

1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Grado	Graduado o Graduada en Diseño Digital y Multimedia por la Universidad Antonio de Nebrija	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.

LISTADO DE MENCIONES

No existen datos

RAMA	ISCED 1	ISCED 2
Ciencias Sociales y Jurídicas	Diseño	Técnicas audiovisuales y medios de comunicación

NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA

AGENCIA EVALUADORA

Fundación para el Conocimiento Madrimasd

UNIVERSIDAD SOLICITANTE

Universidad Antonio de Nebrija

LISTADO DE UNIVERSIDADES

CÓDIGO	UNIVERSIDAD
052	Universidad Antonio de Nebrija

LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS

CÓDIGO	UNIVERSIDAD
No existen datos	

LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES

No existen datos

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
240	60	18
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
66	84	12

LISTADO DE MENCIONES

MENCIÓN	CRÉDITOS OPTATIVOS
No existen datos	

1.3. Universidad Antonio de Nebrija

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
28045888	Facultad de Comunicación y Artes

1.3.2. Facultad de Comunicación y Artes

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL	A DISTANCIA
Sí	No	No
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	TERCER AÑO IMPLANTACIÓN
40	40	40
CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN	TIEMPO COMPLETO	



40	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	45.0	90.0
RESTO DE AÑOS	45.0	90.0
	TIEMPO PARCIAL	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	12.0	45.0
RESTO DE AÑOS	12.0	45.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
http://www.nebrija.com/carreras-universitarias/pdf/reglamento-general-alumnado-v2.pdf		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	



2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
GENERALES
CG1 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.
CG2 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
CG3 - Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
CG4 - Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
CG5 - Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
CG6 - Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
CG7 - Adquirir un compromiso ético en el trabajo conociendo el ordenamiento jurídico, aplicado especialmente a la práctica profesional relacionada con la propiedad intelectual.
CG8 - Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
CG9 - Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
CG10 - Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
CG11 - Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
CG12 - Desarrollar y demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.
CG13 - Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
CG14 - Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
CG15 - Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
CG16 - Aplicar las competencias adquiridas durante el desarrollo del programa formativo.
CG17 - Aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos en el programa formativo durante el desarrollo de la actividad profesional.
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
No existen datos
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



CE1 - Conocer y comprender los conceptos básicos del ámbito del diseño visual, comunicación, empresa, derecho, informática, historia, economía como materias que influyen e interactúan con la creación de contenidos digitales.
CE2 - Conocer la evolución del diseño visual: características, relación con los usuarios e impacto de la tecnología en su desarrollo.
CE3 - Comprender el mundo actual a través del arte contemporáneo con especial referencia a los mensajes comunicativos y audiovisuales
CE4 - Conocer y aplicar los fundamentos del lenguaje audiovisual en la realización y análisis de productos audiovisuales.
CE5 - Conocer los fundamentos estéticos y técnicos de la composición fotográfica combinando un carácter teórico-práctico.
CE6 - Conocer y aplicar los conceptos básicos empresariales a la actividad desarrollada en el sector de las industrias culturales. Desarrollo de la innovación y el emprendimiento en este sector
CE7 - Manejar correctamente las tecnologías de la comunicación y las fases de planificación, diseño, codificación e implementación de sitios web.
CE8 - Conocer los principios básicos de la programación informática.
CE9 - Conocer las técnicas de creación artística, teorías del color y la forma.
CE10 - Conocer la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos y su aplicación.
CE11 - Crear y desarrollar elementos gráficos, imágenes, audiovisuales y digitales.
CE12 - Conocer y aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes.
CE13 - Conocer y aplicar las técnicas esenciales del modelado y la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño.
CE14 - Diseñar y editar contenidos digitales.
CE15 - Conocer los principios fundamentales de la construcción de un guion y establecer los mecanismos para su adaptación a las diferentes plataformas transmedia.
CE16 - Conocer y aplicar los fundamentos y métodos creativos en la generación de ideas en los proyectos de diseño visual y contenidos de creación digital.
CE17 - Diseñar y aplicar métodos de evaluación de la usabilidad en entornos digitales.
CE18 - Aplicar técnicas de redacción creativa en la construcción de relatos.
CE20 - Idear, ejecutar, presentar y defender un proyecto propio que recoja los conocimientos adquiridos en el programa formativo.

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo I.

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

4.2. Requisitos de acceso y criterios de admisión

4.2.1 Requisitos de acceso

Las vías de acceso al Grado en Diseño Digital y Multimedia se describen a continuación, además la Universidad Antonio de Nebrija, hará pública en su web la oferta de plazas disponibles para el primer curso de Grado en Diseño Digital y Multimedia, distribuyendo como mejor considere el número de plazas adjudicada para cada modalidad del estudio.

1. Podrán solicitar la admisión aquellos estudiantes en posesión del título de bachiller que hayan superado las Pruebas de Acceso a la Universidad conforme a 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.

2. Asimismo, y conforme a lo establecido en el RD 412/2014, podrán solicitar la admisión a la universidad los siguientes estudiantes:

a) Titulados en Bachillerato Europeo o en Bachillerato Internacional.

b) Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios de Bachillerato o Bachiller procedentes de sistemas educativos de Estados miembros de la Unión Europea o de otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad.



c) Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios homologados al título de Bachiller del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en sistemas educativos de Estados que no sean miembros de la Unión Europea con los que no se hayan suscrito acuerdos internacionales para el reconocimiento del título de Bachiller en régimen de reciprocidad, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4 del RD 412/2014.

d) Estudiantes en posesión de los títulos oficiales de Técnico Superior de Formación Profesional, de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño o de Técnico Deportivo Superior perteneciente al Sistema Educativo Español, o de títulos, diplomas o estudios declarados equivalentes u homologados a dichos títulos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4 del RD 412/2014.

e) Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios, diferentes de los equivalentes a los títulos de Bachiller, Técnico Superior de Formación Profesional, Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, o de Técnico Deportivo Superior del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en un Estado miembro de la Unión Europea o en otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad, cuando dichos estudiantes cumplan los requisitos académicos exigidos en dicho Estado miembro para acceder a sus Universidades.

f) Personas que hayan superado la prueba de acceso a la universidad de mayores de 25 años.

g) Personas que hayan superado la prueba de acceso a estudios oficiales de Grado para mayores de 40 años, mediante acreditación de experiencia laboral o profesional. Los procedimientos para la admisión por esta vía están reflejados en el "¿POA_9 Procedimiento acceso mayores de 40 años"

h) Personas que hayan superado la prueba de acceso a la universidad de mayores de 45 años.

i) Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Grado, Máster o título equivalente.

j) Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Diplomado universitario, Arquitecto Técnico, Ingeniero Técnico, Licenciado, Arquitecto, Ingeniero, correspondientes a la anterior ordenación de las enseñanzas universitarias o título equivalente.

k) Estudiantes que hayan cursado estudios universitarios parciales extranjeros o españoles, o que habiendo finalizado los estudios universitarios extranjeros no hayan obtenido su homologación en España y deseen continuar estudios en una universidad española. En este supuesto, será requisito indispensable que la Universidad Antonio de Nebrija les haya reconocido al menos 30 créditos ECTS.

l) Estudiantes que estuvieran en condiciones de acceder a la universidad según ordenaciones del Sistema Educativo Español anteriores a la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre.

- En caso de alumnos con necesidades educativas especiales derivadas de discapacidad, se evaluará la necesidad de posibles adaptaciones curriculares, itinerarios o estudios alternativos.

4.2.2 Criterios de Admisión

En la Universidad Antonio de Nebrija, se llevarán a cabo los procedimientos de admisión establecidos por la legislación universitaria con particular referencia a los principios rectores del acceso a la universidad española: igualdad, mérito, capacidad, accesibilidad universal y ajuste a los criterios del Espacio Europeo de Educación Superior.

Forma y plazos de presentación de solicitudes de admisión.

Para solicitar la admisión en cualquier estudio universitario oficial de Grado de la Universidad será necesario cumplimentar la correspondiente solicitud de admisión a través de la página web de la Universidad, o bien solicitarla en cualquiera de los campus universitarios dentro de los plazos establecidos por el Departamento de Desarrollo Universitario.

Documentación necesaria para la admisión a los estudios de Grado.

a) Estudiantes con Pruebas de Acceso a la Universidad (procedentes de Bachillerato y pruebas de acceso a la universidad para mayores de 25 años):

Quienes hayan concurrido a las Pruebas de Acceso a la Universidad deberán aportar:

- Copia del DNI o documento acreditativo.
- Tarjeta con la calificación de las Pruebas de Acceso a la Universidad.
- Certificación académica personal de las calificaciones obtenidas en bachillerato.
- Tasas de Traslado de Expediente sellada por la Secretaría de la Universidad donde se haya realizado la selectividad.



b) Estudiantes en posesión de un título, diploma o estudio equivalente al título de Bachiller de sistemas educativos de Estados miembros de la Unión Europea o de otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad. Titulados y tituladas en Bachillerato Europeo o en Bachillerato Internacional.

- Copia del Pasaporte o documento acreditativo.
- Credencial del cumplimiento de los requisitos expedida por la UNED o por el organismo que se determine.
- Tarjeta de calificación obtenida en las Pruebas de Acceso a la Universidad, en su caso.
- Acreditación del nivel de B1 en lengua castellana en el caso de estudiantes cuya nacionalidad no se corresponda con países de habla hispana. (Se validará la acreditación del nivel a través de los títulos oficiales admitidos por la tabla de certificados admitidos por ACLES) http://www.acles.es/multimedia/enlaces/24/files/fichero_161.pdf

c) Estudiantes procedentes de Ciclos Formativos de Grado Superior, Formación Profesional de segundo Grado:

Estos estudiantes deberán aportar:

- Copia del DNI o documento acreditativo.
- Certificación académica personal con indicación de las calificaciones obtenidas y la calificación numérica final.
- Título o el resguardo de haber pagado los derechos de expedición del título.
- En su caso, documento en el que conste el resultado de la Fase Específica de las Pruebas de Acceso a la Universidad.

d) Titulados universitarios:

- Copia del DNI o documento acreditativo.
- Certificación académica con las calificaciones de cada una de las asignaturas cursadas y la calificación media final.
- Título o resguardo de haber pagado los derechos de expedición del título.

En el caso de estudiantes con titulaciones extranjeras homologadas, deberán aportar la siguiente documentación:

- Copia del Pasaporte, DNI o documento acreditativo.
- Homologación del título universitario.
- Equivalencias de notas medias de estudios realizados en centros extranjeros. La universidad podrá comprobar las calificaciones a través de la aplicación <http://notasmedias.aneca.es> <<http://notasmedias.aneca.es>> disponible para estudiantes y centros.
- Acreditación del nivel de B1 en lengua castellana en el caso de estudiantes cuya nacionalidad no se corresponda con países de habla hispana. (Se validará la acreditación del nivel a través de los títulos oficiales admitidos por la tabla de certificados admitidos por ACLES) http://www.acles.es/multimedia/enlaces/24/files/fichero_161.pdf

e) Estudiantes procedentes de ordenaciones educativas anteriores que no se hayan presentado a la fase general de las Pruebas de Acceso a la Universidad, reguladas en el Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre:

- Estudiantes del COU anterior al curso 1974-75 y estudiantes que hayan superado Bachiller Superior con examen de estado: copia del DNI, libro de calificaciones y la tarjeta de calificación de la fase específica de las Pruebas de Acceso a la Universidad, en su caso.
- Estudiantes que hayan superado el Bachiller Superior, PREU y la Prueba de madurez: copia del DNI, libro de calificaciones, la tarjeta de la Prueba de madurez y la tarjeta de calificación de la fase específica de las Pruebas de Acceso a la Universidad, en su caso.

f) Estudiantes con reconocimiento parcial de estudios de extranjeros:

Estos estudiantes deberán presentar la siguiente documentación, traducida y legalizada oficialmente, en su caso:

- Impreso de solicitud de reconocimiento.
- Copia del Pasaporte o documento acreditativo.
- Certificación académica acreditativa del nivel y clase de estudios realizados, expedida por el Centro oficial correspondiente, en la que se haga constar, al menos, los siguientes datos: asignaturas cursadas, sus créditos o carga horaria de cada una de ellas, calificación y tabla o baremo de calificaciones.
- Plan de estudios o cuadro de materias de la titulación a la que pertenecen las asignaturas objeto de reconocimiento, con indicación expresa de la duración de aquellos estudios en años académicos y las asignaturas que lo integran, y con sello original del Centro de procedencia, o en su defecto la documentación solicitada en el procedimiento de reconocimiento de créditos.
- Programas de las asignaturas, con detalle del contenido y amplitud (horas y créditos) con que han sido cursadas, y con sello original del Centro de procedencia o en su defecto la documentación solicitada en el procedimiento de reconocimiento de créditos.
- Acreditación del nivel de B1 en lengua castellana en el caso de estudiantes cuya nacionalidad no se corresponda con un país de habla hispana. (Se validará la acreditación del nivel a través de los títulos oficiales admitidos por la tabla de certificados admitidos por ACLES)

http://www.acles.es/multimedia/enlaces/24/files/fichero_161.pdf

- Equivalencias de notas medias de estudios realizados en centros extranjeros. La universidad podrá comprobar las calificaciones a través de la aplicación <http://notasmedias.aneca.es> <<http://notasmedias.aneca.es>> disponible para estudiantes y centros.

i) Estudiantes que soliciten admisión por cambio de universidad y/o de estudios.

Los estudiantes procedentes de otras Universidades deberán presentar la siguiente documentación:

- Copia del DNI o documento acreditativo



- Copias selladas por la universidad de origen de los programas oficiales de contenidos y competencias, o guías docentes, de las diferentes asignaturas superadas o en su defecto la documentación solicitada en el procedimiento de reconocimiento de créditos
- Certificado académico personal de los estudios universitarios iniciados con nota media en base 10 conforme a lo establecido en el Real Decreto 1125/2003 (BOE 18/09/2003).
- Fotocopia del BOE donde figure publicado el plan de estudios de la titulación que está cursando.

j) Acceso a la Universidad mayores de 45 años.

- Copia del DNI o documento acreditativo
- Certificado que acredite la superación de la Prueba de Acceso para Mayores de 45 años (prueba realizada en la Universidad Antonio de Nebrija)

k) Acceso a la Universidad mayores de 40 años.

- Copia del DNI o documento acreditativo
- Informe positivo tras la valoración en la Universidad Antonio de Nebrija de todos los requisitos establecidos en el art 16 RD 412/2014.

Sólo se llevarán a trámite las candidaturas de aquellos alumnos que hayan presentado la documentación requerida en los plazos establecidos por el Departamento de Admisiones. Además se solicitará al alumno toda la información adicional que se considere oportuna para conocer la idoneidad del candidato al título de Grado.

Pruebas de Admisión

A efectos de pre admisión y admisión, la evaluación del candidato se efectuará de 0 a 10 puntos teniendo en cuenta los siguientes criterios y porcentajes:

Expediente/certificado académico de la vía de origen del alumno: 60%

Prueba psicotécnica tipo test: 10%

Esta prueba consiste en un test de evaluación de competencias/habilidades relacionadas con: habilidades en el trabajo intelectual, actitudes hacia la cooperación y el trabajo en equipo, la gestión del tiempo y los recursos. Trataremos de determinar si el candidato posee la suficiente motivación, formación y conocimientos, habilidades, aptitudes, destrezas de comunicación, actividades extracurriculares e intereses de futuro necesarias para ser admitido como estudiante de Grado en Diseño Digital y Multimedia en la Universidad Antonio de Nebrija.

Prueba de nivel de inglés: 10%

A las competencias establecidas en el Grado en Diseño Digital y Multimedia, se ha añadido una relativa al conocimiento adecuado de la lengua inglesa tanto oral como escrita. Para ello, el Vicerrectorado de Ordenación Académica, ha establecido una serie de estrategias de naturaleza diversa para facilitar la adquisición de dicha competencia por parte de los estudiantes, entre las que se encuentran la utilización de materiales en lengua inglesa o la programación de asignaturas en lengua inglesa.

Con el fin de conocer el nivel real de conocimientos de la lengua inglesa por parte de los estudiantes, el Instituto de Lenguas Modernas diseñará una prueba de posicionamiento del idioma. A partir de los resultados de esta prueba, los alumnos irán cursando de manera simultánea al Grado elegido, en función del posicionamiento que cada alumno tiene, el *¿Diploma in English Professional Skills¿*.

Las pruebas de nivel de inglés consisten en un examen escrito con preguntas tipo test, de comprensión oral y escrita, y uso de la lengua con una duración 60 minutos. Son de carácter presencial u online y se realizan en aulas informáticas de cada campus, con profesores del Instituto de Lenguas Modernas. En función de los resultados de esta prueba, se posicionará al alumno en el nivel correspondiente. El nivel mínimo al que podrá acceder en el inicio es el B1.

El alumno que decida cursar las asignaturas en inglés deberá alcanzar en la prueba un nivel B2 para garantizar que este idioma pueda ser la lengua vehicular de su programa académico y, por tanto, que pueda alcanzar las competencias adheridas a cada asignatura. De no superar esta prueba de nivelación, el alumno deberá cursar las asignaturas en castellano.

No será necesario que el candidato realice la prueba de posicionamiento de idiomas si entrega documento que acredite el nivel de inglés. Se validará la acreditación del nivel a través de los títulos oficiales admitidos por la tabla de certificados admitidos por ACLES) http://www.acles.es/multimedia/enlaces/24/files/fichero_161.pdf, y además serán revisados por el Instituto de Lenguas Modernas.

Prueba específica de conocimientos sobre el Grado en Diseño Digital y Multimedia. Se realiza tipo test y consta principalmente sobre contenidos específicos de algunas de las principales áreas de conocimiento general (principios básicos del diseño, conocimiento sobre la creación de contenidos, principios básicos del ámbito multimedia y digital) que se van a cursar en la titulación elegida por el candidato, además de otros elementos comunes a todas las titulaciones. Esta prueba ponderará el 20 % del total.



Entrevista personal: como estrategia para conocer las características de los aspirantes, desde el departamento de orientación psicopedagógica, a manera de diagnóstico a todos los candidatos aplicaremos una prueba de personalidad que explora las áreas emocional, intelectual, social y de normas y valores de cada candidato estudiante de Grado en Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Antonio de Nebrija.

En el caso que un aspirante presente algún indicador clínico, se realizará una entrevista de profundización con los psicólogos de Departamento de Orientación Psicopedagógica, y si es necesario, se remitirá para valoración clínica por parte de los docentes especialistas en Psiquiatría o/y Psicología Clínica.

Todas las pruebas, los expedientes de los alumnos serán evaluados y valorados por La Comisión de Admisiones de Grado, teniendo en cuenta los criterios reflejados en el "PGA_11 Procedimiento para el Funcionamiento de la Comisión de Admisiones de Grado", que forman parte de la Normativa Interna que regula el acceso de los candidatos a la Universidad.

La Comisión de Admisiones se reunirá según necesidades y comunicara el resultado de la admisión al candidato a través de email, teléfono y carta para que pueda proceder a la matriculación

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

4.3 Apoyo y orientación a estudiantes, una vez matriculados

4.3.1 Matrícula

Una vez que el alumno ha sido admitido procederá a realizar la matriculación que consta de las siguientes fases:

Derechos de inscripción anual

Los candidatos deben realizar la reserva de plaza. Esta pre-matrícula económica garantiza la plaza del candidato en la Universidad. Estos no se devolverán salvo los alumnos que están admitidos condicionalmente, o no superen los requisitos legales de acceso.

Matrícula

Los candidatos pre matriculados que deseen formalizar su matrícula académica en la Universidad deberán, dentro de los plazos señalados, seguir los siguientes pasos:

1.- Entrega de documentación: acreditar que cumple con los requisitos establecidos por la legislación universitaria española para poder iniciar estudios universitarios.

2.- Formalización del proceso de matrícula vía Internet: El servicio de auto matrícula de la página Web de la Nebrija permite a los estudiantes admitidos realizar todos los trámites académicos, económicos y administrativos, en los plazos establecidos. Para ello, recibirán, junto con su carta de admisión, la clave de acceso y contraseña personal necesarios para poder realizar su auto matrícula. Formalizada la automatrícula el candidato adquiere la condición de alumno de la Universidad Nebrija.

Plazos para realizar matrícula

1.- La matrícula se realizará con carácter anual del 1 de julio al 30 de septiembre para las titulaciones que comienzan el curso en septiembre. Se abrirá con carácter excepcional un periodo extraordinario para los alumnos que quieran comenzar los estudios en el segundo semestre, la matriculación deberá realizarse antes de la realización de los exámenes parciales del segundo semestre.

2.- Para el resto de las titulaciones cuyo comienzo no coincide con el curso académico ordinario de septiembre, la matrícula deberá realizarse al menos con una semana de antelación al comienzo del curso.

Matrícula condicional en estudios de Grado

Aquellos estudiantes con estudios extranjeros no universitarios pendientes de homologación podrán ser admitidos en la Universidad de forma condicionada al cumplimiento de los requisitos establecidos por la normativa vigente.

Resuelto el procedimiento de homologación, el alumno deberá presentar la documentación que así lo acredite. En caso de no hacerlo, su admisión y matrícula, así como los exámenes realizados, en su caso, quedarán sin efecto.

En el "POA7 Procedimiento de matrícula condicionada" recoge todos los casos que se acogen a esta modalidad.



Número máximo y mínimo de créditos de matrícula en estudios de Grado.

Los estudiantes podrán matricularse:

En estudios de Grado de un mínimo de 12 y un máximo de 90 ECTS por curso académico en el caso de estudios a tiempo completo y de un mínimo de 12 y un máximo de 50 ECTS para aquellos que lo cursen a tiempo parcial.

La Dirección del Departamento Académico podrá autorizar la matriculación en un número diferente de créditos por razones excepcionales.

Modificación de matrícula

Se entiende por modificación de matrícula cualquier cambio que se produzca en la matrícula de un estudiante.

Si el alumno, estando matriculado en una determinada titulación, materia, opción o programa decidiera cambiar su matrícula, deberá solicitarlo mediante escrito dirigido a la Secretaría de Cursos para su autorización. Dichas solicitudes deberán ser aprobadas por el Departamento Académico.

Se establece un plazo máximo de 15 días después del comienzo efectivo del curso académico y/o del segundo semestre para solicitar estos cambios. Superado este plazo, el alumno no podrá realizar cambios en su matrícula.

Los estudiantes que deseen cambiar la modalidad en la que cursan una titulación, desde la modalidad presencial a la modalidad a distancia o viceversa, deberán solicitarlo por escrito a Secretaría de Cursos que lo autorizará o no contando previamente con el informe del Departamento.

4.3.2 Curso de introducción y adaptación a la Universidad

La Universidad Antonio de Nebrija organiza para los alumnos de nuevo ingreso, antes del comienzo oficial de las clases, un *Curso de introducción y adaptación a la Universidad*. En estas jornadas se introduce al alumno en la estructura de la Universidad y en el estudio de la titulación que han decidido cursar. Asimismo, se complementa con formación específica de apoyo a sus futuras asignaturas del primer curso y presentaciones en las que diferentes departamentos de la Universidad explican su funcionamiento y accesibilidad. Durante este curso se presenta a los alumnos al profesor que será su tutor, generalmente un profesor a tiempo completo del departamento académico responsable de la titulación.

Los estudiantes, una vez matriculados, contarán con un tutor por cada grupo que se encargará de hacer un seguimiento personalizado de la evolución académica de todos los alumnos. Esta tarea es especialmente importante en el inicio del primer curso, cuando los alumnos acaban de incorporarse a la Universidad.

La Guía de Actividad Docente (Anexo Sistema de Garantía de Calidad) de la Universidad Antonio de Nebrija, describe las funciones de los tutores. A continuación se transcribe el apartado referente a los tutores:

4.3.3 Tutores

El Director del Departamento o el Jefe de Estudios designa el tutor/a de cada grupo al comienzo de curso. Sus funciones son las siguientes:

Ser un referente real para cada alumno. La responsabilidad del tutor es dar ejemplo, animar, estimular y dirigir el aprendizaje de sus tutorados. En el día a día debe aclarar dudas, orientar esfuerzos, transmitir la idea de la solidez de la enseñanza y de la institución.

Asimismo el tutor deberá reunirse de forma individual con sus tutorados tantas veces como fuera conveniente y, al menos, una vez al semestre. Para todo ello el tutor debe comunicar a principio de curso las horas de atención a sus tutorados.

Es importante que los tutores de los estudiantes de tercer y cuarto curso estén en comunicación permanente con el Centro de Asesoramiento Profesional (CAP) para conocer la orientación profesional de los alumnos y las actividades de búsqueda de prácticas que realiza cada uno de sus tutorados.

Por último, cuando así lo estime conveniente, el tutor deberá poner en conocimiento de las familias de sus tutorados su identidad y teléfono de contacto.

Coordinar los temas comunes con todos los profesores del grupo. En este sentido debe mantenerse informado por el resto de los profesores del grupo y tomar las medidas oportunas, en su caso, sobre posibles incidencias como faltas reiteradas de asistencia, bajo rendimiento, etc.

A su vez, debe informar a sus tutorados sobre las recomendaciones que las Reuniones de Coordinación y Evaluación Académica han hecho sobre su aprendizaje, su rendimiento y su actitud en las diferentes asignaturas y actividades.

Facilitar la comunicación de los Directores de Departamento, Jefes de Estudio y de la Secretaría de Cursos con los estudiantes. Este profesor informa a los estudiantes de las comunicaciones urgentes (conferencias, seminarios, etc.).

La libertad de acción del tutor para cumplir sus responsabilidades es amplia, responsabilizándose ante el Director de Departamento / Jefe de Estudios y siempre bajo su supervisión.

Se recomienda al profesorado realizar esta función tutorial para participar con mayor intensidad en la motivación, la generación de expectativas y los logros de sus estudiantes.



Dentro del Departamento de Atención Integral al Alumno, se ha creado recientemente el Servicio de Orientación al Estudiante cuyo objetivo es prestar ayuda a cualquier miembro de la Comunidad Universitaria que en determinado momento pueda encontrarse en una situación que sienta difícil de superar sin apoyo.

- Ofrece la posibilidad de expresar y comentar la situación personal a un psicólogo/psicopedagogo con experiencia que puede aconsejar al estudiante, valorando si se trata de un problema menor o si puede requerir más intervención especializada y seguimiento, todo ello garantizando la total confidencialidad y reserva.
- Se accede por derivación del tutor del grupo, que es generalmente la persona con la que el estudiante tiene el contacto diario y que puede detectar la necesidad de asesoramiento psicológico más allá de lo que éste pueda proporcionarle.

Además de los tutores y de los miembros del Servicio de Orientación al Estudiante, los estudiantes contarán con el apoyo de la Secretaría de Cursos General para temas administrativos, de horarios, matriculación, etc. También, con la Secretaría Académica de la Facultad, con el Director de la titulación, la Vicedecana y el Decano. Asimismo, podrán ayudarles en todo lo necesario, una vez matriculados, el Departamento de Sistemas y Servicios Informáticos, el Departamento Internacional, el Departamento de Infraestructuras y Servicios o, entre otros, el Departamento de Promoción y Admisiones.

Bloque académico

- Bienvenida institucional: A su llegada a la Universidad Antonio de Nebrija el rector, o la persona del equipo rectoral en quien éste delegue, inaugurará el periodo de formación de los estudiantes en nuestra universidad.
- Asignaturas: Los alumnos cursarán asignaturas las asignaturas correspondientes durante este periodo de presencialidad.
- TFG: Cuando la fase presencial del programa coincida con la fase final del mismo:
- Finalización: Los estudiantes deberán llegar a la fase presencial del programa con el TFG casi finalizado. Dedicarán estos últimos días, aprovechando su estancia en Madrid para perfeccionar los aspectos finales del trabajo.
- Tutorización y defensa ante tribunal:

Los alumnos mantendrán a su llegada una última reunión/entrevista con el tutor de su trabajo de fin de programa, con el fin de recibir las últimas orientaciones para su defensa durante su estancia en Madrid.

Los estudiantes realizarán la defensa de estos trabajos antes los tribunales evaluadores constituidos a tal efecto e integrados por profesores de la Universidad Antonio de Nebrija y en su caso también por profesores de otras universidades.

Cuando la fase presencial no coincida con esta defensa, se realizará de forma sincrónica a través de la herramienta de Blackboard Collaborate.

- Graduación: Los estudiantes pondrán fin a su estancia académica con la graduación del programa si hubieran superado todas las pruebas establecidas a tal fin.

Bloque profesional

- Actividades outdoor: El objetivo de esta actividad es realizar un conjunto de actividades al aire libre orientadas al conocimiento humano de sus compañeros y de los valores de la Universidad Antonio de Nebrija: esfuerzo, sacrificio, intensidad, diversidad, espíritu de equipo y colaboración.
- Visitas técnicas e institucionales: Servirán de ejemplo de la intensa relación de la Universidad Antonio de Nebrija con las empresas e instituciones del más alto nivel en el campo objeto del programa.
- Encuentros con personalidades (Integrado con la docencia): El objetivo de estos encuentros con destacados profesionales, altos funcionarios del Estado, intelectuales y miembros del poder ejecutivo o legislativo es transmitir a los estudiantes una percepción clara del prestigio y el alto nivel de las relaciones institucionales de la Universidad Antonio de Nebrija.
- Seminarios de relevancia: Se ofrecerá la oportunidad de asistir a talleres o cursos fuera del plan de estudios dedicado a un tema de máxima actualidad profesional en el ámbito de conocimiento del programa.
- Encuentros con antiguos alumnos: Los estudiantes podrán participar en los encuentros con antiguos alumnos del programa que cursan y si fuera de interés con antiguos alumnos de otros programas de la Universidad. Este encuentro estará orientado a la activación de una red de contactos profesionales integrada por los antiguos alumnos de la Universidad Antonio de Nebrija.

Bloque de ocio

Estas actividades se pueden agrupar por bloques temáticos (cultura, gastronomía, espectáculos, eventos deportivos, otros). Los Directores de Programa decidirán las actividades que consideren, según la oferta de Clubes de cada año (deportes, viajes, naturaleza y aventura, voluntariado, emprendedores, arquitectura, diseño, arte, etc.) más interesantes para recomendar a los estudiantes.

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

4.4 Sistemas de Transferencia y Reconocimiento de Créditos



Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales No Universitarias

Mínimo	0 ECTS
Máximo	0 36 ECTS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

Mínimo	0
Máximo	36 ECTS

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación Experiencias Laboral y Profesional

Mínimo	0 ECTS
Máximo	36 ECTS

Conforme señala el art. 13 RD 1393/2007 de 29 de octubre, modificado posteriormente por el RD 861/2010 y por el RD 195/2016, los alumnos matriculados en la Universidad Antonio de Nebrija podrán solicitar reconocimiento o transferencia de créditos cursados en esta u otra Universidad.

Se entiende por reconocimiento la aceptación por parte de la Universidad Antonio de Nebrija de los créditos que, habiendo sido obtenidos en unas enseñanzas oficiales, en ésta u otra Universidad, son computados en otras distintas a efectos de obtención de un título oficial.

Asimismo la transferencia de créditos implica la inclusión en los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante, de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en ésta u otra Universidad, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

Se podrán reconocer créditos en las nuevas enseñanzas en los siguientes casos:

1. Siempre que el título al que se pretende acceder pertenezca a la misma rama de conocimiento, serán objeto de reconocimiento un número de créditos que sea al menos 15 por ciento del total de los créditos del título, correspondiente a materias de formación básica de dicha rama.
1. Los créditos cursados en enseñanzas universitarias conducentes a la obtención de otros títulos, a los que se refiere el artículo 34.1 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, modificada por la Ley Orgánica 4/2007 de 12 de abril.
1. La experiencia laboral y profesional acreditada siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes al título.
1. En este sentido, se tomarán como criterio académico general los perfiles definidos para el título de modo que serán objeto de reconocimiento la experiencia acreditada como diseñador visual, diseñador 3D, creador de productos digitales y web y narrador de entornos virtuales.

Tales perfiles están asociados a competencias específicas y generales que serán tomadas en cuenta para el reconocimiento total de los créditos, de manera que si se solicita el reconocimiento de créditos de una persona que posea experiencia, por ejemplo, en el guion transmedia o en el entorno 3D se reconocerán sólo un número de créditos equivalente a las materias relacionadas con dicho perfil. Se evitará también el reconocimiento si dicha experiencia por parte del estudiante hubiera sido breve. Por lo tanto la comisión de reconocimiento de créditos valorará un equilibrio entre características de esa experiencia, ámbito donde se ha desarrollado, labores ejercidas y duración de las mismas.

La Universidad Nebrija pondrá especial cuidado en el proceso de reconocimiento de créditos por experiencia profesional, que se aplicará con un criterio restrictivo y una correlación clara entre experiencia y competencias reconocidas, para un desarrollo correcto y ordenado del nuevo escenario legal, y en el marco de las instrucciones emanadas de la Agencia Evaluadora tanto en los procesos de verificación como con vistas a los procesos de acreditación de los títulos.



Procedemos a indicar en la siguiente tabla qué parte del plan de estudios puede estar afectada por reconocimiento relacionado con experiencia profesional, en cada perfil del título.

PERFIL PROFESIONAL. Experiencia previa en este perfil laboral que servirá para proceder al estudio de reconocimiento de créditos, si se considera que se desarrollan las competencias generales y específicas definidas en la asignatura relacionada	ASIGNATURAS DEL PLAN DE ESTUDIOS SUSCEPTIBLES DE ESTUDIO DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS	DURACIÓN Duración mínima de la experiencia profesional previa	.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS PROPIAS DE LAS ASIGNATURAS SEÑALADAS
Diseñador visual	<p>Expresión gráfica: color y forma Tipografía Pensamiento creativo Historia del diseño visual</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseño vectorial <p>Técnicas de ilustración digital Nuevas tecnologías y sociedad de la información Fotografía: composición y estética Propiedad intelectual y protección de datos Tratamiento y retoque digital de la imagen Diseño de aplicaciones web y móviles Empresa y emprendimiento en industrias culturales Diseño Editorial Identidad corporativa e imagen de marca Dirección de Arte Diseño de Portfolio</p>	6 meses	Para el reconocimiento de créditos de esta asignatura la experiencia profesional debe acreditar que se alcanzan las competencias relacionadas. Las competencias afines están relacionadas con el diseño visual, gráfico, editorial, web o digital, la creatividad y la dirección de arte, el diseño de infografía y rotulación o el desarrollo de aplicaciones móviles. La experiencia citada permite un conocimiento de los criterios que determinan el campo del diseño visual.	<p>CE1 CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE9 CE10 CE11</p> <p>1.</p> <p>CE14 CE15 CE16 CE18 CO1 CO9 CO11 CO16 CO17 CO19 CO20 CO21 CO22</p>
Diseñador 3D	<p>Expresión gráfica: color y forma</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseño vectorial <p>Nuevas tecnologías y sociedad de la información Fotografía: composición y estética Propiedad intelectual y protección de datos Tratamiento y retoque digital de la imagen Empresa y emprendimiento en industrias culturales Modelado y texturizado 3D Escenarios virtuales y robótica Animación 2D y 3D Articulación de personajes (Rigging) Diseño de aplicaciones web y móviles Diseño de videojuegos Cinemática de videojuegos Arte y literatura para videojuegos Identidad corporativa e imagen de marca Dirección de Arte Diseño de Portfolio</p>	6 meses	Para el reconocimiento de créditos de esta asignatura la experiencia profesional debe acreditar que se alcanzan las competencias relacionadas. Las competencias afines están relacionadas con el diseño 3D, la animación, el modelado, la escenografía virtual, la robótica y el desarrollo de aplicaciones web. La experiencia citada permite un conocimiento de los criterios que determinan el campo del diseño tridimensional y la animación.	<p>CE1 CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE9 CE10 CE11 CE13 CE18 CO1 CO2 CO3 CO4 CO7 CO8 CO9 CO12 CO15 CO17 CO19 CO20 CO21 CO22</p>
Creador de productos digitales y web	<p>Escritura creativa Narrativa audiovisual Pensamiento creativo Nuevas tecnologías y sociedad de la información Propiedad intelectual y protección de datos Arquitectura web Redacción y edición en medios digitales Empresa y emprendimiento en industrias culturales Lenguajes de programación Diseño web y usabilidad Edición digital Realización audiovisual</p>	6 meses	Para el reconocimiento de créditos de esta asignatura la experiencia profesional debe acreditar que se alcanzan las competencias relacionadas. Las competencias afines están relacionadas con el desarrollo de aplicaciones web y móvil, el diseño y la arquitectura web, el diseño y la usabilidad digital, la sonorización de proyectos audiovisuales, el guion y la postproducción de los mismos. La experiencia citada permite un conocimiento de los criterios que	<p>CE1 CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE12 CE14 CE15 CE16 CE17 CE18 CO1 CO3 CO4 CO5 CO6 CO9 CO14 CO15 CO16 CO17 CO19 CO20 CO21 CO22</p>



	<p>Diseño de aplicaciones web y móviles Música y sonido en proyectos digitales</p> <p>Diseño Editorial Identidad corporativa e imagen de marca Diseño de Portfolio Programación avanzada Posicionamiento en buscadores Diseño de Interfaces</p>		determinan el campo del diseño de productos digitales y web.	
Narrador de entornos virtuales	<p>Escritura creativa Narrativa audiovisual Pensamiento creativo Nuevas tecnologías y sociedad de la información Propiedad intelectual y protección de datos Redacción y edición en medios digitales Empresa y emprendimiento en industrias culturales Storyline y guin aplicado Edición digital Guion transmedia e interactivo Contenidos aplicados a la realidad virtual Narración en videojuegos Arte y literatura para videojuegos</p>	6 meses	<p>Para el reconocimiento de créditos de esta asignatura la experiencia profesional debe acreditar que se alcanzan las competencias relacionadas. Las competencias afines están relacionadas con la redacción y edición de contenidos, la elaboración de guiones, el diseño de interacciones, gestión de redes sociales. La experiencia citada permite un conocimiento de los criterios que determinan el campo de la creación de contenidos digitales.</p>	CE1 CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE14 CE15 CE16 CE18 CO4 CO5 CO10 CO11 CO12 CO13 CO15 CO16

La Universidad Antonio de Nebrija pondrá especial cuidado en el proceso de reconocimiento de créditos por experiencia profesional, que se aplicará con un criterio restrictivo y una correlación clara entre experiencia y competencias reconocidas, para un desarrollo correcto y ordenado del nuevo escenario legal, y en el marco de las instrucciones emanadas Agencia Evaluadora tanto en los procesos de verificación como con vistas a los procesos de acreditación de los títulos.

1. Conforme al RD 1618/2011, de 14 de noviembre, los créditos cursados en enseñanzas superiores oficiales no universitarias se reconocerán respetando lo que se refleje en el acuerdo firmado entre la universidad y la administración educativa correspondiente de la Comunidad de Madrid. Así, se recogen en la siguiente lista los ciclos formativos recomendados para acceder al Grado en Diseño Digital y Multimedia

También se considerarían como acceso preferente aquellos ciclos formativos de contenido y orientación similar a los citados a continuación que pudieran aparecer en un futuro. Según la legislación vigente el número de créditos que sean objeto de reconocimiento para Grado a partir de otras enseñanzas superiores no podrá superar el 60% de los créditos que constituyen el plan de estudios.

1. De acuerdo con el artículo 12.6 del R.D. 1393/2007 de 29 de octubre, 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. La Universidad Antonio de Nebrija ha implementado este derecho en su régimen normativo mediante el *¿PGA_2 Procedimiento de impartición de la asignatura de Desarrollo del Espíritu Participativo y solidario¿*.

El número máximo de créditos de los supuestos por experiencia profesional y/o títulos universitarios propios, no podrá ser superior, en su conjunto, al 15% del total de créditos que constituyen el plan de estudios.

No serán en ningún caso objeto de reconocimiento los estudios cursados en instituciones que no tengan el carácter oficialmente reconocido de Universidades o Centros de Enseñanza Superior o que, cursados en Centros con tal naturaleza, no tengan el carácter de estudios superiores, tales como los de formación permanente profesional o de extensión universitaria. Tampoco podrán ser objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a los trabajos de fin de grado y/o trabajos fin de master.

El reconocimiento de créditos deberá ser solicitado por el estudiante en el momento de formalizar su matrícula. El estudiante deberá asimismo abonar las tasas que se establezcan al efecto, y presentar en Secretaría General de Cursos la siguiente documentación:



- Certificación Académica Personal (original o fotocopia compulsada) en la que conste la denominación de las materias, la tipologías de las mismas, el número de créditos ECTS y la calificación obtenida por el estudiante, y los programas detallados de las materias (original sellado o fotocopia compulsada).
- En el caso de los créditos mencionados por experiencia laboral, deberán presentar la documentación acreditativa de la experiencia profesional y laboral.

La Comisión Académica de cada departamento estudiará con detalla la documentación aportada por el alumno, que dictará la oportuna resolución aceptando o denegando el reconocimiento y/o transferencia.

Todos los créditos obtenidos por el estudiante en enseñanzas oficiales cursadas en cualquier Universidad, los transferidos, los reconocidos y los superados para la obtención del correspondiente título, serán incluidos en su expediente académico y reflejados en el Suplemento Europeo al Título, caso de que sea solicitado.

La Universidad regula e implementa el reconocimiento de créditos en los expedientes de los alumnos, basándose en la normativa legal vigente y en la propia interna que están reflejados en el **¿PGA_1 Procedimiento para el reconocimiento y transferencia de créditos¿**, aprobado por el Vicerrectorado de Ordenación Académica y disponibles en Red Nebrija y en el Portal del Alumno.

4.5 CURSO DE ADAPTACIÓN PARA TITULADOS



5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 5: Anexo 1.		
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
Clases de teoría y práctica		
Trabajo personal del alumno		
Tutorías		
Evaluación		
Evaluación de capacidades profesionales		
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Aprendizaje autodirigido		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
Taller		
Documentación e investigación		
Aprendizaje instrumental		
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Asistencia y participación		
Prueba parcial		
Actividades académicas dirigidas		
Prueba final		
Memoria de Trabajo de Fin de Grado		
Presentación y exposición oral de Trabajo de Fin de Grado		
Certificado empresarial e Informe de la empresa		
Informe de autoevaluación del alumno		
5.5 NIVEL 1: Materias Multidisciplinares de Formación Básica / Basic Training Multidisciplinary Subjects Module		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Materias Multidisciplinares de Formación Básica / Basic Training Multidisciplinary Subjects		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Derecho
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Empresa
Básica	Artes y Humanidades	Arte
Básica	Ingeniería y Arquitectura	Informática
ECTS NIVEL2	60	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
18	18	12
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
12		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12



LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: ESCRITURA CREATIVA / CREATIVE WRITING		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN / PROGRAMMING LANGUAGES		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí



FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: NARRATIVA AUDIOVISUAL / AUDIOVISUAL NARRATIVE		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: HISTORIA DEL DISEÑO VISUAL / HISTORY OF VISUAL DESIGN		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN / NEW TECHNOLOGIES AND INFORMATION SOCIETY		



5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: FOTOGRAFÍA: COMPOSICIÓN Y ESTÉTICA / PHOTOGRAPHY: COMPOSITION AND AESTHETICS		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: PROPIEDAD INTELECTUAL Y PROTECCIÓN DE DATOS / INTELLECTUAL PROPERTY AND DATA PROTECTION		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3



		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: ARQUITECTURA WEB / WEBSITE ARCHITECTURE		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: EMPRESA Y EMPRENDIMIENTO EN INDUSTRIAS CULTURALES / BUSINESS AND ENTREPRENEURSHIP IN CULTURAL INDUSTRIES		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12



LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: EXPRESIÓN GRÁFICA: COLOR Y FORMA/ GRAPHIC EXPRESSION: COLOUR AND FORM		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Resultados de aprendizaje</p> <p>El estudiante al finalizar esta materia deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> identificar los diferentes movimientos artísticos y delimitar sus peculiaridades, así como reconocer los principales autores y obras de la historia del diseño; interpretar y producir textos creativos que difundan de una manera clara y correcta los pensamientos y argumentaciones; dominar los elementos que interactúan en la fotografía y aplicar los recursos técnicos a la obtención de imágenes; conocer los aspectos claves del lenguaje audiovisual que interactúan en la construcción de narrativas audiovisuales; obtención de un nivel B2 mínimo en la lengua inglesa, correspondiente al establecido en el Marco Europeo; <ul style="list-style-type: none"> demostración de conocimientos sobre el escenario tecnológico, digital y propio del diseño, el derecho, la empresa y la gestión económica, además de la informática y la adquisición de habilidades y competencias generales y específicas que se demuestran a través de la superación de la evaluación y pruebas finales de cada asignatura. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Contenidos:</p> <p>HISTORIA DEL DISEÑO VISUAL: Recorrido histórico por las principales manifestaciones visuales y artísticas, incidiendo en los principales autores y obras visuales.</p> <p>HISTORY OF VISUAL DESIGN: Historical overview of the main visual and artistic manifestations, focusing on the main authors and visual works.</p>		



ESCRITURA CREATIVA: Estudio de las técnicas básicas de escritura creativa que permiten expresar de forma coherente, clara y exacta un pensamiento. Interpretación y producción de textos, tanto orales como escritos, recurriendo a técnicas y prácticas que potencien la capacidad creativa y fomenten el deseo y posibilidad de explorar nuevos caminos en el campo de la comunicación.

CREATIVE WRITING: Discussion of the basic creative writing techniques allowing us to express a thought in a coherent, clear and precise manner. Interpretation and production of texts, both oral and written, by means of techniques and practices that enhance creative ability and promote the urge and possibility to explore new paths in the field of communication.

FOTOGRAFÍA: COMPOSICIÓN Y ESTÉTICA: La imagen fotográfica. Composición y encuadres. Principios de composición visual. Estudio de los elementos que conforman la imagen: figura, textura, perspectiva, tono o color, volumen e iluminación.

PHOTOGRAPHY: COMPOSITION AND AESTHETICS: The photographic image. Composition and framing. Principles of visual composition. Discussion of the elements making up the image: figure, texture, perspective, tone or colour, volume and lighting.

EXPRESIÓN GRÁFICA: COLOR Y FORMA: Principios de dibujo. Estudio y gestión del color y la forma como medios de expresión.

GRAPHIC EXPRESSION: COLOUR AND FORM: Principles of drawing. Study and management of colour and form as means of expression.

LENGUAS MODERNAS: Estudio teórico-práctico y comprensión de los rasgos léxicos, sintácticos, discursivos y estilísticos característicos de la lengua inglesa. Aprendizaje de las destrezas comunicativas necesarias para poder desenvolverse con soltura en un futuro profesional.

MODERN LANGUAGES: Theoretical-practical discussion and understanding of the characteristic lexical, syntactic, discursive and stylistic traits of the English Language. Acquisition of the communication skills required to allow the student to perform well in their future professional career.

NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN: Materia que proporciona a los estudiantes el uso y comprensión completa de Internet, capacidad para comunicarse con un entorno global y adquirir, al menos, una parte de la información necesaria en el proceso de síntesis creadora que constituye un proyecto. Además de adquirir los conocimientos y saber aplicarlos, el alumno aprenderá el uso del lenguaje y la terminología propios de las TIC.

NEW TECHNOLOGIES AND INFORMATION SOCIETY: This subject provides students the necessary competence in the use and full understanding of the Internet, the ability of communicating with a global environment and acquiring, at least, part of the information required for the creative synthesis process involved in a project. In addition to acquiring the competencies and knowing how to apply them, students will learn how to use the specific language and terminology of ICTs.

NARRATIVA AUDIOVISUAL: Estudio de la gramática audiovisual, desde la terminología hasta el conocimiento de los aspectos técnicos que conforman el lenguaje de la imagen y el sonido: planos y movimientos, encuadres y composiciones, continuidad visual, variables de espacio y tiempo, sonido y análisis audiovisual.

AUDIOVISUAL NARRATIVE: Discussion of audiovisual grammar, from terminology to knowledge of the technical aspects making up the language of image and sound: shots and movements, frames and compositions, visual continuity, space and time variables, sound, and audiovisual analysis.

PROPIEDAD INTELECTUAL Y PROTECCIÓN DE DATOS: Conocimiento y aplicación de la normativa jurídica española vigente que regula la creación y difusión de obras visuales y artísticas, así como las leyes que regulan la protección de datos.

INTELLECTUAL PROPERTY AND DATA PROTECTION: Knowledge and application of Spanish legislation on the creation and dissemination of visual and artistic works, as well as the laws governing data protection issues.

EMPRESA Y EMPRENDIMIENTO EN INDUSTRIAS CULTURALES: Análisis de la estructura empresarial desde el punto de vista económico, social y tecnológico. Objetivos, estructura y funcionalidad de la empresa. Tipos de empresas, organizaciones y asociaciones profesionales. Innovación y proyectos de emprendimiento en el ámbito de las industrias culturales.

BUSINESS AND ENTREPRENEURSHIP IN CULTURAL INDUSTRIES: Discussion of the structure of a business from a financial, social and technological standpoint. Objectives, structure and functionality of a business. Types of business companies, organisations and professional associations. Innovation and entrepreneurship projects in the cultural industries.

ARQUITECTURA WEB: Fundamentos de maquetación con optimización para diversos dispositivos. Planificación, análisis y ejecución, aplicando las características y tendencias de la web actual.

WEBSITE ARCHITECTURE: Basics of layout design, including optimisation for several different devices. Planning, analysis and execution, applying the features and trends of current websites.



LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN: Fundamentos de los lenguajes de programación que permiten el desarrollo de aplicaciones informáticas en los entornos multimedia.

PROGRAMMING LANGUAGES: Basics of the programming languages allowing the development of IT applications in multimedia environments.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Observaciones:

El alumno que decida cursar las asignaturas en inglés deberá superar una prueba de nivel (B2) para garantizar que este idioma pueda ser la lengua vehicular de su programa académico y, por tanto, que pueda alcanzar las competencias adheridas a cada asignatura. De no superar esta prueba de nivelación, el alumno deberá cursar las asignaturas en castellano. ~~Los alumnos que cursen las asignaturas en castellano, sólo tendrán aplicada la competencia CG1 a la asignatura Lenguas Modernas.~~

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

0 - 4,9 *Suspenso (SS)*

5,0 - 6,9 *Aprobado (AP)*

7,0 - 8,9 *Notable (NT)*

9,0 - 10 *Sobresaliente (SB)*

La mención de «Matrícula de Honor» se otorgará a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Modalidad Presencial

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1	10%	10%
SE3	30%	30%
SE4	60%	60%

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.

CG2 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.

CG3 - Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.

CG4 - Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.

CG5 - Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.

CG6 - Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.

CG7 - Adquirir un compromiso ético en el trabajo conociendo el ordenamiento jurídico, aplicado especialmente a la práctica profesional relacionada con la propiedad intelectual.

CG8 - Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

CG9 - Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.

CG10 - Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.



CG11 - Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.		
CG12 - Desarrollar y demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.		
CG13 - Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.		
CG14 - Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.		
CG15 - Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Conocer y comprender los conceptos básicos del ámbito del diseño visual, comunicación, empresa, derecho, informática, historia, economía como materias que influyen e interactúan con la creación de contenidos digitales.		
CE2 - Conocer la evolución del diseño visual: características, relación con los usuarios e impacto de la tecnología en su desarrollo.		
CE3 - Comprender el mundo actual a través del arte contemporáneo con especial referencia a los mensajes comunicativos y audiovisuales		
CE4 - Conocer y aplicar los fundamentos del lenguaje audiovisual en la realización y análisis de productos audiovisuales.		
CE5 - Conocer los fundamentos estéticos y técnicos de la composición fotográfica combinando un carácter teórico-práctico.		
CE6 - Conocer y aplicar los conceptos básicos empresariales a la actividad desarrollada en el sector de las industrias culturales. Desarrollo de la innovación y el emprendimiento en este sector		
CE7 - Manejar correctamente las tecnologías de la comunicación y las fases de planificación, diseño, codificación e implementación de sitios web.		
CE8 - Conocer los principios básicos de la programación informática.		
CE9 - Conocer las técnicas de creación artística, teorías del color y la forma.		
CE18 - Aplicar técnicas de redacción creativa en la construcción de relatos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases de teoría y práctica	450	100
Trabajo personal del alumno	750	0
Tutorías	150	50
Evaluación	150	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Aprendizaje autodirigido		
Estudio de casos		



Aprendizaje basado en proyectos		
Taller		
Documentación e investigación		
Aprendizaje instrumental		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Asistencia y participación	10.0	10.0
Prueba parcial	10.0	10.0
Actividades académicas dirigidas	30.0	30.0
Prueba final	50.0	50.0
5.5 NIVEL 1: Módulo de Materias Obligatorias / Core Subjects Module		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Narración de contenidos digitales / Narration of digital content		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: PENSAMIENTO CREATIVO (DESIGN THINKING) / CREATIVE THINKING (DESIGN THINKING)		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		



CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: GUIÓN TRANSMEDIA E INTERACTIVO / TRANSMEDIA AND INTERACTIVE SCRIPT		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Resultados de aprendizaje</p> <p>El estudiante al finalizar esta materia deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • redactar, diseñar y editar piezas informativas, interpretativas o de opinión para medios digitales y conocer y manejar aquellas herramientas implicadas en el proceso de trabajo; • crear y planificar contenidos transmedia que doten de interactividad y de desarrollo multiplataforma al relato; • conocer los métodos y técnicas que forman parte del proceso creativo de trabajo en la generación de productos digitales y aplicar estas herramientas en el desarrollo de proyectos; 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Contenidos:</p> <p>REDACCIÓN Y EDICIÓN EN MEDIOS DIGITALES: Conocimiento de la redacción, diseño y edición en medios digitales. Práctica con herramientas on-line.</p> <p>WRITING AND EDITING IN DIGITAL MEDIA: Writing, design and editing in digital media. Practice with online tools.</p> <p>GUIÓN TRANSMEDIA E INTERACTIVO: Creación y planificación de contenidos a través de múltiples plataformas, donde distintas tramas del relato se complementan entre sí en diferentes canales.</p>		



TRANSMEDIA AND INTERACTIVE SCRIPT: Creation and planning of content using multiple platforms, where the different plots of the story mutually complement each other in different channels.

PENSAMIENTO CREATIVO (DESIGN THINKING): Métodos y técnicas que activan el proceso creativo para generar productos y proyectos digitales y su aplicación en el ámbito profesional.

CREATIVE THINKING (DESIGN THINKING): Methods and techniques to activate the creative process to generate digital products and projects, and their application in the professional sphere.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Observaciones:

El alumno que decida cursar las asignaturas en inglés deberá superar una prueba de nivel (B2) para garantizar que este idioma pueda ser la lengua vehicular de su programa académico y, por tanto, que pueda alcanzar las competencias adheridas a cada asignatura. De no superar esta prueba de nivelación, el alumno deberá cursar las asignaturas en castellano. Los alumnos que cursen las asignaturas en castellano, sólo tendrán aplicada la competencia CG1 a la asignatura Lenguas Modernas.

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

0 ¿ 4,9 *Suspenso (SS)*

5,0 ¿ 6,9 (*Aprobado (AP)*)

7,0 ¿ 8,9 *Notable (NT)*

9,0 ¿ 10 *Sobresaliente (SB)*

La mención de «Matrícula de Honor» se otorgará a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Modalidad Presencial

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1	10%	10%
SE3	30%	30%
SE4	60%	60%

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.

CG2 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.

CG3 - Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.

CG4 - Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.

CG5 - Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.

CG6 - Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.

CG7 - Adquirir un compromiso ético en el trabajo conociendo el ordenamiento jurídico, aplicado especialmente a la práctica profesional relacionada con la propiedad intelectual.

CG8 - Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

CG9 - Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.



CG10 - Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.		
CG11 - Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.		
CG13 - Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.		
CG15 - Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE14 - Diseñar y editar contenidos digitales.		
CE15 - Conocer los principios fundamentales de la construcción de un guion y establecer los mecanismos para su adaptación a las diferentes plataformas transmedia.		
CE16 - Conocer y aplicar los fundamentos y métodos creativos en la generación de ideas en los proyectos de diseño visual y contenidos de creación digital.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases de teoría y práctica	90	100
Trabajo personal del alumno	150	0
Tutorías	30	50
Evaluación	30	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Aprendizaje autodirigido		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
Taller		
Documentación e investigación		
Aprendizaje instrumental		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Asistencia y participación	10.0	10.0
Prueba parcial	10.0	10.0
Actividades académicas dirigidas	30.0	30.0
Prueba final	50.0	50.0
NIVEL 2: Diseño visual / Visual Design		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		



CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	30	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6	12	6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN VECTORIAL / DIGITAL ILLUSTRATION TECHNIQUES		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: TIPOGRAFÍA / TYPOGRAPHY		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3



	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: DISEÑO VECTORIAL / DESIGN ILLUSTRATION		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: TRATAMIENTO Y RETOQUE DIGITAL DE LA IMAGEN / DIGITAL IMAGE PROCESSING AND ENHANCEMENT		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12



LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: MODELADO Y TEXTURIZADO 3D / MODELLING AND TEXTURING (3D)		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Resultados de aprendizaje</p> <p>El estudiante al finalizar esta materia deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conocer en profundidad los fundamentos del diseño gráfico vinculados al color y la forma; • identificar las diferentes características y elementos de la tipografía, así como su evolución a lo largo de la historia, y su aplicación en el ámbito digital; • dominar las técnicas y herramientas necesarias en la construcción de dibujos vectoriales; • dominar las herramientas necesarias en el proceso de tratamiento y retoque digital de imágenes. • diseñar y representar objetivos tridimensionales así como dominar las herramientas necesarias en el proceso de trabajo. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Contenidos:</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA: COLOR Y FORMA: Principios de dibujo. Estudio y gestión del color y la forma como medios de expresión.</p> <p>GRAPHIC EXPRESSION: COLOUR AND FORM: Principles of drawing. Study and management of colour and form as means of expression.</p> <p>TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL: Aprendizaje de técnicas creativas combinando herramientas vectoriales y de edición de imágenes que permitan al estudiante crear ilustraciones digitales.</p>		



DIGITAL ILLUSTRATION TECHNIQUES: Learning creative techniques combining vector and image editing tools that allow the student to create digital illustrations

TIPOGRAFÍA: Anatomía y arquitectura de la letra y sus múltiples manifestaciones. Evolución, clasificación y tecnología. Valores funcionales y expresivos. Tipografía digital.

TYPOGRAPHY: Anatomy and architecture of letter types and their multiple manifestations. Evolution, classification and technology. Functional and expressive values. Digital typography.

ILUSTRACIÓN-DISEÑO VECTORIAL: Conocimiento y manejo de las principales técnicas y aplicaciones para crear dibujos vectoriales (líneas y rellenos).

VECTOR DESIGN ILLUSTRATION: Knowledge and use of the main techniques and applications for creating vector drawings (strokes and fills).

TRATAMIENTO Y RETOQUE DIGITAL DE LA IMAGEN: Manejo de las principales herramientas que hacen posible el proceso de selección, ajuste, tratamiento y retoque de imágenes formadas por píxeles.

DIGITAL IMAGE PROCESSING AND ENHANCEMENT: Use of the main tools allowing the process of selection, adjustment, processing and enhancement of images made up by pixels.

MODELADO Y TEXTURIZADO (3D): Desarrollo, diseño y representación de objetos y gráficos en tres dimensiones mediante el uso de software especializados. Implementación de color, brillos, efectos y texturas materiales a las formas modeladas.

MODELLING AND TEXTURING (3D): Development, design and display of objects and graphics in three dimensions through the use of specialised software packages. Implementing colour, highlights, effects and material textures to modelled forms.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Observaciones:

El alumno que decida cursar las asignaturas en inglés deberá superar una prueba de nivel (B2) para garantizar que este idioma pueda ser la lengua vehicular de su programa académico y, por tanto, que pueda alcanzar las competencias adheridas a cada asignatura. De no superar esta prueba de nivelación, el alumno deberá cursar las asignaturas en castellano. Los alumnos que cursen las asignaturas en castellano, sólo tendrán aplicada la competencia CG1 a la asignatura Lenguas Modernas.

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

0 ¿ 4,9 *Suspenso (SS)*

5,0 ¿ 6,9 *Aprobado (AP)*

7,0 ¿ 8,9 *Notable (NT)*

9,0 ¿ 10 *Sobresaliente (SB)*

La mención de «Matrícula de Honor» se otorgará a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Modalidad Presencial

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1	10%	10%
SE3	30%	30%
SE4	60%	60%

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.

CG2 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.



CG3 - Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.		
CG4 - Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.		
CG5 - Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.		
CG6 - Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.		
CG8 - Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.		
CG9 - Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.		
CG11 - Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.		
CG13 - Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.		
CG14 - Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.		
CG15 - Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE9 - Conocer las técnicas de creación artística, teorías del color y la forma.		
CE10 - Conocer la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos y su aplicación.		
CE11 - Crear y desarrollar elementos gráficos, imágenes, audiovisuales y digitales.		
CE13 - Conocer y aplicar las técnicas esenciales del modelado y la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases de teoría y práctica	300	100
Trabajo personal del alumno	375	0
Tutorías	75	50
Evaluación	75	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Aprendizaje autodirigido		
Estudio de casos		



Aprendizaje basado en proyectos		
Taller		
Documentación e investigación		
Aprendizaje instrumental		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Asistencia y participación	10.0	10.0
Prueba parcial	10.0	10.0
Actividades académicas dirigidas	30.0	30.0
Prueba final	50.0	50.0
NIVEL 2: Diseño web / Website Design		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: CREACIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES / CHARACTER CREATION AND DESIGN		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No



GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: DISEÑO WEB Y USABILIDAD / WEBSITE DESIGN AND USABILITY		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Resultados de aprendizaje</p> <p>El estudiante al finalizar esta materia deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • producir y crear personajes, a nivel físico y psico-sociológico, manejando las herramientas digitales enmarcadas en el proceso de trabajo; • organizar y gestionar los contenidos relacionados con la arquitectura de una página web trabajando en este proceso su optimización y usabilidad; 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Contenidos:</p> <p>CREACIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES: Definición, creación y materialización de personajes, estudio de sus características físicas, sociales y psicológicas mediante el uso de la imagen digital y software especializado.</p> <p>CHARACTER CREATION AND DESIGN: Definition, creation and materialisation of characters, discussion of their physical, social and psychological traits through the use of digital images and specialised software.</p> <p>DISEÑO WEB Y USABILIDAD: Organización y arquitectura de los contenidos web con el fin de optimizar la estructura de la información, la navegación y el éxito de la experiencia del usuario.</p> <p>WEBSITE DESIGN AND USABILITY: Organisation and architecture of website contents aimed at optimising the information structure, browsing and successful user experience.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Observaciones:</p>		



El alumno que decida cursar las asignaturas en inglés deberá superar una prueba de nivel (B2) para garantizar que este idioma pueda ser la lengua vehicular de su programa académico y, por tanto, que pueda alcanzar las competencias adheridas a cada asignatura. De no superar esta prueba de nivelación, el alumno deberá cursar las asignaturas en castellano. Los alumnos que cursen las asignaturas en castellano, sólo tendrán aplicada la competencia CG1 a la asignatura Lenguas Modernas.

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

0 ¿ 4,9 *Suspenso (SS)*

5,0 ¿ 6,9 (*Aprobado (AP)*)

7,0 ¿ 8,9 *Notable (NT)*

9,0 ¿ 10 *Sobresaliente (SB)*

La mención de «Matrícula de Honor» se otorgará a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Modalidad Presencial

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1	10%	10%
SE3	30%	30%
SE4	60%	60%

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.

CG2 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.

CG4 - Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.

CG6 - Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.

CG8 - Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

CG9 - Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.

CG11 - Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.

CG13 - Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.

CG14 - Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.

CG15 - Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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



CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE12 - Conocer y aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes.		
CE14 - Diseñar y editar contenidos digitales.		
CE17 - Diseñar y aplicar métodos de evaluación de la usabilidad en entornos digitales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases de teoría y práctica	90	100
Trabajo personal del alumno	150	0
Tutorías	30	50
Evaluación	30	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Aprendizaje autodirigido		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
Taller		
Documentación e investigación		
Aprendizaje instrumental		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Asistencia y participación	10.0	10.0
Prueba parcial	10.0	10.0
Actividades académicas dirigidas	30.0	30.0
Prueba final	50.0	50.0
NIVEL 2: Desarrollo de competencias profesionales / Development of professional competencies		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		



CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Desarrollo de Competencias Profesionales I / Development of professional Competencies I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Desarrollo de Competencias Profesionales II / Development of professional Competencies II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS



No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Desarrollo de Competencias Profesionales III / Development of professional Competencies III		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Resultados de aprendizaje</p> <p>El estudiante al finalizar esta materia deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poder, mediante argumentos o procedimientos elaborados y sustentados por ellos mismos, aplicar sus conocimientos, la comprensión de estos y sus capacidades de resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras; • Tener la capacidad de recopilar e interpretar datos e informaciones sobre las que fundamentar sus conclusiones incluyendo, cuando sea preciso y pertinente, la reflexión sobre asuntos de índole social, científica o ética en el ámbito de su campo de estudio; • Ser capaces de desenvolverse en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones tanto en el ámbito académico como laboral o profesional dentro de su campo de estudio; • Saber comunicar a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa, conocimientos, metodologías, ideas, problemas y soluciones en el ámbito de su campo de estudio; • Ser capaces de identificar sus propias necesidades formativas en su campo de estudio y entorno laboral o profesional y de organizar su propio aprendizaje con un alto grado de autonomía en todo tipo de contextos (estructurados o no). 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Contenidos</p> <p>1. Seminario de Desarrollo de Competencias profesionales I</p> <p>1.1.- Inteligencia emocional</p> <p>1.2.- Habilidades de comunicación</p> <p>1.3.- Capacidad de aprendizaje y estudio</p> <p>1.4.- Pensamiento crítico</p> <p>2. Seminario de Desarrollo de Competencias profesionales II</p> <p>2.1.- Organización y planificación</p> <p>2.2.- Trabajo en equipo y cooperación</p> <p>2.3.- Innovación. Creatividad. Iniciativa.</p>		



2.4.- Motivación por el logro.

2.5.- Flexibilidad y orientación al cambio.

3. Seminario de Desarrollo de Competencias profesionales III

3.1.-Liderazgo

3.2.- Gestión de la diversidad

3.3.- Resolución de conflictos y técnicas de negociación

3.4.- Capacidad para trabajar bajo presión

3.5.- Toma de decisiones

3.6.- Orientación al cliente

3.7.- Resistencia a la frustración

Content

1. Seminar on the Development of professional Competencies I

1.1.-Emotional intelligence

1.2.- Communication skills

1.3.- Capacity for learning and study

1.4.- Critical thought

2. Seminar on the Development of professional Competencies II

2.1.- Organisation and planning

2.2.- Teamwork and cooperation

2.3.- Innovation. Creativity. Initiative.

2.4.- Motivation for achievement.

2.5.- Flexibility and orientation to change.

3. Seminar on the Development of professional Competencies III

3.1.-Leadership

3.2.- Management of diversity

3.3.- Resolution of conflicts and negotiation techniques

3.4.- Capacity to work under pressure

3.5.- Decision taking

3.6.- Customer orientation

3.7.- Resistance to frustration

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Observaciones:

- El alumno que decida cursar las asignaturas en inglés deberá superar una prueba de nivel (B2) para garantizar que este idioma pueda ser la lengua vehicular de su programa académico y, por tanto, que pueda alcanzar las competencias adheridas a cada asignatura. De no superar esta prueba de nivelación, el alumno deberá cursar las asignaturas en castellano. Los alumnos que cursen las asignaturas en castellano, sólo tendrán aplicada la competencia CG1 a la asignatura Lenguas Modernas.

Sistemas de evaluación:



El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

0 ¿ 4,9 *Suspenso (SS)*

5,0 ¿ 6,9 *Aprobado (AP)*

7,0 ¿ 8,9 *Notable (NT)*

9,0 ¿ 10 *Sobresaliente (SB)*

La mención de ¿matrícula de honor¿ se otorgará a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Modalidad Presencial

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE3	20%	50%
SE4	50%	80%

Restricciones y explicación de la ponderación: Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores será necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.

CG2 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.

CG4 - Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.

CG7 - Adquirir un compromiso ético en el trabajo conociendo el ordenamiento jurídico, aplicado especialmente a la práctica profesional relacionada con la propiedad intelectual.

CG8 - Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

CG9 - Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.

CG10 - Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.

CG13 - Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.

CG15 - Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

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

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

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES



No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases de teoría y práctica	130	100
Trabajo personal del alumno	275	50
Tutorías	45	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Aprendizaje autodirigido		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
Taller		
Documentación e investigación		
Aprendizaje instrumental		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Asistencia y participación	20.0	30.0
Actividades académicas dirigidas	20.0	30.0
Prueba final	40.0	60.0
NIVEL 2: Desarrollo del espíritu participativo y solidario / Development of the spirit of participation and solidarity		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: DESARROLLO DEL ESPÍRITU PARTICIPATIVO Y SOLIDARIO / DEVELOPMENT OF THE SPIRIT OF PARTICIPATION AND SOLIDARITY		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL



Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Resultados de aprendizaje</p> <p>El estudiante al finalizar esta materia deberá realizar proyectos sobre casos reales, donde aplique con determinación las normas de convivencia basadas en el respetar y hacer respetar los derechos.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Contenidos:</p> <p>DESARROLLO DEL ESPÍRITU PARTICIPATIVO Y SOLIDARIO: Actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.</p> <p>DEVELOPMENT OF THE SPIRIT OF PARTICIPATION AND SOLIDARITY: University activities involving culture, sport, student representation, and solidarity and cooperation.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Observaciones:</p> <p>El alumno que decida cursar las asignaturas en inglés deberá superar una prueba de nivel (B2) para garantizar que este idioma pueda ser la lengua vehicular de su programa académico y, por tanto, que pueda alcanzar las competencias adheridas a cada asignatura. De no superar esta prueba de nivelación, el alumno deberá cursar las asignaturas en castellano. Los alumnos que cursen las asignaturas en castellano, sólo tendrán aplicada la competencia CG1 a la asignatura Lenguas Modernas.</p> <p>Sistemas de evaluación:</p> <p>El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:</p> <p>0 ¿ 4,9 <i>Suspenso (SS)</i></p> <p>5,0 ¿ 6,9 <i>Aprobado (AP)</i></p> <p>7,0 ¿ 8,9 <i>Notable (NT)</i></p> <p>9,0 ¿ 10 <i>Sobresaliente (SB)</i></p> <p>La mención de «Matrícula de Honor» se otorgará a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».</p> <p>Modalidad Presencial</p> <p><u>Convocatoria Extraordinaria</u></p>		



Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1	10%	10%
SE3	20%	20%
SE4	60%	60%
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.		
CG2 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.		
CG4 - Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.		
CG6 - Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.		
CG7 - Adquirir un compromiso ético en el trabajo conociendo el ordenamiento jurídico, aplicado especialmente a la práctica profesional relacionada con la propiedad intelectual.		
CG8 - Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.		
CG9 - Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.		
CG10 - Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.		
CG13 - Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.		
CG15 - Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases de teoría y práctica	45	100
Trabajo personal del alumno	75	0
Tutorías	15	50
Evaluación	15	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		



Aprendizaje autodirigido		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
Taller		
Documentación e investigación		
Aprendizaje instrumental		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Asistencia y participación	10.0	10.0
Prueba parcial	10.0	10.0
Actividades académicas dirigidas	30.0	30.0
Prueba final	50.0	50.0
NIVEL 2: Lenguas Modernas / Modern Languages		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
No	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: LENGUAS MODERNAS/MODERN LANGUAGES		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA



No	No	No												
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS												
No	No	Sí												
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS												
No	No	No												
ITALIANO	OTRAS													
No	No													
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE														
<p>Resultados de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante al finalizar esta materia deberá obtener un nivel B2 mínimo en la lengua inglesa, correspondiente al establecido en el Marco Europeo. 														
5.5.1.3 CONTENIDOS														
<p>Contenidos:</p> <p>LENGUAS MODERNAS: Estudio teórico-práctico y comprensión de los rasgos léxicos, sintácticos, discursivos y estilísticos característicos de la lengua inglesa. Aprendizaje de las destrezas comunicativas necesarias para poder desenvolverse con soltura en un futuro profesional.</p> <p>MODERN LANGUAGES: Theoretical-practical discussion and understanding of the characteristic lexical, syntactic, discursive and stylistic traits of the English Language. Acquisition of the communication skills required to allow the student to perform well in their future professional career.</p>														
5.5.1.4 OBSERVACIONES														
<p>Sistemas de evaluación:</p> <p>El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:</p> <p>0 ¿ 4,9 <i>Suspenso (SS)</i></p> <p>5,0 ¿ 6,9 (<i>Aprobado (AP)</i>)</p> <p>7,0 ¿ 8,9 <i>Notable (NT)</i></p> <p>9,0 ¿ 10 <i>Sobresaliente (SB)</i></p> <p>La mención de «Matrícula de Honor» se otorgará a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».</p> <p>Modalidad Presencial</p> <p>Convocatoria Extraordinaria</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sistema de Evaluación</th> <th>Ponderación mínima</th> <th>Ponderación máxima</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>SE1</td> <td>10%</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>SE3</td> <td>30%</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>SE4</td> <td>60%</td> <td>60%</td> </tr> </tbody> </table>			Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima	SE1	10%	10%	SE3	30%	30%	SE4	60%	60%
Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima												
SE1	10%	10%												
SE3	30%	30%												
SE4	60%	60%												
5.5.1.5 COMPETENCIAS														
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES														
CG1 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.														
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio														
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio														
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética														



CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases de teoría y práctica	45	100
Trabajo personal del alumno	75	0
Tutorías	15	50
Evaluación	15	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
No existen datos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Asistencia y participación	10.0	10.0
Prueba parcial	10.0	10.0
Actividades académicas dirigidas	30.0	30.0
Prueba final	50.0	50.0
5.5 NIVEL 1: Módulo de Materias Optativas / Optional Subjects Module		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Materias de especialización profesional de carácter optativo / Professional Specialisation Subjects		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	66	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6	12	12
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
24	12	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		



No existen datos		
NIVEL 3: STORYLINE Y GUIÓN APLICADO / STORYLINE AND APPLIED SCRIPT		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: DISEÑO DE PORTFOLIO / PORTFOLIO DESIGN		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: DISEÑO DE VIDEOJUEGOS / VIDEO GAME DESIGN		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		



No existen datos		
NIVEL 3: ANIMACIÓN 2D Y 3D / 2D & 3D ANIMATION		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: REALIZACIÓN AUDIOVISUAL / AUDIOVISUAL DIRECTION		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: MÚSICA Y SONIDO EN PROYECTOS DIGITALES / MUSIC AND SOUND IN DIGITAL PROJECTS		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		



No existen datos		
NIVEL 3: POSTPRODUCCIÓN / POST-PRODUCTION		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: DISEÑO DE APLICACIONES WEB Y MÓVILES / DESIGN OF WEBSITE AND MOBILE APPLICATIONS		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: TALLER DE PROYECTOS / DIGITAL PROJECTS WORKSHOP		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		



No existen datos		
NIVEL 3: CINEMÁTICA DE VIDEOJUEGOS / VIDEO GAME KINEMATICS		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: DIRECCIÓN DE ARTE / ART DIRECTION		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: CONTENIDOS APLICADOS EN REALIDAD VIRTUAL / CONTENT APPLIED TO VIRTUAL REALITY		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		



No existen datos		
NIVEL 3: PROGRAMACIÓN AVANZADA / ADVANCED PROGRAMMING		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: POSICIONAMIENTO EN BUSCADORES / SEARCH ENGINE OPTIMISATION		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: DISEÑO DE INTERFACES / INTERFACE DESIGN		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		



No existen datos		
NIVEL 3: ESCENARIOS VIRTUALES Y ROBÓTICA / VIRTUAL STAGES AND ROBOTICS		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: ARTICULACIÓN DE PERSONAJES (RIGGING) / CHARACTER ARTICULATION (RIGGING)		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: EDICIÓN DIGITAL / DIGITAL EDITING		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		



No existen datos		
NIVEL 3: NARRACIÓN EN VIDEOJUEGOS / NARRATION IN VIDEO GAMES		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: ARTE Y LITERATURA PARA VIDEOJUEGOS / ART AND LITERATURE FOR VIDEO GAMES		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: DISEÑO EDITORIAL / PUBLISHING DESIGN		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		



No existen datos		
NIVEL 3: IDENTIDAD CORPORATIVA E IMAGEN DE MARCA / CORPORATE IDENTITY AND BRAND IMAGE		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Resultados de aprendizaje</p> <p>El estudiante al finalizar esta materia deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • crear, desarrollar y aplicar la narrativa y las ideas argumentales en la construcción de relatos y guiones. • crear y desarrollar contenidos aplicados al ámbito virtual y digital; • desarrollar, producir y materializar escenarios virtuales y la interacción que se produce en los mismos, así como dominar las herramientas digitales necesarias en el proceso de trabajo; • crear y desarrollar la movilidad técnica de las articulaciones de personajes. • conocer las principales técnicas de edición digital y aplicar las mismas en proyectos audiovisuales; • dominar y aplicar la narrativa aplicada al ámbito del videojuego; • identificar y conocer las principales tendencias artísticas y literarias de aplicación al ámbito de los videojuegos; • editar y manejar aplicaciones que permitan generar publicaciones; • conocer y aplicar los conceptos relacionados con la identidad corporativa; • crear un portfolio personal que recoja todo el potencial creativo del estudiante; • conocer y aplicar las funcionalidades y peculiaridades de los videojuegos; • dominar las herramientas y técnicas que se utilizan en los procesos de diseño y animación 2D y 3D y los protocolos de renderización y exportación de la animación; • dominar la realización audiovisual en su vertiente digital desarrollando piezas narrativas coherentes; • crear y producir una banda sonora en relación a un proyecto audiovisual; • editar y postproducir piezas audiovisuales y multimedia así como conocer las principales teorías y técnicas de la imagen en movimiento. • diseñar y programar aplicaciones móviles y web así como conocer las principales estrategias de posicionamiento de estos proyectos en el mercado; • planificar, ejecutar y gestionar proyectos digitales relacionados con las materias abordadas en el plan de estudios del grado; • dominar la creación de escenas de imagen real, animadas e interactivas relacionadas con el ámbito de los videojuegos; • conocer las estrategias de creatividad, los conceptos, las fórmulas de ejecución y presentación propias de un director de arte; • aplicar la programación avanzada; • posicionar un sitio web según los criterios de SEO; • desarrollar aplicaciones y sitios web que integren la interacción y la usabilidad. 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Contenidos:</p> <p>STORYLINE Y GUION APLICADO: Creación de ideas argumentales y planificación de las estructuras narrativas y su desarrollo práctico.</p> <p>STORYLINE AND APPLIED SCRIPT: Creation of script ideas and planning of narrative structures and their practical implementation</p> <p>CONTENIDOS APLICADOS A LA REALIDAD VIRTUAL: Creación de contenidos y su aplicación a la realidad virtual y a entornos multimedia.</p> <p>CONTENT APPLIED TO VIRTUAL REALITY: Creation of content and its application to virtual reality and multimedia environments</p> <p>ESCENARIOS VIRTUALES Y ROBÓTICA: Conceptualización, diseño y materialización de espacios para la interacción, estudio de su simbología y características mediáticas mediante el uso de la imagen digital y software especializado.</p>		



VIRTUAL STAGES AND ROBOTICS: Conceptualisation, design and materialisation of interaction spaces, discussion of their symbology and media characteristics through the use of the digital image and specialised software.

ARTICULACIÓN DE PERSONAJES (RIGGING): Definición y creación de las articulaciones que posibilitan el movimiento de un personaje.

CHARACTER ARTICULATION (RIGGING): Definition and creation of the articulations that allow the movement of a character.

EDICIÓN DIGITAL: Conocimientos teóricos y prácticos de la edición digital, aplicándolo a proyectos de creación audiovisual multimedia, como son la animación y el diseño de videojuegos.

DIGITAL EDITING: Theoretical and practical notions of digital editing and their application to multimedia audiovisual creation projects, such as video game design and animation.

NARRACIÓN EN VIDEOJUEGOS: Dominar las formas de narrativa propias de los videojuegos, que hacen de ellos una categoría propia, capaz de ofrecer al usuario una forma de interactuar con la historia.

NARRATION IN VIDEO GAMES: Mastering the types of narrative used in video games, making them a category in itself, capable of offering the user a way of interacting with the story.

ARTE Y LITERATURA PARA VIDEOJUEGOS: Análisis de las fuentes artísticas y literarias como fuentes de inspiración para la creación de videojuegos como recursos naturales de documentación.

ART AND LITERATURE FOR VIDEO GAMES: Analysis of artistic and literary works as sources of inspiration for the creation of videogames as natural documentary resources.

DISEÑO EDITORIAL: Conocimiento del proceso de edición y manejo de aplicaciones que permiten generar publicaciones.

PUBLISHING DESIGN: Discussion of the publishing process and use of applications to generate publications.

IDENTIDAD CORPORATIVA E IMAGEN DE MARCA: Conocimientos teóricos y prácticos de los valores implícitos de las marcas. Usos y representaciones gráficas.

CORPORATE IDENTITY AND BRAND IMAGE: Theoretical and practical notions on brand implicit values. Uses and graphical representation.

DISEÑO DE PORTFOLIO: Elaboración de portfolio personal que recoja todo el potencial creativo del estudiante con sus mejores ideas y trabajos de todas las áreas de conocimiento vistas en el grado.

PORTFOLIO DESIGN: Preparation of a personal portfolio showing all the student's creative potential, including their best ideas and work in all the areas of knowledge covered by the degree programme.

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS: Conocimiento y aplicación de las funcionalidades y peculiaridades de los videojuegos

VIDEO GAME DESIGN: Knowledge and application of the functionalities and peculiarities of video games.

ANIMACIÓN 2D Y 3D: Planificación y generación de movimientos en las imágenes, objetos o gráficos diseñados en dos y tres dimensiones mediante software especializado. Renderización o exportación de la animación gráfica.

2D & 3D ANIMATION: Planning and generating movement in images, objects or graphics designed in two or three dimensions by means of specialised software. Rendering or exporting of graphic animations.

REALIZACIÓN AUDIOVISUAL: Conocimientos teóricos y prácticos de los elementos propios de la realización, aplicándolos en productos de diseño visual y multimedia para conseguir un discurso narrativo coherente y atractivo.

AUDIOVISUAL DIRECTION: Theoretical and practical notions on the various aspects of directing, and their application in visual design and multimedia products to achieve a coherent and attractive narrative discourse.



MÚSICA Y SONIDO EN PROYECTOS DIGITALES: Creación de la banda de sonido de una producción audiovisual y multimedia, especialmente en el ámbito de la animación y los videojuegos, completando un proyecto visual con un buen diseño sonoro.

MUSIC AND SOUND IN DIGITAL PROJECTS: Creating the sound track of an audiovisual and multimedia production, especially in the field of animation and video games, finishing off a visual project with a good sound design.

POSTPRODUCCIÓN: Edición y postproducción sonora, audiovisual y multimedia. A lo largo de esta asignatura los alumnos estudiarán los conocimientos teóricos y prácticos de la postproducción de imágenes en movimiento.

POST-PRODUCTION: Sound, audiovisual and multimedia editing and post-production. During this course, students will become acquainted with the theoretical and practical competencies relating to moving images.

DISEÑO DE APLICACIONES WEB Y MÓVILES: Desarrollo y programación de aplicaciones móviles multiplataforma, definiendo estrategias de posicionamiento, analizando el mercado y gestionando proyectos.

DESIGN OF WEBSITE AND MOBILE APPLICATIONS: Developing and programming mobile and multiplatform applications, defining positioning strategies, analysing the market and managing projects.

TALLER DE PROYECTOS DIGITALES: Planificación, ejecución y gestión de proyectos multimedia.

DIGITAL PROJECTS WORKSHOP: Planning, execution and management of multimedia projects.

CINEMÁTICA DE VIDEOJUEGOS: Dominio de las escenas de imagen real, animadas e interactivas que permiten la creación de tramas y personajes, así como de información de fondo en los videojuegos.

VIDEO GAME KINEMATICS: Mastery of the real image, animated and interactive scenes that allow the creation of plots and characters, as well as background information in video games.

DIRECCIÓN DE ARTE: Conocer las estrategias de creatividad, los conceptos, las fórmulas de ejecución y presentación propias de un director de arte, para ser capaces de trabajar en proyectos de diseño visual orientados a la comunicación.

ART DIRECTION: Knowledge of the creativity strategies, the concepts, the formulae for execution and presentation required of an art director, to enable students to work in communication-oriented visual design projects.

PROGRAMACIÓN AVANZADA: Conocer los componentes avanzados comunes a cualquier lenguaje y que puedan ser plasmados en una aplicación informática.

ADVANCED PROGRAMMING: Learning about the advanced components common to any language that can be used in an IT application.

POSICIONAMIENTO EN BUSCADORES: Conocimiento de las técnicas de posicionamiento (SEO) para aumentar la popularidad de los sitios web en internet como estrategia de negocio en Internet.

SEARCH ENGINE OPTIMISATION: Positioning (SEO) techniques to enhance the popularity of websites on the Internet as a Web business strategy.

DISEÑO DE INTERFACES: Desarrollo de aplicaciones y sitios web enfocados fundamentalmente a la interacción y la usabilidad.

INTERFACE DESIGN: Developing applications and websites essentially focusing on interaction and usability.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Observaciones:

El alumno que decida cursar las asignaturas en inglés deberá superar una prueba de nivel (B2) para garantizar que este idioma pueda ser la lengua vehicular de su programa académico y, por tanto, que pueda alcanzar las competencias adheridas a cada asignatura. De no superar esta prueba de nivelación, el alumno deberá cursar las asignaturas en castellano. Los alumnos que cursen las asignaturas en castellano, sólo tendrán aplicada la competencia CG1 a la asignatura Lenguas Modernas.



Las asignaturas con carácter OPTATIVO se cursarán durante segundo, tercer y cuarto curso y el alumno deberá seleccionar, de la oferta académica, 66 ECTS redistribuidos de manera equilibrada entre el 5º, 6º, 7º y 8º semestre. La Universidad ofertará las diferentes optativas o bien en el 5º y 7º semestre o en el 6º y 8º para que los alumnos decidan qué asignaturas cursar de septiembre a enero o de febrero a junio. En el grupo del 5º y 7º semestre ofreceremos: STORYLINE Y GUIÓN APLICADO, CONTENIDOS APLICADOS A LA REALIDAD VIRTUAL, ESCENARIOS VIRTUALES Y ROBÓTICA, EDICIÓN DIGITAL, NARRACIÓN EN VIDEOJUEGOS, ARTE Y LITERATURA PARA VIDEOJUEGOS, DISEÑO EDITORIAL, IDENTIDAD CORPORATIVA E IMAGEN DE MARCA, DISEÑO DE INTERFACES, POSICIONAMIENTO EN BUSCADORES, PROGRAMACIÓN AVANZADA. En el grupo del 6º y 8º semestre ofreceremos: DISEÑO DE PORTFOLIO, ANIMACIÓN 2D Y 3D, REALIZACIÓN AUDIOVISUAL, MÚSICA Y SONIDO EN PROYECTOS DIGITALES, POSTPRODUCCIÓN, DISEÑO DE APLICACIONES WEB Y MÓVILES, TALLER DE PROYECTOS, CINEMÁTICA DE VIDEOJUEGOS, DIRECCIÓN DE ARTE, DISEÑO DE VIDEOJUEGOS, ARTICULACIÓN DE PERSONAJES (RIGGING).

Competencias optativas:

CO1- Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de entornos, así como su relación con la tecnología y la robótica-

CO2- Conocer y aplicar los principios de la animación digital de personajes y otros elementos en 2D Y 3D.

CO3- Conocer las técnicas de ordenación y tratamiento digital de los materiales sonoros y visuales para la elaboración, composición, acabado y masterización de productos audiovisuales y multimedia.

CO4- Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.

CO5- Conocer los fundamentos estéticos y técnicos del montaje combinando un carácter teórico-práctico.

CO6- Conocer y aplicar los fundamentos teórico-prácticos de la acústica para la medición y construcción del audio en un proyecto audiovisual y multimedia.

CO7- Capacidad para construir riggs 3D a partir de un modelado.

CO8- Diseñar y desarrollar contenidos digitales para la creación de realidades virtuales.

CO9- Crear, gestionar y posicionar aplicaciones móviles multiplataforma.

CO10- Escribir y guionizar relatos o acciones dramáticas para un determinado contexto en diferentes plataformas.

CO11- Identificar, valorar, ejecutar y gestionar proyectos atendiendo a las demandas emergentes en el ámbito del diseño y la creación de contenidos digitales.

CO12- Conocer la aplicación de las formas narrativas clásicas propias de otros géneros a los videojuegos y nuevas narrativas interactivas.

CO13- Establecer situaciones interesantes que potencien la narrativa del juego

CO14- Dominar las escenas de imagen real, animadas e interactivas para permitir el control del jugador con respecto al contenido narrativo.

CO15- Comprender las interacciones entre las diferentes disciplinas artísticas para la narración y creación de contenidos digitales, y especialmente videojuegos.

CO16- Conocer y desarrollar de manera digital productos editoriales.

CO17- Conocer y proyectar gráficamente los valores de marcas e instituciones

CO18- Aprender a construir y ejecutar mensajes creativos y estratégicos

CO19- Aprender a elaborar un portfolio efectivo que permita la presentación del alumno en las diferentes empresas de comunicación y diseño.

CO20- Aprender componentes avanzados para cualquier plataforma y cualquier lenguaje de programación.

CO21- Saber adecuar sitios web para conseguir la máxima popularidad en internet y que aparezca en los primeros puestos a través de motores de búsqueda.

CO22- Saber diseñar aplicaciones atractivas y con el más alto grado de usabilidad posible, centrándose en el usuario.

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

0 ¿ 4,9 *Suspenso (SS)*

5,0 ¿ 6,9 *Aprobado (AP)*

7,0 ¿ 8,9 *Notable (NT)*



9,0 ¿ 10 Sobresaliente (SB)

La mención de «Matrícula de Honor» se otorgará a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Modalidad Presencial

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1	10%	10%
SE3	30%	30%
SE4	60%	60%

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.

CG2 - Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.

CG3 - Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.

CG4 - Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.

CG5 - Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.

CG6 - Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.

CG7 - Adquirir un compromiso ético en el trabajo conociendo el ordenamiento jurídico, aplicado especialmente a la práctica profesional relacionada con la propiedad intelectual.

CG8 - Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

CG9 - Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.

CG10 - Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.

CG11 - Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.

CG13 - Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.

CG15 - Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

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

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

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos



5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases de teoría y práctica	495	100
Trabajo personal del alumno	825	0
Tutorías	165	50
Evaluación	165	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método expositivo		
Aprendizaje autodirigido		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
Taller		
Documentación e investigación		
Aprendizaje instrumental		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Asistencia y participación	10.0	10.0
Prueba parcial	10.0	10.0
Actividades académicas dirigidas	30.0	30.0
Prueba final	50.0	50.0
5.5 NIVEL 1: Evaluación del desarrollo de capacidades en la empresa / Assessment of skills in a business environment		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Evaluación del desarrollo de capacidades en la empresa / Assessment of skills in a business environment		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Prácticas Externas	
ECTS NIVEL 2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		18
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	



NIVEL 3: EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE CAPACIDADES EN LA EMPRESA / ASSESSMENT OF SKILLS IN A BUSINESS ENVIRONMENT

5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3

CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Prácticas Externas	18	Semestral

DESPLIEGUE TEMPORAL

ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		18
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12

Lenguas en las que se imparte

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos a través de las materias desarrolladas en el plan de estudios del título.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Contenidos:

Prácticas externas en empresa: realización de prácticas formativas profesionales en empresas o instituciones relacionadas con sus estudios universitarios, tutorizadas por un tutor designado por la empresa y por un profesor de la Universidad perteneciente al Grado en Diseño Digital y Multimedia, que llevará un seguimiento académico, garantizando así la transferencia de los conocimientos teóricos adquiridos en el grado al trabajo profesional y su adecuada evaluación.

TRAINING

Content:

- **External training in companies:** professional training in companies or institutions related to your university studies, tutored by a tutor designated by the company and by a professor of the University belonging to the Degree in Digital and Multimedia Degree, who will carry out academic monitoring, guaranteeing the transfer of the theoretical knowledge acquired in the degree to professional work and its adequate evaluation.

Prácticas simuladas virtuales: simulador online de práctica profesional en el que el alumno lleva a cabo proyectos reales de pre-consultoría para empresas a través de un entorno colaborativo que permite compartir información, documentación y hacer un seguimiento y tutorización. Los alumnos que soliciten esta modalidad realizarán un proyecto real pre-profesional de comunicación para una empresa que solicite los servicios del grupo de alumnos como si de una agencia de medios o una consultora se tratara. Los alumnos y la empresa trabajarán en un entorno online en el que intercambiarán información y habrá un feedback continuo a lo largo del proyecto.

- En el caso de las Prácticas simuladas virtuales, los alumnos trabajarán en un entorno colaborativo con una empresa que solicite sus servicios de consultoría y ejecución de proyectos de comunicación. La empresa presentará el briefing de la acción a desarrollar, la oferta de prácticas, y tutorizará a los alumnos en un entorno de trabajo en red para seguir la evolución del proyecto, aprobarlo o solicitar cambios. A cargo de la acción también se encontrará un profesor tutor de la Universidad, que llevará un seguimiento académico continuado. Este profesor pertenece al claustro de profesores del título; el coordinador de la titulación designará al profesor tutor en función de su ámbito de especialización y en relación a la propuesta de la empresa.

Virtual simulated practice: an online simulator for professional practice in which the student carries out real projects related to pre-consulting for companies through a collaborative environment which makes it possible to share information and documentation and carry out monitoring and tutoring. The students who apply for this modality will carry out a real, pre-professional marketing project for a company which requests the services of the group of students as if it were a media agency or a consulting company. The students and the company will work in an online environment in which they will interchange information with continual feedback throughout the project.



- In the case of virtual simulated practice, the students will work in a collaborative environment with a company which requests their consulting and communication projects service. The company will present a briefing of the action to be carried out, the training offer, and will tutor to the students in a working environment online in order to monitor the evolution of the project, approve it or request changes. Also, a professor-tutor of the University will carry out continued academic monitoring. This professor belongs to the teaching staff of the degree; the coordinator of the degree will designate the professor-tutor depending on his area of specialisation and as regards the proposal of the company.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Observaciones:

El alumno que decida cursar las asignaturas en inglés deberá superar una prueba de nivel (B2) para garantizar que este idioma pueda ser la lengua vehicular de su programa académico y, por tanto, que pueda alcanzar las competencias adheridas a cada asignatura. De no superar esta prueba de nivelación, el alumno deberá cursar las asignaturas en castellano. Los alumnos que cursen las asignaturas en castellano, sólo tendrán aplicada la competencia CG1 a la asignatura Lenguas Modernas.

Requisitos previos: Haber cursado o estar cursando las restantes materias. El alumno podrá elegir entre una de las tres asignaturas propuestas.

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

0 ¿ 4,9 *Suspenso (SS)*

5,0 ¿ 6,9 *Aprobado (AP)*

7,0 ¿ 8,9 *Notable (NT)*

9,0 ¿ 10 *Sobresaliente (SB)*

La mención de «Matrícula de Honor» se otorgará a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE7	80%	80%
SE8	20%	20%

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG16 - Aplicar las competencias adquiridas durante el desarrollo del programa formativo.

CG17 - Aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos en el programa formativo durante el desarrollo de la actividad profesional.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

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

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

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

No existen datos

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS



ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Tutorías	22.5	50
Evaluación de capacidades profesionales	427.5	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Aprendizaje autodirigido		
Estudio de casos		
Aprendizaje basado en proyectos		
Taller		
Aprendizaje instrumental		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Certificado empresarial e Informe de la empresa	80.0	80.0
Informe de autoevaluación del alumno	20.0	20.0
5.5 NIVEL 1: Trabajo fin de grado / Final Degree Project		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Trabajo fin de grado / Final Degree Project		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	12	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: TRABAJO FIN DE GRADO / FINAL DEGREE PROJECT		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Trabajo Fin de Grado / Máster	12	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6



ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	12	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Resultados de aprendizaje</p> <p>El estudiante al finalizar esta materia deberá aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos a través de las materias desarrolladas en el plan de estudios del título.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Contenidos:</p> <p>Ejercicio original a realizar, presentar y defender consistente en un proyecto del ámbito del diseño y la creación de contenidos digitales, de naturaleza profesional o académica, en el que se sinteticen e integren las competencias adquiridas. Podrá realizarse individualmente o en grupo, pero la evaluación siempre será individualizada.</p> <p>An original exercise to be carried out, presented and defended consisting of a project in the design and creation of Digital content environment, of a professional or academic nature, which synthesis and integrate the competencies acquired. It can be carried out individually or in group but the evaluation will always be individualised.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>Observaciones:</p> <p>El alumno que decida cursar las asignaturas en inglés deberá superar una prueba de nivel (B2) para garantizar que este idioma pueda ser la lengua vehicular de su programa académico y, por tanto, que pueda alcanzar las competencias adheridas a cada asignatura. De no superar esta prueba de nivelación, el alumno deberá cursar las asignaturas en castellano. Los alumnos que cursen las asignaturas en castellano, sólo tendrán aplicada la competencia CG1 a la asignatura Lenguas Modernas.</p> <p>Su lectura y defensa se realizará una vez aprobadas el resto de materias del Plan de Estudios.</p> <p>Sistemas de evaluación:</p> <p>El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:</p> <p>0,0 ¿ 4,9 <i>Suspenso (SS)</i></p> <p>5,0 ¿ 6,9 <i>Aprobado (AP)</i></p> <p>7,0 ¿ 8,9 <i>Notable (NT)</i></p> <p>9,0 ¿ 10 <i>Sobresaliente (SB)</i></p> <p>La mención de «Matrícula de Honor» se otorgará a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».</p> <p><u>Convocatoria Extraordinaria</u></p>		



Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE5	80%	80%
SE6	20%	20%
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG16 - Aplicar las competencias adquiridas durante el desarrollo del programa formativo.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE20 - Idear, ejecutar, presentar y defender un proyecto propio que recoja los conocimientos adquiridos en el programa formativo.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Trabajo personal del alumno	240	0
Tutorías	60	50
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Aprendizaje basado en proyectos		
Documentación e investigación		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Memoria de Trabajo de Fin de Grado	80.0	80.0
Presentación y exposición oral de Trabajo de Fin de Grado	20.0	20.0



6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad Antonio de Nebrija	Profesor Adjunto	5.6	0	25
Universidad Antonio de Nebrija	Profesor Titular	33.3	100	50
Universidad Antonio de Nebrija	Profesor Agregado	5.6	100	50
Universidad Antonio de Nebrija	Ayudante	5.6	0	50
Universidad Antonio de Nebrija	Profesor Asociado (incluye profesor asociado de C.C.: de Salud)	50	22.2	25
PERSONAL ACADÉMICO				
Ver Apartado 6: Anexo 1.				
6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS				
Ver Apartado 6: Anexo 2.				

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

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

8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS		
TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
90	3	95
CODIGO	TASA	VALOR %
1	Tasa rendimiento	94

Justificación de los Indicadores Propuestos:

Ver Apartado 8: Anexo 1.

8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS

8.2.- Progreso y resultados de aprendizaje de los estudiantes.

Después de pasar las pruebas del proceso de admisión y de incorporarse al curso académico, la evaluación del aprendizaje se realiza de acuerdo a lo establecido en el la *Guía de Actividad Docente* de la Universidad Nebrija.

En este epígrafe se describen los agentes, métodos, procesos y momentos temporales en los que se lleva a cabo la evaluación de los estudiantes de la modalidad presencial.

Agentes que realizan la evaluación

Los agentes que intervienen en la evaluación para la modalidad de enseñanza propuesta, son:

- **Profesores:** tras la finalización de los exámenes se realizan reuniones de evaluación individuales para cada grupo, en las que participan el claustro, el Coordinador académico y el tutor de cada grupo. En estas reuniones se revisa la evolución académica del grupo, rendimiento de los alumnos, posibles incidencias de cualquier tipo, alumnos que están en situaciones particulares, grado de cumplimiento de programas, etc. Si es necesario se acuerdan acciones de seguimiento y atención personalizada a algunos alumnos.
- **Tutor:** Cada grupo tiene asignado un Tutor desde el principio del curso. El Tutor deberá hacer un seguimiento pormenorizado de la evolución de sus estudiantes durante todo el año, asistiendo a las diferentes reuniones de evaluación, y manteniendo las comunicaciones que sean necesarias con los alumnos. Cada Tutor de grupo reporta al Coordinador académico todas las vicisitudes relativas a la evolución del aprendizaje del alumnado.
- **Director del Trabajo Fin de Grado:** Desde el momento en que se aprueba la idea base del trabajo hasta su defensa ante el Tribunal, cada alumno o equipo de alumnos cuenta con un profesor-tutor que realiza a su vez un seguimiento del trabajo y del desempeño del alumno en las asignaturas directamente relacionadas con éste o que son necesarias para desarrollarlo con éxito.
- **Departamento de Carreras Profesionales:** Una vez que los estudiantes han finalizado las prácticas, el CAP evalúa los informes personales que realizan y la opinión de sus empleadores.

Métodos para evaluar las competencias

A través de las distintas acciones formativas que se describen en las fichas de cada una de las materias que conforman el Grado, se evaluará no sólo los conocimientos que el alumno posee sino también las competencias específicas y generales en su conjunto.



En el Reglamento General del Alumnado, además, se detalla:

Artículo 15. Evaluación

Los alumnos son evaluados a lo largo de cada semestre o periodo lectivo establecido, para lo cual se tienen en cuenta, en su caso, la participación en clase, los trabajos escritos, las presentaciones orales, actividades prácticas, las actividades académicas dirigidas y las pruebas o exámenes, tanto parciales como finales, así como las competencias básicas que se hubieran adquirido. Cada uno de estos conceptos tendrá atribuido un porcentaje, cuya suma o ponderación conforma la nota final de la materia evaluada.

Para los alumnos que cursen sus estudios en la modalidad a distancia, los exámenes finales serán siempre presenciales, mientras que el resto de las Actividades Formativas a evaluar serán realizadas a distancia y estarán perfectamente definidas en los programas de las distintas materias.

En los programas de cada materia se especificarán detalladamente los porcentajes concretos atribuidos a cada uno de los conceptos a los que se refiere el artículo anterior, así como a cualesquiera otros que cada departamento o profesor considere oportuno incluir.

Artículo 17: Revisión de exámenes finales.

Debe mencionarse que los alumnos pertenecientes a la modalidad online contarán con medios virtuales para poder realizar la revisión de sus exámenes si así lo desean.

La Guía de Actividad Docente de la Universidad Nebrija, que se adjunta en el punto 9. Sistema de Garantía de Calidad y de la que se puede encontrar un extracto en el punto 5. Planificación de las enseñanzas, desarrolla en profundidad los aspectos metodológicos de la docencia y de la evaluación. En este mismo punto, en la descripción de las materias se especifica qué actividades formativas permiten evaluar cada una de las competencias de dicha materia.

A continuación se muestra un esquema típico de las actividades formativas y de la evaluación de una materia, hay que tener en cuenta que los porcentajes asignados y la descripción de las actividades varían en función a las características propias de cada materia.

- Actividades formativas:
 - Enseñanza presencial:
 - Clases de teoría y práctica: Lección magistral, sesiones teórico-prácticas, ejercicios y prácticas. Todas las competencias de la materia.
 - Trabajo personal del alumno: Estudio de la materia, realización de ejercicios prácticos o actividades multimedia de apoyo (campus virtual). Todas las competencias de la materia.
 - Tutorías: Trabajo personal tutorizado. Todas las competencias de la materia.
 - Evaluación: Pruebas finales, ordinaria y extraordinaria. Autoevaluación de los resultados obtenidos. Todas las competencias de la materia.
 - Sistemas de evaluación:
 - Enseñanza presencial:
 - Convocatoria Ordinaria:

Asistencia y participación: 10%.

Actividades académicas dirigidas: 25-30%

Prueba parcial: 10-15%

Prueba final: 50%

Restricciones y explicación de la ponderación: Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores será necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Momentos temporales en los que se realiza la evaluación

La evaluación de los estudiantes en Grado en Diseño Digital y Multimedia tiene lugar de manera más específica en los siguientes procesos de seguimiento:

- Reuniones de evaluación parciales: dos anuales a mitad de cada cuatrimestre en cada modalidad de enseñanza.
- Reuniones de evaluación finales: dos anuales al terminar los exámenes finales de cada cuatrimestre en cada modalidad de enseñanza.
- Tutorías: a lo largo de todo el curso en función de las necesidades de cada estudiante. Especialmente después de las juntas de evaluación en función de los resultados obtenidos en los exámenes parciales o finales.
- Prácticas: Al finalizar la prácticas los estudiantes deben presentar un informe sobre las mismas, estas pueden cursarse una vez que se ha superado el 50% de la carga lectiva del plan de estudios (habitualmente se realizan entre el 2º y 3er curso).
- Trabajo fin de grado: Se trata de un proceso de evaluación constante durante un período aproximado de un año. El plan de estudios está diseñado para que los alumnos se inscriban en el TFG durante el 3er curso, una vez que los estudiantes han superado todas las materias que forman el plan de estudios pueden defender su Trabajo fin de grado. Sin embargo a lo largo del año el estudiante y su Director realizan tantas reuniones periódicas de control como son necesarias.

Difusión de los resultados



Tanto en las juntas de evaluación parciales como en las finales los profesores aportan necesariamente un informe final de cada asignatura, en el que quedan reflejados los datos estadísticos sobre el número de aprobados, suspensos, no presentados, las impresiones del profesor con respecto al grupo, actitud, participación, actividad productiva y nivel de cumplimiento del programa, entre otros.

Con la información recopilada en estas reuniones y los informes, el tutor rellena su documento de seguimiento tutorial y convoca reuniones individuales con los alumnos o envía un mail personal para hacerles llegar las recomendaciones que han hecho los profesores acerca de su evolución, rendimiento y actitud, proponiéndoles programas de mejora.

Por otro lado, de manera más global, anualmente se elaboran las tasas de resultados (Tasa de rendimiento, tasa de éxito y tasa de evaluación), que se remiten a los Decanos y Vicedecanos de cada una de las Facultades. Estos realizan una revisión de los datos obtenidos junto con los Coordinadores de Grado o Jefes de Estudio, y toman las decisiones y acciones oportunas en función de los mismos. Actualmente es la UTC quien realiza el cálculo de dichas tasas, a expensas de que el Sistema Integrado de Información Universitaria (SIU) -organismo dependiente del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte-proporcione las tasas oficiales una vez haya sido validada la información enviada por las universidades.

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	http://www.nebrija.com/unidad-tecnica-de-calidad-nebrija/documentos-sistema.php
--------	---

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN

CURSO DE INICIO	2017
-----------------	------

Ver Apartado 10: Anexo 1.

10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN

10.2.- Procedimiento de adaptación en su caso de los estudiantes de los estudios existentes al nuevo plan de estudios

Debido a que la implantación del título va a ser progresiva, año tras año, y que es un grado de nueva creación que no tiene estudios precedentes en la Facultad de Ciencias de la Comunicación, no se contempla previamente un procedimiento general de adaptación de los estudiantes al nuevo plan de estudios diferente del generalmente previsto por la legislación vigente y de aplicación en materia de convalidaciones (inclusive la convalidación parcial de estudios extranjeros), reconocimiento y transferencia.

La Universidad garantizará en su momento que aquellos alumnos que deseen incorporarse a los estudios regulados por el plan propuesto puedan hacerlo con los derechos que les correspondan en aplicación de la normativa vigente y de aplicación.

Cuando los planes de estudio vayan implantándose, la adaptación se llevará a cabo caso por caso, siguiendo las disposiciones legales y evaluando si fuera preciso conforme a dichas disposiciones los programas de las materias, la carga lectiva de las enseñanzas seguidas con anterioridad y demás parámetros habituales.

10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN

CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO
--------	------------------

