



MEMORIA DEL TÍTULO

GRADUADO O GRADUADA
EN DISEÑO Y DESARROLLO DE
VIDEOJUEGOS Y SISTEMAS
INTERACTIVOS
POR LA UNIVERSITAT JAUME I

ÍNDICE

1. Descripción del título	pág. 3
2. Justificación	pág. 4
3. Objetivos	pág. 10
4. Acceso y admisión de estudiantes	pág. 13
5. Planificación de la enseñanza	pág. 16
6. Personal académico	pág. 128
7. Recursos materiales y servicios	pág. 130
8. Resultados previstos	pág. 135

Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos

Representante legal de la universidad

Representante legal			
Rector			
1º Apellido	2º Apellido	Nombre	N.I.F.
Clement	Jordà	Vicent	18898631Z

Representante del título

1º Apellido	2º Apellido	Nombre	N.I.F.
Chover	Selles	Miguel	25394365L

Universidad solicitante

Universidad solicitante	Universitat Jaume I	C.I.F.	Q6250003H
Centro, departamento o instituto responsable del título	Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales		

Dirección a efectos de notificación

Correo electrónico	veees@uji.es		
Dirección postal	Vicerrectorado de Estudios y Espacio Europeo de Educación Superior. Avda. de Vicent Sos Baynat s/n	Código postal	12071
Población	Castellón de la Plana	Provincia	Castellón
FAX	+34 964728980	Teléfono	+34 964729038

1. Descripción del título

Denominación	Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos		Ciclo	grado
Centro/s donde se imparte el título				
Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales				
Universidades participantes			Departamento	
Convenio				
Tipo de enseñanza	Presencial		Rama de conocimiento	Ingeniería y Arquitectura
Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas				
en el primer año de implantación	60		en el segundo año de implantación	60
en el tercer año de implantación	60		en el cuarto año de implantación	60
nº de ECTS del título	240		nº mínimo de ECTS de matrícula por estudiante y periodo lectivo	30
Normas de permanencia				
NORMATIVA DE PERMANENCIA DE LA UNIVERSITAT JAUME I				
Primera. Estudiantado matriculado por primera vez en el primer curso de una titulación de la Universitat Jaume I				
1. Estos estudiantes deben superar un mínimo del 20% del total de créditos de los que consta el curso completo, que se refleja en el plan de estudios correspondiente. Al menos la mitad de estos créditos se han de obtener de asignaturas básicas u obligatorias.				
2. El estudiantado que no supere este mínimo puede matricularse, después de haber efectuado la preinscripción, en una titulación diferente. Si no supera ese mínimo en la nueva titulación, no puede matricularse de nuevo en la Universitat Jaume I.				

3. Las asignaturas convalidadas/adaptadas se entienden, a todos los efectos, como asignaturas superadas.

Segunda. Rendimiento académico

1. A los estudiantes que se matriculan por segunda vez o sucesivamente en una misma titulación de la universidad y que durante dos años académicos consecutivos no superen por lo menos el 50% de los créditos en los que se matriculan, no se les permite matricularse de nuevo en la Universitat Jaume I hasta que pasan dos cursos, a contar desde el último en el que no superaron el 50% de los créditos.
2. No se deben aplicar estas normas de permanencia al estudiantado que ha superado el 80% de la carga lectiva del plan de estudio.
3. Las asignaturas reconocidas se entienden, a todos los efectos, como asignaturas superadas.

Tercera. Número máximo de convocatorias

1. El número máximo de convocatorias por asignatura a las que tiene derecho el estudiantado es de cuatro. Si agota las cuatro convocatorias, el estudiantado puede solicitar una adicional.
2. La anulación de convocatoria es automática si el estudiantado no se presenta a las pruebas de evaluación correspondientes. Se considera presentado al examen al estudiantado que abandona la prueba después de que se ha iniciado.

Cuarta. Causas de exención

Las enfermedades graves o cualquier otra causa de fuerza mayor, justificadas documentalmente, pueden ser causa de exención total o parcial del cumplimiento de estas normas. El estudio y dictamen de las peticiones lo tiene que hacer el Consejo de Dirección, que ha de informar de estas cuestiones a la Comisión de Asuntos Universitarios del Consejo Social. La resolución del Rectorado agota la vía administrativa y es impugnabile ante la jurisdicción contencioso-administrativa.

* Disposición transitoria *

Esta normativa está en vigor.

Necesidades educativas especiales USE

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

La Universitat Jaume I trata de facilitar a los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) derivadas de una discapacidad física, psíquica y/o sensorial la plena integración / normalización de la vida académica mediante el Programa de Atención a la Diversidad (PAD) y la adaptación de las normativas académicas (como la normativa de exámenes) a la legislación vigente (especialmente a la Ley 13/1982 de 7 de Abril, de Integración Social de los Minusválidos (LISMI) y a la Ley 51/2003, de 2 diciembre, de Igualdad de Oportunidades, no Discriminación y Accesibilidad Universal de las Personas con Discapacidad (LIONDAU).

Los estudiantes del Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos, que presenten alguna NEE pueden solicitar la valoración de sus NEE por parte de personal técnico de la universidad, con el fin de adaptar su lugar de trabajo / estudio y definir los criterios personales de accesibilidad a la comunicación académica oral y escrita, así como cualquier otra recomendación a tener en cuenta por el profesorado.

Las adaptaciones de los procesos de evaluación del Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos pueden incluir metodologías, utilización de ayudas técnicas, ampliación del tiempo de examen y/o flexibilización del calendario académico.

El profesorado del grado que tenga estudiantes con NEE en su grupo recibirá apoyo técnico y formación para adaptar su docencia.

Los estudiantes del grado podrán participar en acciones formativas encaminadas a la sensibilización y conocimiento sobre el ámbito de las NEE.

La universidad, mediante el PAD realizará el seguimiento de las intervenciones llevadas a cabo con estudiantes con NEE y velará por el cumplimiento de las normativas y prescripciones de las valoraciones técnicas.

Naturaleza de la institución que concede el título	Pública	Naturaleza del centro universitario en el que el titulado ha finalizado sus estudios	Propio
Profesiones para las que capacita una vez obtenido el título			
Lenguas utilizadas a lo largo del proceso formativo			
<ul style="list-style-type: none"> • Castellano • Inglés • Valenciano 			

2. Justificación del título propuesto

Interés académico, científico o profesional del mismo

1. Justificación del título propuesto

1.1 Experiencias anteriores

La titulación que se propone es totalmente nueva, por lo que no se pueden aportar datos de experiencias anteriores en esta universidad. No obstante, la Universitat Jaume I (UJI) viene impartiendo desde su creación en 1991 varias titulaciones relacionadas con el ámbito de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), del Diseño y de la Comunicación Audiovisual. En estas titulaciones se imparten asignaturas optativas relacionadas con el núcleo de conocimientos de los procesos de diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. La experiencia en la impartición de estas asignaturas, unida a la adquirida en diversos proyectos de investigación, que incluyen algunos específicamente orientados al desarrollo de videojuegos, a la visualización interactiva de mundos virtuales y a la producción audiovisual, hace que la UJI disponga del profesorado adecuado para la impartición del grado propuesto.

1.2 Datos y estudios sobre la demanda potencial del título y su interés para la sociedad.

Los videojuegos y en general las aplicaciones donde el/la usuario/a puede interactuar, considerados una curiosidad hace cuarenta años, son hoy en día dos de las formas más populares de entretenimiento por un lado y de métodos de simulación por otro, habiendo pasado a ser componentes dominantes de la cultura global. La ubicuidad y el crecimiento de la tecnología de videojuegos y los sistemas interactivos hacen necesario entenderlos no sólo como productos comerciales, sino como objetos estéticos, contextos de aprendizaje, construcciones técnicas, simuladores de entornos o fenómenos culturales. Debido a que el/la usuario/a puede interrelacionarse con los contenidos de la aplicación, los videojuegos son una parte importante de los sistemas de entretenimiento digital y tienen una fuerte relación con las redes sociales, los entornos virtuales o los dispositivos móviles, entre otros.

Las oportunidades de crecimiento del sector de desarrollo de videojuegos y los sistemas interactivos son considerables: nuevas tecnologías y dispositivos disponibles, hábitos de uso y consumo de juegos en aumento, distintos usos de los videojuegos con fines más serios, como son el desarrollo de nuevos modelos de negocio, aprendizaje o simulación de entornos culturales, y conexión con las redes sociales, son algunos de los aspectos clave. Estas afirmaciones vienen avaladas por distintos informes que se detallan a continuación.

Según el informe “Casual Gaming Market Update” de Park Associates, los juegos online son el entretenimiento más popular en Estados Unidos, por delante de los vídeos y las redes sociales. El estudio sostiene que un 34% de los/las usuarios/as adultos de EEUU juegan online cada semana, frente al 29% que ve vídeos, o el 19% que visita redes sociales. A pesar de la popularidad de Facebook, MySpace o Youtube, el juego sigue siendo el rey del entretenimiento online, conducido, en gran parte, por los juegos ocasionales y los juegos serios (serious games). Por otro lado, el lanzamiento de consolas de nueva generación ha propiciado un aumento considerable en el número de ventas, tanto de software como de hardware. Algunos fabricantes, como Nintendo con la consola portátil DS, han ampliado el espectro de jugadores/as a grupos demográficos diferentes de los/las niños/as y jóvenes, tradicionalmente más asociados a los juegos.

La ISFE, Federación Europea de Software Interactivo, ha publicado los resultados de una investigación que reflejan las tendencias cambiantes entre los jugadores/as de videojuegos europeos. Los/las encuestados/as, procedentes de 15 mercados y con edades comprendidas entre los 16 y 49 años, afirmaron que dedican tanto tiempo a los videojuegos como a ver la televisión o a relacionarse con la familia y los amigos, e indicaron que optan por los juegos como una forma divertida de pasar el tiempo mientras estimulan la imaginación y agilizan la mente. Una proporción superior a seis de cada diez jugadores/as afirma jugar online. Los juegos online trascienden edades y sexos, y el 62% de los/las encuestados/as sostiene que el hecho de jugar online es una parte clave de la experiencia general del videojuego. El 72% de los jugadores/as europeos utiliza su consola como dispositivo multimedia para otras actividades como el acceso a Internet, la reproducción de DVDs o para escuchar MP3.

En el informe “La industria del desarrollo de videojuegos en España 2010. Resumen actualizado de las oportunidades de negocio del Sector”, realizado por la Asociación española de empresas desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento, se afirma que “el reto recae ahora en que sean las universidades públicas quienes ofrezcan también este tipo de titulaciones, en donde las empresas de desarrollo deberán tener un importante papel”. Actualmente, son mayoritariamente las empresas los principales centros de formación en este sector.

Por otro lado, es necesario recoger el reto que plantea el programa “Profesionales Digitales”, de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, puesto en marcha a través de la entidad pública empresarial red.es y la CRUE. En dicho programa, uno de los objetivos principales es: “Desarrollo por parte de las Universidades de Programas Formativos de estudiantes y profesionales del sector con un perfil híbrido técnico-artístico, definiendo módulos formativos, másteres o cursos de especialización en estas materias para fomentar la formación y cultura en este ámbito”

Según un estudio realizado por *Global Entertainment and Media Outlook* para el periodo 2009-2013, el sector de los videojuegos en el mundo movió en 2009 una cifra estimada de facturación cercana a los 45.000 millones de euros, siendo en Europa, Oriente Medio y África donde se registra un mayor consumo. En este sector ya son 11 los países que han superado los 1.000 millones de dólares de facturación anual (813 millones de euros). Para poder visualizar la magnitud de este sector con el resto de industrias del entretenimiento, se puede indicar que, por ejemplo, los ingresos del sector de la música o del cine en EEUU representan aproximadamente un 45,4% de los ingresos de este sector, mientras que los videojuegos representan un 54,6%. Según datos de la misma fuente, se espera que la industria crezca a nivel mundial por encima del 9% anual.

A nivel nacional, el Informe Anual de los Contenidos Digitales en España de 2009 afirma que España se mantuvo como séptimo país del mundo en facturación por consumo de videojuegos y como cuarto país europeo. Aquí, las ventas de software de videojuegos alcanzaron en 2009 los 638 millones de euros, habiéndose registrado una tasa de crecimiento media anual del 5% entre 2005 y 2009. Actualmente, el sector de los videojuegos en España acapara el 53% del mercado de entretenimiento audiovisual e interactivo. Se estima que la venta de software de entretenimiento en España seguirá aumentando de forma estable, con un crecimiento medio del 10% anual hasta 2012.

El sector de videojuegos y los sistemas interactivos tiene presencia en otros sectores, como la telefonía móvil, la publicidad o la educación. En el informe “*La industria del desarrollo de videojuegos en España 2010. Resumen actualizado de las oportunidades de negocio del Sector*”, realizado por la Asociación española de empresas desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento, se destacan los siguientes:

1. Más de la mitad de las aplicaciones desarrolladas para iPhone son juegos y son además los contenidos más demandados para este dispositivo. iPhone junto con iPod y otros nuevos dispositivos como los basados en Android de Google abren enormes oportunidades al desarrollo de videojuegos de alta demanda y baja inversión.”
2. Las marcas aumentan su interés por el *advergaming*, consolidándose los sistemas interactivos como soportes publicitarios alternativos, y es que este formato publicitario ya ha dado un paso más allá de la mera inserción del producto en los juegos. Frente a la inserción de la marca se pasa a desarrollar un juego exclusivamente centrado en torno a ella.
3. El sector de los videojuegos y los sistemas interactivos abre horizontes en sectores como la medicina, la refinería, la defensa o la educación. El ámbito de los videojuegos y la animación aporta una amplia experiencia en el desarrollo de aplicaciones (juegos serios), sistemas y en general tecnología 3D y TIC que puede llegar a ser muy útil en algunos sectores como, por ejemplo, el petrolífero para la búsqueda de yacimientos. En el terreno de la defensa, los sistemas interactivos tienen un papel importante en la formación de soldados gracias a las tecnologías de simulación o a los juegos de estrategia y acción de guerra.
4. Los videojuegos constituyen una rica fuente de información, aprendizaje y formación que nutre de recursos las experiencias de niños/as y adolescentes en numerosos aspectos de su vida. Diversas investigaciones avalan el papel terapéutico y de promoción de la salud de los videojuegos, y es que mientras que la televisión se configura como un medio pasivo, las consolas exigen la participación e interactividad del/ de la usuario/a, fomentan la creatividad y el aprendizaje lúdico y ayudan a desarrollar la psicomotricidad, la asimilación y la retención de la información. Dentro de este género de videojuegos, se pueden dar por demostradas las posibilidades educativas que poseen, ya no sólo en la franja de edad infantil, sino en todas las edades y para todo tipo de habilidades: aprendizaje de idiomas, práctica de deportes, entrenamiento mental, etc.

Como recoge el informe de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos), “*Information Technology Outlook 2010*”, las políticas relacionadas con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están cada vez más integradas en las estrategias globales para el crecimiento económico, el empleo y el bienestar. Las políticas han evolucionado desde el enfoque en temas sectoriales sobre infraestructuras de las décadas anteriores hacia la formulación de estrategias a largo plazo sobre cómo las TIC, Internet y otros tipos de redes que constituyen la sociedad de la información contribuyen a alcanzar objetivos socioeconómicos más amplios.

La Unión Europea, por su parte, se propone promover el desarrollo y la difusión de las TIC, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 163 a 172 del Tratado constitutivo de la Comunidad Europea. La Unión desea también favorecer la puesta a punto de aplicaciones y contenidos, apoyando al mismo tiempo las iniciativas que animen a los europeos a beneficiarse de la sociedad de la información y les permitan participar en ella, como la Estrategia i2010 y los Planes de Acción eEurope. En el ámbito legislativo, la Unión Europea se plantea impulsar un mercado único de música, películas y juegos accesibles por Internet y telefonía móvil para así facilitar el crecimiento de esta industria en un espacio de protección de los derechos de propiedad intelectual.

En el entorno mundial, la OCDE define los contenidos digitales como un aspecto predominante del desarrollo socioeconómico, y afirma que las industrias y las actividades creativas son consideradas como estratégicas en la economía de la información. En su encuesta de 2008, 27 de los 30 países encuestados respondieron que tienen iniciativas específicas en torno a los contenidos, lo cual confirma la importancia que muchos ya le concedieron en 2006, y muestra un considerable aumento comparado a 2004, cuando solamente la mitad de los países contaban con esas iniciativas.

En el área del desarrollo de contenidos digitales en general hay una amplia gama de medidas dirigidas a estimular la creación de tejido empresarial productivo. Por ejemplo, en Canadá, Dinamarca y el Reino Unido existen políticas destinadas a los desarrolladores locales de videojuegos y de medios interactivos, que a menudo están coordinadas con incentivos generales a la industria como programas de financiación para PYMES o políticas de I+D+i en TIC, por ejemplo iniciativas encaminadas al desarrollo del ocio móvil, la Web semántica y tecnologías Web participativas.

Corea, por su parte, acentúa la importancia de las industrias de contenido digital como parte de su estrategia de crecimiento TIC (u-IT 839 Strategy). Es más, Corea es uno de los países con mayor apoyo institucional al sector de los videojuegos, habiendo alcanzado el Top 3 de los “Gaming Nations” junto con Japón y EEUU. Dentro de su estrategia, hasta el año 2012, habrá invertido más de 163 millones de euros en políticas para incentivar el sector.

En el caso de Canadá, los incentivos fiscales ofrecidos por las administraciones locales han atraído un gran número de empresas desarrolladoras. Canadá se ha convertido en uno de los países desarrolladores líderes en el mundo, con una perspectiva de crecimiento anual en torno al 29% en los próximos tres años. Con las políticas de ayuda de este país han hecho que esta industria haya llegado a emplear a un total de 14.000 personas, habiendo adelantado a Reino Unido como tercer país empleador por detrás de Japón y Estados Unidos.

A nivel nacional, cabe destacar la iniciativa “Profesionales Digitales”, enmarcada en el Plan Avanza de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información y puesta en marcha a través de la entidad pública empresarial red.es y la Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas (CRUE). El Programa tiene como objeto impulsar la industria nacional de los contenidos digitales a través de la capacitación de los futuros profesionales y del fomento de la colaboración entre la universidad y las empresas del sector. Las principales actuaciones previstas en el programa son las siguientes:

1. Crear Centros de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales en las Universidades.
2. Desarrollar acciones formativas que hagan uso de los centros y permitan formar profesionales en la generación de contenidos tales como videojuegos, animación, realidad virtual, diseño gráfico, edición y post-producción audiovisual, etc.
3. Desarrollar colaboraciones con el sector que fomenten la transferencia tecnológica universidad-empresa así como la posible realización de acciones conjuntas de formación para estudiantes y profesionales del sector.
4. Favorecer el desarrollo de polos de innovación y la creación de empresas de base tecnológica.

5. Crear un espacio común que facilite el intercambio de experiencias y la transferencia de conocimiento sobre los contenidos digitales.

1.3 Justificación de la propuesta con las características socioeconómicas de la zona de influencia del título.

Según la *Asociación de Desarrolladores del Ocio Interactivo Digital, DOID*, un 36% del sector empresarial que se dedica al desarrollo de videojuegos en España ha establecido su sede o una delegación dentro de la Comunidad Valenciana o provincias próximas. Tanto es así, que la segunda edición de *Meeting Gamers*, evento que ha reunido las últimas novedades en cuanto al ocio digital, se ha realizado en Castellón durante este año 2011 debido al apoyo encontrado en esta zona geográfica en la que nos encontramos. Este evento, ha pretendido reunir por un lado a los jugadores/as de videojuegos y por otro a los desarrolladores y profesionales de este tipo de aplicaciones del ocio, para poder de esta forma impulsar la industria del videojuego en España.

El contexto definido en la zona está generando un creciente interés de las empresas en acoger estudiantes para realizar el periodo de Estancia en Prácticas. Así mismo se está estudiando la posibilidad de establecer proyectos conjuntos con grupos universitarios de investigación situados en esta Comunidad Autónoma.

Normas reguladoras del ejercicio profesional

Referentes externos

Dada la gran actividad desarrollada en el campo de los videojuegos en el extranjero, es fácil encontrar referentes externos en otros países que avalen esta propuesta. A nivel internacional existen numerosas universidades que imparten grados y másteres relacionados con el desarrollo de videojuegos y el entretenimiento digital.

A nivel nacional, hay un gran impulso en oferta formativa de postgrado en desarrollo de videojuegos. Sin embargo, a nivel de grado, la oferta se limita a una titulación oficial en una universidad privada y dos titulaciones en centros adscritos a universidades extranjeras. Falta, por tanto, oferta de la universidad pública.

A continuación se enumera la oferta actual en España:

Carreras universitarias

Universidades privadas:

- Universidad Camilo José Cela: Titulado/a Universitario en Informática e Ingeniería del Videojuego, Grado en diseño y desarrollo de Videojuegos.

Centros adscritos:

- ESAT - Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia: Higher National Diploma in Videogames, en colaboración con Northumbria University.
- DigiPen Europe - Bilbao: Bachelor of Science in Real-Time Interactive Simulation.

Másteres

Universidades:

- Universidad Complutense de Madrid: Máster en Desarrollo de Videojuegos.
- Universidad Pompeu Fabra: Máster en Creación de Videojuegos.
- UPC: Animación 3D y Videojuegos, Diseño y Creación de Videojuegos, Animación y Arte Digital en Videojuegos, Desarrollo de Casual Games.
- Universidad Europea de Madrid: Máster en Diseño y Programación de Videojuegos.
- Universidad de Málaga: Máster en Creación y Desarrollo de Videojuegos.
- Universidad Rey Juan Carlos: Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual.
- Universitat Oberta Catalunya: Diseño y programación de videojuegos, Fundamentos y programación de videojuegos, Programación avanzada de videojuegos
- Universidad Pontificia de Salamanca: Máster en Desarrollo de Videojuegos y Sistemas de Entretenimiento.

Centros adscritos:

- CICE: Programación y Creación de Videojuegos.
- Fx Animation - Barcelona 3d School: Videojuegos.
- Escuela Europea para la comunicación y las artes visuales: Máster en Character Art y Modelado de Personajes para Cine y Videojuegos
- Area - Escuela Práctica de Diseño y Nuevas Tecnologías: Máster en Desarrollo de Videojuegos y Dispositivos Móviles.
- Escuela Trazos: Máster en Creación de Videojuegos.

También a nivel nacional, y más concretamente a nivel de la comunidad autónoma en la que se aspira a ofertar esta titulación, es posible cursar títulos oficiales sobre multimedia. Estos estudios podrían considerarse como titulaciones relacionadas con la que se analiza, enumerando a continuación las existentes en esta comunidad:

- Universidad de Valencia: Grado en Ingeniería Multimedia.
 - Universitat Politècnica de València: Máster en Artes Visuales y Multimedia.
 - Universidad de Alicante: Grado en Ingeniería Multimedia.
- Los estudios sobre desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos están considerados en la mayor parte de las universidades norte-americanas como una ingeniería. En todas las universidades consultadas se comprueba la inclusión de asignaturas de los ámbitos de informática, arte y diseño y comunicaciones como base para la creación del grado.
 - Casi todas las universidades combinan las disciplinas tradicionales de la informática con módulos específicos del desarrollo de juegos, destacando y haciendo hincapié tanto en el proceso de producción de los videojuegos como en el de comercialización y testeo.
 - La mayor parte de países no tienen una estricta reglamentación a nivel nacional para el desarrollo de titulaciones y planes de estudio por lo que éstos pueden variar de una universidad a otra dentro del mismo país (y, en ocasiones, dentro de una misma universidad, la cual puede presentar ofertas diferenciadas, caso del Reino Unido).

En el informe *“La industria del desarrollo de videojuegos en España 2010. Resumen actualizado de las oportunidades de negocio del Sector”*, realizado por la Asociación española de empresas desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento, se afirma que *“el reto recae ahora en que sean las universidades públicas quienes ofrezcan también este tipo de titulaciones, en donde las empresas de desarrollo deberán tener un importante papel”*. Actualmente, son mayoritariamente las empresas los principales centros de formación en este sector.

Es necesario recoger el reto que plantea el programa *“Profesionales Digitales”*, de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, puesto en marcha a través de la entidad pública empresarial red.es y la CRUE, Conferencia de Rectores de la Universidad Española. En dicho programa, uno de los objetivos principales es:

“Desarrollo por parte de las Universidades de Programas Formativos de estudiantes y profesionales del sector con un perfil híbrido técnico-artístico, definiendo módulos formativos, másteres o cursos de especialización en estas materias para fomentar la formación y cultura en este ámbito”

Descripción de los procedimientos de consulta internos

Descripción de los procedimientos de consulta utilizados para la elaboración del plan de estudios

En la reunión número 18 del Consejo de Gobierno de la Universitat Jaume I se aprueba la “Normativa del proceso de transformación y/o creación de un plan de estudios de grado en la Universitat Jaume I” (Aprobada por el Consejo de Gobierno el 24 de abril de 2008 y modificada por los Consejos de Gobierno de 10 de febrero de 2009 y de 14 de diciembre de 2009), donde se describen los procedimientos de consulta internos y externos que se deberán utilizar para la elaboración de una propuesta de plan de estudios. En dicha normativa se establece la necesidad de crear dos comisiones para el diseño de un título de grado: una Comisión Académica Interna (CAI) y una Comisión Mixta Universidad-Sociedad (CMUS). La CAI tiene la misión de elaborar la memoria del plan de estudios del nuevo grado, mientras que el papel de la CMUS consiste en supervisar el trabajo realizado por la CAI y emitir una serie de recomendaciones sobre éste. Finalmente, ambas comisiones deben consensuar una única propuesta de memoria de plan de estudios para el nuevo grado.

En mayo de 2010, los Departamentos de Ingeniería y Ciencia de los Computadores, de Lenguajes y Sistemas Informáticos y el de Ciencias de la Comunicación, de manera conjunta y coordinada establecen la necesidad e interés de presentar a la Junta de Centro de la Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales (ESTCE), para su discusión, la inclusión del título de Graduado/a en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos dentro del mapa de titulaciones de la Universitat Jaume I.

La Junta de la ESTCE aprueba en su reunión número 110 (18 de octubre de 2010) la inclusión del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos y se propone elevar la propuesta de inclusión de estos nuevos estudios en el mapa de titulaciones de la Universitat Jaume I. El Consejo de Gobierno en la sesión número 5 de 2010 celebrada el 14 de diciembre aprueba que la ESTCE inicie los trámites para la elaboración y aprobación de estos nuevos estudios de Grado.

Reunidos los tres departamentos implicados en la creación de este nuevo Grado, aprobaron en una reunión conjunta en enero de 2011 proponer a los órganos competentes la composición de la Comisión Académica Interna del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos formada por un total de 10 miembros. Entre ellos hay representantes tanto de las áreas de los tres departamentos como de las minoritarias implicadas en la posible docencia del título, además de una persona en representación del resto de centros de la Universitat Jaume I y de una estudiante de Ingeniería Informática. La composición de la Comisión Académica Interna fue aprobada por el Consejo de Gobierno en su reunión del 27 de enero de 2011. Finalmente dicha comisión quedó formada por:

PRESIDENTE: Miguel Chover Sellés
Profesor Titular de Universidad.

Área de Lenguajes y Sistemas Informáticos.
Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos.

SECRETARIO: Enric Cervera Mateu

Profesor Titular de Universidad.
Área de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial.
Departamento de Ingeniería y Ciencia de los Computadores.

VOCALES	
Sara Ledesma Gascó	Estudiante de Ingeniería Informática.
Inmaculada Remolar Quintana	Profesora Titular de Universidad. Área de Lenguajes y Sistemas Informáticos. Representante del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos.
Juan Miguel Vilar Torres	Profesor Titular de Universidad. Área de Lenguajes y Sistemas Informáticos. Representante del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos.
Francisco Javier Gómez Tarín	Profesor Titular de Universidad. Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Representante del Departamento de Ciencias de la Comunicación.
Marta Martín Núñez	Profesora Ayudante. Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Representante del Departamento de Ciencias de la Comunicación.
Raúl Montoliu Colás	Profesor Ayudante Doctor. Área de Arquitectura y Tecnología de los Computadores. Representante del Departamento de Ingeniería y Ciencia de los Computadores.
Noelia Ruiz Madrid	Profesora Titular de Universidad. Área de Filología Inglesa. Departamento de Estudios Ingleses. Representante de otros centros.
Diego José Díaz García	Profesor Ayudante Doctor. Área de Dibujo. Departamento de Ingenierías de Sistemas Industriales y Diseño. Representante del resto de áreas minoritarias.

La CAI empezó sus reuniones en febrero de 2011. El trabajo de esta comisión culminó con el documento de propuesta del plan de estudios del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos de la Universitat Jaume I. Esta propuesta de plan de estudios para este nuevo Grado fue informada positivamente por la Comisión Mixta Universidad-Sociedad, por la Junta de la Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales, y por la Comisión de Estudios y Profesorado. Finalmente, el Consejo de Gobierno de la Universitat Jaume I aprobó la propuesta y el Consejo Social emitió el correspondiente informe favorable.

La propuesta de plan de estudios se ha realizado siguiendo los criterios contenidos en las “Directrices generales propias para la elaboración de planes de estudios oficiales de grado de la Universitat Jaume I conforme al RD 1393/2007” y en el “Documento de Estilo de la Universitat Jaume I” aprobados ambos por el Consejo de Gobierno de la Universitat Jaume I en su sesión del 2 de abril de 2008. El “Documento de Estilo de la Universitat Jaume I” establece una serie de ámbitos cuya presencia debe garantizarse en los planes de estudios de los futuros títulos. Estas materias, que constituyen un rasgo de identidad del modelo educativo de la Universitat Jaume I, se agrupan en tres grandes campos: “la lengua extranjera”, “las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones” y “el humanitarismo, la ciudadanía europea y el conocimiento de otras culturas desde diferentes perspectivas”. De entre ellos, deberán incluirse, obligatoriamente, 12 créditos ECTS en los planes de estudios de los futuros títulos. Además, dicho documento establece que el 5% de los créditos cursados por un/una estudiante deberán ser en una lengua extranjera.

Por su parte, las “Directrices generales propias para la elaboración de planes de estudio oficiales de grado en la Universitat Jaume I conforme al RD1393/2007” establecen el marco para la elaboración de los contenidos de la oferta de los nuevos títulos. Este documento incide, especialmente, en la estructura general de las enseñanzas en la Universitat Jaume I, y establece una serie de parámetros de obligado cumplimiento que se han tenido en cuenta a la hora de elaborar el presente plan de estudios. Entre éstos, destacan los siguientes:

- La obligatoriedad de las prácticas externas, con una extensión entre 12 y 18 créditos ECTS.
- La obligatoriedad del trabajo final de grado, con una extensión entre 6 y 12 créditos ECTS.

- En cuanto a los 36 créditos ECTS de formación básica de rama según lo marcado en el RD1393/2007, se estableció la necesidad de limitar a un máximo de 18 créditos ECTS los créditos de una misma materia, por un lado, y de garantizar un número mínimo de cuatro materias, por otro.

Descripción de los procedimientos de consulta externos

Descripción de los procedimientos de consulta externos

En cuanto a los procedimientos de consulta externos, el plan de estudios del título de graduado o graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos de la Universitat Jaume I ha contado con la asesoría de una Comisión Mixta Universidad-Sociedad (CMUS) integrada por representantes sociales y profesionales del ámbito de la informática. El papel de esta Comisión ha consistido en analizar el trabajo realizado por la Comisión Académica Interna (CAI) y emitir una serie de recomendaciones sobre dicho trabajo.

La composición de la CMUS ha sido la siguiente:

MIEMBROS		
Presidenta	Vicerrectora de Estudios y Estudios y Espacio de Educación Superior	Aurelia Bengochea Morancho
Vicepresidente	Presidente de la CAI del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos	Miguel Chover Sellés
Secretario	Vocal de la CAI del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos	Enric Cervera Mateu
Representante social-1	Presidente de DOID (Asociación Española de Desarrollo de Ocio Interactivo Digital)	Ramón Nafria Nagore
Representante social-2	Presidente de AVEPA (Asociación Valenciana de Productores de Animación Audiovisual)	Francisco Gisbert Picó
Representante social-3	Secretario General de ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento)	Carlos Iglesias Redondo
Representante social-4	Empresa Sofistic Telematic Security, S.L.	Ángel López
Representante social-5	Jefa de Diseño de Esmalglass	Begoña Baigorri Delago
Egresado/a	No corresponde	-----
Especialista de reconocido prestigio	Catedrático de Universidad del Área de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universitat de Girona	Mateu Sbert Casasayas
Especialista de reconocido prestigio	Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universitat Autònoma de Barcelona	Josep Maria Català Domènech

La CMUS ha celebrado 2 reuniones de trabajo en los días 23 de marzo y 28 de junio de 2011. En dichas reuniones se han valorado positivamente los objetivos y competencias, el perfil de los/las titulados/as, las salidas profesionales, la justificación del título y los contenidos y materias que integran el plan de estudios del futuro título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos de la Universitat Jaume I.

3. Objetivos

Objetivos

El objetivo general del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos se concibe como una formación para el diseño y desarrollo de nuevas aplicaciones de ocio interactivo digital o sistemas interactivos en general. La finalidad de este Grado es impulsar la creación de profesionales en el ámbito de las industrias de creación de contenidos digitales, de modo que en la posible comercialización de los productos aparezca un valor añadido que los haga competitivos en un mercado cada día más pendiente de las nuevas tecnologías.

En IGDA Curriculum Framework. The Study of Games and Game Development se definen una serie de posibles salidas profesionales adecuadas al perfil de la titulación propuesta. Estas son tan variadas que permiten adecuarse tanto al diseño y el desarrollo de videojuegos, como a tareas más propias de informáticos o auditores de la calidad de los juegos.

Algunos ejemplos de salidas agrupadas en categorías son:

Analista / Programación

Director/a técnico/a.
 Programador/a de sistemas software.
 Programador/a de motores gráficos.
 Programador/a de motores de físicas.
 Ingeniero/a de software.
 Programador/a en Inteligencia Artificial.

Diseñador/a y desarrollador/a de software de diseño

Director/a creativo.
 Diseñador/a de niveles de juego.
 Diseñador/a de escenarios.
 Gestor/a de la planificación de sistemas interactivos.
 Gestor/a del diseño conceptual.
 Diseñador/a de interfaces.
 Diseñador/a / Gestor/a del guión gráfico de juegos.

Producción

Productor/a.
 Coordinador/a de proyectos.
 Director/a de proyectos.

Diseño, modelado y animación en 3D

Diseñador/a gráfico/a.
 Director/a artístico/a.
 Director/a técnico/a artístico/a.
 Director/a de animación.
 Artista.
 Modelador/a de objetos 3D.
 Diseñador/a de texturas.
 Modelador/a de personajes.
 Diseñador/a de personajes.
 Supervisor/a de animaciones.
 Animador/a.

Guionista de juegos

Guionista de la trama del juego.

Guionista del texto asociado al juego.

Guionista de diálogos.

Editor/a de copias del juego.

Auditor/a de la calidad del juego

Director/a de pruebas.

Probador/a / Tester.

Otros perfiles

Consultor/a tecnológico.

Operador/a de red y comunicaciones.

Diseñador/a de sistemas hápticos.

Diseñador/a de sistemas de realidad aumentada.

Competencias

En el Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos, se garantizará el desarrollo por parte de los estudiantes de las competencias básicas recogidas en el RD1393/2007:

- 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;
- 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;
- 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;
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado;
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Estas competencias básicas se concretan en las siguientes competencias genéricas y/o específicas evaluables correspondientes a los objetivos genéricos y exigibles para obtener el título.

- G01 - Capacidad de análisis y síntesis
- G02 - Capacidad de organización y planificación
- G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa
- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
- G05 - Capacidad de gestión de la información
- G06 - Resolución de problemas
- G07 - Trabajo en equipo
- G08 - Razonamiento crítico
- G09 - Aprendizaje autónomo
- G10 - Creatividad
- G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor
- E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico.
- E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos.
- E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas.
- E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.
- E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.
- E06 - Capacidad de visión espacial y conocimiento de las técnicas de representación gráfica, tanto por métodos tradicionales de geometría métrica y geometría descriptiva, como mediante las aplicaciones de diseño asistido por ordenador.
- E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos.
- E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.
- E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as.
- E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.
- E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.
- E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas.
- E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.
- E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.
- E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas.
- E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.

- E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.
- E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.
- E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
- E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
- E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
- E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas.
- E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos.
- E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.
- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros.
- E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos.
- E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía.
- E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.
- E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual.
- E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo.
- E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea.
- E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos.
- E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.
- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
- E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
- EP - Conocimiento de una empresa real y capacidad para integrarse en la estructura de dicha empresa para desarrollar en ella una tarea profesional del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.
- TFG - Capacidad para realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario un ejercicio original, consistente en un proyecto en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos de naturaleza profesional en el que se sintetizan e integran las competencias adquiridas en las enseñanzas.

Dado el volumen de competencias, se ha creído conveniente establecer una clasificación de éstas en siete módulos diferenciados según su ámbito disciplinar: Informática, Arte y Diseño, Comunicación, Integración de varios ámbitos y Fundamentos no específicos de la titulación. La clasificación de las competencias específicas ha sido:

- Arte y Diseño: E05, E06, E08, E10 y E20
- Producción de Contenidos Digitales: E27, E28, E29, E30, E31, E34 y E35.
- Informática: E02, E03, E04, E14, E15, E18, E19, E22, E23 y E26.
- Programación de videojuegos: E09, E11, E12, E16, E17, E24 y E25.
- Multidisciplinar: E01, E07, E13, E21, E32, E33, E36 y E37.
- Prácticas externas: EP.
- Proyectos: TFG.

4. Acceso y admisión de estudiantes

Sistemas de información previa
<p>La Universitat Jaume I para cada curso académico garantizará a través de la Unidad de Apoyo Educativo (USE) la actualización y puesta en marcha de sistemas de información previa a la matrícula y procedimientos accesibles de acogida y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso para facilitar su incorporación a la universidad y a los estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos. Todo ello consistirá en:</p> <p>Información y orientación a futuros estudiantes (todo el año)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jornadas de puertas abiertas donde se invita a los potenciales alumnos a venir a conocer la Universitat Jaume I. El título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos, es presentado a los estudiantes en una sesión específica para la titulación. En la misma línea se organizan unas jornadas de puertas abiertas a la sociedad, donde el principal colectivo destinatario son los padres. • Charlas a secundaria (bachilleratos, Ciclos formativos, y centros de formación de adultos / mayores de 25 años). La universidad se desplaza a los centros educativos para presentar sus enseñanzas, sus sistemas de información, el acceso universitario, etc. El título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos, ofrece la posibilidad de realizar charlas temáticas o seminarios donde se presenta a los alumnos modelos de cómo es la docencia en la titulación y se les resuelven las dudas que puedan tener sobre la misma. • Sistemas y materiales de información (dúpticos y folletos divulgativos de la oferta académica del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos, y en la página web de la UJI continuamente actualizada). • Buzón institucional del "Canal Infocampus". Desde cualquier página web de la Universidad se ofrece la posibilidad de realizar consultas, quejas, sugerencias y/o felicitaciones electrónicas sobre cualquier cuestión académica, incluida la relativa a los estudios del Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos. • Jornadas de coordinación con orientadores. Jornadas de formación y puesta al día de los orientadores de secundaria con el fin de mejorar la información y orientación que les llega a los alumnos respecto a la universidad y sus titulaciones. <p>Información y orientación en el momento de la matrícula (en periodos de matrícula)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesiones informativas sobre el proceso de matrícula a cargo de personal administrativo y/o profesorado con la participación de los directores académicos del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos.

- Apoyo personalizado al estudiante bajo demanda (servicio de información, servicio de orientación, y servicio de matrícula).

Información y orientación en el momento de la acogida (al inicio del curso académico)

- Sesiones de acogida de nuevos alumnos del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos, (jornadas y charlas para facilitar el conocimiento de la universidad y la integración del alumno)
- Acciones de tutorización y asesoramiento con los alumnos de nuevo ingreso del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos.
- Programa de atención a los discapacitados que inicien sus estudios en el título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos.

La información actualizada para cada curso concreto con la posibilidad de incluir la oferta de nuevas iniciativas se encontrará disponible y centralizada en la página web <http://www.uji.es/serveis/use/>.

El acceso al Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos contempla las siguientes vías de acceso, de acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas, sin perjuicio de los demás mecanismos de acceso previstos por la normativa vigente.

VÍAS DE ACCESO

1. Desde el título de Bachiller al que se refieren los artículos 37 y 50.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación: superación de una prueba. La prueba se adecuará al currículo del bachillerato y versará sobre las materias, a las que se refieren los artículos 6 y 7 del Real Decreto 1467/2007, de 2 de noviembre, por el que se establece la estructura del bachillerato y se fijan las enseñanzas mínimas, establecidas para el segundo curso. La estructura de la prueba se estructura en dos fases: una fase general obligatoria y una fase específica voluntaria. En el caso de que se produzca un procedimiento de concurrencia competitiva las materias que serán susceptibles de ponderación en la prueba específica serán las propias de la rama de conocimiento Ingeniería y Arquitectura.

2. Estudiantes de otros Estados miembros de la Unión Europea o de otros Estados con los que España haya suscrito Acuerdos Internacionales a este respecto que cumplan con los requisitos exigidos en su respectivo país para el acceso a la universidad. En el caso de presentación a la prueba específica y de que se produzca un procedimiento de concurrencia competitiva las materias que serán susceptibles de ponderación en la prueba específica serán las propias de la rama de conocimiento Ingeniería y Arquitectura.

3. Estudiantes procedentes de sistemas educativos extranjeros, previa solicitud de homologación del título de origen al título español de Bachiller. En el caso de presentación a la prueba específica y de que se produzca un procedimiento de concurrencia competitiva las materias que serán susceptibles de ponderación en la prueba específica serán las propias de la rama de conocimiento Ingeniería y Arquitectura.

4. Estudiantes que posean los títulos de Técnico superior de formación profesional teniendo preferencia las titulaciones de la familia profesional Informática / Informática y Comunicaciones.

5. Personas mayores de 25 años podrán acceder tras la realización de una prueba estructurada en dos fases: fase general y fase específica. La fase general constará de cuatro pruebas, a saber, comentario de texto o desarrollo de un tema general de actualidad, lengua castellana, lengua extranjera (alemán, francés, inglés, italiano o portugués) y lengua valenciana. La fase específica que dará prioridad al acceso al Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos será la opción E de Ingeniería y Arquitectura.

6. Personas mayores de 40 años que no posean ninguna titulación académica habilitante para acceder a la universidad por otras vías y que puedan acreditar experiencia laboral o profesional. Para acceder deberán presentar su solicitud al Rector de la Universidad. Los criterios de acreditación y ámbito de la experiencia laboral o profesional que se utilizarán para la ordenación de las solicitudes de acceso al Grado en Ingeniería Informática serán los siguientes:

- Entrevista personal con el candidato realizada por los representantes designados por la Dirección de Grado.
- Acreditar una experiencia laboral o profesional de al menos tres años.

7. Personas mayores de 45 años, que no posean ninguna situación académica habilitante para acceder a la universidad por otras vías ni puedan acreditar experiencia laboral o profesional podrán acceder al Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos mediante una prueba de acceso adaptada y una entrevista personal con el candidato realizada por los representantes designados por la Dirección de Grado. La prueba consistirá en tres ejercicios, a saber, comentario de texto o desarrollo de un tema de actualidad, lengua castellana y lengua valenciana.

8. Asimismo, se contempla el acceso para cualquier persona con título universitario o asimilado.

Perfil de ingreso recomendado

Aun no existiendo pruebas de acceso especiales, el perfil de ingreso recomendado de los/las estudiantes que quieran acceder a este grado es de personas a las que les gusten las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, con capacidad de trabajo en equipo y de analizar y resolver problemas. En general, tienen una formación adecuada aquellas personas que han cursado el bachillerato de la modalidad Científico-Tecnológico.

Criterios de acceso
No existen criterios o pruebas de acceso especiales
Sistemas de apoyo y orientación
<p>La Universitat Jaume I para cada curso académico garantizará a través de la Unidad de Apoyo Educativo (USE) la actualización y funcionamiento de sistemas de apoyo y orientación de los estudiantes matriculados del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos, consistente en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de información académica al estudiante: <ul style="list-style-type: none"> ◦ A) Canal "Infocampus" (canal web donde se encuentra tanto información académica general de la UJI, como información particular sobre el título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos); ◦ B) "Rodador" (base de datos con información sobre cursos, congresos, becas, premios, etc. que permite la consulta directa o la suscripción a listas temáticas de distribución con información personalizada para el estudiante del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos); ◦ C) Servicio de información de la universidad que atiende consultas de información de cualquier tipo y modalidad (presenciales, telefónicas y/o telemáticas). • Apoyo y orientación personalizado bajo demanda de carácter académico, psicológico y laboral (servicio de orientación, servicio médico y servicio de cooperación educativa). • Acciones de tutorización y asesoramiento a los alumnos de nuevo ingreso, especialmente en los momentos previos y posteriores. • Programa de Atención al Discapacitado (presentado en la Normativa de permanencia y Necesidades educativas especiales) • Apoyo y orientación para la mejora del rendimiento académico de los estudiantes. <p>La información actualizada para cada curso concreto con la posibilidad de incluir la oferta de nuevas iniciativas se encontrará disponible y centralizada en la página web http://www.uji.es/serveis/use/</p>
Reconocimiento y transferencia de créditos
<p>El procedimiento establecido en la Universitat Jaume I para la transferencia y reconocimiento de créditos abarca las actuaciones para llevar a cabo el reconocimiento o la transferencia de créditos entre títulos oficiales. Se inicia cuando el estudiante solicita el reconocimiento o transferencia de créditos y finaliza cuando se incorpora la información al expediente académico y se envía comunicación al estudiante.</p> <p>Todos los créditos obtenidos por el estudiante en enseñanzas oficiales cursados 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.</p> <p>Los estudiantes podrán obtener reconocimiento académico en créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación hasta un máximo de 6 créditos del total del plan de estudios cursado.</p> <p>El reconocimiento de créditos en las enseñanzas de grado deberán respetar las siguientes reglas básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre que el título al que se pretenda acceder pertenezca a la misma rama de conocimiento, serán objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a materias de formación básica de dicha rama. • Serán también objeto de reconocimiento los créditos obtenidos en aquellas otras materias de formación básica pertenecientes a la rama de conocimiento del título al que se pretende acceder. • El resto de los créditos podrán ser reconocidos por la Universidad teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y conocimientos asociados a las restantes materias cursadas por el estudiante y los previstos en el plan de estudios o bien que tengan carácter transversal. • Las materias reconocidas serán consideradas para el cálculo de la calificación media del expediente. <p>Reconocimiento de créditos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes deben solicitar el reconocimiento de créditos en los periodos establecidos para la matrícula. Esta solicitud se realiza a través del asistente de matrícula. <p>Los estudiantes de la UJI no deben presentar el impreso de solicitud de reconocimiento ni aportar documentación alguna. El alumnado que proceda de otras universidades debe pedir igualmente el reconocimiento en el momento de la matrícula y presentar, además, el impreso de solicitud con la documentación requerida en el Servicio de Gestión de la Docencia y Estudiantes (SGDE).</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. El estudiante se matricula de las asignaturas cuyo reconocimiento quiere solicitar y debe detallar por cual o cuales, hasta un máximo de tres asignaturas ya superadas, solicita reconocer cada una de las asignaturas de las que solicita reconocimiento. Si finalizado el periodo de modificaciones de matrícula no lo ha hecho, se elimina la petición de reconocimiento de aquellas asignaturas no detalladas. 3. El estudiante que desee presentar solicitudes de reconocimiento o modificaciones a las ya presentadas, una vez finalizado el periodo de modificaciones de matrícula, lo hará presentando la solicitud en el Registro General. Las solicitudes se remiten al centro correspondiente para su resolución 4. Una vez finalizado el periodo de modificaciones de matrícula, el SGDE informa a los centros de que pueden acceder a la relación de solicitudes para el reconocimiento de créditos recibidas hasta ese momento, para proceder a su resolución. <p>Respecto a las solicitudes de reconocimiento por asignaturas cursadas fuera de la UJI, el SGDE envía a los centros, una vez finalizado el periodo de modificaciones de matrícula, la documentación (certificación académica y programa de las asignaturas), presentada por los estudiantes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Los responsables de la resolución de los reconocimientos son los centros. 6. Una vez resueltas las solicitudes por el centro, el SGDE introduce los datos en el expediente del estudiante y le notifica la resolución mediante carta con acuse de recibo, y, en el caso de resoluciones desestimadas, se adjunta el informe correspondiente.

7. El estudiante puede eliminar las asignaturas desestimadas de la matrícula o pagar el importe correspondiente y cursarlas.

Contra la resolución de reconocimiento de créditos los estudiantes pueden interponer un recurso de alzada. En este caso, los recursos interpuestos se presentan en el Registro General y se envían al centro correspondiente para que revise el informe anterior y emita la pertinente resolución.

Las resoluciones se remiten al SGDE para que sean firmadas por el vicerrectorado correspondiente, y enviadas al estudiante con acuse de recibo. El SGDE envía una fotocopia de la resolución, ya firmada por el vicerrectorado y registrada, al centro correspondiente.

Después de emitir la resolución, el Centro custodia la documentación hasta que transcurra el plazo establecido para la presentación del recurso. Una vez finalizado este plazo, la documentación (solicitud, copia de la resolución y certificado de notas) se envía al SGDE para su archivo en el expediente del estudiante.

Transferencia de créditos

Los estudiantes que se incorporen a un nuevo estudio deberán indicar, en el momento de la matrícula, si han cursado otros estudios oficiales no finalizados con anterioridad a su matrícula, aportando en el caso de no tratarse de estudios de la UJI, los documentos requeridos.

Únicamente en el caso de estudiantes de otra universidad se deberá pagar las tasas de traslado para poder llevar a cabo las acciones administrativas correspondientes y comunicar a la universidad de origen que su estudiante continúa los estudios en esta universidad y recibir el certificado académico oficial.

Una vez recibidos los documentos requeridos, el SGDE incorporará la información del expediente del estudiante a todos los documentos oficiales que se expidan.

En el caso de los estudiantes de la UJI, se tramitará de forma informática y automática la incorporación de la información a su expediente.

El procedimiento de transferencia y reconocimiento de créditos se describe en el Sistema de Garantía Interna de Calidad de la universidad, y más concretamente en el documento AUD04 "Reconocimiento y transferencia de créditos".

Reconocimiento de créditos por experiencia profesional o laboral y enseñanzas universitarias no oficiales

Marco de relación entre las horas de trabajo acumuladas en la experiencia profesional y el número de créditos reconocibles:

- Por un año de experiencia profesional, posibilidad de reconocer hasta 12 créditos ECTS.
- Por dos años de experiencia profesional, posibilidad de reconocer hasta 24 créditos ECTS.
- Por tres años de experiencia profesional, posibilidad de reconocer hasta el límite establecido para este tipo de reconocimiento (36 ECTS).

Indicación de las materias/asignaturas susceptibles de reconocimiento:

1. Se dará prioridad al reconocimiento de las prácticas externas, siempre que no se hayan sido cursadas.
2. A continuación serán reconocibles créditos del resto de asignaturas, siempre que exista adecuación o concordancia de las destrezas y habilidades adquiridas durante el desempeño profesional con las competencias descritas en las guías docentes de las asignaturas para las cuales se solicita el reconocimiento de créditos.

5. Planificación de la enseñanza

Formación básica	Obligatorias	Optativas	Prácticas	Trabajo fin grado
60	138	18	12	12
Total: 240				

Explicación general de la planificación del plan de estudios

El plan de estudios diseñado para la obtención del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos se desarrollará a lo largo de cuatro cursos académicos, con 60 créditos ECTS en cada uno de ellos, y con una distribución homogénea del trabajo a realizar en cada semestre de 30 créditos ECTS.

Cada curso consta de 40 semanas lectivas, dividido en 2 semestres de 20 semanas incluyendo el periodo de evaluación. La equivalencia establecida para el crédito ECTS en el presente plan de estudios es de 25 horas de trabajo del estudiantado, lo que supone un volumen anual de trabajo de 1.500 horas.

De los 240 créditos ECTS totales de la titulación, se cursarán 60 de formación básica y 138 de materias obligatorias, quedando 18 créditos ECTS de materias optativas. Una de estas materias optativas de 6 créditos ECTS puede ser reconocida por actividades extraacadémicas o materias cursadas en los programas de movilidad tal y como regula el RD 1393/2007.

Todas las asignaturas del Grado son de 6 créditos ECTS, a excepción de las Prácticas externas y el Proyecto de fin de grado que son de 12 créditos. Una asignatura de 6 créditos ECTS tendrá una carga de trabajo de 150 horas (25 horas x 6 créditos ECTS). La actividad presencial de las materias supondrá entre 45 y 60 horas de trabajo y la actividad no presencial entre 90 y 105 horas, lo que equivale a un porcentaje de actividad presencial comprendido entre el 30 y el 40%, excepto en la asignatura Prácticas externas y Trabajo de fin de grado.

El plan de estudios consta de 60 créditos ECTS de formación básica, de los cuales 36 podrían ser reconocidos por otros estudios oficiales de grado dentro de la misma rama de conocimiento (RD 1393/2007). Los otros 24 créditos ECTS corresponden a tres materias de la rama de Arte y Humanidades: la materia Comunicación de 12 créditos y las materias Expresión artística e Idioma Moderno de 6 créditos cada una. Esta última materia, junto con la de Iniciativa empresarial, obligatoria de 4º curso, permite que la propuesta de plan de estudios cumpla con las directrices del Documento de Estilo de la Universitat Jaume I.

Estructura global del Grado

El **primer curso** del grado consta de 60 créditos ECTS de los que 48 son de formación básica. En este primer curso, el alumnado adquiere conocimientos y desarrolla competencias pertenecientes a las materias básicas propias de la rama de Ingeniería y Arquitectura, como la Informática (18 créditos ECTS), las Matemáticas (6 créditos ECTS) y la Expresión Artística (6 créditos ECTS). También se cursan contenidos de la rama de Arte y Humanidades como la materia Comunicación (12 créditos ECTS) y la materia Idioma Moderno (6 créditos ECTS, en la que se imparte inglés. El resto de créditos ECTS del curso se corresponden con la materia Diseño de Contenido Gráfico (6 créditos ECTS) y Tecnología del Videojuego (6 créditos ECTS).

En **segundo curso** se incluyen otros 12 créditos ECTS de formación básica que incluyen las materias Física (6 créditos ECTS) y Expresión Gráfica (6 créditos ECTS) de la rama de Ingeniería y Arquitectura. El resto de las materias son obligatorias e incluyen: Programación Gráfica (12 créditos ECTS), Diseño de Contenido Gráfico (6 créditos ECTS), Diseño Conceptual de Videojuegos (6 créditos ECTS), Teoría y Técnica de la Producción y Realización Audiovisual (6 créditos ECTS) y un grupo de materias relacionadas con la Informática (Bases de datos, Interacción Persona Computador, Diseño y Desarrollo de Juegos Web) hasta completar 18 créditos ECTS.

El **tercer curso** se compone de cuatro grupos de materias. El primer grupo incluye cuatro materias relacionadas con la informática (Ingeniería del software, Inteligencia Artificial, Redes y Sistemas Multijugador, y Aplicaciones para Dispositivos Móviles). En el segundo grupo se encuentra la materia Programación Gráfica (Animación y Simulación, y Motores de Juegos). El tercer grupo incluye dos materias del ámbito de la comunicación (Teoría y Técnica de la Producción y la Realización Audiovisual, y Publicidad y Periodismo Interactivos). Finalmente, el cuarto grupo incluye las materias de Diseño de Contenido Gráfico y Arte del Videojuego.

El **cuarto curso** consta de tres materias obligatorias: Iniciativa Empresarial, Modelos Audiovisuales Contemporáneos y Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales, y otras tres optativas (a elegir de entre las seis que se ofertarán). . Además, se han programado para este curso las materias de Prácticas Externas (12 créditos ECTS), y Trabajo Fin de Grado (12 créditos ECTS).

La distribución del plan de estudios en créditos ECTS, por tipo de materia es la siguiente:

Materia	ECTS
Formación Básica	60
Expresión artística	6
Comunicación	12
Informática	18
Idioma Moderno	6
Expresión gráfica	6
Matemáticas	6
Física	6
Obligatorias	138
Diseño de Contenido Gráfico	18
Tecnología del Videojuego	6
Teoría y Técnica de la Producción y la Realización Audiovisual	12
Programación Gráfica	18
Interacción Persona Computador	6
Diseño Conceptual de Videojuegos	6
Bases de Datos	6

Diseño y Desarrollo de Juegos Web	6
Arte del Videojuego	6
Ingeniería del Software	6
Inteligencia Artificial	6
Publicidad y Periodismos Interactivos	6
Motores de juegos	6
Redes y Sistemas Multijugador	6
Aplicaciones para Dispositivos Móviles	6
Iniciativa Empresarial	6
Modelos Audiovisuales Contemporáneos	6
Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales	6
Optativas	36
Técnicas de Interacción Avanzada	6
Aplicaciones Web	6
Aspectos Económicos y Legales de los Videojuegos	6
Técnicas de Producción y Realización Sonora	6
Localización de Videojuegos	6
Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos	6
Prácticas Externas	12
Trabajo Fin de Grado	12

La distribución del plan de estudios en créditos ECTS, por módulos es la siguiente:

MÓDULO ARTE Y DISEÑO: 36 ECTS

Materia	ECTS
Expresión artística	6
Expresión gráfica	6
Diseño de Contenido Gráfico	18

Arte del Videojuego	6
---------------------	---

MÓDULO PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES: 48 ECTS

Materia	ECTS
Comunicación	12
Teoría y Técnica de la Producción y la Realización Audiovisual	12
Diseño Conceptual de Videojuegos	6
Publicidad y Periodismos Interactivos	6
Modelos Audiovisuales Contemporáneos	6
Técnicas de Producción y Realización Sonora	6

MÓDULO INFORMÁTICA: 48 ECTS

Materia	ECTS
Informática	18
Interacción Persona Computador	6
Bases de Datos	6
Ingeniería del Software	6
Inteligencia Artificial	6
Aplicaciones Web	6

MÓDULO PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS: 42 ECTS

Materia	ECTS
Tecnología de Videojuego	6
Programación Gráfica	18
Motores de juegos	6
Técnicas de Interacción Avanzada	6
Redes y Sistemas Multijugador	6

MÓDULO MULTIDISCIPLINAR: 48 ECTS

Materia	ECTS
---------	------

Idioma Moderno	6
Matemáticas	6
Física	6
Iniciativa Empresarial	6
Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales	6
Aspectos Económicos y Legales de los Videojuegos	6
Localización de Videojuegos	6
Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos	6

MÓDULO PRÁCTICAS EXTERNAS: 12 ECTS

Materia	ECTS
Prácticas Externas	12

MÓDULO PROYECTOS: 24 ECTS

Materia	ECTS
Diseño y Desarrollo de Juegos Web	6
Aplicaciones para Dispositivos Móviles	6
Trabajo Fin de Grado	12

Se muestra a continuación la distribución temporal de asignaturas por curso y semestre.

PRIMER CURSO**Primer semestre**

Materia	Asignatura	Carácter	ECTS
Expresión Artística	Expresión Artística	Formación Básica	6
Comunicación	Cultura Visual y Medios de Masas (Comunicación)	Formación Básica	6
Informática	Programación I (Informática)	Formación Básica	6
Informática	Informática Básica (Informática)	Formación Básica	6
Idioma Moderno	Inglés (Idioma Moderno)	Formación Básica	6

Segundo semestre

Materia	Asignatura	Carácter	ECTS
Diseño de Contenido Gráfico	Diseño 2D	Obligatoria	6
Comunicación	Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos (Comunicación)	Formación Básica	6
Informática	Programación II (Informática)	Formación Básica	6
Tecnología del Videojuego	Tecnología del Videojuego	Obligatoria	6
Matemáticas	Matemáticas	Formación Básica	6

SEGUNDO CURSO

Primer semestre

Materia	Asignatura	Carácter	ECTS
Expresión Gráfica	Expresión Gráfica	Formación Básica	6
Teoría y Técnica de la Producción y la Realización Audiovisual	Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual I	Obligatoria	6
Programación Gráfica	Informática Gráfica	Obligatoria	6
Interacción Persona Computador	Interacción Persona Computador	Obligatoria	6
Física	Física	Formación Básica	6

Segundo semestre

Materia	Asignatura	Carácter	ECTS
Diseño de Contenido Gráfico	Diseño 3D	Obligatoria	6
Diseño Conceptual de Videojuegos	Diseño Conceptual de Videojuegos	Obligatoria	6
Programación Gráfica	Visualización Interactiva	Obligatoria	6
Bases de Datos	Bases de Datos	Obligatoria	6
Diseño y Desarrollo de Juegos Web	Diseño y Desarrollo de Juegos Web	Obligatoria	6

TERCER CURSO

Primer semestre

Materia	Asignatura	Carácter	ECTS
Arte del Videojuego	Arte del Videojuego	Obligatoria	6
Teoría y Técnica de la Producción y la Realización Audiovisual	Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual II	Obligatoria	6

Programación Gráfica	Animación y Simulación	Obligatoria	6
Ingeniería del Software	Ingeniería del Software	Obligatoria	6
Inteligencia Artificial	Inteligencia Artificial	Obligatoria	6

Segundo semestre

Materia	Asignatura	Carácter	ECTS
Diseño de Contenido Gráfico	Diseño de Personajes y Animación	Obligatoria	6
Publicidad y Periodismo Interactivos	Publicidad y Periodismo Interactivos	Obligatoria	6
Motores de Juegos	Motores de Juegos	Obligatoria	6
Redes y Sistemas Multijugador	Redes y Sistemas Multijugador	Obligatoria	6
Aplicaciones para Dispositivos Móviles	Aplicaciones para Dispositivos Móviles	Obligatoria	6

CUARTO CURSO**Primer semestre**

Materia	Asignatura	Carácter	ECTS
Iniciativa Empresarial	Iniciativa Empresarial	Obligatoria	6
Modelos Audiovisuales Contemporáneos	Modelos Audiovisuales Contemporáneos	Obligatoria	6
Optativa 1	Optativa 1	Optativa	6
Optativa 2	Optativa 2	Optativa	6
Optativa 3	Optativa 3	Optativa	6

Segundo semestre

Materia	Asignatura	Carácter	ECTS
Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales	Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales	Obligatoria	6
Prácticas Externas	Prácticas Externas	Prácticas Externas	12
Trabajo Fin de Grado	Trabajo Fin de Grado	Trabajo Fin de Grado	12

LISTADO DE OPTATIVIDAD

Materia	Asignatura	ECTS
Técnicas de Interacción Avanzada	Técnicas de Interacción Avanzada	6

Aplicaciones Web	Aplicaciones Web	6
Aspectos Económicos y Legales de los Videojuegos	Aspectos Económicos y Legales de los Videojuegos	6
Técnicas de Producción y Realización Sonora	Técnicas de Producción y Realización Sonora	6
Localización de Videojuegos	Localización de Videojuegos	6
Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos	Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos	6

Modelo educativo y estilo de la Universitat Jaume I

El “Estilo de la Universitat Jaume I” – notas distintivas de las titulaciones impartidas en la Universitat Jaume I- queda bien patente en el plan de estudios trazado, correspondiente al título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos. Dicho plan cumple con los siguientes requisitos:

1. Con la obligatoriedad de proponer como mínimo 2 asignaturas de los tres ámbitos transversales previstos en el Estilo UJI. Estos tres ámbitos transversales son: el primero, Lengua extranjera; el segundo, Nuevas tecnologías de la información y la comunicación; y el tercero, Formación en Humanitarismo, Ciudadanía europea y Conocimiento de culturas desde diferentes perspectivas. Las dos asignaturas que contemplan estas materias son dos asignaturas de 6 créditos ECTS: Inglés (Lengua extranjera) e Iniciativa empresarial (Humanitarismo).
2. Con la necesidad de cursar un mínimo del 5% de los ECTS del título en lengua extranjera. Para ello en el presente título se han planificado diversas actividades a realizar en lengua inglesa repartidas por varias asignaturas del grado. La carga total de trabajo de estas actividades será equivalente a 300 horas de trabajo, es decir 12 ECTS.
3. Con la exigencia de contemplar una estancia en prácticas de una duración equivalente a 12 ECTS que se cursan en cuarto curso.

Docencia cursada en inglés

La UJI reconoce la importancia de la competencia de comunicación en lengua extranjera en su Documento de Estilo al establecer que todos los nuevos grados deberán impartir al menos un 5% de su docencia en una de ellas. Dicha docencia, además, según acuerdo de la Comisión Asesora de la Nueva Organización de Estudios (CANOE) de la Universitat Jaume I, no podrá impartirse en las asignaturas denominadas de estilo y en el caso de asignar créditos parciales a una asignatura, el número mínimo de créditos deberá ser de 2 ECTS.

En el nuevo grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos de la UJI se ha elegido el inglés como lengua extranjera, y los/las alumnos/as obtienen la competencia en la misma al menos mediante dos vías. En primer lugar cursando la materia Idioma Moderno de formación básica de inglés en primer curso y, en segundo lugar, mediante la incorporación de actividades en esta lengua en distintas materias a lo largo de los cursos de la titulación.

De este modo la obtención de la competencia es progresiva a lo largo de toda la formación. Así, desde primer curso se practicará la comprensión lectora mediante la incorporación de textos en inglés. En segundo y tercer curso se practicará la escritura de textos técnicos en esta lengua. Finalmente, en cuarto curso se pondrá en práctica la comunicación oral en inglés mediante la realización de presentaciones, el trabajo fin de grado se defenderá en inglés.

Al finalizar sus estudios cada estudiante, además de haber cursado los 6 créditos ECTS de la materia Idioma Moderno, habrá realizado actividades en lengua inglesa correspondientes al menos a otros 12 créditos ECTS. Para ello las distintas materias en las que se practicará esta competencia incluirán 50 horas de actividades relacionadas, lo que corresponde a 2 créditos ECTS. En todas estas materias se evaluará la adquisición del nivel correspondiente de la competencia. Las materias que incluirán actividades en inglés en los distintos cursos serán al menos las siguientes:

- Segundo
- Diseño Conceptual de Videojuegos
- Bases de Datos
- Diseño y Desarrollo de Juegos Web
- Tercero
- Aplicaciones para Dispositivos Móviles
- Cuarto
- Localización de videojuegos
- Trabajo fin de grado

Trabajo Fin de Grado

La materia Trabajo Fin de Grado de 12 créditos ECTS, tiene como único objetivo que el/la estudiante elabore individualmente un proyecto original de naturaleza profesional del ámbito de la tecnología específica de Videojuegos y Sistemas Interactivos. El trabajo desarrollado se completará con una memoria y una defensa frente a un tribunal universitario.

Justificación de que la propuesta es coherente y factible

La propuesta de plan de estudios ofrece cuatro cursos de formación de 60 ECTS cada uno de acuerdo al RD 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales y al RD 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificación en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.

Las asignaturas básicas, que suman 60 ECTS, se incluyen en la primera mitad de la titulación (48 ECTS en primero y 12 ECTS en segundo), proporcionando al estudiantado toda las competencias básicas de su formación, al tiempo que se garantiza el reconocimiento de créditos entre titulaciones tal y como se establece en el RD 1393/2007. A partir del segundo semestre de primer curso se comienza a introducir progresivamente la formación obligatoria en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos. Estos contenidos obligatorios se reparte mayoritariamente en los cursos segundo (48 ECTS) y tercero (60 ECTS), con algunas asignaturas en primero (12 ECTS) y cuarto (18 ECTS). Esta formación se completa en el primer semestre de cuarto curso con la oferta de optatividad (18 ECTS) y en el segundo semestre con las materias de Prácticas Externas (12 ECTS) y Trabajo Fin de Grado (12 ECTS).

Para la implantación del plan de estudios propuesto contamos con profesorado ampliamente experimentado en la impartición de docencia en las titulaciones de Informática, Comunicación audiovisual, y Diseño Industrial y Desarrollo de Productos. Una parte importante de este profesorado se ha formado y ha participado en proyectos de adaptación de asignaturas de los planes de estudio vigentes al EEES.

Interrelación con otros Grados y/o Máster impartidos en la Universitat Jaume I

Este nuevo grado, tiene relación con diversos grados que se imparten actualmente en la Universitat Jaume I. En particular, tiene relación con las siguientes titulaciones:

- Grado en Informática.
- Grado en Comunicación Audiovisual.
- Grado en Publicidad y Relaciones Públicas.
- Grado en Periodismo.

Una vez cursado el título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos, los Máster relacionados que actualmente se imparten en esta Universidad, se detallan a continuación:

- Máster [Universitario en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación](#).
- Máster Universitario en Sistemas Inteligentes.
- [Master's Degree in Geospatial Technologies](#).

Actividades de aprendizaje

Para alcanzar las competencias marcadas y definidas en este plan de estudios se han previsto las actividades de aprendizaje que se describen a continuación y que se dividen en dos grupos: actividades presenciales (que ocuparán aproximadamente el 40% de la dedicación total del estudiantado), y actividades no presenciales (aproximadamente el 60%).

Actividades presenciales

- **Enseñanza teórica.** Exposición de la teoría por parte del/de la profesor/a y alumno/a que toma apuntes o bien con participación del/de la alumno/a (implica el uso de técnicas como: lección magistral, debates y discusiones, etc.).
- **Enseñanza práctica.** Enseñanza/aprendizaje donde el/la alumno/a debe aplicar contenidos aprendidos en teoría. Incluye tanto clases de problemas y ejercicios como prácticas de laboratorio (implica el uso de técnicas como: resolución de problemas, casos, simulaciones, experimentos, uso de herramientas informáticas, etc.) y prácticas externas en contextos laborales.
- **Seminarios.** Se trata de un espacio para la reflexión y/o profundización de los contenidos ya trabajados por el/la alumno/a con anterioridad (teóricos y/o prácticos) (implica el uso de técnicas como: talleres monográficos, cineforum, taller de lectura, invitar expertos/as, etc.).
- **Tutorías.** Trabajo personalizado con un/una alumno/a o grupo, en el aula o en espacio reducido. Se trata de la tutoría como recurso docente de "uso obligatorio" por el/la alumno/a para seguir un programa de aprendizaje (se excluye la tutoría "asistencial" de dudas, orientación al/la alumno/a, etc.). Normalmente la tutoría supone un complemento al trabajo no presencial (negociar/orientar trabajo autónomo, seguir y evaluar el trabajo, orientar ampliación, etc.) (implica el uso de técnicas como: enseñanza por proyectos, supervisión de grupos de investigación, tutoría especializada, etc.).
- **Evaluación.** Actividad consistente en la realización de pruebas escritas, orales, prácticas, proyectos, trabajos, etc. utilizados en la calificación del progreso del/de la estudiante.

Actividades no presenciales

- **Trabajo personal.** Preparación por parte del/de la estudiante de forma individual o grupal de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases tanto teóricas como prácticas.
- **Preparar exámenes.** Revisión y estudio para los exámenes. Incluye cualquier actividad de estudio: estudiar para el examen, lecturas complementarias, practicar problemas y ejercicios, etc.

Tamaños de grupo de las actividades presenciales

Cada una de estas actividades de aprendizaje implica una relación diferente entre profesor/a y alumno/a, lo que requiere diferentes tamaños de grupo para la consecución de los objetivos. Para las actividades presenciales se han dispuesto dos tipos de grupo: grupo completo y grupo reducido.

Metodologías docentes

Acorde con las actividades anteriores, para la docencia de este grado se prevén las siguientes estrategias metodológicas:

- **Lección magistral.** Método expositivo consistente en la presentación de un tema lógicamente estructurado con la finalidad de facilitar información

organizada siguiendo criterios adecuados a la finalidad pretendida. Centrado fundamentalmente en la exposición verbal por parte del/de la profesor/a de los contenidos sobre la materia objeto de estudio.

- **Resolución de ejercicios y problemas.** Situaciones donde el/la alumno/a debe desarrollar e interpretar soluciones adecuadas a partir de la aplicación de rutinas, fórmulas, o procedimientos para transformar la información propuesta inicialmente. Se suele usar como complemento a la lección magistral.
- **Aprendizaje basado en problemas.** Método de enseñanza-aprendizaje cuyo punto de partida es un problema que, diseñado por el/la profesor/a, el/la estudiante ha de resolver para desarrollar determinadas competencias previamente definidas.
- **Estudio de casos.** Análisis intensivo y completo de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y, en ocasiones, entrenarse en los posibles procedimientos alternativos de solución.
- **Aprendizaje por proyectos.** Método de enseñanza-aprendizaje en el que los/las estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.
- **Aprendizaje cooperativo.** Enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula en el cual los/las alumnos/as son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas e incentivos grupales, con especial énfasis en un trabajo de equipo desarrollado de manera igualitaria y no discriminatoria, incluyendo la perspectiva de género.
- **Aprendizaje a través del Aula Virtual.** Situación de enseñanza-aprendizaje en las que se usa un ordenador con conexión a la red como sistema de comunicación entre profesor/a-alumno/a y se desarrolla un plan de actividades formativas integradas dentro del currículum.
- **Evaluación continua.** La mayoría de las asignaturas del grado plantean más de un itinerario de evaluación, de forma que los/las alumnos/as pueden acogerse a un sistema de evaluación continua. Esta evaluación continua se realizará de diversas formas: controles de corta duración al final de cada clase; carpetas de aprendizaje; en asignaturas con gran carga de prácticas, éstas evalúan durante todo el curso, etc. En varias asignaturas se prevé que la evaluación continua se realice por la combinación de varias de las formas descritas.

Actividades de evaluación del aprendizaje

A la hora de establecer el sistema de evaluación de cada materia, se ha considerado que escoger algunas actividades de evaluación y poner un peso relativo a cada una de ellas resulta demasiado restrictivo, ya que dificulta la posibilidad de ajustar, en cada momento, los mecanismos de evaluación a las necesidades de un determinado curso. En lugar de eso se ha decidido establecer siete sistemas de evaluación, cada uno de los cuales proporciona un grupo de posibles actividades de evaluación. De esta manera, antes del inicio de cada curso, el/la profesor/a de una asignatura tendrá cierto grado de libertad para poder determinar qué actividades de evaluación prefiere aplicar.

En la siguiente tabla se detallan los cuatro sistemas de evaluación que se han definido. Más adelante se describe en qué consiste cada una de las actividades de evaluación indicadas.

Sistema de evaluación	Actividades de evaluación posibles
Evaluación continua	Control periódico, carpeta de aprendizaje, contrato de aprendizaje, observación/ejecución de tareas y prácticas, presentación oral, resolución de ejercicios y problemas, trabajos escritos, estudio de casos y proceso de evaluación entre estudiantes, informe de prácticas, evaluación del proyecto.
Examen	Examen escrito, examen oral y examen en laboratorio.
Evaluación de prácticas externas	Informe de prácticas, entrevista de tutorización o informe de expertos/as y evaluación de la memoria.
Evaluación del Trabajo Fin de Grado	Evaluación de la memoria y presentación oral.

Descripción de las actividades de evaluación

- **Carpeta de aprendizaje.** Conjunto documental elaborado por un/una estudiante que muestra la tarea realizada durante el curso en una materia determinada.
- **Contrato de aprendizaje.** Alumno/a y profesor/a de forma explícita intercambian opiniones, necesidades, proyectos y deciden en colaboración la forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y lo reflejan oralmente o por escrito. El/la profesor/a oferta unas actividades de aprendizaje, resultados y criterios de evaluación; y negocia con el/la alumno/a su plan de aprendizaje.
- **Control periódico.** Pruebas de evaluación parcial que se realizan durante el desarrollo de la asignatura.
- **Entrevista de tutorización o informe de expertos/as.** Testimonio escrito por un profesional o tutor, a menudo en base a cuestionarios, donde se valora la competencia del/de la estudiante. Puede incluir reuniones individuales o grupales para el seguimiento y valoración del proceso de trabajo realizado (además del resultado/producto).
- **Estudio de casos.** Supone el análisis y la resolución de una situación profesional con el fin de realizar la conceptualización de una experiencia y de buscar soluciones eficaces.

- **Examen en laboratorio.** Prueba consistente en la resolución de uno o varios problemas prácticos utilizando las herramientas hardware o software de un laboratorio.
- **Examen escrito.** Puede ser de cualquiera de los siguientes tipos:
- **De desarrollo o respuesta larga.** Prueba escrita de tipo abierto o ensayo, en la que el/la alumno/a construye su respuesta con un tiempo limitado pero sin apenas limitaciones de espacio.
- **De respuesta corta.** Prueba escrita cerrada, en la que el/la alumno/a construye su respuesta con un tiempo limitado y con un espacio muy restringido.
- **Tipo test.** Prueba escrita estructurada con diversas preguntas o ítems en los que el/la alumno/a no elabora la respuesta; solo ha de señalar la correcta o completarla con elementos muy precisos (p.e. rellenar huecos).
- **De problemas.** Prueba escrita para medir que el/la alumno/a sabe resolver los problemas planteados en la asignatura.
- **Examen oral.** Prueba de evaluación para medir, además de los conocimientos y comprensión, competencias relacionadas con la expresión oral.
- **Informe de prácticas.** Trabajo estructurado cuya función es informar sobre los conocimientos y competencias adquiridos durante las prácticas y sobre los procedimientos seguidos para obtener los resultados. Puede tener desde formato libre, a seguir un guión estructurado o incluso responder a un cuestionario prácticamente cerrado. Incluye la memoria de las prácticas externas.
- **Trabajo escrito.** Desarrollo de un trabajo escrito que puede ir desde trabajos breves y sencillos hasta trabajos amplios y complejos e incluso proyectos y memorias propios de últimos cursos.
- **Observación/ejecución de tareas y prácticas.** Estrategia basada en la recogida sistemática de datos en el propio contexto de aprendizaje: ejecución de tareas, prácticas... Puede ser en base a cuestionarios y escalas de valoración, registro de incidentes, listas de verificación o rúbricas que definan los niveles de dominio de la competencia, con sus respectivos indicadores (dimensiones o componentes de la competencia) y los descriptores de la ejecución (conductas observables). Puede incluir el control de asistencia y la participación en el aula.
- **Presentación oral.** Exposición y/o defensa pública de trabajos individuales o en grupo para demostrar los resultados del trabajo realizado e interpretar experiencias obtenidas.
- **Proceso de evaluación entre estudiantes.** Situación en que los/las estudiantes valoran la cantidad, nivel, valor, calidad o éxito del producto, o resultado del aprendizaje de los compañeros de su clase (evaluación entre iguales). Especialmente indicado para el trabajo en equipo.
- **Evaluación del proyecto.** Situaciones en las que el/la alumno/a debe explorar y trabajar un problema práctico aplicando e integrando conocimientos multidisciplinares. Puede requerir la elaboración de una memoria escrita cuya estructura puede venir predefinida o dejarse libre.
- **Resolución de ejercicios y problemas.** Prueba consistente en el desarrollo e interpretación de soluciones adecuadas a partir de la aplicación de rutinas, fórmulas, o procedimientos para transformar la información propuesta inicialmente.

Coordinación docente

Para coordinar cada uno de los nuevos grados de la Universitat Jaume I, se va a crear una Comisión Gestora de Grado (CGG). La comisión estará formada por la persona responsable del Grado, que la presidirá, el responsable de prácticas externas, proyecto de fin de grado, programas de intercambios, un representante del estudiantado, un coordinador por cada uno de los cursos y las personas que determine la Junta de Centro.

Los miembros de la CGG mantendrán reuniones de coordinación con el profesorado y representantes del alumnado de sus respectivos ámbitos de actuación. El objeto de estas reuniones es planificar la coordinación, informar formalmente a los agentes implicados de los acuerdos alcanzados y supervisar su ejecución. La CGG es el lugar apropiado para que los responsables informen periódicamente de la marcha de la titulación en los dos aspectos: planificación de la dedicación del/de la estudiante y coordinación de contenidos. Para terminar, a continuación se detalla la lista de funciones de la Comisión Gestora de Grado tal y como aparece en las directrices generales aprobadas por el Consejo de Gobierno de la UJI el 13 de julio de 2009:

- Coordinar las enseñanzas de las materias impartidas en el título, especialmente en aspectos cómo: competencias que se deben trabajar, modalidades organizativas, técnicas de evaluación y distribución del volumen de trabajo del estudiantado entre las asignaturas de cada curso académico.
- Coordinarse con otras comisiones gestoras de grado implicadas en la docencia de las asignaturas básicas de rama o asignaturas compartidas por diferentes títulos.
- Supervisar académicamente la realización de las prácticas externas y los intercambios de estudiantes con títulos equivalentes de otras universidades.
- Proponer y gestionar la planificación docente, velar por su correcta ejecución y resolver las incidencias y reclamaciones en el desarrollo de la actividad docente de su titulación.
- Revisar y analizar la información sobre los resultados del título, transmitida por los coordinadores de curso y la dirección de la titulación y proponer, si procede, acciones de mejora.
- Velar por el mantenimiento del Sistema de Garantía Interna de Calidad en el título que le corresponda.
- Proponer a la Junta de Centro las modificaciones técnicas necesarias del título correspondiente.
- Cualquier otra competencia que le delegue la dirección del centro o le confieren los Estatutos y las normas de desarrollo y todas las funciones que posibilitan la coordinación del plan de estudios.

Planificación y gestión de la movilidad de los estudiantes propios y de acogida

El procedimiento establecido en la Universitat Jaume I para la gestión administrativa y académica de los estudiantes que participan en programas de intercambio nacionales e internacionales se describe en el sistema de garantía interna de calidad de la universidad, y más concretamente en los documentos AUD07 "Gestión movilidad estudiantes entrantes" y AUD08 "Gestión movilidad estudiantes salientes".

La gestión de las solicitudes, la baremación de los alumnos, la asignación de las plazas, la realización del contrato de estudios y su volcado a matrícula y el reconocimiento de los estudios a su regreso está informatizado a través del sistema on-line de la universidad, llamado e-ujier. Las convocatorias están centralizadas a través de la ORI quien publica la convocatoria, informa a los alumnos, organiza las pruebas de idiomas y supervisa la baremación de los alumnos. Los coordinadores de intercambio deciden sobre los acuerdos bilaterales, bareman a los alumnos, y asignan tutores. Los tutores realizan el contrato de estudios con el alumno antes de su partida, donde aparecen las asignaturas que el alumno realizará en la universidad de destino y las asignaturas de la UJI que serán reconocidas. También es el tutor quien modifica el contrato de estudios una vez el alumno ha llegado a su destino, y quien realiza la transferencia de las notas.

Los coordinadores y tutores tienen nombramiento del rector y reciben una compensación económica. Existe una normativa de reconocimiento de estudios "Normativa reguladora de reconocimiento de estudios cursados en otras universidades dentro de un programa de movilidad, Consell de Govern de 14 de març de 2006" (www.uji.es/CA/serveis/otci/n_0/s_5639852), un documento que regula las funciones de cada parte integrante de los programas de intercambio "Gestión de programas de intercambio y movilidad", renovado en Febrero de 2011, (<http://www.uji.es/bin/serveis/otci/gestio/gpim.pdf>) y un documento que regula el procedimiento de matrícula, publicado dentro de la normativa de matrícula, en concreto en el apartado 16: "Normativa de gestión de la matrícula de los/las estudiantes de intercambio" (<http://www.uji.es/bin/uji/norm/matr/nocs0809.pdf>).

Los alumnos que se matriculan a través del contrato de estudios, no aparecen dentro de las actas de las asignaturas porque no serán evaluados por los profesores de las asignaturas. La transferencia de la nota es realizada por el tutor, e incorporada por el centro a su expediente.

La ORI tiene aprobada una carta de servicios donde se recogen nuestros compromisos con los alumnos y nuestros indicadores de calidad <http://www.uji.es/bin/serveis/ocie/carta/csocie0505v.pdf>.

Además hemos comenzado el procedimiento de acreditación de nuestros procesos de gestión de alumnos entrantes y salientes conforme a la norma ISO, procesos que quedan recogidos en las fichas de procesos AUD07 y AUD08.

Los alumnos reciben en su cuenta de e-mail de la universidad avisos de todas las convocatorias de ayudas para los programas de movilidad que se convocan desde la Oficina de Relaciones Internacionales. Estas son publicadas en la web de la oficina: <http://www.uji.es/serveis/otci>. Las convocatorias detallan las ayudas económicas, posibilidades de financiación adicional y posibles incompatibilidades. Existen cuatro convocatorias de programas internacionales, Erasmus, América del Norte, América Latina y Australia y Rusia, y una nacional, SICUE. En total, se ofrecen más de 1000 plazas de intercambio con fines de estudios para todo el alumnado de la UJI. Además se utilizan todos los medios de comunicación de la UJI, periódico, radio, correo electrónico, etc. Los coordinadores de intercambio hacen reuniones informativas durante la convocatoria, al igual que la ORI.

En cuanto a los convenios de intercambio firmados con otras universidades, la titulación podría beneficiarse de los convenios generales firmados con universidades de otros continentes y seguramente podría heredar algún convenio Erasmus firmado con los grados de informática.

- Dentro del programa de intercambio de "América del Norte", las universidades con las que la Universitat Jaume I tiene convenio son: Alfred University, Murray State University, University of Oklahoma, Shawnee State University, Florida Atlantic, Madonna, y Coe College, todas de Estados Unidos.

- En el programa de intercambio de "América Latina", las universidades con las que la Universitat Jaume I tiene convenio son: Universidad del Litoral, Universidad de Belgrano y Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Universidad Nacional del Sur, (en Argentina), Centro UNICENP, Universidad de Sao Paulo y Universidade Federal de Santa Catarina, Universidad de Brasilia, Universidad del Estado de Rio de Janeiro, (en Brasil), Universidad Mayor de Chile, Universidad de Santiago de Chile, Universidad de Costa Rica,

- Del programa de intercambio SICUE, las universidades con las que la Universitat Jaume I tiene convenio es con la Universidad de Lleida.

- Del programa de intercambio ERASMUS, las universidades con las que la Universitat Jaume I tiene convenio son: Università degli Studi di Cagliari y Università degli Studi di Teramo, ambas en Italia.

Se acuerda número de estudiantes, duración (un semestre o un curso académico) y nivel de los intercambios (grado o postgrado) en cada convenio. Siempre tiene que haber reciprocidad en número de estudiantes o de duración. Los convenios Erasmus y Sicue son aprobados por el coordinador de intercambio, son específicos para cada titulación y son firmados por la Vicerrectora de Cooperación Internacional y Solidaridad. Están registrados en una base de datos de la ORI. Los convenios con universidades de América latina, América del Norte son generales para todas las titulaciones de la universidad, y los aprueba el equipo de gobierno, son firmados por el Rector y quedan registrados en una base de datos de Secretaría General. El alumno interesado debe hacer un escrito motivado en el que explica qué estudios quiere cursar en la universidad de su preferencia y qué asignaturas quiere escoger. Es decir, el alumno debe encontrar estudios coincidentes con los suyos en la UJI, que puedan estar sujetos a reconocimiento.

Los tres programas que se implementan son Leonardo da Vinci de movilidad para titulados recientes y Erasmus prácticas y Prácticas Solidarias en Países Empobrecidos para estudiantes de grado o máster, a través de convocatorias públicas. Además el/la estudiante puede optar por realizar prácticas fuera de estos programas, dentro del marco de la asignatura estancia en prácticas, previa propuesta del mismo alumno. (Estancia en prácticas)

La gestión de las solicitudes, y el reconocimiento de los estudios a su regreso está informatizado a través del sistema on-line de la universidad, llamado e-ujier. Las convocatorias están centralizadas a través de la Oficina de Inserción profesional y Estancias en Prácticas (OIPEP) quien publica la convocatoria, informa a alumnos y alumnas, organiza las pruebas de idiomas, supervisa la baremación de los currícula y evalúa el programa.

En el caso de Leonardo da Vinci, una comisión integrada por la OIPEP y los centros realizan la preselección de candidatos. La entidad de acogida (empresa) realiza la selección definitiva. Los centros asignan al profesorado que tutoriza las estancias. La responsable de OIPEP (coordinador institucional) firma los acuerdos de formación.

En el caso de Erasmus Prácticas, una comisión integrada por la OIPEP y los coordinadores Erasmus Prácticas de los centros realizan la preselección de candidatos. La entidad de acogida (empresa) realiza la selección definitiva. Los coordinadores Erasmus Prácticas asignan al profesorado que tutoriza las estancias y firman los acuerdos de formación.

En el caso de Estancias en Prácticas fuera de los programas de movilidad, es el coordinador de estancias en prácticas quien realiza la asignación del alumno a la estancia propuesta por el mismo alumno, considerando los criterios marcados en el programa de la asignatura.

Coordinadores/as Erasmus Prácticas y tutores/as Leonardo tienen nombramiento del rector y reciben una compensación económica. Existe un documento que regula las funciones de cada parte integrante de los programas de movilidad "Gestió de programes d'intercanvi i mobilitat" (futura normativa de prácticas internacionales) (<http://www.uji.es/bin/serveis/otci/gestio/gpim.pdf>).

En el caso de los y las estudiantes Erasmus Prácticas y Prácticas Solidarias en Países Empobrecidos, se matriculan de la asignatura de practicum de modo ordinario y reciben su nota dentro de la misma acta de Practicum, al ser evaluados por su profesor tutor o tutora. En el expediente académico y en el SET aparece una anotación

sobre que dicha estancia se realiza en el marco de un programa de movilidad, en una organización de destino.

En el caso de los y las tituladas Leonardo, reciben una certificación tanto por parte de la entidad de acogida como de la propia Universidad.

La OCIE (OIPEP) tienen aprobada una carta de servicios donde se recogen nuestros compromisos con el alumnado y nuestros indicadores de calidad <http://www.uji.es/bin/serveis/ocie/carta/csocie0505v.pdf>.

Además hemos comenzado el procedimiento de acreditación de nuestros procesos de gestión de Leonardo da Vinci y Erasmus Prácticas conforme a la norma ISO, procesos que quedan recogidos en las fichas de procesos del programa AUDIT.

Los y las estudiantes y los y las egresados reciben en su cuenta de e-mail de la universidad avisos de todas las convocatorias de ayudas para los programas de movilidad que se convocan desde la Oficina de Inserción Profesional y Estancias en Prácticas. Estas son publicadas en la web de la oficina: <http://www.uji.es/serveis/oipep>. Las convocatorias detallan las ayudas económicas, posibilidades de financiación adicional y posibles incompatibilidades. Existen al menos una convocatorias por curso académico de los programas Erasmus Prácticas, Leonardo y Prácticas Solidarias en Países Empobrecidos. Además se utilizan todos los medios de comunicación de la UJI, periódico, radio, correo electrónico, etc. La OIPEP realiza reuniones informativas durante la convocatoria, y organiza un completo plan formativo que incluye orientación y formación lingüística-cultura y sobre condiciones de vida, trabajo y tutorización.

Las posibilidades de estancias en prácticas internacionales se recogen en cada convocatoria pública, y pueden ir variando con el tiempo. Se pueden consultar todas las convocatorias en las web:

Leonardo da Vinci: <http://www.uji.es/CA/serveis/ocie/acil/prog/vinci/>

Erasmus Prácticas: <http://www.uji.es/CA/serveis/ocie/acil/prog/erasmusp/>

Prácticas Solidarias en Países Empobrecidos: <http://www.uji.es/CA/serveis/ocie/acil/prog/pracsoli/>

La OIPEP recoge cartas de compromiso (LOIs) de los socios de acogida, por proyecto. Para cada convocatoria se acuerda con las entidades de destino el número de estudiantes/titulados, el perfil del/de la estudiante, las tareas a desarrollar, condiciones. No obstante cualquier estudiante o titulado que cumpla los requisitos puede hacer su propia propuesta de entidad.

Posteriormente para cada estancia se firma un acuerdo de formación entre la Universidad, la entidad de acogida y el/la estudiante/titulado/a.

Materia: Expresión Artística

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** formación básica
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 1º

Competencias

- E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E05 - Analizar formalmente los elementos de un dibujo (control de las proporciones, composición, etc).
- E05 - Controlar las leyes de la proporción y composición.
- E05 - Dominar las distintas herramientas gráficas y sus recursos expresivos.
- E05 - Producir bocetos a mano alzada de los elementos de los videojuegos.
- E05 - Representar correctamente las proporciones y posturas de la figura humana y otros elementos susceptibles de ser incluidos en videojuegos (animales, objetos).

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.

Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (20%)
 - E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.
- Evaluación continua (80%)
 - E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.

Breve descripción del contenido

- El dibujo a mano alzada: la importancia del croquis y los apuntes rápidos.
- Proporciones y métodos de encaje: la figura humana.
- El claro oscuro: luces y sombras.
- Teoría del color y pintura.
- Texturas y métodos de representación de materiales.
- Apuntes y representación de acciones y movimiento.
- Storyboard y el guión interactivo para los videojuegos.

Asignaturas

- **Denominación:** Expresión Artística. **Créditos:** 6. **Carácter:** formación básica.

Curso: **1** Semestre: **1**
Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**
Materia básica: **Expresión Artística** Rama: **Artes y Humanidades**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- El dibujo a mano alzada: la importancia del croquis y los apuntes rápidos.
- Proporciones y métodos de encaje: la figura humana.
- El claro oscuro: luces y sombras.
- Teoría del color y pintura.
- Texturas y métodos de representación de materiales.
- Apuntes y representación de acciones y movimiento.
- Storyboard y el guión interactivo para los videojuegos.

Resultados de Aprendizaje

- E05 - Analizar formalmente los elementos de un dibujo (control de las proporciones, composición, etc).
- E05 - Controlar las leyes de la proporción y composición.
- E05 - Dominar las distintas herramientas gráficas y sus recursos expresivos.
- E05 - Producir bocetos a mano alzada de los elementos de los videojuegos.
- E05 - Representar correctamente las proporciones y posturas de la figura humana y otros elementos susceptibles de ser incluidos en videojuegos (animales, objetos).

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.	30:00	0:00	Grupo reducido

Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.	20 %
Evaluación continua	E05 - Capacidad para manejar técnicas y herramientas de expresión y representación artística.	80 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Dibuix	9
Expressió Gràfica Arquitectònica	0
Total acumulado	9

Materia: Comunicación

- **Créditos:** 12
- **Carácter:** formación básica
- **Ubicación temporal:** Curso: 1º

Competencias

- G01 - Capacidad de análisis y síntesis
- G07 - Trabajo en equipo
- G08 - Razonamiento crítico
- E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos.
- E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea.
- E33 - Conocer las principales aproximaciones al estudio de la imagen y al análisis de los textos audiovisuales desde múltiples perspectivas.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E28 - Generar guiones audiovisuales.

- E28 - Usar la terminología más adecuada como consecuencia de una auténtica comprensión de los procedimientos de generación, evolución y cronología básica de los discursos audiovisuales desde la perspectiva significativa.
- E28, G01 - Analizar los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales.
- E28, G01 - Comprender los mecanismos básicos de los discursos audiovisuales y sus procedimientos de construcción a través de la asimilación de los recursos expresivos y narrativos que los hacen posibles.
- E28, G01 - Utilizar las nuevas tecnologías audiovisuales emergentes para la elaboración de discursos audiovisuales en el terreno de la publicidad, del diseño gráfico, la infografía y los productos multimedia.
- E33 - Conocer las principales aproximaciones al estudio de la imagen y al análisis de los textos audiovisuales desde múltiples perspectivas.
- E33, G08 - Analizar críticamente imágenes y textos audiovisuales, atendiendo a los elementos contextuales, de emisión, de recepción y a las condiciones materiales de los mensajes icónicos, con especial atención a la forma de la expresión y a la manera en que se relaciona con la forma del contenido.
- E33, G08 - Comprender la complejidad de la imagen en su contexto social, político, económico, ideológico y estético, así como las variables culturales y tecnológicas que determinan su recepción por los públicos actuales.
- E33, G08 - Reconocer, a través de la reflexión y el debate, el papel de las variables culturales en la construcción de las imágenes y la dimensión representacional de las imágenes en la sociedad contemporánea, así como su carácter de constructo cultural y su estatuto convencional.
- E33, G08 - Reconocer las características específicas de las diferentes clases de imágenes que conforman la cultura visual contemporánea.

Requisitos previos

-
- La asignatura Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos mantiene vínculos directos con Cultura Visual y Medios de Masas, asignatura que debería ser cursada previamente.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	<ul style="list-style-type: none"> - E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. - E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. - G01 - Capacidad de análisis y síntesis - G08 - Razonamiento crítico
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con grupo reducido	<ul style="list-style-type: none"> - E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. - E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. - G01 - Capacidad de análisis y síntesis - G07 - Trabajo en equipo - G08 - Razonamiento crítico
Seminarios	Presencial con todo el grupo	<ul style="list-style-type: none"> - E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. - E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. - G01 - Capacidad de análisis y síntesis - G08 - Razonamiento crítico
Tutorías	Presencial con grupo reducido	<ul style="list-style-type: none"> - E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. - E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. - G01 - Capacidad de análisis y síntesis - G08 - Razonamiento crítico
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	<ul style="list-style-type: none"> - E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. - E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. - G01 - Capacidad de análisis y síntesis - G08 - Razonamiento crítico

Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E33 - Conocer las principales aproximaciones al estudio de la imagen y al análisis de los textos audiovisuales desde múltiples perspectivas. - G08 - Razonamiento crítico
Contenido en ECTS Créditos totales 12 (Horas presenciales: 120)		

Evaluación

- Examen (57,5%)
 - E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos.
 - E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea.
 - G01 - Capacidad de análisis y síntesis
 - G08 - Razonamiento crítico
- Evaluación continua (42,5%)
 - E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos.
 - E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea.
 - G01 - Capacidad de análisis y síntesis
 - G07 - Trabajo en equipo
 - G08 - Razonamiento crítico

Breve descripción del contenido

- Imagen y representación.
- Imagen y artefacto estético.
- Imagen y cultura de masas.
- Soportes visuales.
- Metodologías de análisis de la imagen.
- Recursos expresivos y narrativos.
- Normatividad y terminología audiovisual.
- Análisis aplicado.
- Construcción de argumentos y guiones audiovisuales.
- Proyectos hipermedia.

Asignaturas

- **Denominación:** Cultura Visual y Medios de Masas (Comunicación). **Créditos:** 6. **Carácter:** formación básica.

Curso: **1** Semestre: **1**

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Materia básica: **Comunicación** Rama: **Ciencias Sociales y Jurídicas**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Imagen y representación.
- Imagen y artefacto estético.
- Imagen y cultura de masas.
- Soportes visuales.
- Metodologías de análisis de la imagen.

Resultados de Aprendizaje

- E33 - Conocer las principales aproximaciones al estudio de la imagen y al análisis de los textos audiovisuales desde múltiples perspectivas.
- E33, G08 - Analizar críticamente imágenes y textos audiovisuales, atendiendo a los elementos contextuales, de emisión, de recepción y a las condiciones materiales de los mensajes icónicos, con especial atención a la forma de la expresión y a la manera en que se relaciona con la forma del contenido.

- E33, G08 - Comprender la complejidad de la imagen en su contexto social, político, económico, ideológico y estético, así como las variables culturales y tecnológicas que determinan su recepción por los públicos actuales.
- E33, G08 - Reconocer, a través de la reflexión y el debate, el papel de las variables culturales en la construcción de las imágenes y la dimensión representacional de las imágenes en la sociedad contemporánea, así como su carácter de constructo cultural y su estatuto convencional.
- E33, G08 - Reconocer las características específicas de las diferentes clases de imágenes que conforman la cultura visual contemporánea.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. G08 - Razonamiento crítico	24:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. G07 - Trabajo en equipo G08 - Razonamiento crítico	24:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. G08 - Razonamiento crítico	6:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. G08 - Razonamiento crítico	3:00	0:00	Grupo reducido
Evaluación	Todas las de la materia	3:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. G08 - Razonamiento crítico	0:00	54:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E33 - Conocer las principales aproximaciones al estudio de la imagen y al análisis de los textos audiovisuales desde múltiples perspectivas. G08 - Razonamiento crítico	0:00	36:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. G08 - Razonamiento crítico	70 %
Evaluación continua	E33 - Conocimiento de la complejidad de la imagen y sus contextos históricos y sociales, que habilite para la formulación de interpretaciones y análisis críticos en la cultura mediática contemporánea. G07 - Trabajo en equipo G08 - Razonamiento crítico	30 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:Créditos computables en POD: **8,7**

Área	Créditos
Comunicació Audiovisual i Publicitat	8,7
Periodisme	0
Total acumulado	8,7

- **Denominación:** Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos (Comunicación). **Créditos:** 6. **Carácter:** formación básica.

Curso: **1** Semestre: **2**Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**Materia básica: **Comunicación** Rama: **Ciencias Sociales y Jurídicas****Prerrequisitos:**

La asignatura Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos mantiene vínculos directos con Cultura Visual y Medios de Masas, asignatura que debería ser cursada previamente.

Contenidos:

- Recursos expresivos y narrativos.
- Normatividad y terminología audiovisual.
- Análisis aplicado.
- Construcción de argumentos y guiones audiovisuales.
- Proyectos hipermedia.

Resultados de Aprendizaje

- o E28 - Generar guiones audiovisuales.
- o E28 - Usar la terminología más adecuada como consecuencia de una auténtica comprensión de los procedimientos de generación, evolución y cronología básica de los discursos audiovisuales desde la perspectiva significativa.
- o E28, G01 - Analizar los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales.
- o E28, G01 - Comprender los mecanismos básicos de los discursos audiovisuales y sus procedimientos de construcción a través de la asimilación de los recursos expresivos y narrativos que los hacen posibles.
- o E28, G01 - Utilizar las nuevas tecnologías audiovisuales emergentes para la elaboración de discursos audiovisuales en el terreno de la publicidad, del diseño gráfico, la infografía y los productos multimedia.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	24:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	24:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	6:00	0:00	Todo el grupo

Tutorías	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	3:00	0:00	Grupo reducido
Evaluación	Todas las de la materia	3:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	0:00	54:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	- No hay competencias asignadas -	0:00	36:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	45 %
Evaluación continua	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	55 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **8,7**

Área	Créditos
Comunicació Audiovisual i Publicitat	8,7
Periodisme	0
Total acumulado	8,7

Materia: Informática

- **Créditos:** 18
- **Carácter:** formación básica
- **Ubicación temporal:** Curso: 1º

Competencias

- G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa
- G05 - Capacidad de gestión de la información
- E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos.
- E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas.
- E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E02 - Codificar y decodificar la información que maneja un computador a distintos niveles.

- E02 - Describir los componentes básicos de un ordenador, su finalidad, su funcionamiento y cómo interactúan.
- E02 - Diferenciar entre interpretación y compilación.
- E02 - Implementar programas con clases sencillas que definan atributos y métodos.
- E02 - Justificar la necesidad de los lenguajes de programación.
- E02 - Manejar de forma eficiente a nivel de usuario/a los principales sistemas operativos, entornos de trabajo y las principales aplicaciones ofimáticas de un ordenador integrado en una red.
- E02 - Usar efectivamente un entorno integrado de desarrollo.
- E02, E03 - Explicar los conceptos de tipo, valor y variable.
- E02, E03, E04 - Dadas unas especificaciones, diseñar e implementar un programa de tamaño pequeño acompañado de baterías sencillas de prueba.
- E02, E04 - Efectuar cálculos que requieran almacenamiento de resultados intermedios en variables atendiendo a un uso correcto de los tipos.
- E02, E04 - Escribir expresiones aritméticas en un lenguaje de programación usando correctamente precedencia de operadores, asociatividad y aridad.
- E02, E04 - Explicar el funcionamiento de una función recursiva sencilla.
- E02, E04 - Implementar funciones sin y con parámetros y sin y con valor de retorno.
- E02, E04 - Implementar las siguientes estructuras de datos cumpliendo ciertas especificaciones: pila, cola, lista enlazada.
- E02, E04 - Implementar librerías que permitan reutilización de código en problemas sencillos.
- E02, E04 - Implementar programas capaces de realizar acciones de entrada/salida línea a línea sobre ficheros de texto.
- E02, E04 - Implementar programas que hagan uso de estructuras de control de repetición (posiblemente anidadas y en combinación con estructuras de selección): bucles con condición de parada y bucles con variable de control de iteración.
- E02, E04 - Implementar programas que hagan uso de estructuras de selección (posiblemente anidadas): sentencias condicionales y sentencias de selección múltiple.
- E02, E04 - Implementar programas que manejen cadenas, vectores, registros y matrices.
- E02, E04 - Implementar programas que usen flujos de datos.
- E02, E04 - Modelar objetos sencillos con clases a partir de una especificación.
- E02, E04 - Usar librerías existentes en el desarrollo de programas.
- E02, E04 - Utilizar implementaciones estándar de las siguientes estructuras de datos: pila, cola, lista enlazada, diccionario.
- E02, G03, G05 - Utilizar herramientas informáticas de búsqueda de recursos bibliográficos y de información y de gestionar la información obtenida para generar un documento correctamente escrito y estructurado.
- E03 - Calcular cotas asintóticas para los costes espacial y temporal de algoritmos sencillos.
- E03 - Explicar el concepto de algoritmo.
- E03 - Traducir algoritmos elementales expresados en lenguaje natural a funciones correctas.
- G05, E02 - Construir y utilizar bases de datos sencillas.

Requisitos previos

-
-
-

La asignatura Programación II mantiene vínculos directos con Programación I, asignatura que debería ser cursada previamente.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	<ul style="list-style-type: none"> - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. - E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. - E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados. - G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa - G05 - Capacidad de gestión de la información
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	<ul style="list-style-type: none"> - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. - E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas.

		<ul style="list-style-type: none"> - E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados. - G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa - G05 - Capacidad de gestión de la información
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	<ul style="list-style-type: none"> - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. - E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. - E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados. - G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	<ul style="list-style-type: none"> - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. - E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. - E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados. - G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa - G05 - Capacidad de gestión de la información
Contenido en ECTS Créditos totales 18 (Horas presenciales: 172)		

Evaluación

- Examen (46,67%)
 - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos.
 - E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas.
 - E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.
 - G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa
 - G05 - Capacidad de gestión de la información
- Evaluación continua (53,33%)
 - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos.
 - E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas.
 - E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.
 - G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa
 - G05 - Capacidad de gestión de la información

Breve descripción del contenido

- Introducción a los lenguajes de programación.
- Tipos, expresiones y variables.
- Algoritmia básica.
- Estructuras de control: iteración y selección.
- Estructuras de datos básicas: cadenas, vectores, registros y matrices.
- Funciones.
- Introducción a clases y objetos.
- Ficheros de texto.
- Conceptos básicos sobre funcionamiento y uso de ordenadores.
- Codificación de la información.
- Entornos de trabajo. Introducción a los sistemas operativos.
- Redes de ordenadores: Internet.
- Aplicaciones básicas.
- Búsqueda y gestión de información. Introducción a las bases de datos.
- Entornos integrados de desarrollo.

- Esquemas algorítmicos básicos.
- Introducción a la programación orientada a objetos.
- Diseño y uso de librerías.
- Estructuras de datos básicas con memoria dinámica: lista enlazada, pila, cola y diccionario.
- Recursión.
- Entrada/salida.
- Introducción a la complejidad algorítmica.

Asignaturas

- **Denominación:** Programación I (Informática). **Créditos:** 6. **Carácter:** formación básica.

Curso: **1** Semestre: **1**

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Materia básica: **Informática** Rama: **Ingeniería y Arquitectura**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Introducción a los lenguajes de programación.
- Tipos, expresiones y variables.
- Algoritmia básica.
- Estructuras de control: iteración y selección.
- Estructuras de datos básicas: cadenas, vectores, registros y matrices.
- Funciones.
- Introducción a clases y objetos.
- Ficheros de texto.

Resultados de Aprendizaje

- o E02 - Diferenciar entre interpretación y compilación.
- o E02 - Implementar programas con clases sencillas que definan atributos y métodos.
- o E02 - Justificar la necesidad de los lenguajes de programación.
- o E02, E03 - Explicar los conceptos de tipo, valor y variable.
- o E02, E04 - Efectuar cálculos que requieran almacenamiento de resultados intermedios en variables atendiendo a un uso correcto de los tipos.
- o E02, E04 - Escribir expresiones aritméticas en un lenguaje de programación usando correctamente precedencia de operadores, asociatividad y aridad.
- o E02, E04 - Implementar funciones sin y con parámetros y sin y con valor de retorno.
- o E02, E04 - Implementar programas capaces de realizar acciones de entrada/salida línea a línea sobre ficheros de texto.
- o E02, E04 - Implementar programas que hagan uso de estructuras de control de repetición (posiblemente anidadas y en combinación con estructuras de selección): bucles con condición de parada y bucles con variable de control de iteración.
- o E02, E04 - Implementar programas que hagan uso de estructuras de selección (posiblemente anidadas): sentencias condicionales y sentencias de selección múltiple.
- o E02, E04 - Implementar programas que manejen cadenas, vectores, registros y matrices.
- o E03 - Explicar el concepto de algoritmo.
- o E03 - Traducir algoritmos elementales expresados en lenguaje natural a funciones correctas.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	31:00	0:00	Todo el grupo

Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	23:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	6:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	50 %
Evaluación continua	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	50 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **8,3**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	8,3
Llenguatges i Sistemes Informàtics	0
Total acumulado	8,3

- **Denominación:** Informática Básica (Informática). **Créditos:** 6. **Carácter:** formación básica.

Curso: **1** Semestre: **1**

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Materia básica: **Informática** Rama: **Ingeniería y Arquitectura**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Conceptos básicos sobre funcionamiento y uso de ordenadores.
- Codificación de la información.
- Entornos de trabajo. Introducción a los sistemas operativos.
- Redes de ordenadores: Internet.
- Aplicaciones básicas.
- Búsqueda y gestión de información. Introducción a las bases de datos.

Resultados de Aprendizaje

- E02 - Codificar y decodificar la información que maneja un computador a distintos niveles.
- E02 - Describir los componentes básicos de un ordenador, su finalidad, su funcionamiento y cómo interactúan.
- E02 - Manejar de forma eficiente a nivel de usuario/a los principales sistemas operativos, entornos de trabajo y las principales aplicaciones ofimáticas de un ordenador integrado en una red.
- E02, G03, G05 - Utilizar herramientas informáticas de búsqueda de recursos bibliográficos y de información y de gestionar la información obtenida para generar un documento correctamente escrito y estructurado.
- G05, E02 - Construir y utilizar bases de datos sencillas.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa G05 - Capacidad de gestión de la información	18:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa G05 - Capacidad de gestión de la información	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo

Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa G05 - Capacidad de gestión de la información	0:00	84:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa	0:00	14:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	52:00	98:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa G05 - Capacidad de gestión de la información	40 %
Evaluación continua	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa G05 - Capacidad de gestión de la información	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **8,2**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	8,2
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	0
Total acumulado	8,2

- **Denominación:** Programación II (Informática). **Créditos:** 6. **Carácter:** formación básica.

Curso: **1** Semestre: **2**

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Materia básica: **Informática** Rama: **Ingeniería y Arquitectura**

Prerrequisitos:

La asignatura Programación II mantiene vínculos directos con Programación I, asignatura que debería ser cursada previamente.

Contenidos:

- Entornos integrados de desarrollo.
- Esquemas algorítmicos básicos.
- Introducción a la programación orientada a objetos.

- Diseño y uso de librerías.
- Estructuras de datos básicas con memoria dinámica: lista enlazada, pila, cola y diccionario.
- Recursión.
- Entrada/salida.
- Introducción a la complejidad algorítmica.

Resultados de Aprendizaje

- o E02 - Usar efectivamente un entorno integrado de desarrollo.
- o E02, E03, E04 - Dadas unas especificaciones, diseñar e implementar un programa de tamaño pequeño acompañado de baterías sencillas de prueba.
- o E02, E04 - Explicar el funcionamiento de una función recursiva sencilla.
- o E02, E04 - Implementar las siguientes estructuras de datos cumpliendo ciertas especificaciones: pila, cola, lista enlazada.
- o E02, E04 - Implementar librerías que permitan reutilización de código en problemas sencillos.
- o E02, E04 - Implementar programas que usen flujos de datos.
- o E02, E04 - Modelar objetos sencillos con clases a partir de una especificación.
- o E02, E04 - Usar librerías existentes en el desarrollo de programas.
- o E02, E04 - Utilizar implementaciones estándar de las siguientes estructuras de datos: pila, cola, lista enlazada, diccionario.
- o E03 - Calcular cotas asintóticas para los costes espacial y temporal de algoritmos sencillos.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	31:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	23:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	6:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	0:00	80:00	Todo el grupo

Trabajo de preparación de los exámenes	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	50 %
Evaluación continua	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E03 - Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de algoritmia y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas. E04 - Capacidad para programar aplicaciones de forma robusta, correcta, y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados, aplicando los conocimientos sobre procedimientos algorítmicos básicos y usando los tipos y estructuras de datos más apropiados.	50 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **8,3**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	8,3
Llenguatges i Sistemes Informàtics	0
Total acumulado	8,3

Materia: Idioma Moderno

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** formación básica
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 1º

Competencias

- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- G04 - Comprender un texto escrito en inglés técnico sobre videojuegos y sistemas interactivos.
- G04 - Comprender un texto oral en inglés técnico sobre videojuegos y sistemas interactivos.
- G04 - Producir un texto oral en inglés técnico sobre videojuegos y sistemas interactivos.
- G04 - Redactar un texto en inglés técnico sobre videojuegos y sistemas interactivos.

Requisitos previos

- Para cursar Inglés (Idioma Moderno), se recomienda un nivel mínimo de inglés (nivel A2).

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con grupo reducido	- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (60%)
 - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
- Evaluación continua (40%)
 - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera

Breve descripción del contenido

Desarrollo de la capacidad de comprensión y producción de textos especializados en el ámbito de los videojuegos y los sistemas interactivos escritos y orales en lengua inglesa.

La asignatura Inglés (Idioma Moderno) se impartirá en: Inglés

Asignaturas

- **Denominación:** Inglés (Idioma Moderno). **Créditos:** 6. **Carácter:** formación básica.

Curso: **1** Semestre: **1**

Estilo: **Lengua extranjera** Idioma docente: **Inglés**

Materia básica: **Idioma Moderno** Rama: **Artes y Humanidades**

Prerrequisitos:

Para cursar Inglés (Idioma Moderno), se recomienda un nivel mínimo de inglés (nivel A2).

Contenidos:

Desarrollo de la capacidad de comprensión y producción de textos especializados en el ámbito de los videojuegos y los sistemas interactivos escritos y orales en lengua inglesa.

Resultados de Aprendizaje

- G04 - Comprender un texto escrito en inglés técnico sobre videojuegos y sistemas interactivos.
- G04 - Comprender un texto oral en inglés técnico sobre videojuegos y sistemas interactivos.
- G04 - Producir un texto oral en inglés técnico sobre videojuegos y sistemas interactivos.
- G04 - Redactar un texto en inglés técnico sobre videojuegos y sistemas interactivos.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	28:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	28:00	0:00	Grupo reducido

Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	0:00	60:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	0:00	30:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	60 %
Evaluación continua	G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	40 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **8,8**

Área	Créditos
Filología Anglesa	8,8
Traducció i Interpretació	0
Total acumulado	8,8

Materia: Diseño de Contenido Gráfico

- **Créditos:** 18
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Cursos:** 1º, 2º, 3º

Competencias

- E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.
- E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E08 - Analizar las características técnicas de las herramientas de diseño 2D.
- E08 - Analizar las características técnicas de las herramientas de diseño 3D.
- E08 - Explicar los principios que permiten la definición de elementos gráficos bidimensionales.
- E08 - Explicar los principios que permiten la definición de elementos gráficos tridimensionales.
- E08 - Usar aplicaciones de dibujo vectorial, tratamiento de imágenes y animación 2D.
- E08 - Usar aplicaciones de modelado tridimensional para videojuegos.
- E10 - Analizar las características técnicas de las herramientas de modelado de personajes y animación 3D.
- E10 - Explicar los fundamentos de la animación por ordenador.
- E10 - Explicar los principios de la creación de personajes.
- E10 - Usar aplicaciones de modelado de personajes y animación en el contexto de los videojuegos.

Requisitos previos

-

- La asignatura de Diseño 3D tiene relación directa con Diseño 2D, asignatura que debería ser cursada previamente.
- La asignatura de Diseño de Personajes y Animación tiene relación directa con las asignaturas Diseño 2D y Diseño 3D, que deberían ser cursadas previamente.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos. - E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos. - E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos. - E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos. - E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.
Contenido en ECTS Créditos totales 18 (Horas presenciales: 180)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.
 - E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.
- Evaluación continua (60%)
 - E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.
 - E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.

Breve descripción del contenido

- Dibujo vectorial.
- Tratamiento digital de imágenes.
- Animación 2D.
- Texturas.
- Modelado poligonal.
- Modelos de superficies.
- Texturas y materiales.
- Visualización.
- Modelado de personajes.
- Técnicas de modelado con pocos polígonos.
- Animación por ordenador.
- Animación basada en esqueletos.

Asignaturas

- **Denominación:** Diseño 2D. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **1** Semestre: **2**
 Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Dibujo vectorial.
- Tratamiento digital de imágenes.

- Animación 2D.
- Texturas.

Resultados de Aprendizaje

- o E08 - Analizar las características técnicas de las herramientas de diseño 2D.
- o E08 - Explicar los principios que permiten la definición de elementos gráficos bidimensionales.
- o E08 - Usar aplicaciones de dibujo vectorial, tratamiento de imágenes y animación 2D.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	40 %
Evaluación continua	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	9
Total acumulado	9

- **Denominación:** Diseño 3D. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **2** Semestre: **2**

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

La asignatura de Diseño 3D tiene relación directa con Diseño 2D, asignatura que debería ser cursada previamente.

Contenidos:

- Modelado poligonal.
- Modelos de superficies.
- Texturas y materiales.
- Visualización.

Resultados de Aprendizaje

- o E08 - Analizar las características técnicas de las herramientas de diseño 3D.
- o E08 - Explicar los principios que permiten la definición de elementos gráficos tridimensionales.
- o E08 - Usar aplicaciones de modelado tridimensional para videojuegos.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	40 %
Evaluación continua	E08 - Capacidad para el diseño y la creación de elementos gráficos.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	9

Total acumulado	9
-----------------	---

- **Denominación:** Diseño de Personajes y Animación. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **3** Semestre: **2**

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

La asignatura de Diseño de Personajes y Animación tiene relación directa con las asignaturas Diseño 2D y Diseño 3D, que deberían ser cursadas previamente.

Contenidos:

- Modelado de personajes.
- Técnicas de modelado con pocos polígonos.
- Animación por ordenador.
- Animación basada en esqueletos.

Resultados de Aprendizaje

- o E10 - Analizar las características técnicas de las herramientas de modelado de personajes y animación 3D.
- o E10 - Explicar los fundamentos de la animación por ordenador.
- o E10 - Explicar los principios de la creación de personajes.
- o E10 - Usar aplicaciones de modelado de personajes y animación en el contexto de los videojuegos.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.	40 %
Evaluación continua	E10 - Capacidad para el diseño y la creación de personajes animados.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:Créditos computables en POD: **9**

Àrea	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	9
Total acumulado	9

Materia: Tecnología del Videojuego

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 1º

Competencias

- E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E11 - Conocer el funcionamiento básico de los principales dispositivos/periféricos de entrada/salida.
- E11 - Describir la función del sistema operativo y su interacción con la arquitectura del computador y las aplicaciones que se ejecutan sobre él.
- E11 - Describir los componentes básicos de las diferentes plataformas de dispositivos móviles.
- E11 - Describir los componentes básicos de las diferentes plataformas de videojuegos.
- E11 - Describir los componentes básicos de un ordenador, su finalidad, su funcionamiento y cómo interactúan.
- E11 - Explicar el funcionamiento de una tarjeta gráfica, así como listar y comparar los diferentes tipos existentes.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.
- Evaluación continua (60%)

- E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.

Breve descripción del contenido

- Elementos del computador y su interconexión
- Arquitecturas de dispositivos móviles y de plataformas de videojuegos
- Tipos y funcionamiento básico de periféricos de entrada/salida.
- Sistemas operativos: tipos y comparativa.
- Tarjetas gráficas: tipos y comparativa.

Asignaturas

- **Denominación:** Tecnología del Videojuego. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: 1
Semestre: 2

Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Elementos del computador y su interconexión
- Arquitecturas de dispositivos móviles y de plataformas de videojuegos
- Tipos y funcionamiento básico de periféricos de entrada/salida.
- Sistemas operativos: tipos y comparativa.
- Tarjetas gráficas: tipos y comparativa.

Resultados de Aprendizaje

- o E11 - Conocer el funcionamiento básico de los principales dispositivos/periféricos de entrada/salida.
- o E11 - Describir la función del sistema operativo y su interacción con la arquitectura del computador y las aplicaciones que se ejecutan sobre él.
- o E11 - Describir los componentes básicos de las diferentes plataformas de dispositivos móviles.
- o E11 - Describir los componentes básicos de las diferentes plataformas de videojuegos.
- o E11 - Describir los componentes básicos de un ordenador, su finalidad, su funcionamiento y cómo interactúan.
- o E11 - Explicar el funcionamiento de una tarjeta gráfica, así como listar y comparar los diferentes tipos existentes.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.	41:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.	15:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo

Trabajo personal	E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.	40 %
Evaluación continua	E11 - Conocimiento de la estructura, organización, funcionamiento e interconexión de los dispositivos y sistemas en las plataformas de videojuegos.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **7,5**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	7,5
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	0
Total acumulado	7,5

Materia: Matemáticas

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** formación básica
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 1º

Competencias

- G06 - Resolución de problemas
- E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- G06, E01 - Interpretar y resolver problemas que involucren conceptos básicos de algebra y geometría lineal, geometría afín y cálculo básico.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
-----------	-------------	--------------

Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico. - G06 - Resolución de problemas
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con grupo reducido	- E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico. - G06 - Resolución de problemas
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico. - G06 - Resolución de problemas
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico. - G06 - Resolución de problemas
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (60%)
 - E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico.
 - G06 - Resolución de problemas
- Evaluación continua (40%)
 - E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico.
 - G06 - Resolución de problemas

Breve descripción del contenido

- Álgebra y geometría lineal.
- Geometría afín.
- Cálculo básico.

Asignaturas

- **Denominación:** Matemáticas. **Créditos:** 6. **Carácter:** formación básica.

<p>Curso: 1 Semestre: 2</p> <p>Estilo: Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana</p> <p>Materia básica: Matemáticas Rama: Ingeniería y Arquitectura</p> <p>Prerrequisitos:</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Álgebra y geometría lineal. - Geometría afín. - Cálculo básico. <p>Resultados de Aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ G06, E01 - Interpretar y resolver problemas que involucren conceptos básicos de algebra y geometría lineal, geometría afín y cálculo básico. <p>Actividades:</p>
--

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico. G06 - Resolución de problemas	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico. G06 - Resolución de problemas	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico. G06 - Resolución de problemas	0:00	30:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico. G06 - Resolución de problemas	0:00	60:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico. G06 - Resolución de problemas	60 %
Evaluación continua	E01 - Capacidad para la resolución de los problemas matemáticos que puedan plantearse en el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. Aptitud para aplicar los conocimientos básicos sobre álgebra lineal, geometría y cálculo básico. G06 - Resolución de problemas	40 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Álgebra	0

Anàlisi Matemàtica	0
Estadística i Investigació Operativa	0
Geometria i Topologia	9
Matemàtica Aplicada	0
Total acumulado	9

Materia: Expresión Gráfica

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** formación básica
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 2º

Competencias

- E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana.
- E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas.
- E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana.
- E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas.
- E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con grupo reducido	- E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. - E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. - E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con grupo reducido	- E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. - E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. - E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.
Tutorías	Presencial con grupo reducido	- E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. - E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. - E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.
Evaluación	Presencial con grupo reducido	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. - E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. - E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. - E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. - E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.

Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	<ul style="list-style-type: none"> - E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. - E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. - E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (30%)
 - E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana.
 - E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas.
 - E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.
- Evaluación continua (70%)
 - E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana.
 - E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas.
 - E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.

Breve descripción del contenido

- La perspectiva y los distintos métodos de representación espacial.
- La importancia del punto de vista: visión espacial y el ángulo de visión.
- Arquitectura de escenarios para videojuegos.
- Tipologías de escenarios reales y ficticios.
- Escenarios para videojuegos modulares, autogenerados y generados por el usuario: escenarios infinitos.
- Ambientación de escenarios: luces, texturas y sombras.
- El escenario como elemento de comunicación y expresivo.
- El escenario como espacio navegable e interactivo.

Asignaturas

- **Denominación:** Expresión Gráfica. **Créditos:** 6. **Carácter:** formación básica.

Curso: **2** Semestre: **1**
Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**
Materia básica: **Expresión Gráfica** Rama: **Ingeniería y Arquitectura**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- La perspectiva y los distintos métodos de representación espacial.
- La importancia del punto de vista: visión espacial y el ángulo de visión.
- Arquitectura de escenarios para videojuegos.
- Tipologías de escenarios reales y ficticios.
- Escenarios para videojuegos modulares, autogenerados y generados por el usuario: escenarios infinitos.
- Ambientación de escenarios: luces, texturas y sombras.
- El escenario como elemento de comunicación y expresivo.
- El escenario como espacio navegable e interactivo.

Resultados de Aprendizaje

- E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana.
- E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas.
- E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo

Enseñanzas teóricas	E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.	28:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (problemas)	E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.	14:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.	12:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.	2:00	0:00	Grupo reducido
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Grupo reducido
Trabajo personal	E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.	0:00	75:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.	0:00	15:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.	30 %
Evaluación continua	E06 - Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana. E06 - Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas. E06 - Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales.	70 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: 12

Área	Créditos
Dibuix	0
Expressió Gràfica Arquitectònica	12
Total acumulado	12

Materia: Teoría y Técnica de la Producción y la Realización Audiovisual

- **Créditos:** 12
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Cursos:** 2º, 3º

Competencias

- G02 - Capacidad de organización y planificación
- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros.
- E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía.
- E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E27,E29,G02 - Comprender las implicaciones de la condición industrial de la producción audiovisual y su aplicación a los nuevos medios, con especial énfasis en la imagen estática y en el sonido.
- E27,E29,G02 - Determinar y conocer los principios y fundamentos científicos de las distintas herramientas fotográficas y videográficas, con especial hincapié en el sonido.
- E27,E29,G02 - Utilizar la técnica de la producción, sustanciada en formas documentales reconocidas en la práctica industrial, tanto en proyectos como en producciones específicas, y aplicación de los conocimientos teóricos adquiridos en la ejecución de trabajos de imagen estática y de audio.
- E29 - Comprensión de las especificidades de la producción audiovisual en razón de los distintos medios (fotográfico, cinematográfico, televisivo, radiofónico, multimedia...), soportes y formatos.
- E29, G02 - Reflexionar sobre los elementos y características de la imagen fotográfica y videográfica, a través de una revisión de las particularidades propias del lenguaje fotográfico y videográfico y su aplicación al medio periodístico e interactivo.
- E30 - Conocer los principios y fundamentos científicos de las distintas herramientas multimedia.
- E30, G02 - Comprender las implicaciones de la condición industrial de la producción audiovisual y su aplicación a los nuevos medios, con relevancia especial para los interactivos, sus soportes y formatos.
- E30, G02 - Reflexionar sobre los elementos y características de la imagen interactiva, a través de una revisión de las particularidades propias del lenguaje videográfico y multimedia, así como su aplicación a los media más innovadores (videojuegos, móviles, televisión interactiva, etc.).
- E30, G02 - Utilizar herramientas de audio en entornos interactivos.
- E30, G02 - Utilizar la técnica de la producción, sustanciada en formas documentales reconocidas en la práctica industrial, tanto en proyectos como en producciones específicas mediante la ejecución de trabajos multimedia, de videojuegos e interactivos.

Requisitos previos

- La asignatura Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual I mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Cultura Visual y Medios de Masas y Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos.
- La asignatura Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual II mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Cultura Visual y Medios de Masas, Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos, Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual I.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. - E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. - E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva. - G02 - Capacidad de organización y planificación
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con grupo reducido	- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. - E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. - G02 - Capacidad de organización y planificación
Seminarios	Presencial con todo el grupo	- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. - E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. - G02 - Capacidad de organización y planificación
Tutorías	Presencial con grupo reducido	- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. - E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. - G02 - Capacidad de organización y planificación
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. - E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. - E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva. - G02 - Capacidad de organización y planificación
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. - E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. - G02 - Capacidad de organización y planificación
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. - E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. - E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva. - G02 - Capacidad de organización y planificación
Contenido en ECTS Créditos totales 12 (Horas presenciales: 120)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros.
 - E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía.
 - E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.
 - G02 - Capacidad de organización y planificación
- Evaluación continua (60%)
 - E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros.
 - E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía.
 - E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.
 - G02 - Capacidad de organización y planificación

Breve descripción del contenido

- Fundamentos de la producción audiovisual
- Desarrollo y presentación de proyectos de producción para fotografía, radio y televisión.
- Periodismo multimedia e interactivo.
- Desarrollo del lenguaje fotográfico.
- Principios y aplicaciones de fotoperiodismo.

- Principios y aplicaciones del sonido.
- Producción audiovisual hipermedia.
- Producción de videojuegos.
- Televisión interactiva.
- Gestión de recursos y organización humana y financiera de la producción.
- Producción aplicada y desarrollo de proyectos (production designer).
- Aplicación de audio a discursos audiovisuales.

Asignaturas

- **Denominación:** Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual I. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **2** Semestre: **1**

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

La asignatura Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual I mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Cultura Visual y Medios de Masas y Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos.

Contenidos:

- Fundamentos de la producción audiovisual
- Desarrollo y presentación de proyectos de producción para fotografía, radio y televisión.
- Periodismo multimedia e interactivo.
- Desarrollo del lenguaje fotográfico.
- Principios y aplicaciones de fotoperiodismo.
- Principios y aplicaciones del sonido.

Resultados de Aprendizaje

- E27,E29,G02 - Comprender las implicaciones de la condición industrial de la producción audiovisual y su aplicación a los nuevos medios, con especial énfasis en la imagen estática y en el sonido.
- E27,E29,G02 - Determinar y conocer los principios y fundamentos científicos de las distintas herramientas fotográficas y videográficas, con especial hincapié en el sonido.
- E27,E29,G02 - Utilizar la técnica de la producción, sustanciada en formas documentales reconocidas en la práctica industrial, tanto en proyectos como en producciones específicas, y aplicación de los conocimientos teóricos adquiridos en la ejecución de trabajos de imagen estática y de audio.
- E29 - Comprensión de las especificidades de la producción audiovisual en razón de los distintos medios (fotográfico, cinematográfico, televisivo, radiofónico, multimedia...), soportes y formatos.
- E29, G02 - Reflexionar sobre los elementos y características de la imagen fotográfica y videográfica, a través de una revisión de las particularidades propias del lenguaje fotográfico y videográfico y su aplicación al medio periodístico e interactivo.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. G02 - Capacidad de organización y planificación	24:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. G02 - Capacidad de organización y planificación	24:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. G02 - Capacidad de organización y planificación	0:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo

Seminarios	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. G02 - Capacidad de organización y planificación	6:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. G02 - Capacidad de organización y planificación	3:00	0:00	Grupo reducido
Evaluación	Todas las de la materia	3:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. G02 - Capacidad de organización y planificación	0:00	54:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. G02 - Capacidad de organización y planificación	0:00	36:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. G02 - Capacidad de organización y planificación	40 %
Evaluación continua	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E29 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la fotografía y la videografía. G02 - Capacidad de organización y planificación	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **8,7**

Área	Créditos
Comunicació Audiovisual i Publicitat	8,7
Periodisme	0
Total acumulado	8,7

- **Denominación:** Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual II. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **3** Semestre: **1**
 Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

La asignatura Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual II mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Cultura Visual y Medios de Masas, Narrativa Hipermidia y Análisis de Videojuegos, Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual I.

Contenidos:

- Producción audiovisual hipermidia.

- Producción de videojuegos.
- Televisión interactiva.
- Gestión de recursos y organización humana y financiera de la producción.
- Producción aplicada y desarrollo de proyectos (production designer).
- Aplicación de audio a discursos audiovisuales.

Resultados de Aprendizaje

- o E30 - Conocer los principios y fundamentos científicos de las distintas herramientas multimedia.
- o E30, G02 - Comprender las implicaciones de la condición industrial de la producción audiovisual y su aplicación a los nuevos medios, con relevancia especial para los interactivos, sus soportes y formatos.
- o E30, G02 - Reflexionar sobre los elementos y características de la imagen interactiva, a través de una revisión de las particularidades propias del lenguaje videográfico y multimedia, así como su aplicación a los media más innovadores (videojuegos, móviles, televisión interactiva, etc.).
- o E30, G02 - Utilizar herramientas de audio en entornos interactivos.
- o E30, G02 - Utilizar la técnica de la producción, sustanciada en formas documentales reconocidas en la práctica industrial, tanto en proyectos como en producciones específicas mediante la ejecución de trabajos multimedia, de videojuegos e interactivos.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva. G02 - Capacidad de organización y planificación	11:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva. G02 - Capacidad de organización y planificación	45:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva. G02 - Capacidad de organización y planificación	0:00	90:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva. G02 - Capacidad de organización y planificación	40 %

Evaluación continua	E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva. G02 - Capacidad de organización y planificación	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **10,5**

Área	Créditos
Comunicació Audiovisual i Publicitat	10,5
Periodisme	0
Total acumulado	10,5

Materia: Programación Gráfica

- **Créditos:** 18
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Cursos: 2º, 3º

Competencias

- E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas.
- E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.
- E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E12 - Analizar las características técnicas de las librerías graficas para la creación de imágenes sintéticas.
- E12 - Explicar los principios básicos de la creación de imágenes sintéticas.
- E12 - Usar librerías gráficas para la creación de gráficos en 2D y 3D.
- E13 - Analizar las características técnicas de las librerías para la creación de videojuegos.
- E13 - Explicar los principios básicos de la creación de imágenes interactivas.
- E13 - Usar librerías de videojuegos para la creación de juegos simples.
- E14 - Analizar las características técnicas de las librerías de animación y simulación física.
- E14 - Explicar los principios básicos de la creación de aplicaciones interactivas de visualización, animación y simulación física sobre modelos complejos.
- E14 - Usar librerías de animación y simulación física para la creación de juegos simples.

Requisitos previos

-
- La asignatura Visualización Interactiva mantiene relación con Informática gráfica, asignatura que debería ser cursada previamente.
- La asignatura Animación y Simulación mantiene relación con Informática gráfica y Visualización Interactiva, asignaturas que deberían ser cursadas previamente.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	<ul style="list-style-type: none"> - E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas. - E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas. - E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.

Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas. - E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas. - E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas. - E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas. - E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas. - E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas. - E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.
Contenido en ECTS Créditos totales 18 (Horas presenciales: 180)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas.
 - E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.
 - E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.
- Evaluación continua (60%)
 - E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas.
 - E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.
 - E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.

Breve descripción del contenido

- Fundamentos de la programación gráfica.
- Sistemas Gráficos.
- Fundamentos de la visualización realista.
- Programación con librerías gráficas.
- Modelado geométrico.
- Modelos de representación de escenas.
- Técnicas de visibilidad.
- Realismo visual.
- Programación con librerías para la creación de videojuegos.
- Animación tradicional.
- Animación basada en físicas.
- Generación procedural de contenidos.
- Visualización de información.
- Programación con librerías para la creación de animaciones y simulación física.

Asignaturas

- **Denominación:** Informática Gráfica. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **2** Semestre: **1**
Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Fundamentos de la programación gráfica.
- Sistemas Gráficos.
- Fundamentos de la visualización realista.
- Programación con librerías gráficas.

Resultados de Aprendizaje

- o E12 - Analizar las características técnicas de las librerías gráficas para la creación de imágenes sintéticas.
- o E12 - Explicar los principios básicos de la creación de imágenes sintéticas.
- o E12 - Usar librerías gráficas para la creación de gráficos en 2D y 3D.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas.	40 %
Evaluación continua	E12 - Conocimiento y aplicación de los métodos para la creación y preservación de imágenes sintéticas.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnología de Computadors	0

Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	9
Total acumulado	9

- **Denominación:** Visualización Interactiva. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **2** Semestre: **2**

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

La asignatura Visualización Interactiva mantiene realación con Informática gráfica, asignatura que debería ser cursada previamente.

Contenidos:

- Modelado geométrico.
- Modelos de representación de escenas.
- Técnicas de visibilidad.
- Realismo visual.
- Programación con librerías para la creación de videojuegos.

Resultados de Aprendizaje

- o E13 - Analizar las características técnicas de las librerías para la creación de videojuegos.
- o E13 - Explicar los principios básicos de la creación de imágenes interactivas.
- o E13 - Usar librerías de videojuegos para la creación de juegos simples.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.	40 %
Evaluación continua	E13 - Capacidad para diseñar y construir modelos que representen la información necesaria para la creación y visualización de imágenes interactivas.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	9
Total acumulado	9

- **Denominación:** Animación y Simulación. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **3** Semestre: **1**Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana****Prerrequisitos:**

La asignatura Animación y Simulación mantiene relación con Informática gráfica y Visualización Interactiva, asignaturas que deberían ser cursadas previamente.

Contenidos:

- Animación tradicional.
- Animación basada en físicas.
- Generación procedural de contenidos.
- Visualización de información.
- Programación con librerías para la creación de animaciones y simulación física.

Resultados de Aprendizaje

- E14 - Analizar las características técnicas de las librerías de animación y simulación física.
- E14 - Explicar los principios básicos de la creación de aplicaciones interactivas de visualización, animación y simulación física sobre modelos complejos.
- E14 - Usar librerías de animación y simulación física para la creación de juegos simples.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo

Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.	40 %
Evaluación continua	E14 - Conocimiento y aplicación de las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción sobre modelos complejos.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	9
Total acumulado	9

Materia: Interacción Persona Computador

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 2º

Competencias

- E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.
- E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E17, E18 - Analizar entornos de usuario.
- E17, E18 - Conocer las diferentes plataformas hardware existentes y analizar cuáles son las más adecuadas según el tipo de aplicación.
- E17, E18 - Conocer los diferentes tipos de dispositivos de entrada/salida y analizar cuáles son los más adecuados según el tipo de aplicación.
- E17, E18 - Explicar los conceptos fundamentales relacionados con los entornos de usuario
- E17, E18 - Usar aplicaciones adecuadas para diseñar y programar entornos de usuario.

Requisitos previos

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos. - E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos. - E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos. - E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos. - E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.
 - E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- Evaluación continua (60%)
 - E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.
 - E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

Breve descripción del contenido

- Fundamentos de los entornos de usuario.
- Tipos y usos de los dispositivos de entrada/salida actuales.
- Tipos y usos de las plataformas Hardware actuales.
- Diseño de entornos de usuario.
- Análisis de entornos de usuario.
- Programación de entornos de usuario.

Asignaturas

- **Denominación:** Interacción Persona Computador. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **2** Semestre: **1**
 Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Fundamentos de los entornos de usuario.

- Tipos y usos de los dispositivos de entrada/salida actuales.
- Tipos y usos de las plataformas Hardware actuales.
- Diseño de entornos de usuario.
- Análisis de entornos de usuario.
- Programación de entornos de usuario.

Resultados de Aprendizaje

- o E17, E18 - Analizar entornos de usuario.
- o E17, E18 - Conocer las diferentes plataformas hardware existentes y analizar cuáles son las más adecuadas según el tipo de aplicación.
- o E17, E18 - Conocer los diferentes tipos de dispositivos de entrada/salida y analizar cuáles son los más adecuados según el tipo de aplicación.
- o E17, E18 - Explicar los conceptos fundamentales relacionados con los entornos de usuario
- o E17, E18 - Usar aplicaciones adecuadas para diseñar y programar entornos de usuario.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos. E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos. E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos. E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos. E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
---------	--------------	-------------

Examen	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos. E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.	40 %
Evaluación continua	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos. E18 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	9
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	0
Total acumulado	9

Materia: Física

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** formación básica
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 2º

Competencias

- G02 - Capacidad de organización y planificación
- G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa
- G05 - Capacidad de gestión de la información
- G06 - Resolución de problemas
- G07 - Trabajo en equipo
- E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- G02, G05 - Dominar el acceso a las fuentes bibliográficas y la organización del tiempo de estudio personal.
- G03 - Saber redactar memorias de laboratorio y trabajos de investigación.
- G03, G07 - Preparar memorias de investigación de laboratorio en equipos de 2 a 3 personas.
- G06, E07 - Analizar adecuadamente los resultados obtenidos en la resolución de problemas o en la realización de prácticas de laboratorio, relacionándolos con los conocimientos teóricos adquiridos.
- G06, E07 - Saber aplicar las leyes de la mecánica en la resolución de problemas.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. - G05 - Capacidad de gestión de la información
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con grupo reducido	- E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. - G06 - Resolución de problemas

Tutorías	Presencial con grupo reducido	- E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. - G02 - Capacidad de organización y planificación - G06 - Resolución de problemas
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. - G02 - Capacidad de organización y planificación - G06 - Resolución de problemas
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. - G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa - G05 - Capacidad de gestión de la información - G07 - Trabajo en equipo
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 57)		

Evaluación

- Examen (75%)
 - E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos.
 - G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa
 - G06 - Resolución de problemas
- Evaluación continua (25%)
 - E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos.
 - G02 - Capacidad de organización y planificación
 - G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa
 - G05 - Capacidad de gestión de la información
 - G06 - Resolución de problemas
 - G07 - Trabajo en equipo

Breve descripción del contenido

- Cinemática de la partícula
- Dinámica de la partícula
- Dinámica del sólido rígido
- Trabajo y energía
- Estática

Asignaturas

- **Denominación:** Física. **Créditos:** 6. **Carácter:** formación básica.

Curso: **2** Semestre: **1**
 Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**
 Materia básica: **Física** Rama: **Ingeniería y Arquitectura**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Cinemática de la partícula
- Dinámica de la partícula
- Dinámica del sólido rígido
- Trabajo y energía
- Estática

Resultados de Aprendizaje

- G02, G05 - Dominar el acceso a las fuentes bibliográficas y la organización del tiempo de estudio personal.
- G03 - Saber redactar memorias de laboratorio y trabajos de investigación.
- G03, G07 - Preparar memorias de investigación de laboratorio en equipos de 2 a 3 personas.
- G06, E07 - Analizar adecuadamente los resultados obtenidos en la resolución de problemas o en la realización de prácticas de laboratorio, relacionándolos con los conocimientos teóricos adquiridos.
- G06, E07 - Saber aplicar las leyes de la mecánica en la resolución de problemas.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. G05 - Capacidad de gestión de la información	28:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. G06 - Resolución de problemas	14:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa G05 - Capacidad de gestión de la información G07 - Trabajo en equipo	10:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos.	1:00	0:00	Grupo reducido
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. G02 - Capacidad de organización y planificación G06 - Resolución de problemas	0:00	60:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. G02 - Capacidad de organización y planificación G06 - Resolución de problemas	0:00	33:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	57:00	93:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa G06 - Resolución de problemas	75 %

Evaluación continua	E07 - Comprensión y dominio de los conceptos básicos sobre las leyes generales de la mecánica clásica y su aplicación para la resolución de problemas propios del desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. G02 - Capacidad de organización y planificación G03 - Comunicación oral y escrita en lengua nativa G05 - Capacidad de gestión de la información G06 - Resolución de problemas G07 - Trabajo en equipo	25 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9,2**

Área	Créditos
Física Aplicada	9,2
Óptica	0
Total acumulado	9,2

Materia: Diseño Conceptual de Videojuegos

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 2º

Competencias

- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
- G05 - Capacidad de gestión de la información
- G10 - Creatividad
- E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E32 - Definir reglas que armonicen con las posibilidades tecnológicas y aporten fluidez, así como dinámicas del juego como elementos protagonistas en la construcción del diseño.
- E32, G05 - Conocer y controlar todos los elementos y objetos que participan en la configuración de un juego y la capacidad de establecer un equilibrio armónico entre los mismos.
- E32, G10 - Diseñar sistemas de equilibrio entre las mecánicas de juego, los objetivos a cumplir y los posibles conflictos dentro y fuera del juego.
- E32, G10, G05 - Desarrollar de forma precisa, ordenada y clara toda la información relativa al diseño de un proyecto de videojuego.
- E32, G10 - Diseñar escenarios y entornos equilibrados para el desarrollo del juego.
- G04 - Redactar un texto en inglés técnico sobre videojuegos y sistemas interactivos.

Requisitos previos

- La asignatura mantiene vínculos directos con otra que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Narrativa hipermedia y análisis de videojuegos.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo. - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera - G05 - Capacidad de gestión de la información

Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con grupo reducido	<ul style="list-style-type: none"> - E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo. - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera - G05 - Capacidad de gestión de la información - G10 - Creatividad
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	<ul style="list-style-type: none"> - E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo. - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera - G05 - Capacidad de gestión de la información - G10 - Creatividad
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (45%)
 - E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo.
 - G05 - Capacidad de gestión de la información
 - G10 - Creatividad
- Evaluación continua (55%)
 - E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo.
 - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
 - G05 - Capacidad de gestión de la información
 - G10 - Creatividad

Breve descripción del contenido

- Estructura interna de los juegos.
- Mecánicas de juego.
- Diseño del entorno simbólico de juego.
- Diseño del interface de juego.

En esta asignatura se cursarán 2 créditos ECTS en inglés.

Asignaturas

- **Denominación:** Diseño Conceptual de Videojuegos. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **2** Semestre: **2**

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

La asignatura mantiene vínculos directos con otra que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Narrativa hipermedia y análisis de videojuegos.

Contenidos:

- Estructura interna de los juegos.
- Mecánicas de juego.
- Diseño del entorno simbólico de juego.
- Diseño del interface de juego.

En esta asignatura se cursarán 2 créditos ECTS en inglés.

Resultados de Aprendizaje

- E32 - Definir reglas que armonicen con las posibilidades tecnológicas y aporten fluidez, así como dinámicas del juego como elementos protagonistas en la construcción del diseño.
- E32, G05 - Conocer y controlar todos los elementos y objetos que participan en la configuración de un juego y la capacidad de establecer un equilibrio armónico entre los mismos.

- E32, G10 - Diseñar sistemas de equilibrio entre las mecánicas de juego, los objetivos a cumplir y los posibles conflictos dentro y fuera del juego.
- E32, G10, G05 - Desarrollar de forma precisa, ordenada y clara toda la información relativa al diseño de un proyecto de videojuego.
- E32, G10 - Diseñar escenarios y entornos equilibrados para el desarrollo del juego.
- G04 - Redactar un texto en inglés técnico sobre videojuegos y sistemas interactivos.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G05 - Capacidad de gestión de la información	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G05 - Capacidad de gestión de la información G10 - Creatividad	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G05 - Capacidad de gestión de la información G10 - Creatividad	0:00	90:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo. G05 - Capacidad de gestión de la información G10 - Creatividad	45 %
Evaluación continua	E32 - Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G05 - Capacidad de gestión de la información G10 - Creatividad	55 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: 9

Àrea	Créditos
Comunicació Audiovisual i Publicitat	9
Periodisme	0
Total acumulado	9

Materia: Bases de Datos

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 2º

Competencias

- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
- E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E15 - Diseñar una base de datos relacional a partir de la especificación de un problema.
- E15 - Explicar los conceptos fundamentales de los sistemas de bases de datos relacionales, sus objetivos y arquitectura.
- E15 - Formular consultas de recuperación y actualización de datos en bases de datos relacionales utilizando lenguajes estándar.
- G04 - Comprender un texto escrito en inglés técnico sobre bases de datos de videojuegos y sistemas interactivos.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con grupo reducido	- E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 58)		

Evaluación

- Examen (50%)

- E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
- Evaluación continua (50%)
 - E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
 - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera

Breve descripción del contenido

- Conceptos fundamentales de bases de datos relacionales.
- Lenguajes estándar de consulta y definición de bases de datos relacionales.
- Introducción al diseño de bases de datos relacionales.

En esta asignatura se cursarán 2 créditos ECTS en inglés. Se practicará la comprensión lectora mediante la incorporación de textos en inglés relativos a los contenidos de esta asignatura.

Asignaturas

- **Denominación:** Bases de Datos. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **2** Semestre: **2**
 Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Conceptos fundamentales de bases de datos relacionales.
- Lenguajes estándar de consulta y definición de bases de datos relacionales.
- Introducción al diseño de bases de datos relacionales.

En esta asignatura se cursarán 2 créditos ECTS en inglés. Se practicará la comprensión lectora mediante la incorporación de textos en inglés relativos a los contenidos de esta asignatura.

Resultados de Aprendizaje

- E15 - Diseñar una base de datos relacional a partir de la especificación de un problema.
- E15 - Explicar los conceptos fundamentales de los sistemas de bases de datos relacionales, sus objetivos y arquitectura.
- E15 - Formular consultas de recuperación y actualización de datos en bases de datos relacionales utilizando lenguajes estándar.
- G04 - Comprender un texto escrito en inglés técnico sobre bases de datos de videojuegos y sistemas interactivos.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	28:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	7:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	20:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo

Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	3:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	0:00	62:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	0:00	30:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	58:00	92:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.	50 %
Evaluación continua	E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	50 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **8,5**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	8,5
Llenguatges i Sistemes Informàtics	0
Total acumulado	8,5

Materia: Diseño y Desarrollo de Juegos Web

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 2º

Competencias

- G02 - Capacidad de organización y planificación
- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
- G07 - Trabajo en equipo
- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas.
- E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E16 - Explicar la tecnología para el diseño y la creación de videojuegos y sistemas interactivos en la web.
- E16, G02, G07 - Usar librerías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos simples en la web.
- E24 - Analizar las características técnicas de las tecnologías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos en la web.
- G04 - Desarrollar y documentar aplicaciones en inglés.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	<ul style="list-style-type: none"> - E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G02 - Capacidad de organización y planificación - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera - G07 - Trabajo en equipo
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	<ul style="list-style-type: none"> - E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G02 - Capacidad de organización y planificación - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera - G07 - Trabajo en equipo
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	<ul style="list-style-type: none"> - E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G02 - Capacidad de organización y planificación - G07 - Trabajo en equipo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	<ul style="list-style-type: none"> - E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G02 - Capacidad de organización y planificación - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera - G07 - Trabajo en equipo
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Evaluación continua (100%)
 - E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas.
 - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas.
 - G02 - Capacidad de organización y planificación
 - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
 - G07 - Trabajo en equipo

Breve descripción del contenido

- Fundamentos de las tecnologías de soporte a la creación de videojuegos y sistemas interactivos en la web.
- Programación con librerías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos en la web.

En esta asignatura se cursarán 2 créditos ECTS en inglés. Se practicará la comprensión lectora mediante la incorporación de textos en inglés relativos a los contenidos de esta asignatura.

Asignaturas

- **Denominación:** Diseño y Desarrollo de Juegos Web. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: 2	Semestre: 2
Estilo:	Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana

Prerrequisitos:**Contenidos:**

- Fundamentos de las tecnologías de soporte a la creación de videojuegos y sistemas interactivos en la web.
- Programación con librerías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos en la web.

En esta asignatura se cursarán 2 créditos ECTS en inglés. Se practicará la comprensión lectora mediante la incorporación de textos en inglés relativos a los contenidos de esta asignatura.

Resultados de Aprendizaje

- o E16 - Explicar la tecnología para el diseño y la creación de videojuegos y sistemas interactivos en la web.
- o E16, G02, G07 - Usar librerías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos simples en la web.
- o E24 - Analizar las características técnicas de las tecnologías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos en la web.
- o G04 - Desarrollar y documentar aplicaciones en inglés.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G02 - Capacidad de organización y planificación G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G07 - Trabajo en equipo	11:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G02 - Capacidad de organización y planificación G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G07 - Trabajo en equipo	45:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G02 - Capacidad de organización y planificación G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G07 - Trabajo en equipo	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G02 - Capacidad de organización y planificación G07 - Trabajo en equipo	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	

	Acumulado total	150:00	
--	------------------------	--------	--

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Evaluación continua	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G02 - Capacidad de organización y planificación G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G07 - Trabajo en equipo	100 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **10,5**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	10,5
Total acumulado	10,5

Materia: Arte del Videojuego

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 3º

Competencias

- G09 - Aprendizaje autónomo
- G10 - Creatividad
- E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E20, G09 - Controlar las herramientas gráficas para crear representaciones con alto nivel de acabados.
- E20, G10 - Crear ambientes con definición de luces, sombras, texturas y efectos ambientales.
- E20, G10 - Crear personajes caracterizados y texturizados.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes. - G09 - Aprendizaje autónomo
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.

Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes. - G10 - Creatividad
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (30%)
 - E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.
 - G09 - Aprendizaje autónomo
- Evaluación continua (70%)
 - E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.
 - G10 - Creatividad

Breve descripción del contenido

- Diseño conceptual de personajes.
- Color, luces, sombras y texturas avanzadas.
- Materiales gráficos para acabados de alto nivel.
- Representación de efectos ambientales.
- Historia del arte del videojuego.

Asignaturas

- **Denominación:** Arte del Videojuego. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **3** Semestre: **1**
Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Diseño conceptual de personajes.
- Color, luces, sombras y texturas avanzadas.
- Materiales gráficos para acabados de alto nivel.
- Representación de efectos ambientales.
- Historia del arte del videojuego.

Resultados de Aprendizaje

- E20, G09 - Controlar las herramientas gráficas para crear representaciones con alto nivel de acabados.
- E20, G10 - Crear ambientes con definición de luces, sombras, texturas y efectos ambientales.
- E20, G10 - Crear personajes caracterizados y texturizados.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes. G09 - Aprendizaje autónomo	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes. G10 - Creatividad	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo

Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes. G09 - Aprendizaje autónomo	30 %
Evaluación continua	E20 - Capacidad para realizar el arte de los videojuegos, crear personajes y ambientes. G10 - Creatividad	70 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Dibuix	9
Expressió Gràfica Arquitectònica	0
Total acumulado	9

Materia: Ingeniería del Software

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 3º

Competencias

- G01 - Capacidad de análisis y síntesis
- E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
- E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
- E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E21, E22 - Explicar los retos de ingeniería y gestión de software que supone el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos.
- E21, E22, G01 - Definir planes de desarrollo de videojuegos y sistemas multimedia.
- E21, E23 - Diseñar videojuegos y sistemas interactivos.
- E21, E23, G01 - Aplicar adecuadamente metodologías ágiles al desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente. - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo. - E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software. - G01 - Capacidad de análisis y síntesis
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente. - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo. - E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software. - G01 - Capacidad de análisis y síntesis
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente. - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo. - E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software. - G01 - Capacidad de análisis y síntesis
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente. - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo. - E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software. - G01 - Capacidad de análisis y síntesis
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
 - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
 - E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
 - G01 - Capacidad de análisis y síntesis
- Evaluación continua (60%)
 - E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
 - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
 - E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
 - G01 - Capacidad de análisis y síntesis

Breve descripción del contenido

- Metodologías de desarrollo de software aplicados a la creación de videojuegos y sistemas interactivos. Métodos ágiles.
- Fundamentos de diseño de videojuegos y sistemas interactivos.
- Estrategias de evaluación (testing) de videojuegos y sistemas interactivos.
- Principios de gestión de equipos multidisciplinares.

Asignaturas

- **Denominación:** Ingeniería del Software. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: 3	Semestre: 1
Estilo:	Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana

Prerrequisitos:**Contenidos:**

- Metodologías de desarrollo de software aplicados a la creación de videojuegos y sistemas interactivos. Métodos ágiles.
- Fundamentos de diseño de videojuegos y sistemas interactivos.
- Estrategias de evaluación (testing) de videojuegos y sistemas interactivos.
- Principios de gestión de equipos multidisciplinares.

Resultados de Aprendizaje

- o E21, E22 - Explicar los retos de ingeniería y gestión de software que supone el desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos.
- o E21, E22, G01 - Definir planes de desarrollo de videojuegos y sistemas multimedia.
- o E21, E23 - Diseñar videojuegos y sistemas interactivos.
- o E21, E23, G01 - Aplicar adecuadamente metodologías ágiles al desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente. E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo. E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente. E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo. E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente. E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo. E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente. E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.	0:00	10:00	Todo el grupo

	E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software. G01 - Capacidad de análisis y síntesis			
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente. E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo. E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	40 %
Evaluación continua	E21 - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente. E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo. E23 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software. G01 - Capacidad de análisis y síntesis	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	9
Llenguatges i Sistemes Informàtics	0
Total acumulado	9

Materia: Inteligencia Artificial

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 3º

Competencias

- E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E19 - Saber definir las técnicas de inteligencia artificial particulares para videojuegos.
- E19 - Saber explicar y diferenciar las técnicas de inteligencia artificial.
- E19 - Saber resolver problemas de videojuegos usando técnicas de inteligencia artificial.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.
- Evaluación continua (60%)
 - E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.

Breve descripción del contenido

- Fundamentos de Inteligencia Artificial.
- Particularidades de la IA aplicada a juegos.
- Planificación de trayectorias.
- Métodos de búsqueda.
- Arquitecturas de agentes.
- Sistemas de toma de decisiones.
- Aprendizaje automático.

Asignaturas

- **Denominación:** Inteligencia Artificial. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: 3 Semestre: 1 Estilo: Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana
Prerrequisitos:
Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos de Inteligencia Artificial. - Particularidades de la IA aplicada a juegos. - Planificación de trayectorias. - Métodos de búsqueda. - Arquitecturas de agentes. - Sistemas de toma de decisiones. - Aprendizaje automático.
Resultados de Aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> ◦ E19 - Saber definir las técnicas de inteligencia artificial particulares para videojuegos. ◦ E19 - Saber explicar y diferenciar las técnicas de inteligencia artificial. ◦ E19 - Saber resolver problemas de videojuegos usando técnicas de inteligencia artificial.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.	40 %
Evaluación continua	E19 - Conocimiento y aplicación de los principios fundamentales y técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	9
Llenguatges i Sistemes Informàtics	0
Total acumulado	9

Materia: Publicidad y Periodismo Interactivos

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 3º

Competencias

- E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos.
- E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E34, E35 - Conocer las principales problemáticas que, actualmente, afectan al periodismo, determinar y localizar los efectos que la irrupción de Internet produce en el periodismo y en la actividad de sus profesionales.
- E34, E35 - Conocer las principales aportaciones teóricas y prácticas en el campo de la publicidad y las relaciones públicas, así como las fases y mecanismos del proceso de elaboración de la información periodística desde una óptica teórica.
- E34, E35 - Conocer los principales aspectos que conforman la actividad de la comunicación publicitaria y periodística, así como una terminología profesional correcta en pro de la eficacia de la comunicación.
- E34, E35 - Desarrollar proyectos en entornos interactivos publicitarios y periodísticos.
- E34, E35 - Identificar el perfil, los atributos, las funciones y las competencias del periodista, entendido como integrante de una profesión.

Requisitos previos

- La asignatura mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados:

De 1º de Grado: Cultura visual y medios de masas.

De 1º de Grado: Narrativa hipermedia y análisis de videojuegos.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos. - E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con grupo reducido	- E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos. - E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos. - E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (60%)
 - E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos.
 - E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.
- Evaluación continua (40%)
 - E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos.
 - E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.

Breve descripción del contenido

- Comunicación publicitaria.
- Comunicación corporativa.
- Comunicación periodística.

- Métodos de trabajo interactivos.
- Entornos profesionales y tecnologías de la información y la comunicación.

Asignaturas

- **Denominación:** Publicidad y Periodismo Interactivos. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **3** Semestre: **2**

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

La asignatura mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados:

De 1º de Grado: Cultura visual y medios de masas.

De 1º de Grado: Narrativa hipermedia y análisis de videojuegos.

Contenidos:

- Comunicación publicitaria.
- Comunicación corporativa.
- Comunicación periodística.
- Métodos de trabajo interactivos.
- Entornos profesionales y tecnologías de la información y la comunicación.

Resultados de Aprendizaje

- E34, E35 - Conocer las principales problemáticas que, actualmente, afectan al periodismo, determinar y localizar los efectos que la irrupción de Internet produce en el periodismo y en la actividad de sus profesionales.
- E34, E35 - Conocer las principales aportaciones teóricas y prácticas en el campo de la publicidad y las relaciones públicas, así como las fases y mecanismos del proceso de elaboración de la información periodística desde una óptica teórica.
- E34, E35 - Conocer los principales aspectos que conforman la actividad de la comunicación publicitaria y periodística, así como una terminología profesional correcta en pro de la eficacia de la comunicación.
- E34, E35 - Desarrollar proyectos en entornos interactivos publicitarios y periodísticos.
- E34, E35 - Identificar el perfil, los atributos, las funciones y las competencias del periodista, entendido como integrante de una profesión.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos. E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos. E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo

Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos. E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.	0:00	90:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos. E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.	60 %
Evaluación continua	E34 - Capacidad para conocer y trabajar con los procesos publicitarios y periodísticos en el mundo actual, con especial énfasis en los medios interactivos. E35 - Capacidad para desarrollar habilidades creativas en el terreno de la publicidad y el periodismo interactivos.	40 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Comunicació Audiovisual i Publicitat	4,5
Periodisme	4,5
Total acumulado	9

Materia: Motores de Juegos

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 3º

Competencias

- G09 - Aprendizaje autónomo
- E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E25 - Explicar el funcionamiento de un motor de juegos.
- E25 - Realizar extensiones y modificaciones sobre motores de juegos.
- E25 - Usar motores de juegos para la creación de videojuegos y sistemas interactivos.
- G09, E25 - Evaluar las características técnicas de los motores de juegos como tecnología para la creación de videojuegos y sistemas interactivos.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos. - G09 - Aprendizaje autónomo
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos. - G09 - Aprendizaje autónomo
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos. - G09 - Aprendizaje autónomo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos. - G09 - Aprendizaje autónomo
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (30%)
 - E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos.
 - G09 - Aprendizaje autónomo
- Evaluación continua (70%)
 - E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos.
 - G09 - Aprendizaje autónomo

Breve descripción del contenido

- Fundamentos de diseño y desarrollo de motores de juegos.
- Arquitectura de un motor de juegos.
- Programación con motores de juegos.

Asignaturas

- **Denominación:** Motores de Juegos. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: 3 Semestre: 2				
Estilo: Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana				
Prerrequisitos:				
Contenidos:				
- Fundamentos de diseño y desarrollo de motores de juegos. - Arquitectura de un motor de juegos. - Programación con motores de juegos.				
Resultados de Aprendizaje				
◦ E25 - Explicar el funcionamiento de un motor de juegos. ◦ E25 - Realizar extensiones y modificaciones sobre motores de juegos. ◦ E25 - Usar motores de juegos para la creación de videojuegos y sistemas interactivos. ◦ G09, E25 - Evaluar las características técnicas de los motores de juegos como tecnología para la creación de videojuegos y sistemas interactivos.				
Actividades:				
Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo

Enseñanzas teóricas	E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos. G09 - Aprendizaje autónomo	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos. G09 - Aprendizaje autónomo	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos. G09 - Aprendizaje autónomo	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos. G09 - Aprendizaje autónomo	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos. G09 - Aprendizaje autónomo	30 %
Evaluación continua	E25 - Capacidad para evaluar, usar y extender motores de juegos. G09 - Aprendizaje autónomo	70 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **9**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	9
Total acumulado	9

Materia: Redes y Sistemas Multijugador

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 3º

Competencias

- E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as.
- E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E09 - Describir el funcionamiento de los servidores de juegos.
- E09 - Usar motores de juegos multijugador actuales.
- E09, E26 - Describir los principales problemas relacionados con la seguridad en entornos en red.
- E09, E26 - Elaborar aplicaciones en red .
- E26 - Describir el funcionamiento básico de las redes inalámbricas.
- E26 - Describir los conceptos fundamentales en las redes de computadores.
- E26 - Explicar la arquitectura TCP/IP.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as. - E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as. - E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as. - E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as. - E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (50%)
 - E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as.
 - E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.
- Evaluación continua (50%)
 - E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as.
 - E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.

Breve descripción del contenido

- Fundamentos de redes.
- Introducción a la arquitectura TCP/IP.
- Redes inalámbricas.
- Seguridad en la red.
- Motores de juego en red.
- Servidores de juegos.

Asignaturas

- **Denominación:** Redes y Sistemas Multijugador. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: 3	Semestre: 2
Estilo:	Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana
Prerrequisitos:	
Contenidos:	
- Fundamentos de redes. - Introducción a la arquitectura TCP/IP. - Redes inalámbricas.	

- Seguridad en la red.
- Motores de juego en red.
- Servidores de juegos.

Resultados de Aprendizaje

- o E09 - Describir el funcionamiento de los servidores de juegos.
- o E09 - Usar motores de juegos multijugador actuales.
- o E09, E26 - Describir los principales problemas relacionados con la seguridad en entornos en red.
- o E09, E26 - Elaborar aplicaciones en red .
- o E26 - Describir el funcionamiento básico de las redes inalámbricas.
- o E26 - Describir los conceptos fundamentales en las redes de computadores.
- o E26 - Explicar la arquitectura TCP/IP.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as. E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as. E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as. E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as. E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as. E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.	50 %
Evaluación continua	E09 - Capacidad para desarrollar juegos en red para múltiples jugadores/as. E26 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de las redes de computadores.	50 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: 9

Àrea	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	9
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	0
Total acumulado	9

Materia: Aplicaciones para Dispositivos Móviles

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 3º

Competencias

- G02 - Capacidad de organización y planificación
- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
- G07 - Trabajo en equipo
- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas.
- E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E16 - Explicar las tecnologías para el diseño y la creación de videojuegos y sistemas interactivos sobre dispositivos móviles.
- E16 - Usar librerías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos sobre dispositivos móviles.
- G02, G04, G07 - Organizar y planificar el desarrollo de un trabajo en equipo y generar un documento correctamente escrito y estructurado en inglés.
- G02, G07, E24 - Analizar las características técnicas de las tecnologías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos sobre dispositivos móviles.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G02 - Capacidad de organización y planificación - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera - G07 - Trabajo en equipo
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G02 - Capacidad de organización y planificación - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera - G07 - Trabajo en equipo
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G02 - Capacidad de organización y planificación
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G02 - Capacidad de organización y planificación - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera - G07 - Trabajo en equipo

Contenido en ECTS

Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)

Evaluación

- Evaluación continua (100%)
 - E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas.
 - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas.
 - G02 - Capacidad de organización y planificación
 - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
 - G07 - Trabajo en equipo

Breve descripción del contenido

- Fundamentos de las tecnologías de soporte a la creación de videojuegos y sistemas interactivos en dispositivos móviles.
- Programación con librerías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos en dispositivos móviles.

En esta asignatura se cursarán 2 créditos ECTS en inglés. Se practicará la comprensión lectora y escrita relativa a los contenidos de esta asignatura.

Asignaturas

- **Denominación:** Aplicaciones para Dispositivos Móviles. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **3** Semestre: **2**Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana****Prerrequisitos:****Contenidos:**

- Fundamentos de las tecnologías de soporte a la creación de videojuegos y sistemas interactivos en dispositivos móviles.
- Programación con librerías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos en dispositivos móviles.

En esta asignatura se cursarán 2 créditos ECTS en inglés. Se practicará la comprensión lectora y escrita relativa a los contenidos de esta asignatura.

Resultados de Aprendizaje

- E16 - Explicar las tecnologías para el diseño y la creación de videojuegos y sistemas interactivos sobre dispositivos móviles.
- E16 - Usar librerías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos sobre dispositivos móviles.
- G02, G04, G07 - Organizar y planificar el desarrollo de un trabajo en equipo y generar un documento correctamente escrito y estructurado en inglés.
- G02, G07, E24 - Analizar las características técnicas de las tecnologías para la creación de videojuegos y sistemas interactivos sobre dispositivos móviles.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G02 - Capacidad de organización y planificación G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G07 - Trabajo en equipo	11:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo

Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G02 - Capacidad de organización y planificación G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G07 - Trabajo en equipo	45:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G02 - Capacidad de organización y planificación G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G07 - Trabajo en equipo	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G02 - Capacidad de organización y planificación	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Evaluación continua	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G02 - Capacidad de organización y planificación G04 - Conocimiento de una lengua extranjera G07 - Trabajo en equipo	100 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **10,5**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	10,5
Total acumulado	10,5

Materia: Iniciativa Empresarial

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 4º

Competencias

- G10 - Creatividad
- G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor
- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
- E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- G11 - Afrontar la realidad con iniciativa, sin discriminación entre hombres y mujeres y en igualdad de oportunidades para todos, sopesando riesgos y oportunidades y asumiendo las consecuencias.
- G11, E36, E37 - Ejecutar procesos para implantar las estrategias de creación de empresas.
- G11, G10 - Explicar las diferentes fuentes de creación de nuevas ideas de negocio.
- G11, G10, E36, E37 - Desarrollar procesos que permitan generar ideas de negocio en distintos contextos empresariales desde una perspectiva de igualdad entre hombres y mujeres.
- G11, G10 - Identificar las estrategias de éxito para nuevas empresas en entornos globales.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - G10 - Creatividad - G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con grupo reducido	- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - G10 - Creatividad - G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor
Tutorías	Presencial con grupo reducido	- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - G10 - Creatividad - G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - G10 - Creatividad - G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - G10 - Creatividad - G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 57)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
 - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
 - G10 - Creatividad

- G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor
- Evaluación continua (60%)
 - E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
 - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
 - G10 - Creatividad
 - G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor

Breve descripción del contenido

- Nuevas empresas y desarrollo económico sostenible.
- Técnicas de creatividad y generación de ideas.
- Identificación de oportunidades de negocio.
- Viabilidad estratégica de la idea.
- Definición del concepto de negocio.
- Plan de empresa.
- Tipos de empresario y tipos de nuevas empresas.
- Estrategias de creación empresarial.

Asignaturas

- **Denominación:** Iniciativa Empresarial. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **4** Semestre: **1**

Estilo: **Humanitarismo** Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Nuevas empresas y desarrollo económico sostenible.
- Técnicas de creatividad y generación de ideas.
- Identificación de oportunidades de negocio.
- Viabilidad estratégica de la idea.
- Definición del concepto de negocio.
- Plan de empresa.
- Tipos de empresario y tipos de nuevas empresas.
- Estrategias de creación empresarial.

Resultados de Aprendizaje

- G11 - Afrontar la realidad con iniciativa, sin discriminación entre hombres y mujeres y en igualdad de oportunidades para todos, sopesando riesgos y oportunidades y asumiendo las consecuencias.
- G11, E36, E37 - Ejecutar procesos para implantar las estrategias de creación de empresas.
- G11, G10 - Explicar las diferentes fuentes de creación de nuevas ideas de negocio.
- G11, G10, E36, E37 - Desarrollar procesos que permitan generar ideas de negocio en distintos contextos empresariales desde una perspectiva de igualdad entre hombres y mujeres.
- G11, G10 - Identificar las estrategias de éxito para nuevas empresas en entornos globales.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos G10 - Creatividad G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor	30:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos G10 - Creatividad G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor	22:00	0:00	Grupo reducido

Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos G10 - Creatividad G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor	2:00	0:00	Grupo reducido
Evaluación	Todas las de la materia	3:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos G10 - Creatividad G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor	0:00	60:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos G10 - Creatividad G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor	0:00	33:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	57:00	93:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos G10 - Creatividad G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor	40 %
Evaluación continua	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos G10 - Creatividad G11 - Iniciativa y espíritu emprendedor	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **10,1**

Área	Créditos
Comercialització i Investigació de Mercats	
Organització d'Empreses	10,1
Total acumulado	

Materia: Modelos Audiovisuales Contemporáneos

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 4º

Competencias

- G08 - Razonamiento crítico
- E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E28 - Conocer los entornos de realidad virtual y simulación.
- E28 - Conocer los nuevos discursos videográficos e infográficos asimilados a formatos y productos emergentes.
- E28 - Describir los modos de representación como sistemas teórico-prácticos complejos y contingentes, así como los principales rasgos y las líneas maestras de los modos de representación audiovisuales e interactivos contemporáneos.
- G08, E28 - Comprender la evolución de las formas audiovisuales, relacionando los modos de representación cinematográficos con las transformaciones sociales, políticas, culturales e ideológicas acontecidas desde mediados del pasado siglo XX.
- G08, E28 - Describir las implicaciones del desarrollo de las tecnologías (ópticas, electrónicas, digitales) en la evolución de la videocreación y el multimedia.

Requisitos previos

- La asignatura mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Cultura Visual y Medios de Masas y Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos.
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con todo el grupo	- E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. - G08 - Razonamiento crítico
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. - G08 - Razonamiento crítico
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (60%)
 - E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos.
 - G08 - Razonamiento crítico
- Evaluación continua (40%)
 - E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos.
 - G08 - Razonamiento crítico

Breve descripción del contenido

- Paradigmas audiovisuales contemporáneos.
- Bases estéticas de las representaciones audiovisuales contemporáneas.
- Relación entre modelos: del clásico a la modernidad y postmodernidad.
- Análisis de textos audiovisuales.

Asignaturas

- **Denominación:** Modelos Audiovisuales Contemporáneos. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: **4** Semestre: **1**
 Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

La asignatura mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Cultura Visual y Medios de Masas y Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos.

Contenidos:

- Paradigmas audiovisuales contemporáneos.
- Bases estéticas de las representaciones audiovisuales contemporáneas.
- Relación entre modelos: del clásico a la modernidad y postmodernidad.
- Análisis de textos audiovisuales.

Resultados de Aprendizaje

- o E28 - Conocer los entornos de realidad virtual y simulación.
- o E28 - Conocer los nuevos discursos videográficos e infográficos asimilados a formatos y productos emergentes.
- o E28 - Describir los modos de representación como sistemas teórico-prácticos complejos y contingentes, así como los principales rasgos y las líneas maestras de los modos de representación audiovisuales e interactivos contemporáneos.
- o G08, E28 - Comprender la evolución de las formas audiovisuales, relacionando los modos de representación cinematográficos con las transformaciones sociales, políticas, culturales e ideológicas acontecidas desde mediados del pasado siglo XX.
- o G08, E28 - Describir las implicaciones del desarrollo de las tecnologías (ópticas, electrónicas, digitales) en la evolución de la videocreación y el multimedia.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos.	41:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. G08 - Razonamiento crítico	15:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. G08 - Razonamiento crítico	0:00	90:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. G08 - Razonamiento crítico	60 %
Evaluación continua	E28 - Capacidad para generar y analizar recursos expresivos y narrativos aplicados a discursos audiovisuales, con especial énfasis en el multimedia, hipermedia y videojuegos. G08 - Razonamiento crítico	40 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **7,5**

Área	Créditos
Comunicació Audiovisual i Publicitat	7,5
Periodisme	0
Total acumulado	7,5

Materia: Técnicas de Interacción Avanzada

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** optativas
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 4º

Competencias

- E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E17 - Construir programas básicos para interactuar con todo tipo de sensores.
- E17 - Describir los diferentes tipos de sensores existentes tanto de entrada como de salida.
- E17 - Explicar las principales técnicas de interacción basadas en audio digital.
- E17 - Explicar las principales técnicas de interacción basadas en imagen digital.
- E17 - Explicar las principales técnicas de interacción basadas en sensores hápticos.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.

Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.
- Evaluación continua (60%)
 - E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.

Breve descripción del contenido

- Tipos de sensores de entrada y de salida
- Fundamentos de programación de tratamiento de imágenes y audio digital así como de otro tipo de sensores.
- Técnicas de interacción basadas en imagen digital.
- Técnicas de interacción basadas en audio digital.
- Técnicas de interacción basadas en sensores hápticos.

Asignaturas

- **Denominación:** Técnicas de Interacción Avanzada. **Créditos:** 6. **Carácter:** optativas.

Curso: 4
Semestre: 1

Estilo:
Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Tipos de sensores de entrada y de salida
- Fundamentos de programación de tratamiento de imágenes y audio digital así como de otro tipo de sensores.
- Técnicas de interacción basadas en imagen digital.
- Técnicas de interacción basadas en audio digital.
- Técnicas de interacción basadas en sensores hápticos.

Resultados de Aprendizaje

- E17 - Construir programas básicos para interactuar con todo tipo de sensores.
- E17 - Describir los diferentes tipos de sensores existentes tanto de entrada como de salida.
- E17 - Explicar las principales técnicas de interacción basadas en audio digital.
- E17 - Explicar las principales técnicas de interacción basadas en imagen digital.
- E17 - Explicar las principales técnicas de interacción basadas en sensores hápticos.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo

Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.	0:00	80:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.	40 %
Evaluación continua	E17 - Conocimiento de los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador y su aplicación práctica a los videojuegos y sistemas interactivos.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **6**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	6
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	0
Total acumulado	6

Materia: Aplicaciones Web

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** optativas
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 4º

Competencias

- E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos.
- E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
- E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E02 - Explicar la arquitectura cliente - servidor de una aplicación web de gran escala.
- E15 - Usar sistemas de gestión de bases de datos para el desarrollo de aplicaciones web dinámicas.
- E22 - Aplicar adecuadamente metodologías ágiles al desarrollo de aplicaciones web.
- E22 - Diseñar, evaluar y validar aplicaciones web.

- E22 - Usar tecnologías de desarrollo específicas para aplicaciones web.

Requisitos previos

- La asignatura Aplicaciones Web está muy relacionada con Programación II, Ingeniería del Software y Bases de Datos, asignaturas que deberían cursarse previamente.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	<ul style="list-style-type: none"> - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. - E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	<ul style="list-style-type: none"> - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. - E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	<ul style="list-style-type: none"> - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. - E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	<ul style="list-style-type: none"> - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. - E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos.
 - E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
 - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.
- Evaluación continua (60%)
 - E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos.
 - E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
 - E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.

Breve descripción del contenido

- Arquitectura de una aplicación web de gran escala.
- Modularidad y Diseño Orientado a Objetos.
- Tecnologías de desarrollo en el servidor.
- Tecnologías de desarrollo en el cliente.
- Acceso a Bases de datos.

- Prueba y validación de aplicaciones web.

Asignaturas

- **Denominación:** Aplicaciones Web. **Créditos:** 6. **Carácter:** optativas.

Curso: **4** Semestre: **1**

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

La asignatura Aplicaciones Web está muy relacionada con Programación II, Ingeniería del Software y Bases de Datos, asignaturas que deberían cursarse previamente.

Contenidos:

- Arquitectura de una aplicación web de gran escala.
- Modularidad y Diseño Orientado a Objetos.
- Tecnologías de desarrollo en el servidor.
- Tecnologías de desarrollo en el cliente.
- Acceso a Bases de datos.
- Prueba y validación de aplicaciones web.

Resultados de Aprendizaje

- E02 - Explicar la arquitectura cliente - servidor de una aplicación web de gran escala.
- E15 - Usar sistemas de gestión de bases de datos para el desarrollo de aplicaciones web dinámicas.
- E22 - Aplicar adecuadamente metodologías ágiles al desarrollo de aplicaciones web.
- E22 - Diseñar, evaluar y validar aplicaciones web.
- E22 - Usar tecnologías de desarrollo específicas para aplicaciones web.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.	0:00	80:00	Todo el grupo

	E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.			
Trabajo de preparación de los exámenes	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.	0:00	10:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.	40 %
Evaluación continua	E02 - Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos. E15 - Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos. E22 - Capacidad para gestionar y planificar de forma completa proyectos de software y manejar las herramientas adecuadas para hacerlo.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **6**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	0
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	0
Llenguatges i Sistemes Informàtics	6
Total acumulado	6

Materia: Aspectos Económicos y Legales de los Videojuegos

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** optativas
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 4º

Competencias

- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
- E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E37 - Explicar los aspectos económicos básicos relacionados con la industria de los videojuegos
- E36 - Describir los principales aspectos legales relacionados la propiedad intelectual, las licencias, patentes y contratos en la industria de los videojuegos
- E36 - Explicar los principales aspectos relacionados con la regulación de contenidos de los videojuegos

- E37 - Describir el funcionamiento de las relaciones entre distribuidores y desarrolladores de videojuegos
- E37 - Explicar los aspectos básicos relacionados con el marketing en la industria de los videojuegos

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con todo el grupo	- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (50%)
 - E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
 - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
- Evaluación continua (50%)
 - E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
 - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos

Breve descripción del contenido

- Aspectos económicos del sector de los videojuegos
- Marketing del sector de los videojuegos
- Relaciones entre distribuidores y desarrolladores
- Propiedad Intelectual
- Patentes en la industria del videojuego
- Contratos
- Regulación de contenidos

Asignaturas

- **Denominación:** Aspectos Económicos y Legales de los Videojuegos. **Créditos:** 6. **Carácter:** optativas.

Curso: **4** Semestre: **1**
 Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

Contenidos:

- Aspectos económicos del sector de los videojuegos
- Marketing del sector de los videojuegos
- Relaciones entre distribuidores y desarrolladores
- Propiedad Intelectual
- Patentes en la industria del videojuego
- Contratos
- Regulación de contenidos

Resultados de Aprendizaje

- o E37 - Explicar los aspectos económicos básicos relacionados con la industria de los videojuegos
- o E36 - Describir los principales aspectos legales relacionados la propiedad intelectual, las licencias, patentes y contratos en la industria de los videojuegos
- o E36 - Explicar los principales aspectos relacionados con la regulación de contenidos de los videojuegos
- o E37 - Describir el funcionamiento de las relaciones entre distribuidores y desarrolladores de videojuegos
- o E37 - Explicar los aspectos básicos relacionados con el marketing en la industria de los videojuegos

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos	32:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos	24:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos	0:00	70:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos	0:00	20:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
---------	--------------	-------------

Examen	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos	50 %
Evaluación continua	E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos	50 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:Créditos computables en POD: **6**

Área	Créditos
Comercialització i Investigació de Mercats	3
Dret Mercantil	3
Total acumulado	6

Materia: Técnicas de Producción y Realización Sonora

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** optativas
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 4º

Competencias

- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros.
- E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E27, E30 - Conocer y asimilar los conceptos teóricos fundamentales y los procedimientos técnicos y herramientas (software y hardware) que permiten manejar con éxito los recursos sonoros cada tipo particular de producción.
- E27, E30 - Adquirir las habilidades y destrezas necesarias para el manejo avanzado de los equipamientos técnicos utilizados para la producción y realización de productos sonoros.
- E27, E30 - Desarrollar con autonomía proyectos de producción de audio en sistemas interactivos, esencialmente videojuegos.

Requisitos previos

- La asignatura Técnicas de Producción y Realización Sonora mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Teoría y práctica de la producción audiovisual I y II.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. - E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. - E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.

Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. - E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros.
 - E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.
- Evaluación continua (60%)
 - E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros.
 - E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.

Breve descripción del contenido

- Teoría y técnica del sonido.
- Producción y realización de productos sonoros.
- Producción sonora interactiva.
- Software para la edición de audio (Audio programming).
- Efectos de sonido.

Asignaturas

- Denominación:** Técnicas de Producción y Realización Sonora. **Créditos:** 6. **Carácter:** optativas.

Curso: **4** Semestre: **1**
 Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

La asignatura Técnicas de Producción y Realización Sonora mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Teoría y práctica de la producción audiovisual I y II.

Contenidos:

- Teoría y técnica del sonido.
- Producción y realización de productos sonoros.
- Producción sonora interactiva.
- Software para la edición de audio (Audio programming).
- Efectos de sonido.

Resultados de Aprendizaje

- o E27, E30 - Conocer y asimilar los conceptos teóricos fundamentales y los procedimientos técnicos y herramientas (software y hardware) que permiten manejar con éxito los recursos sonoros cada tipo particular de producción.
- o E27, E30 - Adquirir las habilidades y destrezas necesarias para el manejo avanzado de los equipamientos técnicos utilizados para la producción y realización de productos sonoros.
- o E27, E30 - Desarrollar con autonomía proyectos de producción de audio en sistemas interactivos, esencialmente videojuegos.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.	26:00	0:00	Todo el grupo

Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.	0:00	90:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.	40 %
Evaluación continua	E27 - Capacidad para diseñar y crear sonidos y entornos sonoros. E30 - Capacidad para elaborar desarrollos de producción en diversos formatos, esencialmente en el campo de la multimedia y los videojuegos, así como en el de la televisión interactiva.	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **6**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	
Comunicació Audiovisual i Publicitat	6
Llenguatges i Sistemes Informàtics	
Total acumulado	

Materia: Localización de Videojuegos

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** optativas
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 4º

Competencias

- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E16, G04 - Adaptar un videojuego o un sistema interactivo a distintas culturas.
- E16, G04 - Aplicar las TIC en el ámbito de la traducción y la localización de videojuegos.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (40%)
 - E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas.
 - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
- Evaluación continua (60%)
 - E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas.
 - G04 - Conocimiento de una lengua extranjera

Breve descripción del contenido

- El proceso de localización de videojuegos
- Gestión del proceso de localización
- Localización del texto en pantalla y los gráficos textuales
- Localización de componentes cinemáticos y de audio: doblaje y subtitulación
- Accesibilidad en la localización de videojuegos
- Localización de la documentación, la caja y la web
- Control de calidad

En esta asignatura se cursarán 2 créditos ECTS en inglés. Se practicará la comprensión lectora y escrita relativa a los contenidos de esta asignatura.

Asignaturas

- **Denominación:** Localización de Videojuegos. **Créditos:** 6. **Carácter:** optativas.

Curso: 4	Semestre: 1
Estilo:	Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana
Prerrequisitos:	
Contenidos:	
<ul style="list-style-type: none"> - El proceso de localización de videojuegos - Gestión del proceso de localización 	

- Localización del texto en pantalla y los gráficos textuales
- Localización de componentes cinemáticos y de audio: doblaje y subtitulación
- Accesibilidad en la localización de videojuegos
- Localización de la documentación, la caja y la web
- Control de calidad

En esta asignatura se cursarán 2 créditos ECTS en inglés. Se practicará la comprensión lectora y escrita relativa a los contenidos de esta asignatura.

Resultados de Aprendizaje

- o E16, G04 - Adaptar un videojuego o un sistema interactivo a distintas culturas.
- o E16, G04 - Aplicar las TIC en el ámbito de la traducción y la localización de videojuegos.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	26:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	30:00	0:00	Grupo reducido
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	4:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	0:00	90:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	40 %
Evaluación continua	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **6**

Área	Créditos
------	----------

Filología Anglesa	
Traducció i Interpretació	6
Total acumulado	

Materia: Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** optativas
- **Ubicación temporal:** Primer semestre **Curso:** 4º

Competencias

- G07 - Trabajo en equipo
- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas.
- E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E16 - Diseñar y desarrollar videojuegos y sistemas multimedia adaptados a diferentes edades y etapas de desarrollo cognitivo y social.
- E16 - Diseñar y desarrollar videojuegos y sistemas multimedia dirigidos al desarrollo de habilidades cognitivas de alto nivel.
- E16 - Diseñar y desarrollar videojuegos y sistemas multimedia orientados a la adquisición de competencias, conocimientos y habilidades alineadas con el currículum escolar de las distintas etapas educativas.
- E24 - Analizar y potenciar las posibilidades educativas de los videojuegos de entretenimiento.
- G07, E16, E24 - Integrarse en equipos multidisciplinares de desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos.

Requisitos previos

-

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G07 - Trabajo en equipo
Seminarios	Presencial con todo el grupo	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G07 - Trabajo en equipo
Tutorías	Presencial con todo el grupo	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G07 - Trabajo en equipo
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G07 - Trabajo en equipo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	Presencial con grupo reducido	- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. - G07 - Trabajo en equipo
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Evaluación de prácticas (40%)

- E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas.
- E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas.
- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
- Evaluación continua (60%)
 - E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas.
 - E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas.
 - G07 - Trabajo en equipo

Breve descripción del contenido

- Peculiaridades del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas multimedia para la educación.
- Teorías del aprendizaje y su aplicación a videojuegos y sistemas multimedia.
- Adaptación a las edades y estadios de desarrollo cognitivo y social.
- Elementos fundamentales de los videojuegos didácticos.
- Videojuegos y valores.
- Juegos serios.

Asignaturas

- **Denominación:** Fundamentos para el Diseño de Videojuegos Didácticos . **Créditos:** 6. **Carácter:** optativas.

Curso: 4 Semestre: 1 Estilo: Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana				
Prerrequisitos:				
Contenidos: - Peculiaridades del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas multimedia para la educación. - Teorías del aprendizaje y su aplicación a videojuegos y sistemas multimedia. - Adaptación a las edades y estadios de desarrollo cognitivo y social. - Elementos fundamentales de los videojuegos didácticos. - Videojuegos y valores. - Juegos serios.				
Resultados de Aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> ○ E16 - Diseñar y desarrollar videojuegos y sistemas multimedia adaptados a diferentes edades y etapas de desarrollo cognitivo y social. ○ E16 - Diseñar y desarrollar videojuegos y sistemas multimedia dirigidos al desarrollo de habilidades cognitivas de alto nivel. ○ E16 - Diseñar y desarrollar videojuegos y sistemas multimedia orientados a la adquisición de competencias, conocimientos y habilidades alineadas con el currículo escolar de las distintas etapas educativas. ○ E24 - Analizar y potenciar las posibilidades educativas de los videojuegos de entretenimiento. ○ G07, E16, E24 - Integrarse en equipos multidisciplinares de desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos. 				
Actividades:				
Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G07 - Trabajo en equipo	24:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones	24:00	0:00	Grupo reducido

	interactivas. G07 - Trabajo en equipo			
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G07 - Trabajo en equipo	6:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G07 - Trabajo en equipo	3:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	3:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas.	0:00	54:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G07 - Trabajo en equipo	0:00	36:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Evaluación de prácticas	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G04 - Conocimiento de una lengua extranjera	40 %
Evaluación continua	E16 - Capacidad para diseñar y desarrollar juegos y aplicaciones interactivas. E24 - Capacidad para evaluar juegos y aplicaciones interactivas. G07 - Trabajo en equipo	60 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **6**

Área	Créditos
Comunicació Audiovisual i Publicitat	0
Didàctica i Organització Escolar	6
Total acumulado	6

Materia: Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales

- **Créditos:** 6
- **Carácter:** obligatorias
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 4º

Competencias

- E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual.
- E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
- E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- E31 - Analizar la situación del sistema audiovisual y de sus principales agentes en relación con su contribución a la conformación de la Sociedad de la Información.
- E31 - Comprender las dinámicas de funcionamiento y organización del sistema audiovisual y los principales retos, obstáculos y oportunidades a los que se enfrenta, en la actualidad.
- E31 - Detectar nuevas opciones de mercado y nuevos campos de negocio en los diferentes sectores del sistema audiovisual, a partir del conocimiento detallado de la situación de cada uno de sus ámbitos.
- E31 - Identificar a los actores que operan en el seno del sistema audiovisual, conociendo sus características, su estructura de propiedad, sus estrategias y su evolución en el mercado.
- E31, E36, E37 - Entender la influencia de las dimensiones tecnológica, económica, legal y política en la articulación de la estructura del sistema audiovisual, así como las consecuencias y efectos que se derivan de ella desde una perspectiva global.

Requisitos previos

- La asignatura mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Publicidad y Periodismo Interactivo.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Enseñanzas teóricas	Presencial con todo el grupo	- E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual. - E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
Enseñanzas prácticas (problemas)	Presencial con todo el grupo	- E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual.
Seminarios	Presencial con todo el grupo	- E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual. - E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
Tutorías	Presencial con todo el grupo	- E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual. - E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual.
Contenido en ECTS Créditos totales 6 (Horas presenciales: 60)		

Evaluación

- Examen (60%)
 - E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual.
 - E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
 - E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos
- Evaluación continua (40%)
 - E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual.

Breve descripción del contenido

- Sociedad de la información y grupos de comunicación.

- Políticas de comunicación.
- Dimensión tecnológica, económica, política y legal del sistema audiovisual.
- El sector de producción de contenidos multimedia y videojuegos.

Asignaturas

- **Denominación:** Estructura de la Comunicación e Industrias Culturales. **Créditos:** 6. **Carácter:** obligatorias.

Curso: 4 Semestre: 2

Estilo: Idioma docente: **Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana**

Prerrequisitos:

La asignatura mantiene vínculos directos con otras que previamente deben haber sido cursadas por el alumno y sus conocimientos asimilados: Publicidad y Periodismo Interactivo.

Contenidos:

- Sociedad de la información y grupos de comunicación.
- Políticas de comunicación.
- Dimensión tecnológica, económica, política y legal del sistema audiovisual.
- El sector de producción de contenidos multimedia y videojuegos.

Resultados de Aprendizaje

- o E31 - Analizar la situación del sistema audiovisual y de sus principales agentes en relación con su contribución a la conformación de la Sociedad de la Información.
- o E31 - Comprender las dinámicas de funcionamiento y organización del sistema audiovisual y los principales retos, obstáculos y oportunidades a los que se enfrenta, en la actualidad.
- o E31 - Detectar nuevas opciones de mercado y nuevos campos de negocio en los diferentes sectores del sistema audiovisual, a partir del conocimiento detallado de la situación de cada uno de sus ámbitos.
- o E31 - Identificar a los actores que operan en el seno del sistema audiovisual, conociendo sus características, su estructura de propiedad, sus estrategias y su evolución en el mercado.
- o E31, E36, E37 - Entender la influencia de las dimensiones tecnológica, económica, legal y política en la articulación de la estructura del sistema audiovisual, así como las consecuencias y efectos que se derivan de ella desde una perspectiva global.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual. E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos	24:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual.	24:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual. E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos	6:00	0:00	Todo el grupo

Tutorías	E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual. E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos	3:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	3:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual.	0:00	90:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	60:00	90:00	
	Acumulado total	150:00		

El rango de horas presenciales es: **45:00 - 60:00**

El acumulado total de horas debe ser: **150:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Examen	E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual. E36 - Conocimiento de los aspectos económicos del sector de los videojuegos y sistemas interactivos E37 - Conocimiento de los aspectos legales del sector de los videojuegos y sistemas interactivos	60 %
Evaluación continua	E31 - Capacidad para comprender tanto la conformación de la estructura de medios de comunicación como sus múltiples interacciones, dependencias y evolución actual.	40 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **6**

Área	Créditos
Comunicació Audiovisual i Publicitat	0
Periodisme	6
Total acumulado	6

Materia: Prácticas externas

- **Créditos:** 12
- **Carácter:** prácticas externas
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 4º

Competencias

- EP - Conocimiento de una empresa real y capacidad para integrarse en la estructura de dicha empresa para desarrollar en ella una tarea profesional del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- EP - Ser capaz de aplicar los conocimientos y capacidades adquiridos en el grado en el entorno de una empresa del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.
- EP - Ser capaz de integrarse en la estructura de una empresa reconociendo su estructura y asumiendo los roles apropiados a sus normas de funcionamiento.

Requisitos previos

- Haber superado al menos el 60% de los créditos ECTS de formación básica y obligatoria, sin tener en cuenta en el cómputo de créditos obligatorios los de la propia asignatura Prácticas externas.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Tutorías	Presencial con todo el grupo	- EP - Conocimiento de una empresa real y capacidad para integrarse en la estructura de dicha empresa para desarrollar en ella una tarea profesional del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.
Trabajo personal	No presencial	- EP - Conocimiento de una empresa real y capacidad para integrarse en la estructura de dicha empresa para desarrollar en ella una tarea profesional del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	Presencial con todo el grupo	- EP - Conocimiento de una empresa real y capacidad para integrarse en la estructura de dicha empresa para desarrollar en ella una tarea profesional del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.
Contenido en ECTS Créditos totales 12 (Horas presenciales: 280)		

Evaluación

- Evaluación de prácticas externas (100%)
 - EP - Conocimiento de una empresa real y capacidad para integrarse en la estructura de dicha empresa para desarrollar en ella una tarea profesional del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.

Breve descripción del contenido

Realización de prácticas mediante un sistema de permanencia reglada en organizaciones administrativas, económicas o profesionales de los sectores públicos o privados, o de cualquier otra forma que se establezca, colaborando o formándose en el ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.

Asignaturas

- Denominación:** Prácticas Externas. **Créditos:** 12. **Carácter:** prácticas externas.

Curso: 4
Semestre: 2

Estilo:
Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana

Prerrequisitos:

Haber superado al menos el 60% de los créditos ECTS de formación básica y obligatoria, sin tener en cuenta en el cómputo de créditos obligatorios los de la propia asignatura Prácticas externas.

Contenidos:

Realización de prácticas mediante un sistema de permanencia reglada en organizaciones administrativas, económicas o profesionales de los sectores públicos o privados, o de cualquier otra forma que se establezca, colaborando o formándose en el ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.

Resultados de Aprendizaje

- EP - Ser capaz de aplicar los conocimientos y capacidades adquiridos en el grado en el entorno de una empresa del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.
- EP - Ser capaz de integrarse en la estructura de una empresa reconociendo su estructura y asumiendo los roles apropiados a sus normas de funcionamiento.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo

Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	EP - Conocimiento de una empresa real y capacidad para integrarse en la estructura de dicha empresa para desarrollar en ella una tarea profesional del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.	278:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	EP - Conocimiento de una empresa real y capacidad para integrarse en la estructura de dicha empresa para desarrollar en ella una tarea profesional del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.	2:00	0:00	Todo el grupo
Evaluación	Todas las de la materia	0:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	EP - Conocimiento de una empresa real y capacidad para integrarse en la estructura de dicha empresa para desarrollar en ella una tarea profesional del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.	0:00	20:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	280:00	20:00	
	Acumulado total	300:00		

El rango de horas presenciales es: **90:00 - 120:00**

El acumulado total de horas debe ser: **300:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Evaluación de prácticas externas	EP - Conocimiento de una empresa real y capacidad para integrarse en la estructura de dicha empresa para desarrollar en ella una tarea profesional del ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos.	100 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: **12**

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	3,12
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	3,36
Llenguatges i Sistemes Informàtics	5,52
Total acumulado	12

Materia: Trabajo Fin de Grado

- **Créditos:** 12
- **Carácter:** Trabajo fin de Grado
- **Ubicación temporal:** Segundo semestre **Curso:** 4º

Competencias

- G04 - Conocimiento de una lengua extranjera
- TFG - Capacidad para realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario un ejercicio original, consistente en un proyecto en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos de naturaleza profesional en el que se sintetizan e integran las competencias adquiridas en las enseñanzas.

Resultados de aprendizaje mediante los que se van a evaluar las competencias

- TFG - Planificar e implementar individualmente un proyecto original de naturaleza profesional en el ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos y en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.
- TFG - Redactar una memoria en inglés, presentar y defender oralmente ante un tribunal universitario un proyecto original de naturaleza profesional en el ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos y en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.

Requisitos previos

- Haber superado al menos el 60% de los créditos ECTS de formación básica y obligatoria, sin tener en cuenta en el cómputo de créditos obligatorios los de la propia asignatura Trabajo fin de grado.

Actividades formativas con su contenido en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.

Actividad	Metodología	Competencias
Tutorías	Presencial con grupo reducido	- TFG - Capacidad para realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario un ejercicio original, consistente en un proyecto en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos de naturaleza profesional en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.
Evaluación	Presencial con todo el grupo	Todas las de la materia
Trabajo personal	No presencial	- TFG - Capacidad para realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario un ejercicio original, consistente en un proyecto en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos de naturaleza profesional en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.
Trabajo de preparación de los exámenes	No presencial	- TFG - Capacidad para realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario un ejercicio original, consistente en un proyecto en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos de naturaleza profesional en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.
Contenido en ECTS Créditos totales 12 (Horas presenciales: 7)		

Evaluación

- Evaluación del Trabajo Fin de Grado (100%)
 - TFG - Capacidad para realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario un ejercicio original, consistente en un proyecto en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos de naturaleza profesional en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.

Breve descripción del contenido

Realización individual por parte del estudiante de un trabajo de fin de grado original de naturaleza profesional sobre un tema relacionado con el ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos. El trabajo será dirigido por un profesor y documentado con una memoria redactada en inglés por el estudiante. El trabajo desarrollado deberá ser presentado y defendido en inglés ante un tribunal universitario.

Asignaturas

- **Denominación:** Trabajo Fin de Grado. **Créditos:** 12. **Carácter:** Trabajo fin de Grado.

Curso: 4	Semestre: 2
Estilo:	Idioma docente: Lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana
Prerrequisitos:	
Haber superado al menos el 60% de los créditos ECTS de formación básica y obligatoria, sin tener en cuenta en el cómputo de créditos obligatorios los de la propia asignatura Trabajo fin de grado.	
Contenidos:	
Realización individual por parte del estudiante de un trabajo de fin de grado original de naturaleza profesional sobre un tema relacionado con el ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos. El trabajo será dirigido por un profesor y documentado con una memoria redactada en inglés por el estudiante. El trabajo desarrollado deberá ser presentado y defendido en inglés ante un tribunal universitario.	

Resultados de Aprendizaje

- TFG - Planificar e implementar individualmente un proyecto original de naturaleza profesional en el ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos y en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.
- TFG - Redactar una memoria en inglés, presentar y defender oralmente ante un tribunal universitario un proyecto original de naturaleza profesional en el ámbito de los videojuegos y sistemas interactivos y en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.

Actividades:

Actividades	Competencias	Presenciales	No presenciales	Tipo grupo
Enseñanzas teóricas	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (problemas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (laboratorio)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Enseñanzas prácticas (prácticas externas)	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Seminarios	- No hay competencias asignadas -	0:00	0:00	Todo el grupo
Tutorías	TFG - Capacidad para realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario un ejercicio original, consistente en un proyecto en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos de naturaleza profesional en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.	6:00	0:00	Grupo reducido
Evaluación	Todas las de la materia	1:00	0:00	Todo el grupo
Trabajo personal	TFG - Capacidad para realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario un ejercicio original, consistente en un proyecto en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos de naturaleza profesional en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.	0:00	250:00	Todo el grupo
Trabajo de preparación de los exámenes	TFG - Capacidad para realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario un ejercicio original, consistente en un proyecto en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos de naturaleza profesional en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.	0:00	43:00	Todo el grupo
	Acumulado por tipo	7:00	293:00	
	Acumulado total	300:00		

El rango de horas presenciales es: **90:00 - 120:00**

El acumulado total de horas debe ser: **300:00**

Evaluación:

Pruebas	Competencias	Ponderación
Evaluación del Trabajo Fin de Grado	TFG - Capacidad para realizar individualmente y presentar y defender ante un tribunal universitario un ejercicio original, consistente en un proyecto en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas interactivos de naturaleza profesional en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas en las enseñanzas.	100 %
	Total acumulado	100 %

Sostenibilidad:

Créditos computables en POD: 36

Área	Créditos
Arquitectura i Tecnologia de Computadors	9,36
Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial	10,08
Llenguatges i Sistemes Informàtics	16,56
Total acumulado	36

6. Personal académico

Profesorado y otros recursos humanos necesarios y disponibles para llevar a cabo el plan de estudios propuesto				
Personal Académico Disponible				
Categoría	Experiencia	Tipo de vinculación con la universidad	Adecuación a los ámbitos de conocimiento	Información adicional¹
8 CU	Promedio de: - 6,88 trienios - Docente: 3,75 quinquenios - Investigadora: 1,63 sexenios	- 100 % a Tiempo Completo	100 % Doctores Áreas de conocimiento: - Arquitectura y Tecnología de Computadores - Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial - Lenguajes y Sistemas Informáticos - Comunicación Audiovisual y Publicidad	- 9 Proyectos de innovación educativa en el curso 2009/10 - 117 Publicaciones periódicas - 4 libros con ISBN - 102 ponencias y comunicaciones - 59 tesis dirigidas - 17 proyectos de investigación activos
52 TU	Promedio de: - 5,31 trienios - Docente: 2,73 quinquenios - Investigadora: 1,33 sexenios	- 100% a Tiempo Completo	100 % Doctores Áreas de conocimiento: - Arquitectura y Tecnología de Computadores - Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial - Comunicación Audiovisual y Publicidad - Dibujo - Lenguajes y Sistemas Informáticos	- 66 Proyectos de innovación educativa en el curso 2009/10 - 276 Publicaciones periódicas - 26 libros con ISBN - 385 ponencias y comunicaciones - 103 tesis dirigidas - 88 proyectos de investigación activos
6 TEU	Promedio de: - 5,67 trienios - Docente: 3,00 quinquenios - Investigadora: 0,33 sexenios	- 100 % a Tiempo Completo	50 % Doctores Áreas de conocimiento: - Arquitectura y Tecnología de Computadores - Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial - Lenguajes y Sistemas Informáticos	- 8 Proyectos de innovación educativa en el curso 2009/10 - 7 Publicaciones periódicas - 2 libros con ISBN - 26 ponencias y comunicaciones - 9 proyectos de investigación activos
107 Contratados/as	Promedio de: - 0,89 trienios - Docente: 0,02 quinquenios - Investigadora: 0,07 sexenios	- 53,27 % a Tiempo Completo	44,86% Doctores Áreas de conocimiento: - Arquitectura y Tecnología de Computadores - Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial - Comunicación Audiovisual y Publicidad	- 114 Proyectos de innovación educativa en el curso 2007/08 - 188 Publicaciones periódicas - 35 libros con ISBN - 370 ponencias y comunicaciones - 10 tesis dirigidas - 84 proyectos de investigación activos

- Dibujo
- Lenguajes y Sistemas Informáticos

¹ los indicadores de productividad investigadora corresponden al periodo 2005-2008, tanto de carácter nacional como internacional. Quedan excluidos los proyectos activos, calculados a fecha de la elaboración de la memoria.

El profesorado vinculado al título de graduado o graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos se ha calculado a partir de las áreas prioritarias de conocimiento a las que están asignadas la mayor parte de las materias que conforman el plan de estudios: Arquitectura y Tecnología de Computadores, Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, Comunicación Audiovisual y Publicidad, Dibujo y Lenguajes y Sistemas Informáticos. Así, se cuenta con 173 profesores/as con la siguiente dedicación en la universidad:

123 profesores/as a tiempo completo y 50 profesores/as a tiempo parcial, los cuales pueden impartir docencia en este título.

Tal como se expone en el apartado siguiente, la Oficina de Inserción Profesional y Estancias en Prácticas es el servicio encargado de mejorar la inserción laboral de los/las estudiantes de la Universitat Jaume I, que ha apostado desde sus inicios por la obligatoriedad de la estancia en prácticas vinculada a la obtención del título. Para ello lleva desarrollando desde sus inicios un programa de prácticas externas basado en la tutorización del alumnado desde la universidad y la supervisión en la empresa, institución o entidad por parte de un profesional con amplia experiencia en el sector. Así, el título de graduado o graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos contará con tutores/as de la misma Universidad y supervisores en la empresa en que realizan las prácticas, de forma que garanticen el correcto desarrollo de las mismas.

Personal Académico Necesario

La implantación del Grado de Videojuegos cuenta por lo tanto con profesorado suficiente, formado y experimentado que se considera adecuado para impartir el título de grado con las garantías de calidad necesarias.

En caso que en un futuro fuera necesaria la contratación de personal, se seguirán los mecanismos de captación, selección y promoción recogidos por el procedimiento AUD13 del Sistema de Garantía Interna de Calidad y la normativa vigente en la Universitat Jaume I.

Otros recursos humanos disponibles

Tal como se explica a continuación en el apartado de recursos materiales y servicios, la Universitat Jaume I se estructura de forma multidepartamental disponiendo de servicios centrales compartidos de apoyo a todas las titulaciones y de servicios específicos. Es por ello que en la tabla se presentan los datos de personal segmentados, según pertenezcan a los servicios centrales o sean específicos de las titulaciones. El personal de administración y servicios específico de la titulación está formado por el personal del centro, departamentos, laboratorios y técnicos de investigación.

Tipo de vinculación con la universidad	Formación y Experiencia profesional	Adecuación a los ámbitos de conocimiento
Servicios centrales		
508 personas de administración y servicios El 70,87 % es personal fijo	<p>NIVEL DE ESTUDIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - El 1'77 % es Doctor - El 40,16 % es Licenciado Arquitecto o Ingeniero - El 18,31 % es Diplomado, Arquitecto Técnico, Ingeniero Técnico o FPIII - El 19,49 % tiene Bachiller, FPII o equivalente - el 3,74% tiene el Graduado escolar, FPI o equivalente - del 16,54 % no se dispone de esa información <p>FORMACIÓN: 26.088 horas acumuladas en el último año</p>	

	EXPERIENCIA: promedio de 10,59 años en la UJI	
Específico del título		
<p>44 Personal de Administración y Servicios con funciones de :</p> <p>Administración: 11</p> <p>Laboratorios: 23</p> <p>Investigación: 10</p> <p>El 63,64 % es personal fijo</p>	<p>NIVEL DE ESTUDIOS</p> <p>- El 18,18 % es Licenciado, Arquitecto o Ingeniero</p> <p>- El 22,73% es Diplomado, Arquitecto Técnico, Ingeniero Técnico o FPPIII</p> <p>- El 36,36 % tiene Bachiller, FPPII o equivalente</p> <p>- el 2,27 % tiene el Graduado escolar, FPI o equivalente</p> <p>- Del 20,45% no se dispone de esa información</p> <p>FORMACIÓN: 1.321 horas acumuladas en el último año</p> <p>EXPERIENCIA: promedio de 8,20 años en la UJI</p>	<p>- Departamento de Ciencias de la Comunicación.</p> <p>- Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos.</p> <p>- Departamento de Ingeniería de Sistemas Industriales y Diseño.</p> <p>- Departamento de Ingeniería y Ciencia de Computadores.</p> <p>- Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales.</p>

Otros recursos humanos necesarios

El título de graduado o graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos, cuenta por lo tanto con personal de administración y servicios suficiente, formado y experimentado que se considera adecuado para dar el apoyo necesario al título de grado que garantice el desarrollo adecuado de la docencia. En caso que en un futuro fuera necesaria la contratación de personal de personal de administración y servicios, se seguirán los mecanismos captación, selección y promoción recogidos por el procedimiento AUD13 del Sistema de Garantía Interna de Calidad y la normativa vigente en la Universitat Jaume I.

Mecanismos de que se dispone para asegurar que la contratación del profesorado se realizará atendiendo a los criterios de igualdad entre hombres y mujeres y de no discriminación de personas con discapacidad

La política seguida por la Universitat Jaume I en aspectos relacionados con los recursos humanos aplica los principios constitucionales de igualdad, mérito y capacidad, y también la publicidad que regirá todo tipo de actuaciones dentro de los tres ámbitos principales de actividad de la universidad: docencia, investigación y gestión. Estos principios son recogidos en el despliegue del «Documento sobre Carrera Docente del PDI», que establece los principios por los cuales se regirá la universidad para la dotación de plazas de profesorado por necesidades docentes, su promoción y su contratación. Este documento se puede encontrar en <http://www.uji.es/bin/infopdi/docs/dcd.pdf>.

Las necesidades de nuevas plazas, la reclasificación, la mejora o la promoción interna del Personal de Administración y de Servicios quedan recogidas asimismo en el Plan Plurianual de Plantilla del PAS. Esta política se aplica desde el origen de la universidad y se consolida en el Sistema de Dirección Estratégica mediante el factor clave de éxito "Motivación del PDI y del PAS", cuyo alcance recoge la política de desarrollo de carrera profesional de las personas de la organización ajustadas a las necesidades de los procesos de docencia, investigación y gestión, así como las necesidades de las personas. Para fomentar y garantizar la igualdad de oportunidades, la Universitat Jaume I recoge en el modelo de convocatoria la referencia a las personas con discapacidad.

Para la contratación del PAS se cuenta con una normativa sobre «Criterios para la confección de convocatorias de selección del PAS de la Universitat Jaume I», donde se hacen públicos los criterios para la selección del personal. Este documento se puede consultar en la página web del sindicato UGT <http://www.ugt.uji.es/>

7. Recursos materiales y servicios

Justificación

La Universitat Jaume I se crea en el año 1991 (Ley 3/1991 de 19 de febrero) tras la promulgación de la Ley de Reforma Universitaria, y persigue el desarrollo cultural, profesional y humano de sus usuarios/as y además proyecta toda su potencialidad hacia el entorno social económico en el que se inscribe, con la finalidad de ejercer un impacto sobre el mismo.

Para desarrollar las enseñanzas conducentes a la obtención de títulos académicos en la Universitat Jaume I, la gestión administrativa y organización del proceso formativo recae tanto en los **centros**, como en **servicios centrales** de la universidad que actúan de apoyo a toda la comunidad universitaria. Por su parte, los **departamentos** asumen competencias en materias docentes e investigadoras.

La universidad cuenta con tres centros docentes: Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales (ESTCE), Facultad de Ciencias Jurídicas y Económicas (FCJE) y Facultad de Ciencias Humanas y Sociales (FCHS).

Tal como se recoge en el artículo 14 de los estatutos, se les asigna, entre otras las funciones de: (a) Informar de los planes de organización de la docencia propuestos por los departamentos; (b) organizar, coordinar y llevar a cabo la gestión de la docencia; (c) organizar, coordinar y supervisar las actividades académicas y administrativas que se realizan en ejecución de los planes de estudios respectivos; (d) procurar, sostener y aplicar una docencia de calidad.

En este sentido, los centros son los que se encargan de la gestión de ciertas actividades relacionadas con los programas formativos y, en concreto, de la gestión de los espacios y de los recursos técnicos implicados. Pero como los centros tienen asignados varias titulaciones, tanto sus espacios como los recursos técnicos son compartidos. Para ello cuentan con unos espacios y personal de administración y servicios asignado explícitamente al centro y que orgánicamente dependen de su director o decano. Es importante destacar la apuesta de la UJI por las nuevas tecnologías, pues cuenta en todos los centros con conexiones WI-FI a la red, en total son aproximadamente 10.000 conexiones posibles de red inalámbrica.

Todos los centros de la Universitat Jaume I son accesibles para discapacitados/as, con rampas como alternativa de acceso externo, rampas interiores y ascensores. Todas las plantas y edificios están dotados con servicios adaptados a discapacitados/as y en las aulas disponen de bancos con espacio especial para silla de ruedas. De manera específica, estas adaptaciones se concretan en las referencias a los servicios.

En la relación de la universidad con el entorno social y para mejorar la función docente que le compete, la Universitat Jaume I cuenta con numerosos convenios de colaboración con empresas que garanticen la calidad de los aprendizajes de los/as estudiantes. Estos convenios recogen los objetivos y ámbitos del régimen de colaboración, el procedimiento de seguimiento de la ejecución del convenio, el plazo de vigencia, la posibilidad de prorrogas, la forma de extinción y el procedimiento de resolución de controversias. Cobran especial relevancia las entidades colaboradoras para la realización de las prácticas externas de los/as estudiantes, que se explican a continuación junto con el servicio que las gestiona.

Como mecanismos para garantizar la revisión, el mantenimiento y la actualización de los materiales y servicios disponibles en la Universitat Jaume I y en las instituciones colaboradoras existen sistemas de gestión de la calidad implantados que garantizan estos procesos: la revisión de indicadores del plan estratégico que cada servicio realiza anualmente, las cartas de servicio, las certificaciones en la norma UNE-EN ISO 9001: 2000 de la Biblioteca, el Servicio de Deportes y los procesos de gestión académica de las titulaciones de informática, etc. En estos procesos se evalúa la satisfacción de los/as usuarios/as con diferentes aspectos de la universidad (proveedores, biblioteca, servicio de deportes, eficacia de la formación, satisfacción laboral, evaluación de la docencia, etc.) y en función de los resultados obtenidos, se desarrollan propuestas para la mejora continua. La universidad también cuenta con un servicio que gestiona el mantenimiento de las instalaciones (Oficina Técnica de Obras y Proyectos) y de los recursos tecnológicos (Servicio de Informática). Más adelante se concreta esta información para cada servicio.

Por lo que hace referencia a los departamentos, el artículo 16 de los estatutos les asigna: la coordinación de las enseñanzas universitarias que se incluyen en las áreas de conocimiento que cada departamento tenga adscritas, docencia que puede ser impartida en los diversos centros, de acuerdo con la programación docente de la Universidad. Es competencia de los departamentos aprobar los planes de organización docente, con el informe favorable de la Junta de Facultad o de Escuela, de acuerdo con los criterios fijados por los órganos de gobierno de la Universidad.

Los departamentos comparten unidades de gestión económica delegadas de los servicios centrales. Sus funciones respecto a los programas formativos son la gestión económica de la compra de libros y de equipamiento, que tanto los profesores como alumnos/as utilizarán en el desarrollo de su cometido docente e investigador, la gestión y publicación de actas, la difusión de horarios de tutorías presenciales y virtuales, la gestión del Plan de Ordenación Docente, la gestión del Libro Electrónico de la Universidad (LLEU), la gestión de la producción científica, etc.

Medios materiales

Los estudios de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos, está previsto que se impartan en la Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales (ESTCE). Esta escuela cuenta con las siguientes instalaciones y recursos tecnológicos para el desarrollo de la actividad docente.

- 35 aulas ordinarias, la capacidad de las cuales oscila entre 35 y 188 personas. El equipamiento de estas aulas es el siguiente:
- 30 de ellas están provistas de mesa multimedia con acceso a Internet, megafonía y proyector de vídeo. Nueve de estas aulas tienen disposición móvil y podrían albergar a un total de 562 estudiantes.
- 5 de ellas están provistas de cañón, pantalla y ordenador fijo con acceso a Internet. Cuatro de estas aulas tienen disposición móvil pudiendo albergar a un total de 140 estudiantes, y la otra tiene un aforo de 40 estudiantes.
- 1 aula informática de acceso libre para uso general de alumnos/as provista de 72 equipos informáticos y 15 aulas informáticas dedicadas a la docencia y provistas con 30 ordenadores, excepto una de ellas que tiene sólo 20. Todas las aulas de informática cuentan con cañón de vídeo. En concreto para los títulos Graduado o Graduada en Ingeniería Informática y Matemática Computacional está previsto que se puedan utilizar 10 de estas aulas, teniendo en cuenta los datos de los títulos de que provienen.
- 8 laboratorios docentes específicos del ámbito de las titulaciones. Dado los laboratorios utilizados por las titulaciones que les preceden, los títulos de Graduado o Graduada en Ingeniería Informática y Matemática Computacional está previsto que puedan utilizar los laboratorios de arquitectura de los computadores, física, robótica e inteligencia artificial, sistemas operativos y redes, tecnología de computadores, electrónica y automática, ingeniería de computadores y proyectos informáticos.
- 2 aulas de dibujo provistas también de mesas multimedia con acceso a Internet, megafonía y proyector de vídeo. Estas aulas tienen una capacidad de 94 estudiantes cada una pudiendo albergar un total de 188 estudiantes.
- 2 salas de estudio con aforo para 100 personas, además de dos cabinas con seis plazas cada una.
- Otros recursos de uso compartido: un aula magna con un aforo de 154 personas, una sala de grados con aforo para 41 personas, una sala de juntas con 24 asientos, y una sala de reuniones para 20 personas. Además, la ESTCE dispone de un espacio de encuentro, un amplio hall de entrada, y servicios de reprografía y cafetería.

El nuevo grado también contará con laboratorios específicos "Laboratorio de Comunicación Audiovisual y Publicidad" (LABCAP) que dispone de página web (<http://www.uji.es/organs/vices/vpus/labcap/>). El LABCAP dispone de las siguientes instalaciones:

- Taller de fotografía: incluye un plató de fotografía (72 m²), situado en la planta 0, diseñado para prestar servicio como plató de televisión auxiliar, y que tiene adjunto un almacén de fotografía (18 m²); un laboratorio de fotografía (70 m²), en la Planta -1, para el procesamiento y positivado de materiales fotográficos; finalmente, un taller de preimpresión gráfica (48 m²), también en la planta -1, concebido para el tratamiento digital de imágenes fotográficas, maquetación de textos y diseño de páginas web, con capacidad para producción multimedia. La capacidad total del taller de fotografía es de 45 estudiantes.
- Taller de radio, doblaje y producción musical: consta de los siguientes espacios de trabajo, en la planta -1: estudio de radio, que incluye cuatro controles y

cuatro locutorios, dos autocontroles y una continuidad de radio, diseñado para el mantenimiento de emisiones regulares de radio; y el estudio de doblaje y producción musical, con un control (28m²) y una sala de grabación (40m²), con capacidad para poder realizar postproducciones de sonido complejas para vídeo, subtitulación en vídeo y DVD, doblaje profesional y grabación multipista de grupos musicales. La capacidad del taller es de 60 alumnos/as.

- Taller de vídeo y televisión: incluye un plató de televisión de 7,5 metros de altura (140m²), con la posibilidad de tener dos sets o espacios de trabajo simultáneos, y unas gradas para 30 personas; almacén de decorados (32m²); 2 camerinos en la planta -1. En la planta 0, se encuentran 5 salas de edición de vídeo, con capacidad para sonorizar, subtítular e introducir efectos de vídeo; un control de realización, para la producción de programas de televisión en directo o grabados; y una continuidad de televisión diseñada con un equipamiento que permite su transporte fuera de las instalaciones, cambio de formatos de vídeo y emisiones regulares de televisión. En la planta subterránea, se encuentran 3 salas de edición de vídeo, para sonorizar, subtítular e introducir efectos de vídeo. La capacidad total del taller es de 70 estudiantes.
- Taller de producción multimedia: consta de 3 salas de producción multimedia, para la preparación de producciones audiovisuales, el aprendizaje de programas de edición de audio y vídeo, diseño de páginas web y la producción de CD/DVD-ROM multimedia: a) la sala de producción multimedia nº 1, en la planta -1, está diseñada principalmente para prestar apoyo a las producciones radiofónicas como la edición de archivos y documentos sonoros mediante herramientas informáticas con capacidad para 15 alumnos/as; b) la sala de producción multimedia nº 2 en la planta 0, prestar apoyo en especial a las producciones videográficas y televisivas con capacidad para 15 alumnos/as; c) la sala de producción multimedia nº 3 en la planta 0, prestar apoyo en especial a las producciones videográficas y televisivas con capacidad para 30 alumnos/as.
- Otros espacios complementarios: tres Salas de Electronic New Gathering (ENG) para la organización y gestión de los equipos de préstamo. Dos seminarios, con capacidad para 45 alumnos/as, sirven para impartir clases demostrativas sobre los equipos, celebración de cursos de doctorado, realización de cursos externos, etc.

Servicios disponibles

Siguiendo con la estructura en la que se apoya el desarrollo de los programas formativos, la Universitat Jaume I cuenta con una serie de oficinas y servicios centrales que de una manera directa dan apoyo a los programas formativos. A continuación se incluye la relación de estos servicios, así como sus funciones.

- **Biblioteca.** En el año 2004, la biblioteca de la Universitat Jaume I obtuvo el certificado de calidad para los servicios de biblioteca que promovió ANECA. En el mismo año consiguió el certificado de registro de Empresa por parte de AENOR según los requisitos que marca la norma UNE-EN ISO 9001: 2000, certificado que ha renovado en el año 2010. Tal certificación se aplica a todas las secciones (Centro de Documentación Europea, Documentación del transporte Internacional, Documentación sobre Cooperación al Desarrollo y Solidaridad, Mediateca, Archivo ...) y a todos los numerosos y variados servicios de la Biblioteca: adquisición de documentos, consulta del fondo documental en sala o en red, consulta electrónica de catálogos, préstamo/telepréstamo, préstamo Inter.-bibliotecario, información bibliográfica y formación de usuarios/as. Todos estos servicios están disponibles durante un amplio horario: de 8 a 22 horas entre semana y de 9 a 14 horas los sábados, extendiéndose en periodo de examen a las 24 horas. También cuenta con carta de servicios propia que puede consultarse en <http://www.uji.es/CA/cd/carta/>

El edificio y las instalaciones de la biblioteca cuentan con calefacción y refrigeración integrales, así como un sofisticado sistema de estores automáticos y un adecuado e idóneo aislamiento acústico. Dispone de 2.095 espacios individuales de estudio, 63 salas de cuatro y seis plazas para el trabajo en equipo, 120 ordenadores portátiles para préstamo, 30 puntos de consulta al catálogo y 233 puntos de consulta de bases de información, siendo en realidad estos dos últimos infinitos, pues tanto el catálogo de libre acceso como los múltiples recursos electrónicos suscritos por la UJI pueden consultarse por todos los miembros de la comunidad universitaria mediante cualquier ordenador que forme parte de la red UJI o de forma remota a través de usuarios/as autorizados (VPN Client). La biblioteca está perfectamente adaptada tanto en sus servicios como en los dispositivos para facilitar el acceso y uso de las instalaciones a los/las usuarios/as con necesidades especiales, incluyendo los siguientes mecanismos facilitadores: rampa de acceso exterior a la biblioteca con inclinación adecuada (poco pronunciada), ascensores con suficiente amplitud para sillas de ruedas y barandillas de sujeción, ordenador para la consulta del catálogo automatizado en sala adaptado a los/las usuarios/as con sillas de ruedas (1ª planta), ordenador adaptado para los/las usuarios/as con necesidades visuales especiales (mediateca, cabina), plataforma mecánica elevadora para el acceso a las salas de lectura situadas en las plantas intermedias, lavabos adaptados a sillas de ruedas con barandillas, alarmas de luz y sonoras, salidas de emergencia visibles y audibles, señalizaciones, externas e internas que indican pasillos y puertas de acceso, amplias y libres de obstáculos que permiten desplazarse fácilmente.

La biblioteca desde 23 de abril de 2009 esta gestionando el repositorio institucional, <http://repositori.uji.es/> se estructura en siete comunidades o colecciones. La Biblioteca Digital de Castellón es una de ellas y recopila documentación de autores, títulos, editoriales... de nuestra provincia. Otras colecciones de este depósito digital son las de, docencia, producciones audiovisuales, y la de investigación que recoge la producción científica del personal docente e investigador de nuestra institución.

La biblioteca también alberga diferentes servicios de apoyo a la formación académica que son de gran utilidad como:

- la mediateca diseñada para el uso de la información electrónica y audiovisual. Hay 150 ordenadores que tienen conexión a Internet, programas de ofimática y periféricos para acceder a la información y procesarla: escáner, lectores y grabadoras de CD-ROM y DVD, impresora en red.
- el Aula Aranzadi que ofrece acceso a la documentación jurídica de la editorial mencionada.
- la Hemeroteca, situada en la segunda planta, con los últimos números de las revistas en papel suscritas por la universidad en sistema de acceso libre. La colección retrospectiva de revistas se puede consultar tras solicitarlo en el mostrador de préstamo y información situado en la entrada del edificio.
- el Centro de Documentación Europea, situado en la segunda planta, que presta servicio de documentación comunitaria a la universidad y a los ciudadanos.
- el Archivo General de la Universidad que recoge parte de la documentación de la Antigua Escuela de Maestras con documentos de principios del siglo XX y el fondo del Colegio Universitario de Castellón (CUC) documentos administrativos de 1969-1991. A parte de esta documentación histórica, desde el archivo se gestiona los trabajos de investigación originales, así como la preservación de la documentación administrativa de la UJI.
- la Docimoteca que administra y permite la consulta de los tests psicológicos.
- Centro de Autoaprendizaje de Lenguas, explicado con posterioridad como parte del servicio de lenguas y terminología.
- Centro de Documentación Turística perteneciente a la Asociación Española de Expertos Científicos en Turismo (AECIT).
- Otros: el Centro de Documentación para la recuperación de la Memoria Histórica, el Espacio de Recursos para la cooperación al desarrollo y la solidaridad, el Centro de Estudios del Transporte, entre otros.

Además de los libros relacionados con las diferentes materias, en ella los/las alumnos/as pueden encontrar libros para el tiempo libre, revistas especializadas, periódicos

de información general, vídeos UHF y vídeos DVD. La mayor parte de los fondos en ella depositados son de libre acceso. Todos los miembros de la comunidad universitaria pueden acceder tanto al catálogo de la propia biblioteca, como a los diferentes catálogos de préstamo interbibliotecario (Catálogo Colectivo de las Bibliotecas Catalanas (CCUC), Catálogo de REBIUN (Red de Bibliotecas Universitarias), Otros catálogos de bibliotecas y bibliotecas digitales, Biblioteca Joan Lluís Vives y Biblioteca virtual Miguel de Cervantes). Además, también se pueden consultar de forma online diferentes bases de datos y revistas electrónicas. También realiza el mantenimiento y la renovación de fondos bibliográficos.

Actualmente la biblioteca cuenta con algo más de 500.000 libros, 1.100 títulos de revistas en soporte papel, 32.000 títulos de revistas electrónicas. Como material no librario hay que destacar los 204.000 registros sonoros (discos de vinilo, CD,...) y las 18.000 microfichas. A través de su página web se puede consultar toda la información de la biblioteca y se pueden realizar las gestiones mencionadas <http://www.uji.es/cd/>

- **Servicio de Gestión de la Docencia y Estudiantes:** encargado de realizar los trámites de gestión académica relacionados con el ámbito académico tales como becas, títulos, certificados, matrícula, convalidaciones y adaptaciones, tercer ciclo, preinscripción, etc., algunos de ellos certificados con la norma UNE-EN ISO 9001: 2000 en las titulaciones del ámbito de informática y de aplicación a todos los títulos impartidos en la UJI. Este servicio también dispone de carta de servicios que se puede consultar en <http://www.uji.es/CA/serveis/opaq/carta/pres.html>. La información y documentos para la gestión se pueden consultar/descargar en su página web <http://www.uji.es/CA/serveis/sgde/>
- **Servicio de Informática:** es el encargado de proporcionar apoyo técnico en el ámbito de las nuevas tecnologías de la información y de las telecomunicaciones a toda la comunidad universitaria, así como del mantenimiento y actualización de todos los recursos tecnológicos existentes en la UJI. Entre otros, se encarga de facilitar la cuenta de correo electrónico de los servidores de la universidad, gestiona los trabajos de impresión gratuita de los/las estudiantes, consultar el expediente académico y los turnos de matrícula, así como la matrícula on-line. Gestiona las aulas de informática, tanto las de libre acceso como las destinadas a actividades docentes, el certificado digital, etc. También facilita la descarga de programas para acceder a internet por red WI-FI e impulsa la renovación tecnológica de la universidad con el Plan Renove de equipos informáticos o con la formación que imparten en nuevas tecnologías al personal universitario. Toda la información del servicio se puede consultar en la página web <http://www.si.uji.es/>
- **Servicio de Lenguas y Terminología (SLT):** se encarga de organizar y resolver todas las necesidades que los miembros de la Universitat Jaume I tiene sobre las lenguas que utiliza y sobre los modelos lingüísticos que debe utilizar en todos los ámbitos de actuación. El SLT es también el encargado de organizar, coordinar e impartir la formación en catalán y español para los/las estudiantes extranjeros. En su página web se puede consultar dicha información <http://www.uji.es/CA/serveis/slt/>.

De este servicio depende el **Centro de Autoaprendizaje de Lenguas (CAL)**, espacio diseñado para que las personas interesadas en aprender una lengua perfeccionen y amplíen sus conocimientos. Así, el objetivo del CAL es ayudar a todos los miembros de la comunidad universitaria (estudiantes, PAS y PDI) a cubrir sus necesidades de aprendizaje y formación en lenguas (alemán, inglés, francés, catalán, italiano, y español para extranjeros) y crear una red de apoyo con grupos de conversación que faciliten el uso de las mismas lenguas. Este servicio es de especial relevancia en el desarrollo del Espacio Europeo de Educación Superior y dispone de página web propia desde donde consultar dicha información <http://www.uji.es/CA/serveis/slt/cal/>

- **Unidad de Apoyo Educativo (USE):** Se define fundamentalmente como un instrumento técnico al servicio de los estudios de la universidad que colabora estrechamente con los centros, los departamentos y los/las profesores/as. La USE dispone de dos áreas de actuación principales: por una parte, el [área de Orientación-Información](#) que desarrolla funciones tales como la información educativa, la orientación psicopedagógica a los/las estudiantes con necesidades educativas especiales y la gestión, apoyo e información al profesorado en estos casos, formación específica a estudiantes para la gestión de la ansiedad en los exámenes, el miedo a hablar en público, etc. Por otra parte, el área de formación al profesorado da apoyo al mismo con programas de formación en nuevas metodologías docentes, gestiona los proyectos de innovación y asesora al profesorado en la tarea docente. De ella depende **Infocampus**, como punto único de información al/a la estudiante en la Universitat Jaume I. También gestiona el buzón de sugerencias de la UJI. Puede consultarse las distintas funciones en <http://www.uji.es/CA/serveis/use/>
- **Servicio de Deportes:** es el servicio encargado de dar la atención necesaria a la comunidad universitaria en todos los aspectos que engloba la actividad física y deportiva. Para poder llevar a cabo esta misión el servicio facilita el uso de las instalaciones deportivas y el material de que dispone, además de facilitar la práctica de un conjunto de actividades físicas que le permitan mejorar su calidad de vida, tener un elemento compensador a la actividad académica, mejorar su formación general, mejorar su relación social, desarrollar un estado de salud adecuado y acceder a la vida social en general.

El servicio de deportes dispone de un Pabellón Polideportivo de 10.000 m. cuadrados aproximadamente, en el que se dispone de tres zonas claramente definidas: la zona de gestión con los despachos de las áreas de trabajo y los de atención al público; la zona de no deportistas que se centra en el hall, cafetería, pasillos de comunicación con gradas, salas docentes y graderío; y por último, la zona de deportistas que es la que da acceso a vestuarios (10 en total), la sala polivalente que es de 2.600 m. cuadrados, los almacenes de material deportivo y las salas de mantenimiento, aeróbic, musculación, judo y esgrima. También dispone de una zona de deportes de raqueta con 4 pistas de tenis, 6 de pádel, 2 de squash, 2 de badminton, 2 frontones, zona de tenis de mesa, vestuarios y zona de taquillas, almacén de bicicletas y zona de atención al/a la usuario/a.

Dentro del conjunto de actividades destacan las siguientes: actividades deportivas, de salud y en la naturaleza, programa de competiciones intrauniversitarias e interuniversitarias, formación tanto en la iniciación de alguna actividad física como en la tecnificación en otras, cursos, debates y asesoramiento con el fin de aumentar la cultura física y deportiva y el conocimiento de estos temas por parte de la comunidad universitaria. Cabe destacar el programa de deportistas de élite que ofrece un conjunto de medidas destinadas a los deportistas de alto nivel y a deportistas universitarios, con la finalidad de que puedan compaginar con más garantías de éxito sus actividades académicas y deportivas. Puede consultarse la información global del servicio en <http://www.uji.es/CA/serveis/se/>

El servicio de deportes ha obtenido la renovación del certificado de calidad basado en la norma UNE-EN ISO 9001:2000 y dispone de carta de servicios que puede consultarse en <http://www.uji.es/CA/serveis/opaq/carta/pres.html>

- **Servicio de Actividades Socioculturales:** El SASC elabora, coordina y evalúa los programas que lleva a cabo la Universitat Jaume I para la difusión de la cultura. Proporciona a la comunidad universitaria y a la sociedad en general actividades de carácter sociocultural. Actualmente este servicio se encarga, entre otras funciones de los programas de extensión universitaria, de la Galería de octubre, de los cursos de verano, etc. Se puede consultar información detallada en la página <http://www.uji.es/serveis/sasc/>
- **Oficina de Prevención y Gestión Medioambiental:** la OPGM integra el servicio de prevención y la gestión medioambiental de la universidad. Como servicio de prevención, realiza las actividades preventivas con la finalidad de garantizar la adecuada protección de la seguridad y la salud de la comunidad universitaria. También asesora y asiste en lo referente a: la evaluación y vigilancia de factores de riesgo en la salud; el diseño, aplicación y coordinación de planes y programas de actuación preventiva; adopción de medidas preventivas y vigilancia de su eficacia; la formación e información en materia de prevención y protección; la definición e implantación del plan de emergencia.

La OPGM tiene carácter interdisciplinar y sus actividades se integran en las siguientes disciplinas: seguridad en el trabajo, higiene industrial, ergonomía y psicología aplicada, medicina del trabajo y gestión medioambiental. Se puede consultar en <http://www.uji.es/CA/serveis/prev/>

De esta oficina dependen:

- **Centro Sanitario:** Su finalidad es proporcionar asistencia sanitaria dentro del recinto universitario. Ofrece servicios de reconocimiento médico, primeros auxilios, atención primaria de patologías comunes, etc. Proporciona información i orientación relacionadas con la salud: SIDA, tabaco, etc.
- **Área de Orientación Psicológica:** ofrece apoyo y consejo confidencial y su derivación, si procede, a la red de recursos públicos, en procesos de ansiedad y estrés frente a los exámenes, situaciones de la vida personal y laboral, conductas adictivas, miedo a hablar en público y la promoción de la salud.
- **Oficina verde:** se encarga de coordinar las iniciativas medioambientales y tiene como objetivo fundamental servir de modelo social y crear hábitos proteccionistas y de reaprovechamiento en la comunidad universitaria. Es la oficina impulsora de la implantación de un Sistema de Gestión Medioambiental y de planes para minimizar los residuos. Para la materialización de este compromiso se propone desarrollar una política de gestión medioambiental en unos niveles de concreción homologables a los establecidos en las normas ISO 14000.
- **El Centro de Educación y Nuevas Tecnologías (CENT)** es la unidad organizativa que tiene como objetivo promover el uso de las nuevas tecnologías con el objetivo de extender la educación y mejorar la calidad del aprendizaje, así como la gestión de los espacios virtuales de la universidad. Las tareas que desarrolla el CENT con el fin de llevar a cabo este objetivo recorren tres ejes:
- **Innovación:** desarrolla la integración de medios audiovisuales, informáticos y telemáticos en el aula; crea entornos virtuales de enseñanza/aprendizaje para enseñanza a distancia, presencial y mixto (blended); desarrolla del e-portfolio (dossier de aprendizaje), entre otros.
- **Apoyo:** da apoyo al profesorado, y a toda la comunidad de la UJI en general, en lo concerniente a la aplicación de las nuevas tecnologías de la educación, con actividades de formación y asesoramiento personalizado. Este apoyo alcanza tanto el uso del Aula Virtual de la UJI, como a cualquier herramienta relacionada con las nuevas tecnologías.
- **Colaboración:** pues participa en proyectos conjuntos con el compromiso de compartir el conocimiento que representa el canal de noticias Octeto. <http://cent.uji.es/pub/>
- **Oficina de Relaciones Internacionales (ORI):** se encarga de dar difusión y gestionar los programas internacionales y nacionales de ámbito educativo, las titulaciones compartidas y la movilidad interna de la comunidad universitaria con fines de estudios y de formación. Sus objetivos son la consolidación e impulso de proyectos propios curriculares con universidades extranjeras, el incremento de los intercambios entre estudiantes, profesores y PAS de la UJI con otras universidades nacionales i/o extranjeras y la mejora de la calidad de los programas de intercambio en términos de gestión y control de resultados.
- **Oficina de Inserción Profesional y Estancia en Prácticas (OIPEP):** su objetivo es el fomento de la empleabilidad a través de la organización y gestión de diversos programas: prácticas en empresa, prácticas internacionales, programas de orientación profesional e inserción laboral, organización de ferias y jornadas y seguimiento de los/las titulados/as de la UJI a través del Observatorio Ocupacional. Se realiza un control de resultados y una mejora continua de la calidad de los programas. Se puede obtener información detallada del servicio en <http://www.uji.es/serveis/oipep>

Para la realización de las prácticas en empresa, la Universitat Jaume I cuenta con 3.381 convenios de cooperación educativa en vigor con entidades colaboradoras de carácter privado y público, de las cuales han participado 711 empresas en la formación práctica de estudiantes durante el curso 2010/11. Es la OIPEP el servicio encargado de la revisión y evaluación de las prácticas externas (a supervisores en empresa, estudiantes y tutores en la universidad) donde se valora el plan formativo seguido y los recursos disponibles en la empresa para desarrollarlo. Este proceso se revisa mediante un procedimiento enmarcado en la norma ISO: 9001:2000. Se puede consultar en la web del servicio toda la información referente a las prácticas externas (normativa, evaluación, etc.)"

- **Oficina para la Cooperación en Investigación y Desarrollo Tecnológico (OCIT).** Se encarga de promover y gestionar las actividades de investigación y de innovación tecnológica en dos direcciones:
- Fomentar la colaboración Universidad-Empresa a través de la conexión entre los conocimientos científicos y tecnológicos generados por los investigadores de la Universitat Jaume I y las necesidades de I+D+i de las empresas y organizaciones.
- Facilitar la participación de los grupos de investigación en los programas públicos de financiación de actividades de I+D. Se puede consultar información detallada de su servicio en la página <http://www.uji.es/ocit/>
- **La Cátedra INCREA** de Innovación, Creatividad y Aprendizaje tiene como objetivo impulsar, tanto en la comunidad universitaria como en la sociedad, el desarrollo de la creatividad, proporcionando conocimientos y técnicas que permitan añadir a las soluciones ya conocidas de los problemas, nuevas ideas e iniciativas innovadoras. La Cátedra INCREA está concebida como un "puente" entre los intereses y las capacidades académicas de la universidad con la intención de mirar hacia dentro y hacia fuera (universidad y sociedad) a la hora de establecer las prioridades y planes de actuación. La Cátedra INCREA pretende equilibrar el estímulo hacia la innovación con el valor educativo de la creatividad. Para este fin organiza cursos, seminarios, talleres dirigidos a profesores/as, gestores/as, alumnos/as, empresarios/as y líderes sociales, programas de comunicación y sensibilización dirigidos a la universidad y a la sociedad y producción de materiales científicos y divulgativos, entre otros.
- **La Oficina de Cooperación al Desarrollo y Solidaridad** tiene como objetivo difundir y desarrollar los principios de solidaridad y cooperación entre la comunidad universitaria, tanto en el ámbito local como a nivel internacional, con la finalidad de hacer una universidad más humana y comprometida ante las desigualdades e injusticias del mundo que nos rodea. Su punto de información y sensibilización es el Rincón de la Solidaridad. Su página web es <http://www.uji.es/CA/serveis/ocds/>
- **La Oficina de Promoción y Evaluación de la Calidad (OPAQ)** es la unidad que se encarga de promover la mejora continua tanto de los procesos como en los servicios que se prestan en la Universitat Jaume I desde el enfoque de la calidad. Para ello da soporte y asesoramiento a los centros, departamentos y oficinas y servicios de la universidad y fomenta la participación en la mejora de los usuarios y usuarias, tanto internos como externos. Entre sus actividades cabe destacar: el seguimiento de los sistemas de gestión de la calidad según la norma ISO 9000, la realización de cartas de servicio y revisión de los indicadores, medición de la satisfacción del cliente y seguimiento de las propuestas de mejora, la evaluación de la universidad a partir del modelo EFQM, la difusión de las acciones de calidad, el desarrollo e implantación del sistema de garantía interna de la calidad, la promoción de la calidad entre la comunidad universitaria, etc. La información se puede consultar en su página web <http://www.uji.es/serveis/opaq/>
- **La Unidad Técnica de Armonización Europea (UTH)** tiene por objetivo continuar con la implementación que nos aproxima a las disposiciones de la Declaración de Bolonia y, por tanto, al desarrollo del Espacio Europeo de Educación Superior. Para ello la UTH da soporte a los proyectos piloto de armonización europea, desarrolla estrategias innovadoras que impulsen el cambio y realiza acciones de difusión entre la comunidad universitaria y de secundaria (cursos, jornadas, publicidad, etc.) entre otros. Se puede consultar su página web en <http://www.uji.es/CA/canals/eeu/>

- **El Gabinete de Planificación y Prospectiva Tecnológica (GPPT)** tiene por objetivo dar apoyo a los órganos de gobierno en la planificación universitaria, el desarrollo de proyectos institucionales y en la investigación, la aplicación, la formación la difusión y la innovación en nuevas tecnologías, tanto organizativas como informáticas. Así, gestiona el diseño organizativo de la institución alineado con el diseño de herramientas y servicios que incorporen las oportunidades que ofrecen las tecnologías en la estructura universitaria e integrarlas en ésta. También gestiona los proyectos de innovación tecnológica y la seguridad de la información, manteniendo un catálogo de proyectos y servicios permanentemente actualizado y adecuado a las necesidades de la institución, y al apoyo del modelo educativo y su financiación.
- **Servicio de Comunicación y Publicaciones (SCP)** es el órgano profesional encargado de la gestión de la imagen y la comunicación de la Universitat Jaume I, de forma que contribuye a la satisfacción de la visión estratégica de la universidad mediante una gestión eficaz de la comunicación y la imagen corporativas de la institución. Además, cuenta con un servicio de editorial propio que facilita el acceso a los/las estudiantes de los materiales educativos editados, permite el uso de sus instalaciones (estudio de radio, sala de prensa, etc.) Se puede consultar más información del servicio en <http://www.uji.es/serveis/scp/>
- **Oficina Técnica de Obras y Proyectos (OTOP)** es el servicio responsable de la construcción y conservación de los edificios de la universidad y depende orgánicamente del Vicerrectorado de Infraestructuras y PAS. Desde el momento de creación de la Universitat Jaume I se consideró conveniente que hubiese una oficina técnica, propia de la universidad, encargada de coordinar, ejecutar y dirigir todo el proceso de construcción del campus del Riu Sec, con el apoyo de las colaboraciones externas que fueran necesarias. Esta oficina técnica debería intervenir tanto en las fases de planificación y adquisiciones de terrenos, como en la de ejecución de los nuevos edificios y, al mismo tiempo, ser la encargada de la conservación de los edificios de la universidad. Respecto a la construcción de edificios, la OTOP elabora conjuntamente con los centros, departamentos, profesorado y servicios, los programas de necesidades de los nuevos edificios y las reformas de los existentes, según las directrices marcadas por el Vicerrectorado. Además, en la mayoría de los casos, se encarga de la redacción del proyecto arquitectónico y de la dirección de las obras, con el apoyo de ingeniería propia o externa para el desarrollo de las instalaciones. El personal técnico y de mantenimiento de la OTOP se encarga de la recepción de los nuevos edificios y de la puesta en funcionamiento de las instalaciones, así como de la coordinación de los traslados desde los otros edificios. También, la oficina técnica elabora los pliegos técnicos del mobiliario y equipamiento de los edificios y dirige la entrega y montaje. Respecto a la conservación y mantenimiento de edificios, la OTOP se encarga de realizar esta tarea en todos los edificios de la universidad, lo cual supone, por una parte, la resolución de las averías y deficiencias que se producen (reparación) y, por otra parte, la realización de las revisiones periódicas que sean necesarias de acuerdo con la normativa vigente, o de acuerdo con los criterios de la misma Oficina Técnica (prevención). También se coordinan y dirigen los trabajos menores de nuevos espacios, equipamiento e instalaciones que sea necesario introducir en los edificios a propuesta de los centros, departamentos, profesores y servicios y que sean aprobados por el Vicerrectorado. La Oficina Técnica canaliza las peticiones de los/las usuarios/as a través de una aplicación informática, las cuales son resueltas por el personal de mantenimiento propio, por las empresas externas de mantenimiento especializadas en cada instalación y contratadas por la universidad.
- **Instituto Tecnología Cerámica (ITC)** es un centro tecnológico y de investigación integrado en la Universitat Jaume I fruto del convenio entre ésta y la Asociación de Investigación de las industrias cerámicas (AICE). Perteneció a la Red de Institutos Tecnológicos de la Comunidad Valenciana y desde 1998 está acreditado oficialmente como centro de Innovación y Tecnología por la comisión Interministerial de Ciencia y Tecnología. Su objetivo principal desde su creación ha sido fomentar y desarrollar cuantas actividades contribuyan a mejorar el sector cerámico con vistas a aumentar su competitividad en los mercados nacional e internacional. Entre sus líneas de trabajo se encuentran: la potenciación de las líneas de investigación convergentes y acordes con las nuevas políticas europeas, la mejora de los servicios prestados a las empresas del sector cerámico con el fomento del uso de tecnologías innovadoras, la realización de actividades de difusión de los resultados de la investigación y la formación especializada.
- **El Servicio Central de Instrumentación Científica (SCIC)** se integra la infraestructura científica avanzada en el campo de la investigación experimental de la Universitat Jaume I, con el objeto de dar soporte a los grupos investigadores propios, así como a otras instituciones públicas o empresas privadas del entorno socioeconómico en el que se enmarca la Universidad. Las instalaciones del SCIC se encuentran en el Edificio de Investigación del Campus Riu Sec y su principal objetivo es poner a disposición de los diferentes departamentos, institutos y servicios de la universidad, así como de otros centros públicos o privados, una infraestructura instrumental avanzada en el campo de la investigación experimental. También trabaja por el desarrollo de la investigación metodológica propia en las técnicas experimentales necesarias para mejorar y ampliar las prestaciones, de acuerdo con las directrices de la política científica de la Universitat Jaume I y por proporcionar formación técnica especializada en sus ámbitos de competencia.
- **La Fundación Universitat Jaume I-Empresa (FUE)** de Castellón se crea en el año 1993 y entre sus objetivos destacan el promover, potenciar, canalizar y gestionar las relaciones Universidad-Sociedad y facilitar la comunicación, el conocimiento, el diálogo y la cooperación entre la universidad y el entorno socio-económico, público y privado. La FUE ofrece cursos específicos y prácticas formativas no obligatorias a estudiantes con el objetivo de desarrollar su empleabilidad (tanto por cuenta propia como ajena) y aumentar su inserción laboral. También gestiona la bolsa de trabajo desde el Centro Asociado Servef, especializado en ofertas y demandas de titulados/as y estudiantes universitarios, servicio que ha obtenido el certificado oficial de gestión ISO 9001:2000. Puede consultarse la información referente a la Fundación Universidad-Empresa en <http://www.fue.uji.es/>.
- **La Unidad de Igualdad** es un órgano de asesoramiento técnico del rectorado y tiene consideración de vicerrectorado. Dispone de un equipo de trabajo formado por personal técnico, con formación específica en materia de género e igualdad efectiva entre hombres y mujeres. Sus funciones son: velar por el cumplimiento de la legislación vigente en materia de igualdad efectiva entre hombres y mujeres, por el principio de trato y de oportunidades y la no discriminación por razón de sexo, en todos los ámbitos de la Universidad; promover la implantación de la transversalidad de género en todas las políticas universitarias; elaborar, implementar, hacer el seguimiento y evaluar los planes de igualdad de la UJI, previa realización de un diagnóstico de la situación de la situación en materia de igualdad, de las diferentes estructuras, áreas y colectivos de la Universidad; promover la docencia y la investigación en materia de igualdad de género; impulsar campañas de sensibilización y de información en materia de género e igualdad de oportunidades dirigidas al PDI, al PAS y al estudiantado de la Universidad; impulsar la transferencia del conocimiento en materia de género e igualdad de oportunidades desde la Universidad a la sociedad.

Además, la Universitat Jaume I cuenta con órganos que velan por la defensa y protección de los derechos e intereses de la comunidad universitaria como son el **Sindicatura de Agravios** y el **Consejo de estudiantes**, muy activo en nuestra universidad. Se puede consultar más información de ellos en <http://www.uji.es/CA/organs/sindic/> y <http://www.uji.es/organs/coest/>

8. Resultados previstos

Justificación de los indicadores
La realización de una estimación de indicadores relacionados con los resultados previstos del título es difícil. En primer lugar no existen referentes en la propia universidad relacionados con este tipo de estudios debido a la novedad de los mismos. Tampoco existen indicadores de este tipo en el resto de universidades públicas

españolas. El único título oficial de características similares sería el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Camilo José Cela del que no se dispone de información ya que todavía no ha producido graduados.

En este sentido se analizan los indicadores propuestos por tres de las titulaciones más afines al nuevo grado que se propone.
Graduado o Graduada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Jaume I.

Tasa de graduación: 69
Tasa de abandono: 8,5
Tasa de eficiencia: 95

Graduado o Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos por la Universidad Jaume I.

Tasa de graduación: 35
Tasa de abandono: 15
Tasa de eficiencia: 65

Graduado o Graduada en Ingeniería Informática por la Universidad Jaume I.

Tasa de graduación: 25
Tasa de abandono: 30
Tasa de eficiencia: 80

A la vista de los indicadores de los grados analizados y teniendo en cuenta que se espera una mejor nota de acceso, por el limitado número de plazas, se plantean los siguientes valores:

Denominación	Definición	Valor Estimado
Tasa de graduación	Porcentaje de estudiantes que finalizan la enseñanza en el tiempo previsto en el plan de estudios (d) o en año académico más (d+1) en relación con su cohorte de entrada.	45
Tasa de abandono	Relación porcentual entre el número total de estudiantes de una cohorte de nuevo ingreso que debieron obtener el título el año académico anterior y que no se han matriculado ni en ese año académico ni en el anterior.	15
Tasa de eficiencia	Relación porcentual entre el número total de créditos teóricos del plan de estudios a los que debieron haberse matriculado a lo largo de sus estudios el conjunto de estudiantes graduados en un determinado curso académico y el número total de créditos en los que realmente han tenido que matricularse.	80

Progreso y resultados de aprendizaje de los estudiantes

Según las Directrices generales propias para los nuevos estudios de grado aprobadas por el Consejo de Gobierno de la Universitat Jaume I el 2 de abril de 2008, en todos los títulos de grado se realizará, de forma obligatoria, un trabajo fin de grado así como prácticas externas.

La comisión que valore el trabajo fin de grado, por un lado, y el tutor y supervisor de las prácticas externas, realizarán una valoración de las competencias propias de la titulación mostradas por los estudiantes. Los resultados anuales permitirán realizar una valoración general del progreso y de los resultados de aprendizaje de los estudiantes de cada titulación.

El análisis y la revisión de estos datos lo realiza, en primer lugar, la Comisión de Titulación. El Vicedirector/a o Vicedecano/a de la titulación informará a la Junta de Centro, para su aprobación, de las propuestas de mejora o modificaciones del plan de estudio que puedan derivar de dicho análisis. La subcomisión del consejo de calidad, encargada de la revisión y seguimiento del sistema de garantía interna de la calidad, informará sobre dichas propuestas al Consejo de Gobierno, que es el órgano que las debe aprobar (ver procedimiento AUD01. Elaboración, revisión y mejora de la calidad de los planes de estudio oficiales).

9. Garantía de calidad

La Universitat Jaume I de Castellón dispone de un sistema de garantía interna de la calidad (SGIC), diseñado en el marco de la convocatoria de 2007 del programa AUDIT de la ANECA (Programa de reconocimiento de sistemas de garantía interna de calidad de la formación universitaria) y evaluado positivamente por la ANECA en mayo de 2009.

El sistema de garantía interna de calidad cuyo alcance abarca todos los títulos oficiales que se imparten en la Universitat Jaume I se encuentra actualmente en fase de implantación.

10. Calendario

Justificación

La implantación del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos se realizará de manera progresiva, siguiendo el siguiente calendario:

- **Curso 2012/13:** se implantará primer curso del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos.
- **Curso 2013/14:** se implantará segundo curso del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos.
- **Curso 2014/15:** se implantará tercer curso del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos.
- **Curso 2015/16:** se implantará cuarto curso del título de Graduado o Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Sistemas Interactivos.

Curso de implantación

2012/2013

Procedimientos de adaptación

ADAPTACIÓN A LOS NUEVOS PLANES DE ESTUDIO
--

El procedimiento seguido por la Universitat Jaume I para la adaptación a los nuevos planes de estudios, queda recogido en el SGIC de la UJI; más concretamente, en el procedimiento AUD22: Adaptación a los nuevos planes de estudios

No procede.

Enseñanzas que se extinguen por la implantación del siguiente título propuesto

El nuevo grado no extingue ningún título previo.
--