente.
- Apoyar las inquietudes, necesidades y quejas que puedan significar un bien para la comunidad universitaria o para el estudiante.
- Mediar en aquellos conflictos en los que se solicite dicha intervención.
- Atender y derivar al servicio adecuado o al Decanato de la Facultad las consultas y duda sobre cuestiones académicas y administrativas.
- Formular recomendaciones a los distintos servicios de la Universidad.

4.3.4 SERVICIO DE INSERCIÓN LABORAL Y GESTIÓN DE BOLSAS DE TRABAJO

Realización de Talleres de Inserción Laboral, con contenidos sobre:

- Herramientas de búsqueda de empleo y su uso.
- Yacimientos de empleo para egresados en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos.
- Entrevista de trabajo.
- Herramientas de selección de personal: dinámicas, tests psicotécnicos,¿
- Empleo público.
- Tipos de contratos.
- ¿Qué debo saber cuándo me contratan?
- ¿Qué debo hacer cuando se acaba la relación contractual?



Otras tareas a realizar por el Servicio son:

- Realización de tutorías individualizadas sobre inserción profesional a alumnos del grado y futuros egresados.
- Preparación en grupo de procesos de selección para ofertas concretas.
- Recepción y gestión de ofertas de trabajo y becas para profesionales de Multimedia, Animación y Videojuegos.
- Seguimiento profesional de egresados y realización de un análisis anual de la inserción profesional de los egresados en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos.

4.3.5 CURSOS DE NIVELACIÓN

La Universidad ofrece a los estudiantes de primer curso la posibilidad de cursar gratuitamente clases de nivelación de Informática de usuario, con el objeto de asentar las bases de los conocimientos previos.

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

REGLAMENTO SOBRE RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIA DE CRÉDITOS EN LAS ENSEÑANZAS DE GRADO Y MÁSTER

(Aprobado por Consejo de Gobierno de 27.05.2011 y Modificado por Consejo de Gobierno de 26.10.2012)

Exposición de motivos

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, establece en su artículo 6.1 que las Universidades deberán elaborar y hacer pública su normativa sobre reconocimiento y transferencia de créditos con el objeto de hacer efectiva la movilidad de estudiantes, dentro y fuera del territorio nacional.

El Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, modifica parcialmente el contenido de diversos artículos del Real Decreto 1393/2007 en el sentido de introducir nuevas posibilidades en materia de reconocimiento de créditos en estudios de Grado y de Máster Universitario. La nueva regulación permite el reconocimiento de créditos cursados no sólo en estudios universitarios oficiales sino también aquellos obtenidos en los estudios a los que se refiere el artículo 34.1 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, y también el reconocimiento en forma de créditos de la experiencia laboral y profesional acreditada.

Además, la aprobación del Estatuto del Estudiante Universitario, por Real Decreto 1791/2010, de 30 de diciembre, en su artículo 6, establece el derecho de los estudiantes, en cualquier etapa de su formación universitaria, al reconocimiento de los conocimientos y las competencias o experiencia profesional adquiridas con carácter previo. Asimismo, encarga a las Universidades el establecimiento de las medidas necesarias para que las enseñanzas no conducentes a la obtención de titulaciones oficiales que cursen o hayan sido cursadas por los estudiantes, les sean reconocidas total o parcialmente, siempre que el título correspondiente haya sido extinguido y sustituido por un título oficial de Grado.

Este Reglamento establece la regulación por la que se podrá obtener el reconocimiento de créditos desde estudios universitarios oficiales o los denominados títulos propios universitarios, mediante la validación de la experiencia laboral o profesional a efectos académicos, desde estudios superiores no universitarios, tal como establece el artículo



36.d) y e) de la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril, y por la realización de actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación, de acuerdo con el artículo 46.2.i) de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades. Además, se regula la forma en la que se producirá la transferencia de créditos, anotando en el expediente del estudiante todos los créditos superados en enseñanzas oficiales que no hayan sido utilizados para la obtención de un título. Por otro lado, se define la adaptación como el

cambio desde los estudios universitarios correspondientes a la regulación anterior al EEES a los estudios oficiales de Grado o de Master Universitario.

Asimismo se recogen en la presente norma las novedades introducidas en materia de reconocimiento por el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior.

El Reglamento contempla, asimismo, los procedimientos que han de guiar la tramitación de los reconocimientos, transferencia y adaptaciones de los estudiantes y los órganos competentes para resolver.

Capítulo I Disposiciones generales

Artículo 1.- Objeto y ámbito de aplicación.

El presente Reglamento tiene por objeto regular el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos a aplicar en los estudios universitarios oficiales de Grado y Máster de la Universidad Católica de Valencia *¿San Vicente Mártir¿*, de acuerdo a los criterios generales que sobre el particular se establecen en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio.

Artículo 2.- Definiciones.

A los efectos previstos en este Reglamento:

a) Se entiende por RECONOCIMIENTO la aceptación por parte de la Universidad Católica de Valencia *¿San Vicente Mártir¿* de los créditos que tengan relación con los estudios a los que se accede y que hayan sido obtenidos, en la misma u otra universidad, en unas enseñanzas oficiales o en estudios a los que se refiere el artículo 34.1 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades (en adelante, Títulos Propios), o en Estudios Superiores oficiales no universitarios, así como de las actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias o de cooperación y también de la experiencia laboral o profesional acreditada. Estos créditos serán computados por la Universidad Católica de Valencia *¿San Vicente Mártir¿* a efectos de la obtención de un título oficial.

b) Se entiende por TRANSFERENCIA la anotación en los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante, de todos los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en la misma u otra universidad, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

c) Se entiende por ADAPTACIÓN el proceso mediante el cual las asignaturas cursadas y superadas en el plan a extinguir de un estudio de la Universidad Católica de Valencia *¿San Vicente Mártir¿* ¿previo a la regulación del Real Decreto 1393/2007- se

convalidan por otras en el nuevo plan del estudio que lo sustituye. También se

denominará adaptación cuando este proceso se realice desde un título propio de la Universidad Católica de Valencia *¿San Vicente Mártir¿* a un Grado o Master Universitario que lo sustituya por extinción.

d) Se denomina RESOLUCIÓN DE RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIA el documento por el cual la Comisión Académica de Título (CAT) de la Facultad correspondiente acuerda el reconocimiento y/o transferencia de los créditos objeto de solicitud. En la referida resolución se harán constar los créditos reconocidos y/o transferidos y, en su caso, las asignaturas o materias que deberán ser cursadas y las que no, por considerar adquiridas las competencias de esas asignaturas con los créditos reconocidos.



e) Se denomina TITULACIÓN DE ORIGEN aquélla en la que se han cursado los créditos objeto de reconocimiento y/o transferencia. Se denominará TITULACIÓN DE DESTINO aquélla para la que se solicita el reconocimiento o la transferencia de los créditos.

Capítulo II Reconocimiento de créditos

Artículo 3.- Criterios generales para el reconocimiento de créditos en enseñanzas de Grado.

El reconocimiento de créditos desde la titulación de origen del estudiante se realizará a la enseñanza oficial de Grado que se solicite, conforme a los siguientes criterios generales:

3.1.- Créditos obtenidos en enseñanzas universitarias oficiales.

En el caso de enseñanzas universitarias oficiales, podrán ser reconocidos los créditos superados en origen en cualquier materia/asignatura teniendo en cuenta:

- a) La adecuación entre las competencias y conocimientos asociados a las materias/asignaturas superadas por el estudiante y los previstos en el plan de estudios de la titulación de destino o bien que tengan carácter transversal.
- b) La adecuación señalada deberá valorar igualmente los contenidos y créditos asociados a las materias/asignaturas previamente superadas y su equivalencia con los de las materias o asignaturas que las desarrollen, para las cuales se solicita reconocimiento de créditos.
- c) A los efectos indicados en el apartado anterior la equivalencia mínima que debe darse para poder llevar a cabo el reconocimiento de créditos correspondientes será de un 75 por 100.

3.2.- Créditos obtenidos en enseñanzas universitarias no oficiales.

En el caso de enseñanzas universitarias no oficiales conducentes a la obtención de títulos a los que se refiere el artículo 34.1 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de

Universidades, modificada por la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril, podrán ser reconocidos

los créditos superados en origen en cualquier materia en los mismos términos que los indicados en el apartado anterior y con las limitaciones indicados en el apartado siguiente.

3.3.- Limitaciones al reconocimiento por enseñanzas universitarias no oficiales o por experiencia laboral y profesional acreditada.

En el caso de los créditos reconocidos por haber cursado enseñanzas universitarias no oficiales, o los reconocidos a partir de la experiencia profesional o laboral acreditada, el número de créditos reconocidos en conjunto, no podrá ser superior al 15 por ciento del total de créditos que constituyan el plan de estudios. El reconocimiento de estos créditos no incorporará calificación de los mismos por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente.

No obstante lo anterior, los créditos procedentes de títulos propios podrán, excepcionalmente, ser objeto de reconocimiento en un porcentaje superior al señalado en el párrafo anterior o, en su caso, ser objeto de reconocimiento en su totalidad siempre que el correspondiente título propio haya sido extinguido por un título oficial.

La excepcionalidad señalada en el párrafo anterior, podrá ser aceptada por la Comisión Académica de Título de la correspondiente Facultad, siempre que los créditos aportados para su reconocimiento correspondan a un título propio de la UCV y se den las circunstancias requeridas para ello en el artículo 6.4 del Real Decreto 1393/2007 modificado por Real Decreto

861/2010, de 2 de julio.



3.4.- Trabajo Fin de Grado y de Máster.

De conformidad con lo que establece el artículo 6.2 del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, no podrán ser objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a los trabajos de fin de Grado y de Máster.

3.5.- Reconocimiento por estudios oficiales no universitarios.

El artículo 6 de Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, en sus apartados 2 y 3, establece que podrán ser reconocidas en forma de créditos las enseñanzas oficiales no universitarias.

El artículo 2.1 del Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, establece que podrá ser objeto de reconocimiento de créditos en grados universitarios los siguientes estudios:

- a) Títulos de Graduado en Enseñanzas Artísticas,
- b) Títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño. c) Títulos de Técnico Superior de Formación Profesional. d) Títulos de Técnico Deportivo Superior.

El art. 2.2 del Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, establece que con carácter

general podrán ser objeto de reconocimiento las enseñanzas completas que conduzcan a los referidos títulos oficiales. No obstante también podrán ser objeto de reconocimiento los períodos de estudios superados siempre que se acrediten oficialmente en créditos ECTS.

De conformidad con lo previsto en el art. 4.2 del Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, cuando entre los títulos de origen y destino del reconocimiento exista una relación directa el criterio de reconocimiento mínimo en enseñanzas de Grado será el siguiente:

- a) Graduado en Enseñanzas Artísticas: 36 ECTS.
- b) Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño: 30 ECTS. c) Técnico Superior de Formación Profesional: 30 ECTS. d) Técnico Deportivo Superior: 27 ECTS.

Se considerará que existe relación directa entre títulos cuando aparezca así recogido en el

Anexo 2 del Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, y en las sucesivas actualizaciones que a estos efectos establezca el Ministerio competente en la materia.

A estos efectos deberá ser objeto de reconocimiento total o parcial, tal y como establece el artículo 4.2 del Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, la formación práctica superada de similar naturaleza y, concretamente, las prácticas externas curriculares de los planes de estudio de grado, y ello dentro de los límites fijados para el reconocimiento de créditos en esta normativa.

Artículo 4.- Criterios específicos para el reconocimiento de créditos en enseñanzas de Grado.

4.1. Créditos obtenidos en materias de formación básica.



a) En enseñanzas de Grado, siempre que los estudios de origen y de destino pertenezcan a la misma rama de conocimiento, serán objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a materias de formación básica de dicha rama.

b) En enseñanzas de Grado, cuando los estudios de origen y de destino no pertenezcan a la misma rama de conocimiento, serán objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a aquellas otras materias de formación básica pertenecientes a la rama de conocimiento de los estudios de destino.

4.2. Participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación contempladas en el artículo 12.8 del Real Decreto

1393/2007.

En enseñanzas de Grado, hasta un máximo de 6 créditos del total del plan de estudios cursado,

podrán obtenerse por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.

4.3. Estudios en Enseñanzas Superiores.

En enseñanzas de Grado, se podrá obtener reconocimiento a partir de módulos profesionales de Ciclos Formativos de Grado Superior, de otras enseñanzas superiores oficiales no universitarias siempre relacionadas con el Grado, conforme a la regulación estatal correspondiente.

4.4. Experiencia laboral y profesional acreditada.

En enseñanzas de Grado, se podrá obtener reconocimiento por la experiencia profesional y laboral acreditada, siempre que esté relacionada con las competencias inherentes al título correspondiente.

El reconocimiento de créditos por este apartado deberá realizarse, con carácter general, respecto de las asignaturas contempladas en el plan de estudios como *¿prácticas externas¿* o *practicum*.

El número máximo de créditos a reconocer para estos casos deberá atenerse a lo dispuesto en el artículo 3.3 de esta norma.

Artículo 5.- Criterios específicos para el reconocimiento de créditos en enseñanzas de

Master.

5.1. Estudios de Máster Universitario español o de países del Espacio Europeo de Educación

Superior (EEES).

Se podrá obtener reconocimiento por los créditos superados anteriormente en estudios de Máster Universitario español, u otro del mismo nivel expedido por una institución de educación superior del EEES, siempre que estos resulten coincidentes con los contenidos, carga lectiva y competencias previstas en el Master en que se encuentre matriculado el solicitante.

A estos efectos resulta de aplicación los criterios de equivalencia señalados en el artículo 3.1.c)

de la presente norma.

5.2. Estudios cursados en instituciones de educación superior, ajenas al EEES, equivalentes a los estudios de Master Universitario español.



Podrán obtener reconocimiento de créditos los titulados conforme a sistemas educativos ajenos al EEES, cuyo título haya sido objeto de homologación por el correspondiente título español de Master Universitario.

De igual forma podrán obtener reconocimiento de créditos sin necesidad de homologar su

título, quienes hayan accedido a los estudios de Master Universitario en la UCV, previa autorización para ello conforme a lo establecido en el artículo 16.2 del Real Decreto

1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, y acrediten haber superado en el país correspondiente estudios con nivel equivalente al de Master Universitario español.

El reconocimiento de créditos para los supuestos señalados en este apartado requerirá que se cumplan las condiciones generales de equivalencia de contenidos, carga lectiva y competencias previstas entre los estudios cursados en origen y los fijados en el Master en que se encuentre matriculado el solicitante, señaladas en el artículo 3.1.c) de esta norma.

5.3. Enseñanzas universitarias no oficiales conducentes a títulos a los que se refiere el artículo 34.1 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades.

Se podrá obtener reconocimiento a partir de Títulos Propios, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 3.2 del presente Reglamento.

5.4. Experiencia laboral y profesional.

Se podrá obtener, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 4.4 de esta norma, reconocimiento a partir de la validación de la experiencia profesional y laboral acreditada y relaciona con las competencias inherentes al Master Universitario en cuestión.

Capítulo III Transferencia de créditos

Artículo 6.- Transferencia de créditos.

Los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en la misma u otra universidad, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial, se incluirán en los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante.

La anotación en los documentos académicos oficiales únicamente tiene efectos informativos y en ningún caso los créditos se computarán para la obtención del título al que se incorporan.

Capítulo IV Adaptación de créditos

Artículo 7.- Adaptación de créditos.

Las asignaturas superadas en un plan de estudios de la Universidad Católica de Valencia ¿San

Vicente Mártir¿ que se extingue gradualmente por la implantación del correspondiente título

propuesto, se adaptarán de conformidad con la tabla prevista en el plan de estudios del Título

de Grado o Master correspondiente.

Capítulo V



Procedimiento general para efectuar el reconocimiento de créditos

Artículo 8.- Presentación de la solicitud de reconocimiento académico de créditos.

1. Los alumnos podrán solicitar el reconocimiento de créditos conforme a lo establecido en el presente Reglamento en las fechas que específicamente se establezcan por la UCV, bien de forma general, bien en cada curso académico.
2. La solicitud deberá presentarse en la Secretaría de la Facultad a la que se encuentre adscrito el título oficial para el que se solicita el reconocimiento y se acompañará de toda la documentación que acredite la tipología de la formación cursada, créditos obtenidos en la misma, contenidos y competencias adquiridas, y se advertirá de las materias/asignaturas para las que se solicita el correspondiente reconocimiento de créditos.
3. En el caso de reconocimiento por actividades laborales se deberán valorar las funciones ejercidas por el estudiante y cómo han repercutido en su formación. Dichas funciones deberán tener un suficiente nivel de acreditación por el empleador y, en todo caso, se aportará, además, informe de vida laboral.

Artículo 9.- Resolución de las solicitudes de reconocimiento de créditos.

1. Las solicitudes de reconocimiento de créditos serán resueltas por la Comisión Académica de Título (CAT) de la Facultad a la que esté adscrito el título oficial para el que se solicita el reconocimiento.
2. La Comisión estará integrada por los miembros permanentes y, en su caso, por los miembros no permanentes y los miembros consultivos.
 - a) Son miembros permanentes, el Decano (Decano adjunto, en su caso), el Vicedecano de la Titulación, el Secretario, y el Técnico de Secretaría Administrativa.
 - b) Son miembros no permanentes, los Directores de los Másteres. La participación de los Directores de Másteres, con capacidad de decisión, se producirá cuando la solicitud de convalidación afecte al Máster que dirigen.
 - c) Son miembros consultivos, los Directores de Departamento y los Profesores de las enseñanzas de Grado y de Postgrado. El informe que realiza el Director de Departamento junto con los Profesores que estime conveniente consultar tendrá la consideración de informe técnico no vinculante.

Artículo 10.- Efectos del reconocimiento de créditos.

Los créditos reconocidos se incorporarán al expediente del alumno especificándose su tipología en cada caso, señalándose el número de créditos, la denominación de ¿reconocido¿, así como la calificación previamente obtenida en la materia/asignatura de la titulación de origen. En el caso de que el reconocimiento de créditos lo sea por varias asignaturas de origen, la calificación a otorgar en la UCV será la calificación media ponderada de las calificaciones consideradas en función de los créditos de éstas.

En el caso de estudios de grado, las materias de formación básica superadas en origen que sean objeto de reconocimiento en su totalidad por las de formación básica en la UCV, mantendrán la denominación de origen.

Una vez incorporadas al expediente académico, serán consideradas para la obtención de la calificación media del mismo a excepción de los créditos reconocidos por actividades universitarias, experiencia laboral o profesional, o por enseñanzas universitarias no oficiales, que serán incorporados al expediente del interesado a los efectos que señala el artículo 6.3 del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio.

Artículo 11.- Reglas de reconocimiento de créditos.



Las resoluciones de reconocimientos de créditos establecidas en base a lo señalado anteriormente se considerarán como reglas precedentes para que sean aplicadas directamente por las Comisiones Académicas de Título (CAT) de las distintas Facultades para atender nuevas solicitudes que coincidan con las mismas situaciones académicas, sin precisar de nuevo estudio.

De igual forma se establecerán reglas, respecto de las solicitudes de reconocimientos de créditos que sean denegadas.

Artículo 12.- Reclamaciones sobre las resoluciones de reconocimiento de créditos.

Contra la resolución de reconocimiento de créditos el alumno podrá presentar recurso ante el Rector de la UCV.

Capítulo VI

Procedimiento general para efectuar la transferencia de créditos

Artículo 13.- Proceso académico de transferencia.

1. Se procederá a incluir en el expediente académico la totalidad de los créditos obtenidos por los alumnos procedentes de otras enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en la misma u otra universidad, que no hayan concurrido a la obtención de un título oficial.

2. La transferencia de créditos requiere la acreditación del expediente académico

correspondiente y se realizará con posterioridad a la verificación de que los créditos superados no han sido reconocidos.

Artículo 14.- Reclamaciones sobre las resoluciones de transferencia de créditos.

El alumno que considere que no ha sido correctamente efectuada la transferencia de créditos en su expediente académico o aprecie algún error en la misma, podrá comunicarlo a la Secretaría correspondiente de la Facultad a la que se adscriba el título oficial.

Capítulo VII

Procedimiento general para efectuar la adaptación de créditos

Artículo 15.- Proceso académico de adaptaciones.

1. El procedimiento de adaptación se iniciará siempre a instancia del interesado.

2. Se procederá a la adaptación de las asignaturas superadas en el plan de origen por las correspondientes de la titulación de destino previstas en la tabla de adaptación.

La resolución de adaptaciones deberá incluir el conjunto de asignaturas superadas en la titulación de origen y las equivalentes de destino.

Artículo 16.- Reclamaciones sobre las resoluciones de adaptación de créditos.



El alumno que considere que no ha sido correctamente efectuada la adaptación de créditos en su expediente académico o aprecie algún error en la misma, podrá presentar recurso ante el Rector de la UCV.

Capítulo VIII Suplemento Europeo al Título

Artículo 16.- Incorporación de los créditos obtenidos en el Suplemento Europeo al Título.

Todos los créditos obtenidos por el estudiante en enseñanzas oficiales cursadas en cualquier universidad, los transferidos, los reconocidos y los superados para la obtención del correspondiente título, serán incluidos en su expediente académico y reflejados en el Suplemento Europeo al Título, regulado en el Real Decreto 1044/2003, de 1 de agosto, por el que se establece el procedimiento para la expedición por las universidades del Suplemento Europeo al Título.

Disposición Derogatoria. Derogación normativa.

Quedan derogadas todas aquellas normas de igual o inferior rango que opongan a lo establecido en este Reglamento.

Disposición Final. Entrada en vigor.

El presente Reglamento entrará en vigor al día siguiente de su aprobación por el

Consejo de Gobierno de la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir.

En Valencia, a 27 de mayo de 2011.

La asignatura a la que se aplica el reconocimiento por actividades culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de coordinación es: "Moral Social-Deontológica" (6 ECTS) ya que comparten los valores propios del desarrollo cultural, la convivencia deportiva, la representación justa de estudiantes así como las acciones solidarias y de coordinación.

4.5 CURSO DE ADAPTACIÓN PARA TITULADOS

No procede



5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 5: Anexo 1.		
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
En el contexto de la metodología de clase invertida, el estudiante realizará el visionado de vídeos, visitas a páginas web, lecturas previas, elaboración de preguntas y preparación de clase en general... (trabajo no presencial), así como la exposición y/o debate con el profesor y resto de compañeros en el aula, resolución de dudas... (trabajo presencial).		
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.		
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.		
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.		
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.		
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.		
Elaboración de un trabajo académico con la ayuda y supervisión de un profesor.		
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...		
Prácticas preprofesionales. El estudiante se inserta en el ámbito profesional, contrasta y aplica lo aprendido en el grado, reflexiona y consolida su vocación profesional acompañado por un responsable en el centro de prácticas y un tutor de la universidad		
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase invertida		
Clase magistral participativa		
Aprendizaje cooperativo		
Resolución de ejercicios y problemas		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
Trabajo académico tutorizado		
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Pruebas escritas		
Memoria de Trabajo Fin de Grado		
Defensa del Trabajo Fin de Grado		
Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc.)		
Pruebas orales		
Pruebas prácticas		
Memoria de Prácticas		
Elaboración de proyectos		
Informe de evaluación del tutor académico		
Informe de evaluación de las Prácticas (tutor entidad colaboradora)		
5.5 NIVEL 1: HISTORIA Y FILOSOFÍA		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: FILOSOFÍA		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Filosofía



ECTS NIVEL2		6
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Fundamentos filosóficos de la animación y videojuegos. Sociedad y cultura.		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Citar los principales autores que han reflexionado sobre la influencia social y moral de los videojuegos y las producciones de animación trabajados en la asignatura. 2. Argumentar con solidez sobre las consecuencias éticas y sociales de los videojuegos y producciones. 3. Utilizar vocabulario básico filosófico relacionado con la ética y la sociedad desarrollado en la asignatura. 4. Citar los principales autores que han reflexionado sobre el papel de la narración como parte de la condición humana trabajados en la materia. 5. Realizar un cronograma histórico con los hitos esenciales del papel de la narración en la historia humana. 6. Describir las consecuencias que se dan en el ser humano por su condición narrativa. 7. Elegir adecuadamente entre los distintos géneros narrativos aquellos que son más adecuados en función de las preocupaciones y anhelos que se dan en el ser humano en cada situación vital. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		



Se reflexionará desde presupuestos filosóficos básicos sobre el papel que juega la narración y el ocio digital en la sociedad contemporánea, así como su influencia social y personal desde presupuestos éticos. En la asignatura se incidirá en el papel narrativo del ser humano y en las distintas formas de manifestarse a lo largo de la historia como expresión de la cosmovisión de cada momento histórico. Asimismo, se abordará, desde distintas perspectivas y autores, la influencia que ejercen los videojuegos y las animaciones en la configuración de las identidades y deseos de los jugadores y espectadores, y en la sociedad en su conjunto como expresión cultural. Por último, se presentarán las distintas corrientes filosóficas de estudios culturales y comunicativos, y las conclusiones de las mismas en relación con la producción audiovisual y de videojuegos y su contribución a la creación de una sociedad en la que exista igualdad entre hombres y mujeres, igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y valores propios de una cultura de la paz y democrática.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E02 - Aplicar los principios de la ética de su profesión, en las propuestas teóricas y prácticas en el ámbito de la animación y los videojuegos

E04 - Explicar de forma razonada cómo la narración es un elemento esencial de la identidad antropológica, a nivel exigible en los estudios del grado.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
En el contexto de la metodología de clase invertida, el estudiante realizará el visionado de vídeos, visitas a páginas web, lecturas previas, elaboración de preguntas y preparación de clase en general... (trabajo no presencial), así como la exposición y/o debate con el profesor y resto de compañeros en el aula, resolución de dudas... (trabajo presencial).	50	40
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	30	100
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	30	33
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	40	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase invertida

Clase magistral participativa

Aprendizaje cooperativo

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
-----------------------	--------------------	--------------------



Pruebas escritas	20.0	60.0
Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc.)	20.0	50.0
Pruebas orales	10.0	30.0
NIVEL 2: HISTORIA		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Historia
ECTS NIVEL2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
12	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Documentación histórica		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	



NIVEL 3: Historia del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción.		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Historia de la literatura y el audiovisual		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	2	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1.Elaborar un cronograma de la evolución histórica del mundo en sus principales hitos. 2.Identificar las principales obras literarias y su influencia social de entre las trabajadas en el programa de estudios 3.Analizar críticamente una obra literaria o audiovisual de manera que pueda identificar qué hace de ella una obra cultural significativa. 		



4. Enumerar los principales autores y obras de la historia del cine, la literatura y animación, trabajados en la asignatura.
5. Identificar los principales autores y obras de la historia del cine de animación, cómic, fantasía, ficción y videojuegos trabajados en la asignatura.
6. Elaborar un cronograma de la evolución histórica del mundo literario y audiovisual, referenciando sus principales obras.
7. Diferenciar las formas narrativas según los soportes y los cambios de estructura en función de si son obras literarias, audiovisuales o videojuegos.
8. Analizar críticamente una obra audiovisual (cómic, videojuegos, cine de ficción y/o fantasía) y su impacto en la sociedad actual como elemento cultural.
9. Analizar críticamente una fuente literaria o audiovisual desde la perspectiva de la narración.
10. Leer críticamente obras literarias y razona sobre el contenido de las mismas, expresando dichos razonamientos de forma oral, escrita o gráfica.
11. Criticar desde la perspectiva narrativa una obra audiovisual.
12. Identificar estética y visualmente los distintos períodos históricos como fuente para elaboración de proyectos susceptibles de suceder en dichas épocas.
13. Explicar las razones por las que se impusieron los modelos estéticos predominantes en cada período histórico estudiado.
14. Utilizar el lenguaje básico de la estética y la historia en los análisis y argumentaciones.
15. Utilizar el lenguaje básico relacionado con el cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción en las argumentaciones.
16. Identificar los modelos narrativos utilizados en las obras de ficción y/o videojuegos trabajados en la asignatura.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Documentación histórica

Se presentarán los principios y funciones de la documentación histórica con el fin de documentar, buscar, clasificar y procesar fuentes históricas documentales que le sean de utilidad para la realización de proyectos de animación o videojuegos. En concreto, se trabajarán las fuentes primarias y secundarias de la historia para un uso correcto de las mismas con las que ambientar y recrear historias en contextualizaciones adecuadas y coherentes, haciendo especial hincapié en los aspectos visuales y estéticos de cada periodo histórico.

Historia de la literatura y el audiovisual.

En esta asignatura se presentarán las diferentes fuentes literarias y audiovisuales que influyen en los mundos de ficción y los videojuegos. Se analizarán los diferentes recursos literarios y audiovisuales utilizados a lo largo de la historia. Se presentarán las principales obras literarias y audiovisuales de las que se ha servido el cine de animación y videojuegos para sus creaciones.

Historia del cine de animación, videojuegos, cómic, fantasía y ficción

Se presentará la historia del cine de animación, videojuegos y la ficción literaria con especial interés en la fantasía como género, destacando los autores que han pasado a la historia como referentes en sus distintos campos. La finalidad de la asignatura es que el estudiante adquiera un conocimiento profundo sobre la evolución del cine de animación y los videojuegos. Se mostrarán el análisis crítico de la historia y sus manifestaciones culturales.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E01 - Recabar información de las fuentes culturales (arte, historia, cine, cómic, literatura,...) que le permitan utilizarlas como inspiración y contextualización en las animaciones y videojuegos.

E03 - Aplicar distintos patrones estéticos en la elaboración de proyectos de animación y videojuegos para generar nuevas propuestas basándose en ellos.

E08 - Aplicar los principios de la narrativa audiovisual para elaborar distintos argumentos aplicables a los productos interactivos y de animación.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
---------------------	-------	----------------



En el contexto de la metodología de clase invertida, el estudiante realizará el visionado de vídeos, visitas a páginas web, lecturas previas, elaboración de preguntas y preparación de clase en general... (trabajo no presencial), así como la exposición y/o debate con el profesor y resto de compañeros en el aula, resolución de dudas... (trabajo presencial).	157	36
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	108	100
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	62	20
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	52	23
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	71	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase invertida		
Clase magistral participativa		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas	10.0	60.0
Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc.)	20.0	60.0
Pruebas orales	20.0	50.0
5.5 NIVEL 1: EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: EXPRESIÓN ARTÍSTICA		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Expresión Artística
ECTS NIVEL2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3



6	6	6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Fundamentos del dibujo y la expresión gráfica		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Dibujo anatómico		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12



LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Concept artist		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> Elaborar un trabajo de desarrollo creativo en la creación de dibujos y obras artísticas. Elaborar un trabajo de desarrollo creativo en la realización de dibujos anatómicos. Elaborar trabajos en los que se muestre un desarrollo creativo en el contexto del arte conceptual. Desarrollar de forma cooperativa, en pequeño grupo, el arte conceptual de un proyecto de animación o videojuegos, a partir de la estética y requerimientos marcados en el <i>briefing</i> del proyecto. Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos y las incorpora en sus trabajos por medio del arte conceptual. Recopilar información de fuentes culturales que le permiten utilizarlas como inspiración para la creación de animaciones y videojuegos. Utilizar el arte conceptual para la creación y desarrollo de realidades existentes o imaginarias. Utilizar el dibujo para la creación y desarrollo de realidades existentes. Representar gráficamente por medio del dibujo la figura humana. Representar gráficamente por medio del dibujo la expresión humana. Mostrar gráficamente por medio del dibujo anatómico la figura humana. Mostrar gráficamente por medio del dibujo anatómico la expresión humana. Ilustrar gráficamente por medio del arte conceptual la figura humana y su expresión Bosquejar historias por medio del dibujo. Diseñar personajes por medio del dibujo anatómico. Planificar historias por medio del dibujo. Diseñar personajes en las historias en las están implicados por medio del arte conceptual. Diseñar imágenes digitales para la creación de arte conceptual. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Fundamentos del dibujo y expresión gráfica</p> <p>Introducción a la expresión gráfica. Esquema y bocetado. Conceptos básicos de anatomía de cuerpo y rostro humano. Técnicas de sombreado y clarooscuro. Técnicas de profundidad. Síntesis de formas. Diferentes estilos gráficos y técnicas artísticas. Técnicas digitales para la expresión gráfica.</p> <p>Dibujo anatómico</p>		



Introducción al dibujo anatómico. Estudio de pintores e ilustradores realistas. Encaje de rostro humano. Musculatura. Poses y movimiento del cuerpo humano. Anatomía del cuerpo femenino. Anatomía del cuerpo masculino. Incidencia de la luz y el claroscuro sobre el cuerpo humano. Textura y color de la piel. Adaptación de la anatomía a personajes inventado e imaginarios.

Conceptartist

Introducción al arte conceptual. Estudio de casos de arte conceptual en el mundo de los videojuegos y la animación. Ilustradores y artistas conceptuales actuales. Técnicas digitales enfocadas a la creación del arte conceptual. Técnicas de dibujo conceptual. Bocetado. Color y luz aplicadas al arte conceptual. Realismo. Digitalización del dibujo. Diseño y arte conceptual de personajes. Creando la hoja de referencia de un personaje (model sheet). Refinamiento final.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Es necesario haber superado las asignaturas de *Fundamentos del dibujo y la expresión gráfica*, así como *Dibujo anatómico* para cursar la asignatura de *Concept Artist*.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.

CG2 - Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.

CG3 - Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E01 - Recabar información de las fuentes culturales (arte, historia, cine, cómic, literatura,...) que le permitan utilizarlas como inspiración y contextualización en las animaciones y videojuegos.

E05 - Utilizar los conceptos específicos del arte conceptual en los proyectos de animación o videojuegos.

E09 - Utilizar el dibujo como herramienta básica para la representación de realidades existentes o imaginarias.

E10 - Representar gráficamente la figura humana y su expresión, de forma que pueda servir como material de referencia en diseño de personajes de videojuegos y animaciones.

E11 - Bocetar personajes y las historias en las que están implicados.

E18 - Crear o retocar imágenes digitales.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	54	100
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	66	9
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	300	40
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos,	30	0



reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...		
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral participativa		
Aprendizaje cooperativo		
Resolución de ejercicios y problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas prácticas	30.0	70.0
Elaboración de proyectos	30.0	70.0
NIVEL 2: IMAGEN DIGITAL		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	6	6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Tratamiento digital de imágenes		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Diseño de interfaz gráfica GFX		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Pintura digital. Matte Painting		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra un trabajo de desarrollo creativo en el tratamiento digital de imágenes. 2. Muestra el proceso creativo seguido en los proyectos de pintura digital (Matte-painting), para proyectos de animación y/o videojuegos. 3. Muestra el desarrollo creativo adquirido en las asignaturas en sus diseños de interfaces gráficas. 4. Utiliza el tratamiento digital de imágenes para la creación y desarrollo de realidades existentes o imaginarias. 5. Identifica nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos y las incorpora en sus trabajos de tratamiento digital de imágenes. 6. Identifica nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos y las incorpora en sus trabajos de pintura digital. 7. Identifica nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos y las incorpora en sus trabajos de diseño de interfaz gráfica. 8. Adquiere y emplea un vocabulario específico relacionado con las asignaturas de la materia. 9. Ilustra y anima gráficas visuales y los elementos de relación con el usuario (carátulas e interfaces). 10. Crea o retoca imágenes digitales para la creación de Diseño de interfaz gráfica. 11. Utiliza o retoca imágenes digitales como recurso para el desarrollo de realidades imaginarias a través de la pintura digital (Matte-Painting). 12. Utiliza el dibujo junto con la pintura digital en la creación y desarrollo de realidades imaginarias. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Tratamiento digital de imágenes</p> <p>Historia de la imagen digital. Evolución de los ordenadores, programas y periféricos en dicho período. Componentes elementales: concepto de píxel y bases de color. Posibilidades creativas y alcance del retoque digital de imágenes. Herramientas de selección. Ajustes básicos de luz y color. Herramientas de reparación y clonado. Concepto de capa y aplicación. Herramientas para deformar y distorsionar imágenes. Técnicas especializadas en montaje y composición de varias imágenes. Formatos de archivo utilizados en imágenes digitales. Uso creativo de los filtros. Importación de elementos externos desde diferentes medios y soportes. Preparación de las imágenes digitales para su salida al mundo impreso o digital. Concepto y aplicación de la resolución y las proporciones.</p> <p>Diseño de interfaz gráfica (GFX)</p> <p>Introducción e historia de la interfaz gráfica. Estudio de casos. Introducción a Adobe Illustrator. Mesas de trabajo. Herramientas y paneles. Herramientas ocultas y espacio de trabajo. Atajos de teclado, desplazamiento y zoom. Reglas, guías y cuadrícula.</p> <p>Preferencias. Crear objetos. Crear interfaces. Seleccionar transformar y agrupar objetos, eliminar, duplicar y clonar. Herramienta texto. Herramienta pluma, <i>bezier</i>. Relleno y trazo de objeto. Color, edición y organización de muestras. Motivos, pinceles, símbolos Capas, filtros y efectos. Guardar y exportar. Proyecto final.</p> <p>Pintura digital. <i>Matte Painting</i></p> <p>Introducción al <i>matte painting</i>. Principios del color. Herramientas digitales. Referentes actuales. ¿Cómo crear un <i>matte painting</i>? ¿Cómo integrar el <i>matte painting</i> en el plano? Proceso creativo: del boceto al plano. Creación y desarrollo de fondos. Efectos de <i>Chromay</i> color. Ajustes y efectos de iluminación. Refinamiento del fondo y la escena final. Retoque digital.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Es necesario haber superado la asignatura de <i>Fundamentos del dibujo y expresión gráfica</i>, para poder cursar la asignatura de <i>Pintura digital. Matte Painting</i>.</p>		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.		
CG3 - Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.		
CG5 - Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E09 - Utilizar el dibujo como herramienta básica para la representación de realidades existentes o imaginarias.		
E14 - Crear animaciones básicas en 2d que permitan el desarrollo de cabeceras y animaciones propias de un videojuego bidimensional.		
E16 - Diseñar la gráfica visual y los elementos de relación con el usuario (carátulas e interfaces).		
E18 - Crear o retocar imágenes digitales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD



Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	66	100
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	342	33
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	42	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral participativa		
Resolución de ejercicios y problemas		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas prácticas	30.0	70.0
Elaboración de proyectos	30.0	70.0
5.5 NIVEL 1: NARRACIÓN		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: PSICOLOGÍA		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral



DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Describir los principales comportamientos psicológicos del ser humano ante estímulos narrativos, audiovisuales y de videojuegos. 2. Elaborar historias y guiones teniendo en cuenta el comportamiento psicológico de los receptores y de los personajes implicados. 3. Diseñar niveles en los videojuegos desde la perspectiva de la psicología del jugador. 4. Reconocer las estructuras narrativas en función de su incidencia psicológica en el receptor. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Psicología del juego, jugabilidad y diseño de niveles</p> <p>La psicología del videojuego se muestra la elaboración de proyectos teniendo en cuenta el perfil del usuario - comprador y cómo satisfacerlo. Se reflexionará y trabajará en el razonamiento crítico sobre todos aquellos aspectos que hacen que un videojuego tenga un alto poder de atracción entre los jóvenes y adultos. Esta asignatura ahondará en la creación de estructura de niveles, estableciendo las mecánicas, sistemas de recompensa o penalización, incremento de dificultad, etc.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
No existen datos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E33 - Realizar proyectos audiovisuales y de videojuegos teniendo en cuenta el perfil psicológico del público objetivo escogiendo la estrategia más adecuada para su creación.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
En el contexto de la metodología de clase invertida, el estudiante realizará el visionado de vídeos, visitas a páginas web, lecturas previas, elaboración de preguntas y preparación de clase en general... (trabajo no presencial), así como la exposición y/o debate con el profesor y resto de compañeros en el aula, resolución de dudas... (trabajo presencial).	26	23
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que	20	100



organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.		
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.	25	16
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	54	55
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	25	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase invertida		
Clase magistral participativa		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas	10.0	50.0
Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc.)	10.0	50.0
Elaboración de proyectos	10.0	80.0
NIVEL 2: NARRATIVA AUDIOVISUAL		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Expresión Artística
ECTS NIVEL2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Storyboard para animación y videojuegos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Guion para animación y videojuegos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	



5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Elaborar guiones, basados en historias previamente concebidas, ya sea para el desarrollo de un proyecto de animación o de un videojuego.
2. Describir detalladamente todas las partes necesarias y la estructura formal de un guion ya sea para animación o videojuego.
3. Adaptar una historia preexistente (una obra literaria o de otra índole) al formato de guion para animación o videojuego.
4. Elaborar proyectos y guiones narrativos desde una perspectiva *transmedia* (*fraccionamiento intencionado del contenido y su diseminación a través múltiples plataformas, soportes y canales offline y online*), *adecuados al nivel de grado*.
5. Explicar los principales principios narrativos audiovisuales.
6. Secuenciar los procesos creativos de forma ordenada y favorable al desarrollo del proyecto narrativo.
7. Mejorar progresivamente las historias conforme avanza el proyecto narrativo y creativo.
8. Elaborar historias con unidad y coherencia entre todas sus partes (personajes, tiempos, espacios, etc.).
9. Describir detalladamente la forma y función de los *storyboards*, ya sean de proyectos de animación o videojuegos.
10. Transformar en *storyboard* un guion ya sea para un proyecto de animación o videojuego.
11. Dibujar, con la precisión propia de un *storyboard*, un guion ya sea propio o ajeno.
12. Detallar en los *storyboards* las posiciones de cámara y visión o cualquiera otra indicación técnica necesaria.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Guion para animación y videojuegos

Se presentarán los recursos y elementos necesarios para el desarrollo de un guion de una producción audiovisual en general. De forma más específica se abordará la creación del guion para proyectos de animación y videojuegos. Se analizarán casos de estudio en los que se enseñarán a crear mapas de interacción para videojuegos. Además, se mostrará la diferencia entre una historia con un guion lineal tradicional (animación) y la ramificación de tramas y subtramas existentes en los guiones de videojuegos actuales (narrativas no lineales). Se mostrarán las diferencias entre guiones originales y adaptaciones, las secuencias para su consecución, las partes de las que se compone y su aplicación en proyectos transmedia.

Storyboard para animación y videojuegos

En esta asignatura se presentará el storyboard y la narración gráfica y su función dentro del proceso de creación de una obra de animación o videojuego. Además, se enseñará a presentar visual y gráficamente un guion literario y/o técnico de una obra audiovisual. A partir de un guion (técnico o literario) se enseñarán las técnicas, procesos, planimetría y convenciones gráficas, etc., que servirá como base para la visualización previa del producto audiovisual. Por último, se desarrollarán las capacidades creativas, analíticas y destrezas técnicas con las que traducir una idea en una imagen comprensible a través del dibujo.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E06 - Desarrollar el guion de un proyecto de animación y videojuegos.

E07 - Elaborar storyboards para proyectos de animación o videojuegos.

E08 - Aplicar los principios de la narrativa audiovisual para elaborar distintos argumentos aplicables a los productos interactivos y de animación.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	27	100
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	41	47
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o	54	33



reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.		
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	166	48
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	12	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral participativa		
Aprendizaje cooperativo		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas	20.0	60.0
Elaboración de proyectos	30.0	80.0
5.5 NIVEL 1: MODELADO Y ANIMACIÓN EN TRES DIMENSIONES		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: MODELADO EN TRES DIMENSIONES		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	24	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Modelado y representación en 3D I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		



CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Modelado y representación en 3D II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6



6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar un trabajo en el que se manifiesten ideas y propuestas originales e innovadoras en el proceso de modelado de objetos inorgánicos. 2. Modelar en tres dimensiones de forma cooperativa, escenarios y objetos inorgánicos. 3. Emplear el vocabulario específico del área del modelado en tres dimensiones y lo demuestra en una prueba escrita. 4. Analizar la estructura de objetos reales o ficticios y mostrarlo en el desarrollo de sus trabajos de modelado inorgánico. 5. Desarrollar digitalmente materiales básicos y los aplica a modelos tridimensionales inorgánicos. 6. Modelar objetos tridimensionales inorgánicos mediante técnicas sencillas (extrusión, revolución, operaciones booleanas, etc.). 7. Realizar un trabajo en el que se manifiesten ideas y propuestas originales e innovadoras de modelado tridimensional de objetos inorgánicos complejos. 8. Aplicar las nuevas tendencias en el campo del modelado tridimensional, incorporándolas en sus proyectos. 9. Emplear el vocabulario específico desarrollado en la asignatura y demostrarlo en una prueba escrita. 10. Modelar digitalmente objetos tridimensionales inorgánicos complejos mediante técnicas específicas (subdivisión de superficies, modelado poligonal, metaballs, etc.). 11. Diseñar digitalmente materiales complejos (mapa de desplazamiento, canales alfa, shaders, etc.) y aplicarlos a objetos tridimensionales inorgánicos. 12. Desarrollar, mediante herramientas digitales (cámara e iluminación), la escena tridimensional según los principios básicos de la fotografía. 13. Renderizar (realizar capturas digitales de escenas tridimensionales) objetos tridimensionales inorgánicos y escenas, ajustando los parámetros de exportación en base a los requerimientos del proyecto. 14. Preparar los modelos tridimensionales creados, para ser incluidos en otros programas de edición y/o de desarrollo de videojuegos. 15. Realizar un trabajo en el que se manifiesten ideas y propuestas originales e innovadoras de esculpido digital de objetos orgánicos en tres dimensiones. 16. Emplear el vocabulario específico del área del esculpido digital en tres dimensiones y demostrarlo en una prueba escrita. 17. Analizar la estructura de objetos reales o ficticios y mostrarlo en el desarrollo de trabajos de modelado orgánico. 18. Crear digitalmente objetos orgánicos mediante técnicas básicas de esculpido tridimensional. 19. Diseñar materiales sencillos (color, reflexión, transparencia, etc.) y aplicarlos a los objetos orgánicos. 20. Emplear el vocabulario específico mostrado en la asignatura y demostrarlo en una prueba escrita. 21. Realizar un trabajo en el que se manifiesten ideas y propuestas originales e innovadoras a través del esculpido tridimensional de personajes. 22. Desarrollar digitalmente personajes detallados, de forma cooperativa, mediante técnicas de esculpido tridimensional. 		



23. Aplicar nuevas tendencias en el campo del esculpido tridimensional e incorporarlas en sus proyectos.
24. Crear digitalmente materiales complejos (telas, piel, ojos, etc.) y aplicarlos sobre la proyección de la malla poligonal de los personajes.
25. Desarrollar, mediante herramientas digitales (cámara e iluminación), la escena tridimensional y ajustar sus parámetros en base a la finalidad estética del proyecto.
26. Renderizar (realizar capturas digitales de escenas tridimensionales) objetos tridimensionales orgánicos y personajes, ajustando los parámetros de exportación en base a los requerimientos del proyecto.
27. Preparar los personajes creados tridimensionalmente, para ser incluidos en otros programas de edición y/o de desarrollo de videojuegos.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Modelado y representación en 3D I

En esta asignatura se asientan las bases sobre el modelado y la representación tridimensional, utilizando para ello las herramientas digitales adecuadas.

- Descripción del concepto tridimensional mediante sistemas de coordenadas, proyecciones, vistas y profundidad.
- Modelado de objetos mediante primitivas, Nurbs, Booleanas y Metaballs.
- Texturizado de los objetos modelados a partir de nuevos materiales, materiales de librería y materiales especiales tipo shaders.
- Composición de la escena mediante cámaras normales y físicas.
- Iluminación del conjunto con bombillas, focos, soles y luces de área.
- Renderizado del modelo tridimensional, eligiendo para ello el motor de render adecuado.
- Inclusión de los efectos necesarios y los parámetros de salida como resolución, formato y calidad
- Postproducción de la imagen generada mediante un programa de tratamiento digital de imágenes.

Modelado y representación en 3D II

Esta asignatura es continuación de Modelado y representación en 3D I y en ella se incluyen técnicas avanzadas tanto de modelado como de representación tridimensional.

- Modelado poligonal.
- Modelado mediante subdivisión de superficies (SSD).
- Modelado mediante voxels (OpenVDB) y LowPoli.
- Render basado en iluminación global y radiosidad.
- Efectos especializados como cáusticas, oclusión ambiental, profundidad de campo y desenfoco de movimiento para conseguir un acabado fotorrealista de la escena creada.
- Exportación de los modelos inorgánicos tridimensionales creados para poder incorporarlos en proyectos de animación o videojuegos.

Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I

Sobre la base de las asignaturas de modelado tridimensional y dibujo anatómico, esta asignatura se centra en el modelado y representación de personajes tridimensionales para proyectos de animación y videojuegos.

- Modelado de personajes y objetos inorgánicos mediante el esculpido digital.
- Creación y aplicación de materiales mediante mapas.
- Render de modelos orgánicos y personajes.

Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II

Esta asignatura continúa y amplía todos los conceptos expuestos en Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I.

- Rigging: construcción de esqueletos digitales aplicados a los personajes modelados.
- Redefinición de la topología del modelo.
- Técnicas para la creación de posturas corporales y expresiones faciales.
- Creación de tejidos y vestuario de los modelos tridimensionales orgánicos.
- Exportación de los modelos orgánicos y personajes creados para poder incorporarlos en proyectos de animación o videojuegos.



5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<ul style="list-style-type: none"> Es indispensable para cursar la asignatura <i>Modelado y representación en 3D II</i> haber superado la asignatura <i>Modelado y representación en 3D I</i> Es indispensable para cursar la asignatura <i>Modelado de personajes y esculpido digital I</i> haber superado las asignaturas <i>Modelado y representación en 3D I</i> y <i>Modelado y representación en 3D II</i> Es indispensable para cursar la asignatura <i>Modelado de personajes y esculpido digital II</i> haber superado la asignatura <i>Modelado de personajes y esculpido digital I</i> 		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.		
CG2 - Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.		
CG3 - Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.		
CG5 - Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E12 - Desarrollar (esculpir, texturizar, iluminar, renderizar y/o animar) componentes orgánicos de la escena en 3d.		
E13 - Desarrollar (modelar, texturizar, iluminar, renderizar y/o animar) componentes inorgánicos de la escena en 3d.		
E19 - Preparar recursos de forma analítica en dos y tres dimensiones susceptibles de ser incluidos en los proyectos de animación y videojuegos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	36	100
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	504	40
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	60	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral participativa		
Resolución de ejercicios y problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas	10.0	40.0
Pruebas prácticas	10.0	80.0



Elaboración de proyectos	10.0	80.0
NIVEL 2: ANIMACIÓN EN TRES DIMENSIONES		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6	6	6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Animación en 3D		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Animación de personajes I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral



DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Animación de personajes II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar un trabajo en el que se manifiesten ideas y propuestas originales de animación tridimensional con objetos inorgánicos. 2. Desarrollar animaciones tridimensionales, de forma cooperativa, con objetos inorgánicos. 3. Aplicar nuevas tendencias de animación tridimensional en los proyectos desarrollados de la asignatura. 4. Emplear el vocabulario específico de la animación en tres dimensiones. 5. Crear animaciones tridimensionales de objetos inorgánicos, mediante técnicas básicas (<i>keyframes</i>, parámetros, deformadores, cámara, etc.). 6. Realizar vídeos de animaciones tridimensionales, ajustando los parámetros de exportación (tamaño, velocidad FPS, resolución, iluminación global, calidad, etc.). 7. Preparar modelos inorgánicos animados, para ser incluidos en el desarrollo de videojuegos. 8. Realizar un trabajo en el que se manifiesten ideas y propuestas originales de animaciones tridimensionales con objetos orgánicos. 9. Aplicar nuevas tendencias en la animación de objetos tridimensionales orgánicos. 10. Emplear el vocabulario específico adquirido en la asignatura. 11. Crear el esqueleto digital, la articulación y la dinámica de un personaje para su posterior animación. 12. Desarrollar animaciones de personajes tridimensionales siguiendo los principios básicos de la animación. 13. Realizar vídeos de animaciones de personajes, ajustando los parámetros de exportación (tamaño, velocidad FPS, resolución, iluminación global, calidad, etc.). 14. Preparar animaciones básicas de personajes para ser incluidas en videojuegos. 15. Realizar un trabajo en el que se manifiesten ideas y propuestas originales de animación de personajes (posturas y expresión corporal y facial). 16. Realizar vídeos de animaciones de personajes, ajustando los parámetros de exportación (tamaño, velocidad FPS, resolución, iluminación global, calidad, etc.). 17. Desarrollar de forma cooperativa animaciones de personajes para ser incluidas en proyectos de animación y/o videojuegos. 		



18. Emplear el vocabulario específico de la animación de personajes, adquirido en la asignatura.
19. Desarrollar animaciones de personajes tridimensionales (keyframes, juntas y cinemática inversa).
20. Registrar el movimiento real de personas mediante sistemas de captura de movimiento y aplicarlo en proyectos de animación.
21. Preparar animaciones de personajes desarrolladas en la asignatura para ser incluidas en videojuegos.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Animación en 3D

Esta asignatura se basa en los principios básicos de la animación tridimensional aplicada al entorno inorgánico. Inicialmente se describen los fundamentos de la animación, partiendo de Disney y llegando a las tres dimensiones de nuestros días. A continuación, se explican los elementos fundamentales del proceso animado como son: la línea de tiempo y sus componentes, aceleración y frenada mediante curvas F y el concepto de fotograma clave. Vistas las bases, se profundiza en los diferentes tipos de animación 3D: básica mediante traslación, escala y giro; animación de parámetros; animación con deformadores; animación de cámara mediante etiquetas y cámaras especiales; sistemas de partículas; animación mediante dinámicas; animación de pelo. Finalmente, se renderiza el proyecto de animación en función del medio al que esté destinada: web, cine, televisión o la incorporación a un videojuego.

Animación de personajes en 3D I

La asignatura plantea las bases de la animación tridimensional aplicada al entorno de los personajes digitales. A partir de los principios de la animación tradicional, se explican las herramientas y técnicas con las que poder mover y dar vida a los personajes. Sobre dichos objetos previamente modelados se construye el esqueleto tridimensional mediante juntas; se definen las diferentes articulaciones con sus correspondientes dinámicas y parámetros; se desarrolla el caminar cíclico (walking cycle) de un personaje; se definen los gestos y poses que añadan personalidad al modelo, bien orgánico o inorgánico. Además, se incluyen técnicas con las que simplificar los complicados procesos de animación.

Animación de personajes en 3D II

La asignatura de animación de personajes II es continuación de la asignatura anterior y completa y amplía los conocimientos en el campo de la animación de personajes. En ella se aplica la física del movimiento en proyectos de animación, así como se analizan la fluidez, coherencia y naturalidad de los personajes para conseguir un acabado profesional. Además, incluye las técnicas de animación facial y sincronización labial, así como aplicar los sistemas de captura de movimiento (MoCap) con los que dar vida y realismo a los personajes digitales.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

- Es indispensable para cursar la asignatura *Animación en 3D* haber superado las asignaturas *Modelado y representación en 3D I* y *Modelado y representación en 3D II*
- Es indispensable para cursar la asignatura *Animación de personajes I* haber superado las asignaturas *Animación en 3D* y *Modelado de personajes y esculpido digital I*
- Es indispensable para cursar la asignatura *Animación de personajes II* haber superado la asignatura *Animación de personajes I*

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.

CG2 - Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.

CG3 - Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.

CG5 - Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E12 - Desarrollar (esculpir, texturizar, iluminar, renderizar y/o animar) componentes orgánicos de la escena en 3d.

E13 - Desarrollar (modelar, texturizar, iluminar, renderizar y/o animar) componentes inorgánicos de la escena en 3d.

E19 - Preparar recursos de forma analítica en dos y tres dimensiones susceptibles de ser incluidos en los proyectos de animación y videojuegos.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que	26	100



organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.		
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	385	40
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	39	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral participativa		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas	10.0	40.0
Elaboración de proyectos	60.0	90.0
5.5 NIVEL 1: ENTORNO EMPRESARIAL Y PROYECTOS		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: PROYECTOS DE ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral



DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Recopilar información relevante en la fase de documentación del proyecto, que permita tomar decisiones bien fundamentadas. 2. Proponer ideas y propuestas originales e innovadoras en sus proyectos. 3. Participar de manera colaborativa en la elaboración de proyectos en equipo. 4. Incorporar tendencias novedosas en las propuestas de sus proyectos. 5. Emplear con propiedad los términos y conceptos propios de los proyectos de animación y videojuegos. 6. Identificar los elementos esenciales de una empresa de animación o videojuegos. 7. Plantear, de manera básica, el proceso de comunicación de una empresa de animación o videojuegos. 8. Plantear propuestas de negocio originales en el ámbito de la animación y/o los videojuegos. 9. Exponer oralmente los proyectos realizados argumentando la pertinencia de los mismos. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Desarrollo de proyectos de animación y videojuegos</p> <p>Elaboración de proyectos globales y colaborativos de animación y/o videojuegos. Desarrollo de propuestas en los que los estudiantes, a través de aprendizaje de proyectos, los podrán en práctica, en base a los conocimientos ya asimilados de las diferentes áreas. Se abordarán las distintas fases en las que se desarrollan los proyectos, profundizando en cada una de ellas en la medida que las capacidades de los estudiantes hayan sido alcanzadas en otras materias. Desde una base empresarial, deberán concebirse propuestas originales o adaptadas de casos reales.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.		
CG2 - Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.		
CG3 - Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.		
CG5 - Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		



CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E27 - Diseñar el proceso de organización empresarial en cada una de las fases de creación de un videojuego/animación.		
E28 - Desarrollar proyectos en los que se contemplen posibles propuestas de negocio debidamente justificadas en el ámbito de la animación y los videojuegos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	12	100
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	120	66
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	18	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral participativa		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas orales	10.0	30.0
Elaboración de proyectos	70.0	90.0
NIVEL 2: EMPRESA DIGITAL Y LEGISLACIÓN		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Legislación digital		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñar una empresa (imaginaria) del sector de la animación y/o videojuego, en equipo, donde se apliquen los elementos básicos trabajados en la asignatura y la defienden en una exposición oral. 2. Realizar propuestas de posibles opciones de autoempleo, teniendo en cuenta las condiciones vistas en la asignatura. 3. Utilizar con propiedad el vocabulario específico legal que afecta al ámbito de la animación y los videojuegos. 4. Aplica el ordenamiento jurídico básico relativo a los proyectos de animación y videojuegos, trabajado en las asignaturas. 5. Aplica apropiadamente los instrumentos de protección de los Derechos de la Propiedad Intelectual, licencias de uso... a casos reales o simulados. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Modelos empresariales en la industria de la animación y los videojuegos</p> <p>1.Las empresas en el sector de la animación y los videojuegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de empresa • Gestión empresarial básica: planificación, producción y comercialización. • Recursos: personales, materiales y funcionales. • Los equipos de trabajo en el sector de la animación y videojuegos. <p>2.Autoempleo y emprendimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El trabajo por cuenta propia. Oportunidades y Riesgos. • La regulación fiscal del autónomo. • La búsqueda de financiación. • Promoción y distribución de proyectos de animación y videojuegos. <p>Legislación digital</p> <p>Introducción al derecho digital en el ámbito de la animación y los videojuegos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Derecho a la Comunicación en la Unión Europea y el estado español. • Propiedad Intelectual. • Regulación básica de las empresas de animación y videojuegos. • Relaciones contractuales. <p>Bases legales para el autoempleo en el sector de la animación y los videojuegos.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG5 - Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E25 - Proponer estrategias de obtención de recursos económicos en proyectos de animación y videojuegos.		
E26 - Aplicar a casos reales o figurados la legislación específica que afecta a la animación y videojuegos (producción, distribución, propiedad intelectual, licencias de uso...).		
E27 - Diseñar el proceso de organización empresarial en cada una de las fases de creación de un videojuego/animación.		
E28 - Desarrollar proyectos en los que se contemplen posibles propuestas de negocio debidamente justificadas en el ámbito de la animación y los videojuegos		



5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	60	100
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.	140	43
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	100	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral participativa		
Estudio de casos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas	10.0	70.0
Pruebas orales	10.0	70.0
Elaboración de proyectos	30.0	70.0
5.5 NIVEL 1: POSTPRODUCCIÓN		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: ANIMACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	24	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Motion Graphics		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Animación 2D		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Edición y composición de vídeo y audio		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		



CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Postproducción Efectos Visuales		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar animaciones y recursos en dos dimensiones para ser utilizados como material en el desarrollo de proyectos de animación y/o videojuegos. 2. Utilizar el lenguaje expresivo de la narrativa audiovisual en proyectos de animación y/o vídeo digital. 3. Utilizar el vocabulario específico relacionado con el ámbito de la animación en dos dimensiones, en los proyectos desarrollados en la asignatura. 4. Desarrollar animaciones en dos dimensiones, siguiendo la metodología proyectual propia de los proyectos de animación. 5. Aplicar los fundamentos teóricos del movimiento y la animación en los proyectos desarrollados en la asignatura. 6. Animar personajes y los diferentes elementos de un proyecto de animación en 2d para videojuegos. 7. Desarrollar un proyecto de animación en 2d para videojuegos controlando el tiempo, el ritmo y la acción. 8. Desarrollar gráficos en movimiento (carátulas, interfaces, títulos de crédito, etc.) para proyectos de animación o vídeo para videojuegos. 9. Emplear audio y efectos de sonido en la composición de vídeos y/o gráficos en movimiento. 10. Aplicar los conocimientos, adquiridos en la asignatura, sobre retoque y ajuste de color básicos en vídeos y/o gráficos en movimiento. 11. Emplear el software y las técnicas básicas relacionadas con la animación de gráficos en movimiento para proyectos de animación o vídeo para videojuegos. 12. Utilizar el vocabulario específico relacionado con el ámbito de los gráficos en movimiento (<i>motion graphics</i>) en los proyectos desarrollados en la asignatura. 13. Desarrollar ideas y propuestas originales relacionadas con el audio y vídeo digital en proyectos de animación y videojuegos 		



14. Utilizar el vocabulario específico de edición y postproducción en los proyectos desarrollados en la asignatura.
15. Aplicar los principios y fundamentos del montaje y el lenguaje audiovisual en los proyectos desarrollados en la asignatura.
16. Elaborar bases rítmicas y efectos de sonido para proyectos de animación o videojuegos.
17. Utilizar con una finalidad expresiva, los diferentes tipos de sonido audiovisual en proyectos de animación o vídeo para videojuegos.
18. Emplear software específico del ámbito de la edición de audio y vídeo no lineal, en proyectos de animación o vídeo para videojuegos.
19. Crear efectos audiovisuales originales y estéticamente adecuados a los requerimientos de los proyectos desarrollados en la asignatura.
20. Utilizar vocabulario específico de la edición y postproducción de efectos visuales en el desarrollo de los proyectos de la asignatura.
21. Elaborar simulaciones y efectos visuales bidimensionales (niebla, humo, fuego, etc.) para proyectos de animación o videojuegos.
22. Crear los recursos necesarios para elaborar efectos visuales para videojuegos.
23. Desarrollar elementos y recursos tridimensionales para ser utilizados en simulaciones o efectos visuales (humo, polvo, fluidos, explosiones, efectos de lente, etc.) para animación o videojuegos.
24. Aplicar efectos especiales de vídeo y audio en proyectos de animación y/o vídeo para videojuegos.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Animación en 2D

1. Fundamentos de la animación bidimensional

- Los 12 principios básicos de la animación.
- Narrativa audiovisual: el lenguaje expresivo del plano.
- La importancia del tiempo, el ritmo y la acción.
- La composición en 2.5D (simular profundidad en un plano bidimensional).

1. Animación de personajes en 2D:

- *Elrig*(esqueleto y jerarquía de elementos) de un personaje en 2D.
- Animación mediante *keyframes* y cinemática directa (FK - *forward kinematic*).
- Animación a través *keyframes* y cinemática inversa (IK - *inverse kinematic*).
- Principios de la animación aplicados a la dinámica del personaje

1. Animación en 2D para videojuegos: Creación de recursos y fondos para videojuegos, animación de personajes, animación de elementos para videojuegos y exportación de recursos.

Motion Graphics

1. Introducción a los gráficos en movimiento:

- Definición y contextualización de los gráficos en movimiento

2. Elementos clave de los gráficos en movimiento:

- Tipografía su expresividad en los gráficos en movimiento.
- Color y textura.
- Movimiento y espacio
- Interacción de elementos.
- El ritmo y la acción
- La importancia del sonido
- Jerarquía y estructura visual
- Referentes de los gráficos en movimiento (Saul Bass, W. Ruttmann, H. Richter, etc.).

4. La aplicación de los gráficos en movimiento (*motion graphics*):

- Los gráficos en movimiento en el Cine
- La Televisión
- El Videoclip y el videoarte
- Internet y multimedia
- Mas allá de la pantalla: gráficos en movimiento experimentales.

5. El proyecto creativo en los gráficos en movimiento:

- El proceso proyectual
- La idea y el concepto
- La importancia de la dirección artística

6. Prácticas de gráfica en movimiento:

- Carátulas y títulos de créditos
- Tipografía en movimiento

El ajuste del color (etalonaje)

Edición y Composición de vídeo y Audio

1. Introducción a la edición y composición de vídeo

- Definición y contextualización
- Elementos del lenguaje audiovisual (planos, narrativa, montaje...).
- Los distintos formatos comunicativos audiovisuales (corporativo, reportaje, spot, web...)



- La importancia del montaje
2. Introducción a la edición y composición de audio
- Audio y vídeo digital (formatos de archivo).
 - El audio en las creaciones interactivas y videojuegos.
3. El proceso de creativo en los proyectos de edición y composición de vídeo y Audio:
- Fases de la producción audiovisual: preproducción, producción y postproducción.
 - Soportes audiovisuales.
 - Edición de vídeo y audio práctico.
 - Generación de música a través de loops y otras fuentes.
 - Desarrollo y aplicación de soluciones específicas.
 - El color y el etalonaje de vídeo.

Postproducción de Efectos Visuales

1. Introducción a la postproducción de Efectos Visuales
- Definición y contextualización de los efectos visuales.
 - Antecedentes de los efectos visuales.
 - Tipos de efectos visuales.
 - Referentes en el campo de los efectos visuales.
 - Proceso creativo en el desarrollo de efectos visuales.
2. Efectos visuales y simulaciones en dos dimensiones
- Creación de efectos y sistemas de partículas sencillos en 2d (niebla, humo, fuego, etc.)
 - Mapas de desplazamiento y efectos de turbulencia.
 - Exportación y preparación de recursos para proyectos de animación y videojuegos.
3. Efectos visuales tridimensionales
- Creación de efectos y simulaciones complejas en 3d (humo, polvo, fluidos, explosiones, etc.).
 - Rastreo de cámara tridimensional
 - Aplicación de efectos tridimensionales en vídeos en 2d.
 - La cámara virtual y los efectos de lente y profundidad.
 - Exportación y preparación de recursos.
4. Prácticas de efectos visuales
- El software específico para el desarrollo de efectos visuales.
 - La interfaz y herramientas digitales.
 - Técnicas en la realización de efectos visuales.
 - El flujo de trabajo.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.

CG2 - Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.

CG5 - Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E14 - Crear animaciones básicas en 2d que permitan el desarrollo de cabeceras y animaciones propias de un videojuego bidimensional.



E15 - Editar audio y vídeo en relación con animación y videojuegos.		
E16 - Diseñar la gráfica visual y los elementos de relación con el usuario (carátulas e interfaces).		
E17 - Realizar la producción de efectos especiales, a nivel básico, a aplicar en personajes y escenarios virtuales de animación y videojuegos (tales como humo, fuego, niebla y explosiones y otros).		
E19 - Preparar recursos de forma analítica en dos y tres dimensiones susceptibles de ser incluidos en los proyectos de animación y videojuegos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	138	53
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	417	46
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	45	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Resolución de ejercicios y problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas prácticas	20.0	80.0
Elaboración de proyectos	20.0	80.0
5.5 NIVEL 1: PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	12	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Fundamentos de programación		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Fundamentos aritméticos para programación de videojuegos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> Utilizar el vocabulario básico específico en el área de los lenguajes de programación. Organizar los problemas lógicos del videojuego en unidades que puedan ser resueltas mediante lenguajes de programación. Construir diagramas de flujo que resuelvan tareas de tipo computacional. 		



4. Desarrollar programas informáticos básicos que puedan formar parte de un videojuego.
5. Aplicar principios aritméticos a la resolución de problemas de programación de videojuegos.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Fundamentos de la programación.

En la asignatura de Fundamentos de la programación se abordan los principios estructurales y técnicos necesarios para la creación de videojuegos.

- Introducción a los conceptos básicos de programación, teoría de computadores.
- Diseño de diagramas de flujo, lógica computacional.
- Diseño de algoritmos y resolución de problemas.
- Introducción a la programación.
- Variables.
- Operadores.
- Estructuras de control.
- Funciones.

Fundamentos aritméticos para programación de videojuegos.

En la asignatura de fundamentos aritméticos para programación de videojuegos se trabajarán los principios matemáticos necesarios para la implementación de videojuegos.

- Geometría.
- Trigonometría.
- Simulación de físicas (velocidad, gravedad, rozamiento).
- Gráficos generativos.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

No existen datos

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E20 - Desarrollar el código de programación básico necesario para la construcción de un videojuego.

E22 - Aplicar los fundamentos de programación necesarios para el diseño de videojuegos.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	36	100
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	150	40
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto)	84	28



en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.		
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	30	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral participativa		
Resolución de ejercicios y problemas		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas	10.0	50.0
Pruebas prácticas	10.0	40.0
Elaboración de proyectos	20.0	80.0
NIVEL 2: PROGRAMACIÓN		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	30	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
18	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Programación de videojuegos 2D		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6



ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Programación de videojuegos 3D		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Programación de juegos en red		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Inteligencia artificial para videojuegos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Realidad virtual		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Adaptar los recursos multimedia necesarios a formatos adecuados para la programación de videojuegos en dos dimensiones. 2. Desarrollar videojuegos básicos en dos dimensiones utilizando entornos y lenguajes de programación específicos. 3. Fijar las reglas de un videojuego en dos dimensiones. 4. Identificar las necesidades técnicas necesarias para cada tipo de videojuego. 5. Crear niveles y escenarios para videojuegos en dos dimensiones, aplicando correctamente los principios del diseño estructural. 6. Adaptar los recursos multimedia necesarios a formatos adecuados para la programación de videojuegos en tres dimensiones. 7. Desarrollar videojuegos básicos en tres dimensiones utilizando entornos y lenguajes de programación específicos. 8. Fijar las reglas de un videojuego en tres dimensiones. 9. Crear niveles y escenarios para videojuegos en tres dimensiones, aplicando correctamente los principios del diseño estructural. 10. Conectar diferentes equipos informáticos de forma alámbrica o inalámbrica para la comunicación entre videojuegos. 11. Diseñar algoritmos informáticos que permitan la comunicación en red entre videojuegos. 12. Resolver problemas y situaciones planteadas en un videojuego mediante lenguajes propios de inteligencia artificial. 13. Desarrollar algoritmos de inteligencia artificial para resolver problemas en la programación de videojuegos. 14. Desarrollar videojuegos básicos en tres dimensiones utilizando entornos y lenguajes de programación específicos para la realidad virtual. 	
5.5.1.3 CONTENIDOS	
<p>Programación de videojuegos 2D</p> <p>En la asignatura de Programación de videojuegos 2D el estudiante aprenderá a aplicar lo adquirido en asignaturas anteriores para programar videojuegos 2D.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adaptación de recursos gráficos y de sonido para videojuegos 2D. -Hojas de sprites. -Sistemas de representación gráfica en dos dimensiones. -Diseño de reglas, objetivos y recompensas. -Diseño de niveles para tipologías 2D. -Entornos de programación específicos para desarrollo de videojuegos 2D. -Técnicas de programación para videojuegos 2D. -Programación orientada a objetos. <p>Programación de videojuegos 3D</p> <p>En la asignatura de Programación de videojuegos 3D el estudiante aprenderá a aplicar lo adquirido en asignaturas anteriores para programar videojuegos 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adaptación de recursos gráficos y de sonido para videojuegos 3D. -Sistemas de representación gráfica en tres dimensiones. -Diseño de reglas, objetivos y recompensas. -Diseño de niveles para tipologías 3D. -Entornos de programación específicos para desarrollo de videojuegos 3D. -Técnicas de programación para videojuegos 3D. <p>Programación de juegos en red</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tipologías de red. -Redes locales e Internet. -Modelo cliente/servidor. -Modelo p2p. -Comunicaciones TCP/UDP -Formato de datos. <p>Inteligencia artificial para videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Introducción a la inteligencia artificial. -Resolución de problemas de búsqueda. -Representación del conocimiento. 	



- Planificación
- Aprendizaje automático.
- Lenguajes específicos para inteligencia artificial.
- Realidad virtual**
- Introducción a la realidad virtual/aumentada/mixta.
- Tecnologías y dispositivos.
- Programación clásica vs Programación para VR.
- Interfaces para realidad virtual.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Para cursar las asignaturas: Programación de videojuegos 3D, Inteligencia artificial para videojuegos, Programación de juegos en red y Realidad virtual, se recomienda haber superado las asignaturas de: Fundamentos de programación y Fundamentos aritméticos para programación de videojuegos.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

No existen datos

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E19 - Preparar recursos de forma analítica en dos y tres dimensiones susceptibles de ser incluidos en los proyectos de animación y videojuegos.

E20 - Desarrollar el código de programación básico necesario para la construcción de un videojuego.

E21 - Elaborar los elementos de jugabilidad del videojuego (reglas, niveles, objetivos, recompensas, etc.) para generar interés en el usuario.

E23 - Elegir el hardware y software más adecuado para el desarrollo de proyectos de animación y videojuegos.

E24 - Adaptar proyectos de animación y videojuegos desarrollados en el grado para que puedan ser utilizados en dispositivos con diferentes características de uso (tabletas, móviles, ordenadores...).

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	60	100
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.	150	40
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	460	39
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos,	80	0



reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...		
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase magistral participativa		
Resolución de ejercicios y problemas		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas	0.0	20.0
Pruebas prácticas	10.0	30.0
Elaboración de proyectos	50.0	90.0
5.5 NIVEL 1: HUMANIDADES		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: ANTROPOLOGÍA		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Antropología
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Antropología		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12



LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> Argumentar, citando fuentes diversas trabajadas en la asignatura, cuáles son las características esenciales del ser humano, hombre y mujer, como destinatarios de las producciones y creaciones del grado de proyectos de animación y videojuegos Comparar las diferentes perspectivas que sobre el ser humano se ofrecen desde la tradición judeocristiana con las de otras tradiciones y culturas Analizar, desde la antropología aprendida en la asignatura, los mensajes que se transmiten de forma implícita o explícita en los proyectos de animación y videojuegos. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Antropología</p> <p>El ser humano. Destinatario de las producciones y creaciones del grado de proyectos de animación y videojuegos.</p> <ul style="list-style-type: none"> La cuestión antropológica Principales teorías sobre el ser humano La antropología cristiana. El ser humano desde otras concepciones de nuestro contexto cultural. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E32 - Analizar textos de forma crítica y argumentativa a partir de fuentes bibliográficas dentro del ámbito de la ciencia, razón y fe, y relacionado con el diseño de animación y videojuegos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
En el contexto de la metodología de clase invertida, el estudiante realizará el visionado de vídeos, visitas a páginas web, lecturas previas, elaboración de preguntas y preparación de clase en general... (trabajo no presencial), así como la exposición y/o debate con el profesor y resto de compañeros en el aula, resolución de dudas... (trabajo presencial).	64	37
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras	36	100



de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.		
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase invertida		
Clase magistral participativa		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas	30.0	60.0
Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc.)	20.0	50.0
Pruebas orales	0.0	20.0
NIVEL 2: HUMANIDADES		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Ciencia, Razón y Fe		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		



ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: Moral Social - Deontológica		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> Mostrar de forma razonada cuales son las aportaciones a la cultura y al avance de la humanidad que tienen su origen en la ciencia y cuáles en la fe y como ambos conocimientos pueden ser complementarios. Distinguir los ámbitos de la ciencia y de la fe y cómo ambos pueden derivar en planteamientos éticos comunes. Analizar críticamente la presencia de planteamientos, científicos, pseudocientíficos, mitológicos y religiosos como fuente argumental de numerosas creaciones del ámbito de la animación y de los videojuegos. Realizar propuestas narrativas que pudieran servir de base argumental para la creación de guiones o storyboards en el ámbito de la animación o los videojuegos en los que se muestre que se ha adquirido los conocimientos adquiridos en la asignatura. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Ciencia, Razón y Fe</p> <p>1.El conocimiento y las distintas aproximaciones al mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocimiento científico y conocimiento religioso. Ciencia y fe ¿Incompatibles o complementarios? <p>2. La ciencia moderna</p> <ul style="list-style-type: none"> Nacimiento de la ciencia moderna. El caso Galileo El Universo y su origen Los científicos modernos y la pregunta sobre Dios. Ciencia y Ética. 		



- Ciencia, religión y medio ambiente.

3. Las concepciones de ciencia, ciencia- ficción, la religión y la mitología subyacente en los relatos y argumentos de las producciones de relatos digitales y video juegos.

- El análisis crítico de los mensajes subyacentes sobre ciencia, mitología y religión que se transmiten y sostienen las narraciones en el ámbito de la animación y los video juegos.

Moral Social-Deontológica

1. No somos islas. La moral social.

- El ser humano es ser con otros
- El Amor como fuente de sentido y vocación de la existencia de la humanidad.
- El ámbito de lo personal
- Las relaciones interpersonales.
- El matrimonio y la familia.
- Las comunidades
- El ámbito de lo social.
- El mundo del trabajo y la empresa; La responsabilidad social corporativa (RSC).
- La economía.
- La política ¿un servicio a la sociedad?
- La comunidad local, nacional e internacional.
- Los derechos humanos
- La justicia y la paz.
- El magisterio social de Benedicto XVI y de Francisco ¿qué pueden aportar a las mujeres y los hombres de hoy?

2. La deontología en el ámbito de la animación y los videojuegos.

- Una deontología en construcción
- La moral social y el bien común como fuente de inspiración de la conducta profesional.
- Repercusión en las personas más vulnerables (sobre todo en la infancia) de los productos de la animación y los videojuegos.
- En la animación y los video juegos ¿vale todo?
- Límites y posibilidades éticas de las producciones digitales de animación y los videojuegos.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Valorar el compromiso social, los principios de igualdad y los derechos fundamentales.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E02 - Aplicar los principios de la ética de su profesión, en las propuestas teóricas y prácticas en el ámbito de la animación y los videojuegos



E32 - Analizar textos de forma crítica y argumentativa a partir de fuentes bibliográficas dentro del ámbito de la ciencia, razón y fe, y relacionado con el diseño de animación y videojuegos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	60	100
Análisis de realidades ejemplares -reales o simuladas- que permiten al estudiante conectar la teoría con la práctica, aprender en base a modelos de la realidad o reflexionar sobre los procesos empleados en los casos presentados.	160	37
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	80	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clase invertida		
Clase magistral participativa		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas escritas	30.0	70.0
Trabajos de reflexión (ensayos, comentarios de textos, etc.)	0.0	60.0
Pruebas orales	0.0	30.0
5.5 NIVEL 1: PRÁCTICAS		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: PRÁCTICAS		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Prácticas Externas	
ECTS NIVEL 2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	9	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
NIVEL 3: PRÁCTICAS EXTERNAS		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	9	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	9	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Poner en práctica en realidades contextualizadas y profesionales los conocimientos en materia de videojuegos y animación adquiridas en el grado. 2. Analizar el propio desarrollo pre-profesional a través de la participación en equipos de trabajo en entornos reales. 3. Elaborar una memoria de las actividades desarrolladas y las experiencias vividas de forma que se expliciten: la relación entre la formación académica recibida y la realidad profesional en la que se han desarrollado las prácticas y la verificación del grado de competencias adquiridas en el conjunto de asignaturas y en el propio periodo de prácticas. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Integración en una empresa del ámbito de la narración de proyectos de animación y/o videojuegos, en diversos campos o fases del proyecto: Estrategia Empresarial, Dirección y procesos de proyectos, Conceptualización de proyectos de animación y/o videojuegos, Diseño de proyectos de animación o videojuegos, etc. De cara a su realización se podrá escoger entre las diversas materias trabajadas durante el grado, centrándose sobre todo en los proyectos de animación o videojuegos. Con el objetivo de que el estudiante tenga su primera experiencia dentro de un entorno profesional, desarrollando proyectos reales con vistas a la salida profesional.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Las Prácticas Externas en este grado se personalizan de manera que se podrá escoger la modalidad de las mismas dentro del plan académico del grado, de manera que se podrá escoger entre hacerlas en un entorno laboral de proyectos de animación o enfocados a la creación de videojuegos.</p> <p>Las Prácticas Externas se realizan en un módulo de 9 ECTS con carácter de obligatoriedad. Persigue, como objetivo general, integrar al alumno en un contexto de aprendizaje ubicado en campos reales relacionados con la práctica y con el desempeño de su labor en un entorno profesional. En este sentido, se trata de posibilitar a los estudiantes la adquisición de conocimientos, competencias, información y práctica necesarios para el ejercicio profesional en un determinado ámbito de la narración de proyectos de animación y videojuegos.</p> <p>Los objetivos específicos que se persiguen con esta materia son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permitir un primer contacto de los inminentes graduados con el ámbito profesional de la animación y los videojuegos. 2. Introducir al estudiante en el entorno en el que podrían desenvolver su propia actividad profesional. 3. Potenciar el rendimiento personal de los estudiantes a través del desarrollo de las habilidades requeridas para alcanzar una formación verdaderamente integral. 4. Favorecer la capacidad crítica y reflexiva de los estudiantes, fomentar la toma de decisiones y poner en práctica su capacidad de análisis y síntesis. 		



Habrà un profesor coordinador de la asignatura de prácticas y un tutor académico que llevará a cabo un conjunto de acciones a lo largo del período de prácticas que garanticen la calidad del proceso formativo y que están dirigidas a proporcionar a los alumnos las capacidades genéricas necesarias para su futuro ejercicio profesional.

La función de los tutores es la de servir de orientador académico y apoyo institucional para el alumno en la realización de las actividades prácticas que realice. Además de las citas anuales que se establezcan con el tutor/a, éste estará siempre disponible para los alumnos tutelados a través de las vías de comunicación con el profesorado existentes en la UCV (intranet, tutorías semanales).

Con el objetivo de guiar y tutelar al alumno durante la asignatura de Prácticas Externas los tutores realizarán diferentes entrevistas y actividades formativas y de tutelaje que podrán ser individuales o con el conjunto del grupo tutelado.

Entrevista de orientación: La entrevista de orientación tendrá lugar antes de la adscripción de los alumnos al tipo de prácticas hacia el cual estuviesen interesados. En esta entrevista el tutor orientará personalmente a los alumnos sobre las distintas opciones profesionales así como sobre los intereses, aptitudes, exigencias tanto de los alumnos como de los itinerarios profesionales elegidos.

Clarificará el sistema de evaluación de las Prácticas Externas y los pasos a seguir en la elaboración del trabajo/memoria de éstos, a presentar y entregar por parte de los alumnos.

Informe del tutor profesional en la empresa o centro externo: El tutor evalúa, mediante un informe la participación, implicación y progresión de la adquisición de conocimientos y habilidades del alumno.

Memoria del trabajo realizado en la asignatura Prácticas externas:

Para la calificación general de la **Memoria** se tendrán en cuenta algunos aspectos tan relevantes como:

1. estructura general del documento y presencia de los apartados más relevantes
2. grado en que refleja la actividad desarrollada durante las prácticas
3. capacidad descriptiva y argumentativa
4. presencia de perspectiva crítica
5. sugerencias de mejora
6. presencia de anexos relevantes y, finalmente, citas bibliográficas pertinentes adecuadamente referenciadas.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E29 - Aplicar los conocimientos adquiridos en el ámbito de la animación y/o videojuegos, a nivel práctico dentro de un entorno empresarial.

E30 - Analizar su propio desempeño en las prácticas externas, relacionando las tareas desarrolladas y los conocimientos previos adquiridos, en el ámbito de la animación y/o videojuegos.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Elaboración de un trabajo académico con la ayuda y supervisión de un profesor.	20	15
Prácticas preprofesionales. El estudiante se inserta en el ámbito profesional, contrasta y aplica lo aprendido en el grado, reflexiona y consolida su vocación profesional acompañado por un responsable en el centro de prácticas y un tutor de la universidad	205	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Trabajo académico tutorizado

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
-----------------------	--------------------	--------------------



Memoria de Prácticas	40.0	80.0
Informe de evaluación del tutor académico	10.0	40.0
Informe de evaluación de las Prácticas (tutor entidad colaboradora)	20.0	50.0
5.5 NIVEL 1: TRABAJO FIN DE GRADO		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: TRABAJO FIN DE GRADO		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	9	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: TRABAJO FIN DE GRADO		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Trabajo Fin de Grado / Máster	9	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	9	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS 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	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>1. Demostrar dominio suficiente de las interacciones de las diferentes variables que se conjugan en proyectos de animación y videojuegos, las identifica y es capaz de sacar conclusiones.</p> <p>2. Mostrar iniciativa y capacidad de propuesta motivada y adaptada a las situaciones analizadas.</p> <p>3. Demostrar las destrezas y competencias adquiridas en el desarrollo de un proyecto de animación o videojuegos.</p> <p>4. Elaborar un trabajo académico riguroso con la ayuda de un tutor.</p> <p>5. Exponer y defender su trabajo con la claridad, coherencia y precisión exigibles en un grado.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Potencialmente, el Trabajo Fin de Grado puede contemplar cualquiera de los temas desarrollados en el grado, dado que el alumnado tendrá capacidad de decisión sobre el trabajo.</p> <p>Dada la naturaleza del grado, el TFG será habitualmente el desarrollo de un proyecto.</p> <p>En él, el alumnado mostrará los conocimientos, destrezas, saberes y competencias adquiridas durante su formación universitaria mediante la elaboración y defensa de un trabajo académico formal.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.		
CG3 - Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.		
CG5 - Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E31 - Realizar un trabajo académico de aplicación en el ámbito de diseño de videojuegos y/o animación, que sirva como compendio o verificación de competencias adquiridas		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Elaboración de un trabajo académico con la ayuda y supervisión de un profesor.	225	5
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Trabajo académico tutorizado		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA



Memoria de Trabajo Fin de Grado	60.0	90.0
Defensa del Trabajo Fin de Grado	10.0	30.0
Informe de evaluación del tutor académico	10.0	30.0



6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir	Profesor Titular	71	100	60
Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir	Profesor Contratado Doctor	7	100	10
Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir	Profesor colaborador Licenciado	22	0	30
PERSONAL ACADÉMICO				
Ver Apartado 6: Anexo 1.				
6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS				
Ver Apartado 6: Anexo 2.				

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 7: Anexo 1.

8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS		
TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
70	10	80
CODIGO	TASA	VALOR %
No existen datos		
Justificación de los Indicadores Propuestos:		
Ver Apartado 8: Anexo 1.		
8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS		
<p>PROGRESO Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE</p> <p>En este apartado, se describe el procedimiento de la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir con objeto de valorar el progreso y los resultados de aprendizaje de los/las estudiantes, así como el seguimiento de los/las egresados/as después de su titulación. Para la descripción del progreso y resultado del aprendizaje se pueden considerar los siguientes procedimientos e indicadores de evidencias de los mismos:</p> <p>EVIDENCIAS DEL PROGRESO Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DESDE EL PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL (P.A.T.):</p> <p>La formación en el Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos contemplará la participación del alumnado en la mejora de su proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, y desde el Plan de Acción Tutorial -ya descrito anteriormente- varias son las dinámicas, estrategias y técnicas que sirven al objeto de valorar y mejorar el progreso y los resultados de aprendizaje de los/las estudiantes, entre cuyos indicadores destacan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Participación del alumnado de nuevo ingreso en los programas de acogida</i>, básicamente, para el conocimiento de la Institución Universitaria y específicamente referido a la elaboración de su perfil académico en base, tanto a la respuesta a técnicas cuantitativas (cuestionarios sobre el perfil académico de ingreso), como de técnicas cualitativas (dinámica de grupos y entrevistas personales sobre el perfil y las necesidades académicas del/de la estudiante de nuevo ingreso). - <i>Participación bidireccional en la valoración del profesorado y el alumnado</i>: a lo largo de los diferentes cursos académicos se utilizan técnicas de cuestionarios a través de las cuales el claustro del profesorado del grado valorará al alumnado -en sus diferentes cursos- acerca de su percepción sobre variables como: niveles de asistencia, participación, búsqueda y tratamiento de la información, aprendizaje, capacidad de análisis e interpretación, comunicación y respeto en el aula. Los datos recogidos sirven de <i>feedback</i> para mejorar los procesos de enseñanza/aprendizaje y son retornados al alumnado para que también haga una valoración cuantitativa en respuesta a preguntas de cuestionarios sobre las mismas variables antes citadas. <p>La valoración también se realiza, desde el ángulo del alumnado, en lo referente al profesorado, así como a la organización académica e infraestructuras. Finalmente, el uso de técnicas cuantitativas se combina con técnicas cualitativas que promueven las dinámicas de grupo tanto con profesores/as como con estudiantes, coordinados por la figura del/de la profesor/a/tutor/a, de manera que se redacta un documento final donde se enfatizan los aspectos positivos y, sobre todo, los mejorables en el proceso de enseñanza/aprendizaje de competencias, así como estrategias que puedan promover dicha mejora.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Análisis cuantitativo del cumplimiento de los objetivos del Plan de Acción Tutorial.</i> - <i>Análisis de las dificultades de estudio y aprendizaje del alumnado</i>: sobre aspectos referidos a la organización, planificación, lectura, elaboración y comprensión. Éste análisis se realiza tanto con técnicas de recogida de información cuantitativas (test sobre hábitos y dificultades de estudio) como cualitativas (procesos de investigación-acción en el aula con el alumnado para definir sus principales dificultades de estudio y aprendizaje). La convergencia de ambos tipos de información, cuantitativa y cualitativa, lleva a la redacción final de un documento sobre mejora de hábitos, técnicas de estudio y estrategias de aprendizaje, que se trabaja tanto a nivel grupal, como específicamente con estudiantes con especiales dificultades de estudio a nivel individual. 		



EVIDENCIAS DE METODOLOGÍA DOCENTE Y DE EVALUACIÓN MODULAR:

La estructura modular del grado requiere de la participación e interacción en la toma de decisiones del personal docente que representa el módulo competencial, con sus respectivas materias y asignaturas. Entre los indicadores que objetivan las evidencias se encuentran los siguientes:

- Las evidencias que se utilizan como indicadores referirán el levantamiento de acta de las sesiones de participación, valoración y decisiones del profesorado respecto a la metodología docente y de evaluación modular, concretándose en puntuaciones de valoración que refieren porcentualmente el trabajo del/de la estudiante para la consecución de sus competencias.

- Los bloques de contenidos formativos cuentan con documentos que contienen los elementos básicos de evaluación del alumnado sobre su progreso y resultados de aprendizaje.

Se concretan mecanismos de reunión, participación y toma de decisiones que permiten la coordinación entre bloques de contenidos formativos con documentos que permiten evidenciarlos

EVIDENCIAS SOBRE PROCEDIMIENTOS DE VALORACIÓN DEL PROYECTO:

Estos procedimientos permiten la evaluación y cumplimiento de unos criterios de calidad establecidos en el Sistema de Garantía Interno de la Calidad, que se explicarán en su apartado correspondiente.

En el plan de estudios del **Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos**, la realización de las **Prácticas externas** y el **Trabajo Final de Grado** tiene lugar en el último curso, sumando un total de **18 ECTS** para el/la estudiante. A continuación, se describen los mecanismos que sirven para evaluar los resultados del aprendizaje práctico del/de la estudiante:

PRÁCTICAS EXTERNAS

Las Prácticas externas se realizan en un módulo de **9 ECTS** con carácter de obligatoriedad. Persigue, como objetivo general, integrar al/a la estudiante en un contexto de aprendizaje ubicado en campos reales relacionados con la práctica y con el desempeño del trabajo profesional. En este sentido, se trata de posibilitar a los/las estudiantes la adquisición de conocimientos, competencias, información y práctica necesarios para el ejercicio profesional en un determinado ámbito de la narración de proyectos de animación y videojuegos.

Los objetivos específicos que se persiguen con esta materia son:

1. Permitir un primer contacto de los inminentes graduados con la práctica profesional de la animación y los videojuegos.
2. Introducir al/a la estudiante en el entorno en el que habrán de desenvolver su propia actividad profesional.
3. Potenciar el rendimiento personal de los/las estudiantes a través del desarrollo de las habilidades requeridas para alcanzar una formación verdaderamente integral.
4. Favorecer la capacidad crítica y reflexiva de los/las estudiantes, fomentar la toma de decisiones y poner en práctica su capacidad de análisis y síntesis.

Habrán un/a profesor/a coordinador/a de la asignatura de prácticas que realizará además la función de tutorización académica de los/las estudiantes desde la universidad. Por cada diez estudiantes se contará con un apoyo del claustro de profesorado de cuarto curso de manera que se garantice el seguimiento académico adecuado. Sin embargo, la tutorización durante las prácticas y en la realización de las mismas en las empresas con convenio es realizada por un profesional de la misma quien supervisa el correcto funcionamiento del trabajo de los/las estudiantes. Esto quiere decir que la dedicación principal es llevada a cabo por las empresas. Hasta la fecha se cuenta con más de cien convenios de prácticas desde el grado de multimedia y artes digitales, con lo que se cuenta ya con una base de cien tutores/as externos/as. Sin embargo, dado que algunas empresas no son estrictamente del ámbito de los videojuegos o la animación, se favorecerá la firma de nuevos convenios, conforme también vaya evolucionando el mercado que se estima viva un crecimiento importante en los próximos años como ya se ha presentado en la justificación de la necesidad del grado.

El/la **tutor/a académico/a**, y claustro de apoyo llevará a cabo un conjunto de acciones a lo largo del período de prácticas que garantizan la calidad del proceso formativo y que están dirigidas a proporcionar a los/las estudiantes las capacidades genéricas necesarias para su futuro ejercicio profesional:

La función de los/las tutores/as es la de servir de orientador/a académico/a y apoyo institucional para el/la estudiante en la realización de las actividades prácticas que realice. Además de las citas anuales que se establezcan con el tutor/a, éste estará siempre disponible para los/las estudiantes tutelados/as a través de las vías de comunicación con el profesorado existentes en la UCV (intranet, tutorías semanales).

Con el objetivo de guiar y tutelar al/a la estudiante durante la asignatura de Prácticas externas los/las tutores/as realizarán diferentes entrevistas y actividades formativas y de tutelaje que podrán ser individuales o con el conjunto del grupo tutelado.

Entrevista de orientación: La entrevista de orientación tendrá lugar antes de la adscripción de los/las estudiantes al tipo de prácticas hacia el cual estuviesen interesados. En esta entrevista el/la tutor/a orientará personalmente a los/las estudiantes sobre las distintas opciones profesionales así como sobre los intereses, aptitudes, exigencias tanto de los/las estudiantes como de los itinerarios profesionales elegidos.

Clarificará el sistema de evaluación de las Prácticas externas y los pasos a seguir en la elaboración del trabajo/memoria de éstos, a presentar y entregar por parte de los/las estudiantes.

Clases prácticas: En estas clases el/la tutor/a orientará sobre la práctica profesional, aplicando con los/las estudiantes lo estudiado a la realidad profesional, especialmente en todo lo que se refiere a la dirección de proyectos de animación y videojuegos, procurando así el desarrollo de las habilidades y destrezas profesionales del/de la estudiante en orden a la consecución de las competencias propias del grado.

Informe del/de la tutor/a profesional en la empresa o centro externo: El/la tutor/a evalúa, mediante un informe la participación, implicación y progresión de la adquisición de conocimientos y habilidades del/de la estudiante.

Memoria del trabajo realizado en la asignatura Prácticas externas:

Para la calificación general de la **Memoria** se tendrán en cuenta algunos aspectos tan relevantes como:



- 1.- estructura general del documento y presencia de los apartados más relevantes
- 2.- grado en que refleja la actividad desarrollada durante las prácticas
- 3.- capacidad descriptiva y argumentativa
- 4.- presencia de perspectiva crítica
- 5.- sugerencias de mejora
- 6.- presencia de anexos relevantes y, finalmente, citas bibliográficas pertinentes adecuadamente referenciadas.

TRABAJO FINAL DE GRADO

El Trabajo Final de Grado, que consiste en la realización de un proyecto equivalente a **9 ECTS** a realizar en el segundo cuatrimestre del último curso del grado, puede estar relacionado con la actividad formativa desarrollada en las Prácticas externas, formando una continuidad enfocada a la especialización profesional inicial, o centrarse en algún tema específico de investigación. En el primer caso, se realizará bajo la supervisión de un/a profesional experto en ese campo y en el segundo con un/a tutor/a experto/a en el tema. En todo caso, el/la estudiante deberá demostrar su capacidad para la elaboración de un informe académico y su exposición en público.

La asignatura de Trabajo Final de Grado cuenta con un/a profesor/a coordinador/a de la misma. Asimismo, cada estudiante contará con un/a tutor/a académico/a para su realización entre el claustro de profesores. Los/las tutores/as académicos/as realizan funciones de supervisión académica. El/la coordinador/a de la asignatura asigna los tutores/as velando para que ningún profesor/a exceda de un número óptimo de tfgs para hacer el seguimiento necesario de las mismas. En este sentido se sigue el mismo modelo que actualmente se desarrolla en el grado de Multimedia y Artes Digitales con un máximo de 6 tfgs por profesor/a.

El mecanismo de evaluación del trabajo de fin de grado establece que el/la estudiante está capacitado para desarrollar los conocimientos necesarios que le permitan idear, diseñar, dirigir y llevar a cabo un proyecto en algún ámbito profesional y/o de investigación, además de exponerlo con los medios adecuados, ejerciendo las competencias, las destrezas y las habilidades necesarias.

Los **objetivos** de dicho Trabajo Final de Grado serán:

- 1.- Integrar y aplicar con criterio profesional, creatividad, iniciativa y metodología, los conocimientos y técnicas adquiridos durante su grado en el desarrollo de un proyecto.
- 2.- Consolidar las competencias adquiridas y desarrolladas a lo largo del grado, ejercitándolas en un proyecto modelo, a escala asequible y bajo supervisión experta.
- 3.- Detectar una necesidad y proponer una solución, mostrando su capacidad para gestionar la información, trabajar de forma autónoma y proporcionar soluciones eficaces y eficientes a los problemas que se presenten en el desarrollo del proyecto, utilizando los conocimientos, procedimientos aptitudes alcanzados y desarrollados durante el grado.

Los **Trabajos de Final de Grado** versarán sobre la propuesta, realización y valoración de un trabajo específico teórico o empírico sobre alguno de los contenidos del

Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos.

El Trabajo Final de Grado además de entregarse por escrito, se defenderá presencialmente frente a un Tribunal compuesto por profesores/as universitarios/as.

El Trabajo Final de Grado podrá ser de índole teórica o empírica. Si fuera de índole teórica, versará sobre contenidos referidos a temas originales, o que, siendo conocidos, agregan características que mejoran el conocimiento general existente sobre el tema.

Los/las estudiantes estarán supervisados/as en todo momento por un/a tutor/a académico/a quien llevará a cabo el siguiente conjunto de actuaciones para garantizar la calidad del trabajo de fin de grado:

Entrevista de orientación: En esta entrevista el/la tutor/a orientará personalmente a los/las estudiantes sobre las distintas opciones profesionales, así como sobre los intereses, aptitudes, exigencias, tanto de los/las estudiantes como de los itinerarios profesionales implicados, en la formación del grado y en el futuro laboral y académico de los/las estudiantes. Clarificará el sistema de evaluación del Trabajo Final de Grado y los pasos a seguir en la elaboración del trabajo a presentar (oral y por escrito) y entregar por parte de los/las estudiantes.

Se promoverá el conocimiento de un conjunto de herramientas fundamentales para el diseño de objetivos, hipótesis y metodologías, así como para el desarrollo de trabajos teórico-prácticos especializados. Se ahondará en el manejo y la búsqueda de información (estrategias básicas de búsqueda de información en la web, qué buscar en Internet, direcciones web con información y documentación sobre Diseño y Narración de Animación y Videojuegos), y que ello posibilite el aprendizaje continuo tanto durante su formación universitaria y su quehacer profesional, académico y/o de investigación.

Entrevistas de seguimiento individualizadas y grupales: Las entrevistas de seguimiento se realizarán durante el periodo previo a la presentación del trabajo de grado. En estas sesiones el/la tutor/a supervisará con los/las estudiantes el desempeño en la tarea, así como la preparación de sus trabajos de presentación (oral y escrita).

Memoria escrita y exposición individual: El Trabajo Final de Grado de Diseño y Narración de Animación y Videojuegos incluye la participación de los/las estudiantes mediante la presentación oral (pudiendo utilizar los recursos tecnológicos disponibles) ante un tribunal de profesores/as universitarios/as de una síntesis de lo que ha sido su memoria de Trabajo Final de Grado (trabajo escrito que también será evaluado) y su experiencia en la realización del mismo.

Dentro de la **evaluación** del trabajo de grado se considerarán los siguientes aspectos:

- 1.- Asistencia y Participación en Entrevistas, Seminarios y Actividades Prácticas.
- 2.- Entrega del trabajo final individual tutelado.



3.-Exposición oral de los trabajos-

EVIDENCIAS SOBRE LOS PROGRAMAS DE MOVILIDAD:

En la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir los programas de movilidad están organizados por titulación. La firma de los convenios se hace de manera bilateral, Universidad con Universidad y titulación con titulación. De esta manera se intenta establecer acuerdos con universidades que tengan un plan docente similar, lo que facilita el reconocimiento de créditos y de calificaciones a los/las estudiantes que deciden ir a estudiar durante un cuatrimestre o un año completo fuera de nuestra Universidad (el procedimiento se explica más extensamente en el siguiente apartado). Respecto al análisis de los resultados que implican los programas de movilidad se objetivan las siguientes evidencias:

1. En los programas de Aprendizaje permanente, nuestra Universidad establece acuerdos bilaterales con aquellas universidades que poseen la Carta Universitaria Erasmus, garantía de calidad que es concedida por el Consejo de Europa. En el modelo de convenio se indican el área de estudio, el nivel en el que se realiza el intercambio (grado, postgrado, doctorado), el número de estudiantes de intercambio y la duración.
2. Cumplimentación y entrega por parte de profesores/as y alumnado de un Informe de Movilidad. En el informe del Profesor/ase le pide que valore: el contenido de la Estancia, que exponga los aspectos positivos y negativos y, por último, haga sugerencias. En el informe del Alumno/a (estudiante) se le pide que valore: el periodo de estudios, la información y el apoyo, el alojamiento y la infraestructura, el reconocimiento académico y la formación lingüística.

EVIDENCIAS DEL SEGUIMIENTO PROFESIONAL DE LOS/LASEGRESADOS/AS:

Desde el departamento de la bolsa de trabajo de la Universidad, se procede a un seguimiento profesional/formativo de los/lasegresados/as que se recoge en evidencias referidas a los siguientes indicadores:

1. Listado del seguimiento telefónico acerca de la situación profesional del/de la egresado/a
2. Listado de las consultas y asesoramiento telefónico al departamento y/o servicio correspondiente sobre necesidades individuales de carácter profesional de los/lasegresados/as
3. Listado de la realización de tutorías individuales con aquellos/lasegresados/as que se encuentran en situación de desempleo
4. Realización de talleres de inserción profesional y búsqueda de empleo con los/lasegresados/as desempleados/as
5. Listado de los análisis anuales que se realizan en el departamento, cualitativos y cuantitativos, de la inserción profesional del alumnado egresado del Grado de Diseño y Narración de Animación y Videojuegos.

Durante el proceso de depósito del título o en una convocatoria extraordinaria se convocará a los/las graduados/as en Diseño y Narración de animación y videojuegos para que cumplimenten la encuesta de estudiantes recién egresados/as de la titulación. Tras un tiempo aproximado de seis meses o un año después de la consecución del título se pasará una segunda encuesta, con el fin de analizar su inserción laboral.

EVIDENCIAS DEL SEGUIMIENTO FORMATIVO DE LOS/LASEGRESADOS/AS

Desde el Servicio del defensor universitario, así como desde el Vicerrectorado de investigación, calidad y alumnado de la Universidad, se procede a un seguimiento formativo de los/lasegresados/as que se recoge en evidencias referidas a los siguientes indicadores:

1. Listado de la recepción, tramitación, apoyo y/o derivación al servicio y/o departamento de la Universidad correspondiente acerca de las inquietudes y necesidades formativas del/de la estudiante egresado/a que se presenten.
2. Listado de las derivaciones al departamento adecuado de las consultas sobre cuestiones académicas, administrativas y/o profesionales de los/delas estudiantes egresados/as.
3. Porcentaje de estudiantes egresados/as que realizan un máster universitario oficial y/o específico.

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	https://www.ucv.es/oferta-academica/grados/grado-en-administracion-y-direccion-de-empresas/seccion/documentacion-sgic
---------------	---

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	2020
Ver Apartado 10: Anexo 1.	
10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	
No procede	
10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN	
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO



NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
20429109A	NURIA	MARTINEZ	SANCHIS
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
C/ Jorge Juan 18	46004	Valencia/València	Valencia
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
nuria.martinez@ucv.es	609491517	963942474	Decana Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales
11.2 REPRESENTANTE LEGAL			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
24363788A	JOSE MANUEL	PAGAN	AGULLO
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
C/ Quevedo 2	46001	Valencia/València	Valencia
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
060@ucv.es	647418935	963153655	Rector
11.3 SOLICITANTE			
El responsable del título es también el solicitante			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
20429109A	NURIA	MARTINEZ	SANCHIS
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
C/ Jorge Juan 18	46004	Valencia/València	Valencia
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
nuria.martinez@ucv.es	609491517	963942474	Decana Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales



Apartado 2: Anexo 1

Nombre :JUSTIFICACION revisada calidad.pdf

HASH SHA1 :A2067DFDDBC758BA8D97571F82870731D0FB1E5

Código CSV :366539076055809925326391

Ver Fichero: JUSTIFICACION revisada calidad.pdf



Apartado 4: Anexo 1

Nombre :4.pdf

HASH SHA1 :80777DCFF68339662C4A44CC3B4059474A17E72D

Código CSV :366538445094972965523689

Ver Fichero: 4.pdf



Apartado 5: Anexo 1

Nombre :5.1 DESCRIPCIÓN PLAN DE ESTUDIOS R2.pdf

HASH SHA1 :E7B79C6C60234526CB5B8E82C30EB8F49AF57F08

Código CSV :366539954158909332909020

Ver Fichero: 5.1 DESCRIPCIÓN PLAN DE ESTUDIOS R2.pdf



Apartado 6: Anexo 1

Nombre :6.1 LI.pdf

HASH SHA1 :D136B5D20290789E4AD907D3FC5E3564142D0D28

Código CSV :366538956971502861403007

Ver Fichero: 6.1 LI.pdf



Apartado 6: Anexo 2

Nombre :6_2 Otros Recursos Humanos.pdf

HASH SHA1 :B2D006ACE490C09F21B6F7E9CFB6DAE2B47231A2

Código CSV :356230219619007309649432

Ver Fichero: 6_2 Otros Recursos Humanos.pdf



Apartado 7: Anexo 1

Nombre :7_ Recursos Materiales y Servicios.pdf

HASH SHA1 :894858E027B2A34AAAFE49AFE8B35FEDF154B707

Código CSV :356800693366037231136438

Ver Fichero: 7_ Recursos Materiales y Servicios.pdf



Apartado 8: Anexo 1

Nombre :8_Resultados Previstos.pdf

HASH SHA1 :413ECCE9DD1C570F29E02A69B6FCC68A4E28B753

Código CSV :356235452427501136098450

Ver Fichero: 8_Resultados Previstos.pdf



Apartado 10: Anexo 1

Nombre :10_Calendario de Implantación.pdf

HASH SHA1 :3F79DD6B14A2C45DC233D80AD1F0DA1EBDD7FC92

Código CSV :356766463776894811319257

Ver Fichero: 10_Calendario de Implantación.pdf



