

IMPRESO SOLICITUD PARA VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD, CENTRO Y TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD

De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales

UNIVERSIDAD SOLICITANTE		CENTRO	CÓDIGO CENTRO
Universidad de Girona		Escuela de Realización Audiovisual y Multimedia (ERAM)	17015151
NIVEL		DENOMINACIÓN CORTA	
Grado		Comunicación Audiovisual y Multimedia	
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Graduado o Graduada en Comunicación Audiovisual y Multimedia por la Universidad de Girona			
RAMA DE CONOCIMIENTO		CONJUNTO	
Ciencias Sociales y Jurídicas		No	
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS		NORMA HABILITACIÓN	
No			
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
Josep Maria Gómez Pallarés		Jefe del Gabinete de Planificación y Evaluación	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		46221735S	
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
Sergi Bonet Marull		Rector	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		40292120F	
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
Sergi Bonet Marull		Rector	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		40292120F	
2. DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN			
A los efectos de la práctica de la NOTIFICACIÓN de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.			
DOMICILIO		CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO
Pl. Sant Domènec, 3		17004	Girona
E-MAIL		PROVINCIA	TELÉFONO
gpa@udg.edu		Girona	690637547
			FAX
			972418031

3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999 de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley 5-1999, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.

El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 59 de la 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999 de 13 de enero.

	En: Girona, AM 22 de diciembre de 2016
	Firma: Representante legal de la Universidad

1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Grado	Graduado o Graduada en Comunicación Audiovisual y Multimedia por la Universidad de Girona	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.

LISTADO DE MENCIONES

No existen datos

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

NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA

AGENCIA EVALUADORA

Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya

UNIVERSIDAD SOLICITANTE

Universidad de Girona

LISTADO DE UNIVERSIDADES

CÓDIGO	UNIVERSIDAD
043	Universidad de Girona

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	10
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
42	116	12

LISTADO DE MENCIONES

MENCIÓN	CRÉDITOS OPTATIVOS
No existen datos	

1.3. Universidad de Girona

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
17015151	Escuela de Realización Audiovisual y Multimedia (ERAM)

1.3.2. Escuela de Realización Audiovisual y Multimedia (ERAM)

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
50	50	50
CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN	TIEMPO COMPLETO	

50	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	60.0	60.0
RESTO DE AÑOS	60.0	75.0
	TIEMPO PARCIAL	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	30.0	59.0
RESTO DE AÑOS	24.0	59.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
https://www.udg.edu/estudia/Informacioacademica/Normatives/Permanenciaiprogressioenestudisdegrau/tabid/13309/language/es-ES/Default.aspx		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
GENERALES
CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato
CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos
CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente
CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos
CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
No existen datos
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
E1 - Aprender los conceptos básicos de la comunicación audiovisual y multimedia
E2 - Guionizar productos audiovisuales y multimedia
E3 - Aplicar los principios de accesibilidad y usabilidad a la metodología del diseño
E4 - Situar los contenidos del propio campo de conocimiento en la historia y analizar su evolución en relación a otras disciplinas culturales
E5 - Diseñar, planificar y organizar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios para la producción de obras en sus diversos formatos
E6 - Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico
E7 - Aplicar el software audiovisual y multimedia
E8 - Diseñar soluciones gráficas de estilo propio o bien desarrollarlas a partir de las demandas de terceros o de los requisitos de mercado
E9 - Analizar, confeccionar y desarrollar políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa

E10- - Materializar productos audiovisuales y/o interactivos usando los propios recursos expresivos

E11- - Dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción, y aportar o definir las soluciones necesarias para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requeridas

E12- - Capacitar para definir temas de investigación o de creación personal innovadora que se materialicen mediante recursos estéticos, expresivos y artísticos, y que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación

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

No se realizan pruebas de acceso especiales.

Para los estudiantes de grado con un mínimo de 30 créditos reconocidos se aplicará la normativa de acceso UdG correspondiente: ¿Normativa de acceso a estudios de Grado con un mínimo de 30 créditos reconocidos¿, Aprobada por el Consejo de Gobierno en la sesión núm. 5/10, de 3 de junio de 2010 y modificada por el Consejo de Gobierno en las Sesiones n.º 6/10, de 15 de julio de 2010, n.º 10 / 11, de 22 de diciembre de 2011, y n.º 4/2014, de 29 de mayo de 2014. El articulado y preámbulo se reproducen a continuación:

Preámbulo

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, que establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales (BOE núm. 260, de 30/10/2007), dispone en sus artículos 6 y 13 las condiciones para el reconocimiento de créditos obtenidos en estudios oficiales previos en el expediente académico de los estudios a los que se accede. También establece que las universidades se dotarán de una norma para aplicar dicho reconocimiento.

La Universidad de Girona aprobó, en la sesión del Consejo de Gobierno núm. 5/09, de 28 de mayo de 2009, la Normativa de reconocimiento y transferencia de créditos en estudios de grado.

Por otra parte, el Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas (BOE núm. 283, de 24/11/2008), determina que los consejos de gobierno de las universidades establecerán los criterios que permitan la resolución rectoral de las solicitudes de admisión de estudiantes con estudios universitarios españoles o extranjeros iniciados, con un mínimo de 30 créditos reconocidos en el estudio en el que se solicite la admisión.

En virtud de todo ello, esta normativa tiene la pretensión de establecer los procedimientos para determinar las plazas a ofertar para este tipo de acceso y para resolver las solicitudes de admisión que se presenten.

Artículo 1. Oferta de plazas

Se establece que para cada curso académico se destinará para este tipo de acceso, en cada estudio de grado, un mínimo de una plaza, ampliable a propuesta del decano o director del centro docente, en función de los resultados de ocupación de las plazas de nuevo acceso del curso o cursos anteriores. Esta propuesta se someterá a aprobación de la Comisión Delegada de Docencia y Estudiantes en el mes de febrero, de acuerdo con lo establecido en el Reglamento de las comisiones delegadas del Consejo de Gobierno de la Universidad de Girona.

Artículo 2. Período y lugar de presentación de solicitudes

El período de presentación de solicitudes será del 15 al 30 de abril. Las solicitudes se dirigirán a las secretarías académicas de los centros docentes mediante un impreso de solicitud específico, que podrá ser un formulario electrónico, en los términos que establezca la UdG.

Artículo 3. Requisitos de acceso y acreditación de estudios previos

La acreditación de estudios previos, además de permitir baremar los expedientes para determinar su prelación en el acceso, debe posibilitar el reconocimiento y la transferencia de los créditos obtenidos.

Para determinar los créditos que pueden ser reconocidos será preciso llevar a cabo el estudio del expediente académico y la aplicación de los precios públicos establecidos en el decreto por el que se fijan, para cada curso académico, los precios de los servicios académicos en las universidades públicas de Catalunya y en la Universidad Abierta de Catalunya.

Los estudiantes con estudios previos realizados en la UdG no deberán aportar más documentación que la acreditativa de la bonificación o exención de los precios mencionados en el párrafo anterior. Si la UdG ha establecido un formulario electrónico, los estudiantes de la UdG podrán tramitar la solicitud a través de la Secretaría en Red.

Los estudiantes procedentes de estudios oficiales españoles parciales deberán aportar, además de la solicitud, los siguientes documentos:

- original y fotocopia del documento de identificación personal (DNI, pasaporte o NIE),
- certificación académica del estudio de origen (que incluya todas las asignaturas cursadas, con calificaciones y valor en créditos o equivalente),
- documentación acreditativa del acceso a la universidad (a menos que ya se acredite en la certificación académica),
- referencia de la publicación en el BOE del plan de estudios cursado,
- fotocopia de los programas de las asignaturas aprobadas sellada por el centro de origen,
- documentación acreditativa de bonificación o exención de precios,
- otros documentos que el interesado considere pertinentes.

Los documentos expedidos en el extranjero deben cumplir los siguientes requisitos:

- Deben ser oficiales y estar expedidos por las autoridades competentes para ello, de acuerdo con el ordenamiento jurídico del país de que se trate.

- Deben presentarse legalizados por vía diplomática o, en su caso, mediante la apostilla del Convenio de La Haya. Este requisito no se exige a los documentos expedidos por las autoridades de los estados miembros de la Unión Europea o signatarios del acuerdo sobre el espacio económico europeo.
- Deben ir acompañados, en su caso, de la correspondiente traducción oficial al catalán o castellano.

En el caso de estudiantes procedentes de estudios extranjeros, los centros deberán comprobar la competencia de los solicitantes en las lenguas de impartición del estudio ¿catalán, castellano o inglés¿ para la adjudicación de las plazas, y podrán excluir a los solicitantes que no cumplan este requisito.

Los centros podrán realizar una entrevista o prueba para evaluar la adecuación del currículo de los candidatos a los estudios a los que quieren acceder.

Artículo 4. Resolución del estudio del expediente académico

Para determinar si los solicitantes reúnen el requisito del mínimo de 30 créditos reconocidos en el estudio de grado al que solicitan acceder, corresponde resolver esta cuestión previamente a la baremación de los expedientes.

En virtud del acuerdo de la Comisión Académica y de Convalidaciones, en la sesión de 27 de febrero de 2003, de delegación de competencias (publicado en el DOGC núm. 3937, de 31/7/2003), corresponde a los decanos y directores de centro docente determinar el número de créditos y las asignaturas o módulos susceptibles de ser reconocidos.

Los solicitantes a los que no se les pueda reconocer el mínimo establecido de 30 créditos serán excluidos del proceso de baremación. Se les notificará esta resolución con las garantías procedimentales que corresponde.

Artículo 5. Procedimiento de baremación de expedientes

En caso de que el número de solicitudes de admisión que hayan superado el requisito del mínimo de 30 créditos sea superior al número de plazas disponibles, se baremarán los expedientes académicos de origen con la aplicación de la fórmula siguiente: se multiplicarán las calificaciones de las asignaturas reconocidas por su peso en créditos y se sumarán los resultados obtenidos. A los créditos que no contengan calificación numérica (CV, AD, reconocidos, aptos, etc.) se les asignará un 5.

Las calificaciones sin expresión numérica se reducirán a un valor fijo según la tabla de equivalencias siguiente:

- Aprobado: 5,5
- Notable: 7,5
- Sobresaliente: 9
- Matrícula de honor: 10

En los expedientes de planes de estudios no organizados en créditos se adjudicará un peso de 12 a las asignaturas anuales y de 6 a las semestrales. No se utilizarán otros pesos.

Los expedientes de estudios extranjeros con sistemas de calificación diferentes se ajustarán al sistema descrito más arriba utilizando las equivalencias que fije el Ministerio de Ciencia e Innovación, de acuerdo con lo establecido en el artículo 57 del Real Decreto 1892/2008. En caso de que el Ministerio no haya establecido equivalencias, los expedientes se baremarán manteniendo las proporciones. Corresponderá a la secretaría del centro docente elevar la propuesta de calificaciones adaptada a cada expediente de solicitud.

En virtud de lo establecido en el artículo 56.4 del Real Decreto 1892/2008, se otorgará preferencia a los deportistas de alto nivel y alto rendimiento que tengan que cambiar de residencia por motivos deportivos.

Artículo 6. Resolución y adjudicación de plazas

De acuerdo con lo establecido en los artículos 56 y 57 del Real Decreto 1892/2008, la admisión de estudiantes por la vía que regula esta normativa se resolverá por resolución rectoral.

En caso de que el número de solicitudes de admisión que hayan superado el requisito del mínimo de 30 créditos sea inferior al número de plazas de oferta específica, se asignará plaza a todos los solicitantes.

En caso contrario, una vez baremados los expedientes de las solicitudes, se asignarán plazas por un número igual al de las plazas de oferta, y los solicitantes sin plaza asignada quedarán en lista de espera, en el orden establecido en el proceso de baremación.

La adjudicación de plazas se hará pública el último día hábil del mes de mayo en los centros docentes con titulaciones implicadas.

Los estudiantes con estudios previos en universidades españolas que no hayan obtenido plaza también pueden optar por solicitarla mediante la preinscripción universitaria.

Artículo 7. Matrícula

Los estudiantes a los que se haya asignado una plaza deberán matricularse en las fechas previstas para los estudiantes de nuevo acceso de primera preferencia, en el mes de julio, de acuerdo con las normas de matrícula vigentes en la UdG.

Los estudiantes con estudios previos en universidades españolas deberán formalizar la solicitud de traslado en la universidad de origen y satisfacer los derechos correspondientes antes de matricularse en la UdG, lo que deberá acreditarse documentalmente.

Si un estudiante admitido no formaliza su matrícula en las fechas previstas, la Universidad entenderá que desiste de su solicitud y su plaza podrá ser adjudicada a otro solicitante.

Enlace:

<http://www.udg.edu/estudia/Informaci%c3%b3acad%c3%a8mica/Normatives/Acc%c3%a9sagrausambm%c3%adnimde30cr%c3%a8ditsreoneguts/tabid/15642/language/es-ES/Default.aspx>

Se establecerá un acceso específico para los graduados en Realización Audiovisual y Multimedia - GRAM (título propio de la Universitat de Girona) a los que será de aplicación la tabla de reconocimientos prevista para gestionar el proceso de adaptación de los estudiantes de esta enseñanza que se adapten a la conducente al nuevo título oficial de Grado en Comunicación Audiovisual y multimedia.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

Con independencia de las actuaciones específicas de cada centro docente y titulación, que se explicitan más adelante, la Universitat de Girona ofrece a sus estudiantes de grado una página web del Plan de Acción Tutorial que contiene una guía para el cambio de estudios, una herramienta de auto-evaluación de competencias y un portafolio.

<https://www.udg.edu/estudia/Formacio/Pladaccio tutorial/tabid/19807/language/es-ES/Default.aspx>

Desde la implantación de L³EEES, el nuevo papel del profesor es hacer de guía para el aprendizaje y proponer al estudiante las mejores actividades para que llegue al máximo grado posible de adquisición de las competencias propias de los estudios que está cursando.

Pero hacer de guía no es solamente proponer actividades, es también aconsejar, estar al tanto de cómo van los aprendizajes, para mejorarlos, de facilitar su profundización y la máxima calidad. Aquí es donde toma fuerza el concepto de tutoría.

Entendemos la tutoría como el proceso de atención a los estudiantes con el fin de facilitarles la integración en la universidad, el máximo rendimiento en los procesos de aprendizaje y la orientación en la toma de decisiones de cara al futuro. Entendemos que los tres objetivos están íntimamente relacionados.

El objetivo de los procedimientos de acogida es facilitar la incorporación de los nuevos estudiantes a la Universidad en general y a la titulación en particular.

Información previa a la matriculación

La Escuela Universitaria ERAM al ser un centro adscrito a la Universitat de Girona se rige por la normativa y calendarios establecidos por la Generalitat de Catalunya para las Universidades Públicas. Esto implica que los periodos de matriculación son los que se establecen desde la Oficina de Orientación para el Acceso a la Universidad, para los estudiantes que provienen de las Pruebas de Acceso a la Universidad (PAU) de Junio, normalmente este periodo es la tercera semana de Julio para los estudiantes en primera preferencia, o la primera semana de Septiembre para los estudiantes de segunda a octava asignación y en diferentes asignaciones a lo largo del mes de Octubre para estudiantes que hayan realizado las PAAU en Septiembre.

No se establecen pruebas de aptitud personal ni criterios de admisión específicos.

En estos periodos de matriculación la Escuela Universitaria ERAM desde sus inicios en el año 2001, realiza sesiones informativas previas a la matriculación. Esta información se publica en la página web de la Escuela Universitaria ERAM y en la página web de la Universitat de Girona. La sesión informativa la realiza el director de la Escuela, el Jefe de Estudios y el Tutor responsable de los alumnos de primer curso. En esta sesión informativa se ayuda a los estudiantes en el proceso de matrícula para evitar errores posteriores y tutorizarlos para personalizar la matrícula de las asignaturas incluidas en el plan docente a las necesidades de cada estudiante.

Además una vez recibida la lista con los alumnos preinscritos y aceptados se les llama personalmente para explicar los horarios y las fechas de matriculación, y se aprovecha para recordar los documentos necesarios para la matrícula y los horarios. Si en la llamada telefónica realizada por el PAS se detecta que un futuro estudiante no puede asistir a las sesiones informativas se le convoca en un día y fecha concreta donde personalmente es atendido por el Director, el Jefe de Estudios o el Tutor.

Los procedimientos de acogida para estudiantes de nuevo acceso de la UdG (incluyendo la Escuela Universitaria ERAM) serán los siguientes:

Al inicio del curso académico

Recepción y sesión informativa

El contenido de esta sesión incluirá explicaciones sobre:

- Ubicación física de los estudios dentro de la Universidad (aulas, laboratorios, etc.).
- Objetivos formativos de la titulación. Motivación para cursar estudios de Grado en Comunicación Audiovisual y multimedia.
- Estructuración de los estudios.
- Importancia del aprendizaje autónomo.
- Importancia de los resultados del estudio (notas) para estudios posteriores o acceso a becas, plazas de residencia, etc.
- Servicios de la Universidad: biblioteca, sala de ordenadores, correo electrónico, Internet, intranet y toda la red informática a disposición de los estudiantes para uso exclusivamente académico.
- Presentación detallada del contenido de la intranet docente de la UdG, «La meva UdG», al servicio del estudiante.

Dossier informativo para estudiantes de nuevo acceso

En la sesión de bienvenida, se entregará un dossier informativo que contendrá:

- Información general del centro (responsables y direcciones de secretaría académica del centro, coordinación de estudios, sección informática, conserjería, biblioteca, delegación de estudiantes, servicio de fotocopias, Servicio de Lenguas Modernas, espacios del centro, etc.).
- Información sobre el sistema de gobierno de la Universidad de Girona (organigrama universitario, comisiones con representación de los estudiantes en la Universidad y en el centro, etc.).

- Información académica (plan de estudios, calendario académico, estructura y horarios de las unidades de aprendizaje por objetivos, fechas y metodología de las evaluaciones, etc.).
- Información de los recursos tecnológicos a disposición de los estudiantes de la UdG (web institucional, «La meva UdG», intranet docente, catálogo de servicios informáticos, correo electrónico, etc.).

Organización de sesiones informativas específicas

Paralelamente, y durante las primeras semanas del curso, los alumnos podrán asistir a las sesiones informativas específicas sobre los recursos que la UdG pone a su alcance, como por ejemplo:

- ¿ Funcionamiento y recursos de la biblioteca (responsable: Biblioteca).
- ¿ Funcionamiento y recursos informáticos (responsable: Sección de informática).

Acciones propias de la Escuela Universitaria ERAM:

El inicio de las clases es el lunes de la tercera semana de septiembre de cada curso académico. Este día se reserva para recibir a los estudiantes de primero y realizar las distintas sesiones informativas, estas sesiones tienen siempre la misma estructura:

Sesión de parte del Director de la Escuela Universitaria ERAM.

- Bienvenida. Presentación PAS y PDI con responsabilidad en el Grado en Artes Escénicas.
- Ubicación física en el centro (aulas, laboratorios, etc.).

Sesión por parte de la Jefa de Gestión Académica.

- Servicios de la Universidad: biblioteca. Presentación detallada del contenido de la intranet docente de la UdG, «La meva UdG», al servicio del estudiante y presentación de la intranet propia de la Escuela Universitaria ERAM.
 - Consulta expediente académico
- Dossier informativo para estudiantes de nuevo acceso.

Sesión del Jefe de Informática y material.

- Material disponible, reserva o uso del mismo.
- Sala de ordenadores, correo electrónico, internet, intranet y toda la red informática a disposición de los estudiantes para uso exclusivamente académico.

Sesión del Tutor responsable de los alumnos de primero.

- Gestión de las tutorías y servicios.

El miércoles de la misma semana, una vez los alumnos empiezan a situarse en el nuevo entorno, aprovechamos para realizar una Sesión informativa con el Jefe de estudios para solucionar dudas de diferentes ámbitos: objetivos formativos, clases, aprendizaje, notas, horarios, becas

Independientemente, a lo largo de los dos primeros meses se realizan sesiones informativas que varían cada año para explicar recursos específicos de la Escuela y su funcionamiento. Estas sesiones son variables y no tienen fecha concreta, la persona responsable es el Jefe de Informática y material.

Tutores

El tutor, mediante el diseño y desarrollo de posibles acciones o planes de acción tutorial, debe velar por la integración de los alumnos en el centro y llevar a cabo las funciones de supervisión y guía de la globalidad de los estudios .

Consulta del expediente académico del alumno

Los estudiantes podrán consultar su expediente académico en red con información sobre las unidades de aprendizaje que están cursando y su currículum, con un resumen gráfico de los créditos superados y pendientes, clasificados por tipos de créditos en la titulación, y de las calificaciones.

—

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	30
Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	160
Adjuntar Título Propio	

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

Reconocimiento de créditos cursados en enseñanzas superiores no universitarias:

Mínimo __0_ Máximo __30__

Reconocimiento de créditos cursados en títulos propios:

Mínimo __0__ Máximo __160__

La memoria del título propio está descrita en el apartado 10.3 de esta memoria en la página 159.

Reconocimiento de créditos cursados por acreditación de experiencia laboral y profesional:

Mínimo __0__ Máximo (15%) __36__

Requisitos mínimos para optar a este reconocimiento

- Tener 40 años el año en que se solicita el acceso a la Universidad.
- No tener ninguna titulación académica que habilite para acceder a la Universidad por otra vías de acceso.
- Acreditar experiencia laboral o profesional en relación al Grado en Comunicación Audiovisual y Multimedia.

Tabla de asignaturas susceptibles de reconocimiento por experiencia laboral y profesional

Nombre asignatura	Créditos
Teoría y técnica del montaje	5
Operativa de cámara e iluminación	4
Fotografía	4
Lenguaje cinematográfico	9
Proyecto audiovisual	3
Diseño y creación de sonido digital	5
Proyecto creativo	6
Fotografía	4
Fundamentos de la multimedia	3
Fundamentos del diseño gráfico	9
Proyectos de diseño gráfico	9

Sistema previsto para la transferencia y el reconocimiento de créditos:

De acuerdo con lo que establecen los artículos 6 y 13 del Real decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, se procederá a la transferencia de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales universitarias cursados previamente siempre que no hayan conducido a la obtención de un título oficial y al reconocimiento de los obtenidos en materias de formación básica de la misma rama de conocimiento, atendiendo, sin embargo, a lo que pueda estable-

cer el Gobierno sobre condiciones de los planes de estudios que conduzcan a títulos que habiliten para el ejercicio de actividades profesionales y a las necesidades formativas de los estudiantes.

También podrán ser objeto de reconocimiento los créditos obtenidos en enseñanzas universitarias oficiales que acrediten la consecución de competencias y conocimientos asociados a materias del plan de estudios, con la condición de que los reconocimientos solo pueden aplicarse a las asignaturas o módulos definidos en el plan de estudios, y no a partes de estos.

En todos los casos de reconocimiento de créditos procedentes de enseñanzas universitarias oficiales habrá que trasladar la calificación que corresponda, ponderándola si hace falta. El procedimiento para el reconocimiento de créditos se iniciará de oficio teniendo en cuenta los expedientes académicos previos de los estudiantes que acceden a la titulación. La identificación de la existencia de expedientes académicos previos la informa el sistema de preinscripción y asignación de plazas establecido para las universidades públicas en Cataluña.

En virtud de lo que establece el artículo 12.9 del Real decreto 1393/2007, los estudiantes podrán obtener hasta seis créditos de reconocimiento académico por la participación en actividades culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación que la Universidad de Girona identificará para cada curso académico.

Los estudiantes que no lleven a cabo actividades que les permitan el reconocimiento académico mencionado podrán obtener los créditos requeridos para la finalización de los estudios cursando más créditos optativos.

A los estudiantes también se les podrán reconocer créditos correspondientes a asignaturas cursadas en programas de movilidad. Será posible el reconocimiento de asignaturas con competencias no coincidentes con las asignaturas optativas previstas siempre que el convenio que regule la actuación así lo explicita.

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		
Actividad teórica		
Actividad práctica guiada		
Prácticas externas		
Práctica autónoma		
Práctica colectiva		
Atención personalizada		
Evaluación		
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Seminarios		
Sesión práctica		
Debates		
Presentaciones/exposiciones		
Prácticas TIC		
Trabajos		
Estudios previos		
Resolución de problemas o ejercicios		
Tutorías individuales		
Tutorías colectivas		
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Pruebas de evaluación : tipo examen		
Ejercicios evaluables individuales		
Ejercicios evaluables en grupo		
Autoevaluación		
Coevaluación		
5.5 NIVEL 1: FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Estética y teoría del arte		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
4		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer y comprender la evolución de las principales corrientes artísticas del siglo XX		
Comprender las obras de arte a partir de los marcos sociopolíticos, literarios, filosóficos, histórico, cultural, ...		
Realizar estudios sobre las soluciones estéticas propuestas en las obras de los artistas		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Se propone introducir a los estudiantes en la comprensión y la evolución de las principales corrientes artísticas dentro de la dinámica estética del siglo XX, conocer sus objetivos y propuestas. El contenido tiene un carácter integrador y, al mismo tiempo, transdisciplinario. Se encara la obra de arte como necesidad constructiva, comunicativa o interactiva de una sociedad, de un lugar y de un tiempo concreto, y se estudia con las aportaciones de fuentes sociopolíticas, literarias, filosóficas, religiosas, etc.</p> <p>021 Estudios sobre la modernidad 022 Primeras vanguardias 023 Segundas vanguardias</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato		
CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos		
CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E1- - Aprender los conceptos básicos de la comunicación audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	22	100
Actividad práctica guiada	14	100
Práctica autónoma	60	0
Evaluación	4	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Presentaciones/exposiciones		

Trabajos		
Estudios previos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	40.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	60.0
NIVEL 2: Teoría y análisis de la imagen		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
ECTS NIVEL2	10	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
5	5	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Comprender las dimensiones comunicativas de los discursos visuales y audiovisuales		
Ser capaz de leer e interpretar imágenes teniendo en cuenta los códigos culturales		
Saber aplicar el estudio y análisis de las imágenes como vehículo de significado		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Desarrollar el marco conceptual y metodológico que permite analizar los procesos de significación. Definir los elementos didácticos y conceptuales que sirvan para objetivar los problemas visuales que se tiene que plantear el artífice durante la lectura y confección del mensaje. Promover una actitud reflexiva y crítica con el objetivo de generar procesos de sensibilización visual. Reflexionar sobre la comunicación visual y estudiar la naturaleza icónica.</p> <p>011. El "lenguaje" de la imagen 012. Análisis de la imagen 013. Estudio de la composición en la imagen 014. Componentes audiovisuales</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos		

CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E1- - Aprender los conceptos básicos de la comunicación audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	43	100
Actividad práctica guiada	53	100
Práctica autónoma	150	0
Evaluación	4	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Trabajos		
Estudios previos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	35.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	55.0
Autoevaluación	0.0	10.0
NIVEL 2: Cultura y pensamiento		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Filosofía
ECTS NIVEL2	8	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		8
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer y comprender la evolución de las principales corrientes del pensamiento contemporáneo del siglo XX		
Ser capaz de relacionar datos, hechos, conceptos, autores, etc.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Introducir a los estudiantes en los debates sociológicos, históricos y filosóficos contemporáneos, a partir de las preguntas sobre la identidad del hombre, sobre las posibilidades del lenguaje y sobre el papel de la cultura. A través de la respuesta a estos interrogantes se estudian algunas de las corrientes filosóficas más destacables del siglo XX y su expresión en los medios de comunicación.		
011. Pensamiento contemporáneo 012. Sistemas filosóficos en el siglo XX 013. La muerte de los sistemas filosóficos		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato		
CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos		
CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente		
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E4- - Situar los contenidos del propio campo de conocimiento en la historia y analizar su evolución en relación a otras disciplinas culturales		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	46	100
Actividad práctica guiada	28	100
Práctica autónoma	120	0
Evaluación	6	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Trabajos		
Estudios previos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	50.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	40.0
Autoevaluación	0.0	10.0
NIVEL 2: Sociología y teoría de la comunicación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	4	

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		2
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
2		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Saber analizar el hecho comunicativo para integrarlo y aplicarlo a su actividad práctica		
Disponer de herramientas conceptuales para abordar los interrogantes que plantea el mundo actual		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Se pretende situar la sociología y la comunicación en el marco de las ciencias sociales y la sensibilización del saber sociológico. Se desarrollan los contenidos que permiten la comprensión y la reflexión de la realidad social y cultural y de la comunicación. Se parte de un tratamiento panorámico, mediante el cual es posible marcar el campo específico de fenómenos sociales, analizar la variada problemática y asimilar los conceptos y la terminología correspondiente.</p> <p>031. La sociología y las diferentes teorías sociológicas 032. Cultura, sociedad e individuo 033. Tipo de sociedades 034. Grupos y organizaciones sociales 035. El concepto de comunicación: la comunicación interpersonal y la comunicación de masas 036. Medios de comunicación, cultura popular y contexto social</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato		
CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos		
CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E4- - Situar los contenidos del propio campo de conocimiento en la historia y analizar su evolución en relación a otras disciplinas culturales		

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	28	100
Actividad práctica guiada	9	100
Práctica autónoma	60	0
Evaluación	3	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Trabajos		
Estudios previos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	50.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	50.0
5.5 NIVEL 1: LENGUAJES DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Lenguaje cinematográfico		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
ECTS NIVEL2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	9	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de tener una mirada crítica de la cultura visual actual		
Reconocer las obras creadas por la cultura audiovisual desde finales del siglo XIX		
Identificar los mecanismos sociales y las estrategias de la comunicación audiovisual propias de la cinematografía para aplicar las diferentes formas de expresión contemporánea		

5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>011 Cultura y cine Entender la importancia que ha tenido el cine a lo largo de la historia cultural, social y política del siglo XX y principios del XXI. Descubrir que muchas de las propuestas audiovisuales actuales tienen los orígenes en el pasado cinematográfico. Asimilar como las demás artes y los movimientos sociales y políticos han influenciado el cine, y como el cine, al mismo tiempo, ha influenciado las demás artes y ha influido en la sociedad y en la política. Analizar visualmente y de manera narrativa los diferentes periodos estilísticos y las obras concretas de los cineastas más significativos.</p> <p>0111 El cine y el origen de la producción 0112 El cine como espectáculo 0113 El cine como expresión artística 0114 El cine como transmisor político 0115 El cine y el realismo 012 Sensibilización musical La sensibilización musical permite enriquecer la experiencia sonora a través de la audición de la música cinematográfica, experimentando la riqueza expresiva y sus implicaciones emocionales en relación con determinados contextos culturales. Se exploran los rudimentos del lenguaje audiovisual mediante el aprendizaje de los elementos narrativos básicos de la composición para el cine.</p> <p>0121 La música en el cine 0122 Definiciones y tipologías musicales 0123 Características y conceptos 0124 Técnicas 0125 Percepción y análisis</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos		
CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente		
CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E4- - Situar los contenidos del propio campo de conocimiento en la historia y analizar su evolución en relación a otras disciplinas culturales		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	70	100
Actividad práctica guiada	20	100
Práctica autónoma	80	0
Práctica colectiva	51	10
Evaluación	4	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Presentaciones/exposiciones		
Trabajos		
Estudios previos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	50.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	20.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	30.0
NIVEL 2: Estructuras y dispositivos narrativos		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		

CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	4	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Saber estructurar los conocimientos y los mecanismos de la narratividad de la imagen visual y acústica tanto en su forma como en su funcionamiento		
Comprender críticamente los mensajes audiovisuales desde la perspectiva del sentido y la significación de las estructuras narrativas, y de las categorías y géneros		
Conocer los aspectos conceptuales, metodológicos e instrumentales clave para el análisis, investigación, diseño y creación de contenidos		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Se plantean los mecanismos de comprensión y de análisis de los medios audiovisuales en su construcción narrativa. Se enfatiza el uso del análisis narrativo en relación con la construcción de los argumentos.		
011. La narración 012. Componentes estructurales del relato audiovisual 013. La construcción del relato audiovisual 014. Figuras narrativas y retóricas 015. Estrategias publicitarias		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato		
CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos		
CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente		
CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		

E2- - Guionizar productos audiovisuales y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	25	100
Actividad práctica guiada	13	100
Práctica autónoma	56	0
Atención personalizada	4	100
Evaluación	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Resolución de problemas o ejercicios		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	50.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	50.0
NIVEL 2: Guión videográfico		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	5	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Saber aplicar las técnica de escritura para la confección del guión videográfico		
Saber estructurar los conocimientos y los mecanismos de la narratividad de la imagen visual y acústica tanto en su forma como en su funcionamiento		
5.5.1.3 CONTENIDOS		

<p>Conocer los diferentes elementos que configuran la estructura narrativa de ficción y/o documental, para poder así construir eficazmente cualquier narración en el campo del cine, el vídeo, el multimedia y la publicidad. 041. Formatos del guión 042. Proceso de construcción 043. Elementos para la construcción del guión 044. La estructura narrativa</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato		
CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos		
CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente		
CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos		
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E2- - Guionizar productos audiovisuales y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	24	100
Actividad práctica guiada	24	100
Práctica autónoma	69	0
Atención personalizada	6	100
Evaluación	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Resolución de problemas o ejercicios		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	35.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	65.0
NIVEL 2: Lenguajes contemporáneos		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
ECTS NIVEL2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
3		

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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Conocer la genealogía de la cultura audiovisual y multimedia (arte en red, videoocreación...) para comprender su impacto en la cultura visual presente</p> <p>Reconocer el ecosistema presente en el ámbito de los nuevos lenguajes contemporáneos: festivales, fábricas de creación, industrias culturales...</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Descripción de cultura audiovisual y multimedia: activo que testimonia la existencia de una cultura efectiva, muy viva, heredera del desarrollo y la normalización del hecho comunicativo del audiovisual y del multimedia. Una cultura que ha modificado y a la vez ha ampliado la preponderancia del texto con el impacto del advenimiento del hipertexto, la videoescritura y el multimedia. Una tipología cultural que viene de lejos, de los orígenes de la fotografía y del cine.</p> <p>Cultura visual es un contenido de presente, diacrónico e incremental.</p> <p>051 Videoocreación 052 Arte en red 053 Música y artes visuales 054 Comunicación visual 055 Festivales y exposiciones</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos		
CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente		
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E4- - Situar los contenidos del propio campo de conocimiento en la historia y analizar su evolución en relación a otras disciplinas culturales		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	20	100
Actividad práctica guiada	10	100
Práctica autónoma	43	0
Evaluación	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		

Debates		
Presentaciones/exposiciones		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	40.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	60.0
5.5 NIVEL 1: TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Teoría y técnica del montaje		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
5		
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
No	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Saber aplicar los conocimientos y aprendizajes técnicos de las herramientas de elaboración de mensajes en el ámbito audiovisual y multimedia		
Ser capaz de montar cualquier tipo de documento videográfico en coordinación con los medios técnicos y humanos para su realización a lo largo de todo el proceso		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Análisis de diferentes fragmentos significativos de obras cinematográficas, para identificar las técnicas de montaje tecnicoexpresivas utilizadas en su realización, aplicando criterios comunicativos y expresivos. Las prácticas se centrarán en la edición de determinados materiales de acuerdo con un conjunto de instrucciones suministradas. También se desarrollará una selección e identificación de las tomas más adecuadas de una grabación, teniendo en cuenta el guión original y la continuidad narrativa</p> <p>011 Teoría de la edición 012 Software de edición 013 Conceptos artísticos de la edición</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		

CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E6- - Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	8	100
Actividad práctica guiada	34	100
Práctica autónoma	60	0
Práctica colectiva	15	10
Evaluación	8	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Prácticas TIC		
Trabajos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	20.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	60.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	20.0
NIVEL 2: Tecnología audiovisual y del sonido		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
4		
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
No	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No

ITALIANO		OTRAS	
No		No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3			
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE			
Disponer del conocimiento técnico de aquellas herramientas que hacen posible la elaboración de mensajes audiovisuales			
Ser capaz de organizar la preproducción, la grabación y el montaje de cualquier tipo de documento videográfico			
Saber coordinarse con los medios técnicos y humanos para el control del contenido, la forma y la calidad establecida			
5.5.1.3 CONTENIDOS			
Grabación, codificación y transmisión de la imagen electrónica y del sonido. Aprendizaje técnico y práctico de los equipos que se utilizan en la producción audiovisual.			
021 Fundamentos del sonido 022 Naturaleza de la luz y formación de la imagen 023 La imagen electrónica 024 Señal analógica y digital 025 Grabación de la señal de vídeo 026 Interconexión de equipos de audio y vídeo			
5.5.1.4 OBSERVACIONES			
5.5.1.5 COMPETENCIAS			
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES			
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional			
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES			
No existen datos			
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS			
E6- - Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico			
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS			
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD	
Actividad teórica	25	100	
Actividad práctica guiada	10	100	
Práctica autónoma	60	0	
Evaluación	5	100	
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES			
Sesión magistral			
Sesión práctica			
Resolución de problemas o ejercicios			
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN			
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	55.0	
Ejercicios evaluables individuales	0.0	45.0	
NIVEL 2: Operativa de cámara e iluminación			
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2			
CARÁCTER	Obligatoria		
ECTS NIVEL 2	4		
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral			

ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
4		
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
No	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Disponer del conocimiento técnico de aquellas herramientas que hacen posible la elaboración de mensajes audiovisuales</p> <p>Ser capaz de organizar la preproducción, la grabación y el montaje de cualquier tipo de documento videográfico</p> <p>Saber coordinarse con los medios técnicos y humanos para el control del contenido, la forma y la calidad establecida</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>031 La cámara videográfica 032 La grabación de sonido en directo 033 La narrativa audiovisual con la cámara videográfica 034 Iluminación</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E6- - Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	8	100
Actividad práctica guiada	30	100
Práctica autónoma	40	0
Práctica colectiva	20	10

Evaluación	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Prácticas TIC		
Trabajos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	35.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	35.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	30.0
NIVEL 2: Diseño y creación del sonido digital		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	5	
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
No	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Disponer del conocimiento técnico de aquellas herramientas que hacen posible la producción y edición de sonido en la realización audiovisual y multimedia		
Ser capaz de organizar la grabación, reproducción y manipulación del sonido		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Técnicas de producción y edición de sonido en realización audiovisual y documentos multimedia. Grabación del sonido directo e integración con documentos multimedia.</p> <p>041 La física del sonido en los softwares</p> <p>042 Grabación, reproducción y manipulación del sonido</p> <p>043 El control MIDI</p> <p>044 La síntesis sonora</p> <p>045 Sampling</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		

5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E6- - Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	8	100
Actividad práctica guiada	40	100
Práctica autónoma	75	0
Evaluación	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Prácticas TIC		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	30.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	70.0
NIVEL 2: Fundamentos de la multimedia		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	3	
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
No	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer y aplicar la programación básica y la función de los componentes hardware y software		
Ser flexible ante los sistemas de comunicación global y los cambios tecnológicos constantes		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Acercamiento al ordenador entendido como terminal de acceso a los sistemas de comunicación global y herramienta de trabajo, tomando conciencia, pues, de la creciente necesidad de sabernos mover en este espacio tecnológico de cambios constantes. Introducción a la programación.		
051 Hardware y software 052 Programación básica.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	12	100
Actividad práctica guiada	16	100
Práctica autónoma	45	0
Evaluación	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Prácticas TIC		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	20.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	80.0
NIVEL 2: Tecnologías multimedia		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		4,5
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
4,5		

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
No	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de desarrollar contenidos para entornos multimedia mediante la utilización de software de creación digital para ser distribuido por internet		
Adquirir conocimientos teóricos y herramientas de software para optimizar los diseños interactivos		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>El proceso se centra en la adquisición de conocimientos teóricos y de herramientas de software para optimizar los diseños y contenidos interactivos. El contenido desarrolla los conceptos necesarios para alcanzar la creación digital, valorando especialmente su distribución por Internet, donde la velocidad de la red determina el formato de los contenidos.</p> <p>061 Internet 062 Web 063 Diseño centrado en el usuario 064 Lenguajes de programación web 065 Diseño de interfaz 066 Optimización web</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E3- - Aplicar los principios de accesibilidad y usabilidad a la metodología del diseño		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	82	100
Práctica autónoma	102	0
Práctica colectiva	33	15
Atención personalizada	8	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Seminarios		
Prácticas TIC		
Trabajos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	60.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	40.0
NIVEL 2: 3D I		
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
		3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
3		
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
No	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de desarrollar técnicas de infografía para su aplicación en producciones audiovisuales		
Disponer de habilidades de tratamiento de imágenes de síntesis tridimensionales para la creación de entornos virtuales		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Introducción a la creación de la animación y la imagen de síntesis de tres dimensiones, así como al aprendizaje de las técnicas y mecanismos de trabajo que se dan en el software profesional.</p> <p>071 Modelización 072 Iluminación</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E7 - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	60	100
Práctica autónoma	78	0
Evaluación	12	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Prácticas TIC		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	70.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	30.0
5.5 NIVEL 1: ÁMBITO DE CREACIÓN		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Proyecto audiovisual I		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	3	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Disponer del conocimiento técnico de aquellas herramientas que hacen posible la producción de un proyecto audiovisual		
Desarrollar y aplicar el pensamiento creativo en la construcción y ejecución de un proyecto audiovisual		
Ser capaz de innovar y generar los propios proyectos audiovisuales		
5.5.1.3 CONTENIDOS		

El diseño del contenido tiene como objeto entrenar al alumno, mediante la práctica, en el desarrollo del pensamiento creativo aplicado, con la finalidad de llegar a la construcción de un producto audiovisual. El desarrollo de la parte práctica se llevará a cabo tanto individualmente como en grupos.

011 Generación del proyecto audiovisual. Idea
012 Uso de las tecnologías audiovisuales. Herramienta
013 Ejecución del proyecto audiovisual. Expresión

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo

CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada

CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional

CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos

CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E6- - Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico

E10- - Materializar productos audiovisuales y/o interactivos usando los propios recursos expresivos

E12- - Capacitar para definir temas de investigación o de creación personal innovadora que se materialicen mediante recursos estéticos, expresivos y artísticos, y que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	8	100
Práctica autónoma	32	10
Práctica colectiva	25	10
Atención personalizada	10	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Prácticas TIC

Trabajos

Tutorías individuales

Tutorías colectivas

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	50.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	50.0

NIVEL 2: Fotografía

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
4		

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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de utilizar correctamente la cámara fotográfica y adquirir capacidad para poder realizar proyectos fotográficos		
Conocer y utilizar las posibilidades comunicativas y creativas de la fotografía.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Asimilar y dominar la técnica fotográfica en diferentes situaciones lumínicas, y conocer las posibilidades comunicativas y creativas de la fotografía.		
<ul style="list-style-type: none"> 021 La cámara fotográfica 022 La velocidad de obturación. El movimiento 023 El diafragma. La profundidad de campo 024 La sensibilidad 025 La exposición. El fotómetro. La medida de la luz 026 La distancia focal 027 Iluminación 028 La imagen. Composición visual 029 Reportaje fotográfico 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E1- - Aprender los conceptos básicos de la comunicación audiovisual y multimedia		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
E12- - Capacitar para definir temas de investigación o de creación personal innovadora que se materialicen mediante recursos estéticos, expresivos y artísticos, y que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	12	100
Práctica autónoma	78	10
Atención personalizada	10	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		

Sesión magistral		
Trabajos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
NIVEL 2: Proyecto creativo		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Expresión Artística
ECTS NIVEL2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
3		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Profundizar y ampliar saberes para adquirir una metodología de investigación propia basada en la práctica		
Ser capaz de decidir las propias estrategias creativas y aprender de los errores a la hora de diseñar y construir los proyectos		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>El diseño del contenido tiene como objeto entrenar al alumno, mediante la práctica, en el desarrollo del pensamiento creativo aplicado, con la finalidad de llegar a la construcción de un producto audiovisual y/o multimedia.</p> <p>031. Desarrollo de la ejecución 032. Aprender a mirar. Percepción 033. El descubrimiento, la invención, la creación y, por lo tanto, la innovación 034. Tratamiento didáctico de los errores 035. Evaluación de la creatividad 036. Materialización del producto.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo		

CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos		
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E1- - Aprender los conceptos básicos de la comunicación audiovisual y multimedia		
E8- - Diseñar soluciones gráficas de estilo propio o bien desarrollarlas a partir de las demandas de terceros o de los requisitos de mercado		
E12- - Capacitar para definir temas de investigación o de creación personal innovadora que se materialicen mediante recursos estéticos, expresivos y artísticos, y que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	8	100
Práctica autónoma	118	10
Atención personalizada	24	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión práctica		
Trabajos		
Estudios previos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
NIVEL 2: Dirección de proyectos transmedia		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	4,5	4,5
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de diseñar y crear contenidos y mensajes en entornos audiovisuales y multimedia		
Saber estructurar los conocimientos y los mecanismos de la narratividad de la imagen visual y acústica tanto en su forma como en su funcionamiento		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Narrativa transmedia 2. Ideación del proyecto transmedia 3. Mecánica operativa del pensamiento creativo. 4. Escritura para multiplataforma 5. Procedimientos, protocolos y metodologías 6. Confección y presentación del guión 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato		
CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo		
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos		
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E2- - Guionizar productos audiovisuales y multimedia		
E5- - Diseñar, planificar y organizar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios para la producción de obras en sus diversos formatos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	50	100
Actividad práctica guiada	16	100
Práctica colectiva	131	10
Atención personalizada	24	100
Evaluación	4	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Presentaciones/exposiciones		
Prácticas TIC		
Estudios previos		
Tutorías colectivas		

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	20.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	60.0
Autoevaluación	0.0	10.0
Coevaluación	0.0	10.0
NIVEL 2: Proyecto transmedia : Idea		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	5	
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
5		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Profundizar y ampliar saberes para adquirir una metodología de investigación propia basada en la práctica		
Desarrollar y aplicar el pensamiento creativo en la construcción y ejecución de un producto transmedia		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>El diseño del contenido tiene como objeto entrenar al alumno, mediante la práctica, en el desarrollo del pensamiento creativo aplicado y la recogida de información previa necesaria, con la finalidad de llegar a la construcción de una idea para un producto transmedia.</p> <p>051 Aplicación proceso creativo. 052 Estudio y recogida de información. 053 Guionización producto transmedia.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato		
CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos		
CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente		

CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E2- - Guionizar productos audiovisuales y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	12	100
Práctica colectiva	75	10
Atención personalizada	38	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión práctica		
Presentaciones/exposiciones		
Trabajos		
Tutorías colectivas		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	70.0
Coevaluación	0.0	30.0
NIVEL 2: Proyecto transmedia : Herramienta		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	10	
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
10		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de trabajar en equipo en un proyecto transmedia		

Disponer del conocimiento técnico de aquellas herramientas que hacen posible la elaboración de un proyecto transmedia

5.5.1.3 CONTENIDOS

El diseño del contenido tiene como objeto entrenar al alumno según su campo de interés aplicado a las necesidades del proyecto transmedia colectivo, mediante la práctica, en el uso de las herramientas.

- 061 Repartición, asignación de tareas
- 062 Realización contenidos mediante las distintas herramientas.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional

CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E5- - Diseñar, planificar y organizar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios para la producción de obras en sus diversos formatos

E6- - Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico

E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Práctica autónoma	130	0
Práctica colectiva	20	10
Atención personalizada	100	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Prácticas TIC

Trabajos

Tutorías colectivas

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	70.0
Coevaluación	0.0	30.0

NIVEL 2: Proyecto transmedia : Expresión

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Obligatoria
ECTS NIVEL 2	5

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
5		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Saber materializar y presentar un producto transmedia		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>El diseño del contenido tiene como objeto entrenar al alumno, mediante la práctica, en la materialización y presentación de un producto transmedia.</p> <p>071 Ensamblaje de los contenidos 072 Presentación 073 Memoria</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente		
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E8- - Diseñar soluciones gráficas de estilo propio o bien desarrollarlas a partir de las demandas de terceros o de los requisitos de mercado		
E10- - Materializar productos audiovisuales y/o interactivos usando los propios recursos expresivos		
E11- - Dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción, y aportar o definir las soluciones necesarias para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requeridas		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	8	100
Práctica colectiva	75	10
Atención personalizada	42	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Presentaciones/exposiciones		
Tutorías colectivas		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	70.0
Coevaluación	0.0	30.0
5.5 NIVEL 1: DISEÑO GRÁFICO		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		

NIVEL 2: Fundamentos del diseño gráfico		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Expresión Artística
ECTS NIVEL2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Identificar los mecanismos y condiciones del diseño de los espacios, de los objetos y de las imágenes que nos rodean		
Conocer y aplicar las herramientas del diseño gráfico en las prácticas proyectuales		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>01 Fundamentos del diseño gráfico</p> <p>011 Las bases del diseño</p> <p>Se explicitan las vertientes propias de todo diseño observables en productos y espacios bidimensionales y tridimensionales, estableciendo los contenidos necesarios para introducir al alumnado en su comprensión y expresión proyectual. El contenido da a conocer los mecanismos y las condiciones del diseño de los espacios, de los objetos y de las imágenes gráficas que nos rodean, aporta las herramientas para comprenderlos y para abordar la concepción y práctica proyectual de manera introductoria.</p> <p>011 Definición y límites del diseño 012 Historia del diseño 013 Ámbitos y tipología del diseño 014 Tipografía 015 Metodología: proceso proyectual 016 Análisis del diseño</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		

No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E1 - Aprender los conceptos básicos de la comunicación audiovisual y multimedia		
E7 - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	30	100
Actividad práctica guiada	22	100
Prácticas externas	135	0
Atención personalizada	30	100
Evaluación	8	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Prácticas TIC		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	50.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	50.0
NIVEL 2: Proyectos de diseño gráfico		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
3		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Usar conocimientos, estrategias, habilidades, métodos y técnicas en la creación y comunicación de ideas y propuestas		

Saber utilizar el software para el tratamiento de imágenes y aplicación a los procesos de diseño gráfico

Disponer de recursos gráficos y de diseño en entornos y aplicaciones audiovisuales digitales multimedia

5.5.1.3 CONTENIDOS

022 Expresión gráfica

Desarrollo de políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa. Técnicas para diseñar soluciones gráficas de estilo propio o para desarrollar, a partir de los requisitos de mercado o las demandas de terceros, mediante la aplicación del briefing.

0221 Imagotipo

0222 Logotipo

0223 Marca

0224 Imagen corporativa

023 Creación gráfica

El diseño del contenido tiene como objeto entrenar al alumno, mediante la práctica, en el desarrollo del pensamiento creativo aplicado, con la finalidad de llegar a la construcción de un producto gráfico.

0231. Ámbitos del diseño

0232. Documentación, hipótesis y representación.

0233. Materialización gráfica.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo

CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional

CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos

CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia

E8- - Diseñar soluciones gráficas de estilo propio o bien desarrollarlas a partir de las demandas de terceros o de los requisitos de mercado

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	20	100
Actividad práctica guiada	30	100
Práctica autónoma	145	0
Atención personalizada	22	100
Evaluación	8	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Sesión magistral

Sesión práctica

Prácticas TIC

Tutorías individuales

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	50.0

Ejercicios evaluables individuales	0.0	50.0
5.5 NIVEL 1: CREATIVIDAD		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Metodologías y técnicas creativas		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
ECTS NIVEL2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
9		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de utilizar las estrategias, métodos y técnicas que capaciten para buscar, crear y comunicar nuevas ideas y propuestas		
Saber estructurar el desarrollo creativo desde la acción de la ideación y la reflexión metodológica sobre la experiencia creativa.		
Ser capaz de plantear análisis del proceso y las técnicas creativas para incrementar la capacidad inventiva		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>011. Metodologías creativas</p> <p>0111. Proceso creativo en el ser humano 0112. Características de la persona creativa y creadora 0113. La ritualización y el clima creativo 0114. El proceso creativo. Las fases del proceso creativo 0115. Potenciación de la imaginación y eliminación de impedimentos a la creatividad 0116. Estudio y análisis de diversos modelos computacionales de razonamiento 0117. Estímulos y bloqueo de la creatividad</p> <p>012. Técnicas creativas</p> <p>0121. Repertorio de técnicas 0122. Resolución de problemas y técnicas de ideación 0123. Técnicas de aplicación grupal e individual</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo		

CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
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
Actividad teórica	40	100
Actividad práctica guiada	48	100
Práctica autónoma	45	0
Práctica colectiva	90	10
Evaluación	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Presentaciones/exposiciones		
Trabajos		
Resolución de problemas o ejercicios		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	10.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	40.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	40.0
Autoevaluación	0.0	10.0
NIVEL 2: Taller de generación de ideas		
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
	3	3
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS

No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de utilizar las estrategias, métodos y técnicas que capaciten para buscar, crear y comunicar nuevas ideas y propuestas		
Saber estructurar el desarrollo creativo desde la acción de la ideación y la reflexión metodológica sobre la experiencia creativa.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
021. Transformación de estímulos en ideas de uso propio 022. Ideación para el desarrollo del guión de ficción 023. Experimentación material y expresión gráfica 024. Creatividad publicitaria 025. Talleres de ideación de nuevas tendencias		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo		
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E1- - Aprender los conceptos básicos de la comunicación audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	40	100
Actividad práctica guiada	20	100
Práctica autónoma	90	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Seminarios		
Sesión práctica		
Trabajos		
Estudios previos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
5.5 NIVEL 1: GESTIÓN Y PRODUCCIÓN		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Producción audiovisual y multimedia		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA

Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Economía
ECTS NIVEL2	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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer las estrategias de tipo administrativo, legislativo y comercial para la obtención de recursos técnicos y financieros		
Disponer de los principios generales en los que se basa la gestión empresarial		
Ser capaz de llevar a cabo proyectos audiovisuales desde una perspectiva estratégica, administrativa y financiera.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Industria y mercado del audiovisual. 2. Desarrollo del producto audiovisual: de la idea a la financiación. 3. Preproducción y rodaje: del desglose en la grabación. 4. El cierre del producto. 5. La explotación del producto audiovisual. Exhibición, distribución y venta. 6. Producción multimedia. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato		
CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos		
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E5- - Diseñar, planificar y organizar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios para la producción de obras en sus diversos formatos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD

Actividad teórica	40	100
Actividad práctica guiada	18	100
Práctica autónoma	64	0
Práctica colectiva	24	10
Evaluación	4	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Presentaciones/exposiciones		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	35.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	65.0
NIVEL 2: Marketing		
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
	3	3
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de confeccionar un plan de marketing para poder comercializar correctamente sus servicios o los de sus clientes		
Conocer y utilizar la legislación sobre los derechos de propiedad intelectual y la contratación laboral dentro del ámbito audiovisual		
Conocer las estrategias de tipo administrativo, legislativo y comercial para la obtención de recursos técnicos y financieros		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Introducción generalista al marketing para que el futuro profesional sea capaz de comercializar los proyectos que realice.		
021 Diagnóstico comercial. Cuadro DAFO		
022 Estudio de mercado		
023 Definir e interpretar objetivos de mercado		

024 Plan de marketing 025 Marketing específico		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato		
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E9- - Analizar, confeccionar y desarrollar políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	45	100
Actividad práctica guiada	13	100
Práctica autónoma	60	0
Práctica colectiva	30	10
Evaluación	2	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Sesión práctica		
Presentaciones/exposiciones		
Trabajos		
Estudios previos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	50.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	40.0
Autoevaluación	0.0	10.0
NIVEL 2: Creación de empresas		
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
	3	3
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de interpretar los datos económicos de una empresa en el ámbito contable que permitan hacer un seguimiento del plan económico de un proyecto empresarial		
Aplicar las herramientas de gestión administrativas y organizativas		
Disponer de los principios generales en los que se basa la gestión empresarial		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Proceso de gestión empresarial 2. Control del plan económico y financiero <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Balance y estado de resultados (análisis financiero de la empresa) 2.2. Documentación económica y financiera de la empresa, fiscalidad, el pacto de socios, el punto de equilibrio y otras herramientas de gestión. 3. Derecho del audiovisual <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Marco legal del derecho de autor y de la propiedad intelectual intelectual 3.2. Las licencias Creative Commons 3.3. La regulación legal de los productos audiovisuales 4. El proyecto 5. Recursos humanos. los promotores 6. El proceso de producción 7. Estudio de mercado y plan de marketing 8. El plan económico y financiero 9. Proceso de constitución de una empresa 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E5- - Diseñar, planificar y organizar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios para la producción de obras en sus diversos formatos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	24	100
Actividad práctica guiada	32	100
Práctica colectiva	90	10
Evaluación	4	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Seminarios		
Presentaciones/exposiciones		

Trabajos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	30.0
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	60.0
Autoevaluación	0.0	10.0
5.5 NIVEL 1: OPTATIVAS		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Tecnologías multimedia II		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de elaborar protocolos por los canales de publicación personal y grupal en red que implican dinámicas de creación de contenidos e intercambio de información		
Saber analizar los efectos de internet generados por la arquitectura de participación en la web 2.0		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Análisis y estudio de los efectos de Internet generados por la arquitectura de participación. Elaboración de protocolos por los canales de publicación personal y grupal en red, que implican dinámicas de creación de contenidos, intercambio de información y construcción de nuevos espacios de comunicación. Aplicación de los mecanismos de funcionamiento y sus estrategias específicas de comunicación.</p> <p>021 Sensibilización visual 022 Web 2.0 (RSS, móviles, blogs) 023 Posicionamiento en los buscadores 024 Tecnologías de la red</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		

CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E3- - Aplicar los principios de accesibilidad y usabilidad a la metodología del diseño		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	25	100
Práctica autónoma	90	0
Atención personalizada	35	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Prácticas TIC		
Trabajos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
NIVEL 2: 3D II		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

Ser capaz de aplicar técnicas de infografía para su aplicación en producciones audiovisuales		
Disponer de habilidades de tratamiento de imágenes de síntesis tridimensionales para la creación de entornos virtuales		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Desarrollo de técnicas de infografía para su aplicación en producciones audiovisuales. Adquisición de habilidades específicas en el tratamiento de imágenes de síntesis tridimensionales, para la realización de trabajos de comunicación relacionado con entornos virtuales (juegos de ordenador, publicidad, videoclips, formación).</p> <p>021 Realismo 022 La cámara 023 Animación 024 Dinámicas</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	36	100
Práctica autónoma	90	0
Atención personalizada	20	0
Evaluación	4	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Prácticas TIC		
Trabajos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	30.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	70.0
NIVEL 2: Dirección audiovisual		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Disponer de los recursos expresivos que fundamentan la dirección audiovisual		
Saber utilizar las técnicas propias del ámbito disciplinario relacionadas con la dirección de fotografía y la dirección de actores		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Dirección de actores Se ofrecen los recursos básicos para poder intervenir y dirigir en la interpretación de los actores. Comprensión de los mecanismos que provocan la transmisión del potencial dramático, mediante el uso de diversas herramientas expresivas como la voz, el movimiento, las emociones, etc.</p> <p>031 Dirección de fotografía</p> <p>0311 Introducción a la iluminación 0312 Control de la iluminación 0313 Iluminación de una escena</p> <p>032 Dirección de actores</p> <p>0321 Conceptualización de la dirección de actores 0322 El casting 0323 Estudio de los personajes 0324 Análisis de escenas 0325 Técnica del ensayo</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E6- - Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico		
E11- - Dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción, y aportar o definir las soluciones necesarias para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requeridas		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	45	100
Práctica colectiva	90	10
Atención personalizada	15	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Trabajos		
Tutorías colectivas		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables en grupo	0.0	100.0
NIVEL 2: Diseño interactivo		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de usar el software específico que conforma la creación y el código		
Conocer el lenguaje de programación orientado a objetos y el arreglo de los controles de preferencias		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>El uso del software específico complementa el binomio que conforman la creación y el código. El proceso docente incluye la intervención con dibujo animado pasando por la autoría multimedia, hasta alcanzar tareas de aplicación de desarrollo web. Se tratará también del desarrollo del lenguaje de programación orientado a objetos, y el arreglo de los controles de preferencias.</p> <p>041 Aplicaciones 042 Web 043 Cortometraje 044 Instalaciones</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		

CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
E10- - Materializar productos audiovisuales y/o interactivos usando los propios recursos expresivos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	24	100
Práctica autónoma	90	10
Atención personalizada	36	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Prácticas TIC		
Trabajos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
NIVEL 2: Diseño audiovisual		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de crear situaciones, atmósferas y emociones a partir de la creación de dinámicas gráficas		

Concebir y diseñar soluciones de comunicación audiovisual pensadas para funcionar en movimiento

5.5.1.3 CONTENIDOS

Crear situaciones, atmósferas y emociones a partir de la creación de dinámicas gráficas.
Concebir y diseñar soluciones de comunicación audiovisual pensadas para funcionar en movimiento en diversos campos del audiovisual.

051 Teoría del diseño audiovisual
052 Dominio instrumental del software del diseño audiovisual

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional

CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia

E10- - Materializar productos audiovisuales y/o interactivos usando los propios recursos expresivos

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	20	100
Práctica autónoma	90	10
Atención personalizada	36	100
Evaluación	4	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Prácticas TIC

Trabajos

Tutorías individuales

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	30.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	70.0

NIVEL 2: 3D III

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Optativa
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
------------	---------	---------

Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer y aplicar las dinámicas de fluidos, el rigging		
Saber profundizar y ampliar saberes en las novedades 3D		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
061 Dinámicas de fluidos. 062 Rigging 063 Novedades 3D		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	44	100
Práctica autónoma	90	10
Atención personalizada	16	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Prácticas TIC		
Trabajos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
NIVEL 2: Redacción y desarrollo del guión		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Saber elaborar y escribir con fluidez textos o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica o multimedia		
Ser capaz de analizar las obras audiovisuales considerando los mensajes icónicos fruto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Elaborar y escribir con fluidez textos o guiones en los campos de la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica o multimedia. Se atienden los parámetros básicos del análisis de obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.		
<ul style="list-style-type: none"> 071. El relato cinematográfico 072. Elementos estructurales 073. Personajes 074. Arquitectura del discurso narrativo 075. Exposición e información 076. Diálogos 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E2- - Guionizar productos audiovisuales y multimedia		
E12- - Capacitar para definir temas de investigación o de creación personal innovadora que se materialicen mediante recursos estéticos, expresivos y artísticos, y que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	12	100

Práctica autónoma	90	10
Atención personalizada	48	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Trabajos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
NIVEL 2: Fotografía creativa		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de utilizar correctamente la cámara fotográfica y adquirir capacidad para poder realizar proyectos fotográficos		
Conocer y utilizar las posibilidades comunicativas y creativas de la fotografía.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Experimentación con la fotografía para obtener resultados inesperados a partir de soluciones diferentes de las habituales.</p> <p>081. Tecnificación : Iluminación 082. Retoque avanzado 083. Fotografía creativa 084. Hibridación</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos		

CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E1- - Aprender los conceptos básicos de la comunicación audiovisual y multimedia		
E12- - Capacitar para definir temas de investigación o de creación personal innovadora que se materialicen mediante recursos estéticos, expresivos y artísticos, y que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	16	100
Práctica autónoma	90	10
Atención personalizada	44	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Presentaciones/exposiciones		
Trabajos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
NIVEL 2: Metodología del proyecto gráfico		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

Ser capaz de dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción		
Ser capaz de definir soluciones necesarias para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requeridas		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Realización de un proyecto donde el estudiante pondrá en práctica todos los conocimientos teórico prácticos adquiridos en diseño y composición visual.		
091 Metodología del proyecto gráfico profesional 092 El rol del director creativo 092 El rol del director de arte 093 El rol del diseñador gráfico		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E3- - Aplicar los principios de accesibilidad y usabilidad a la metodología del diseño		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
E8- - Diseñar soluciones gráficas de estilo propio o bien desarrollarlas a partir de las demandas de terceros o de los requisitos de mercado		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	8	100
Práctica autónoma	90	100
Atención personalizada	52	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Presentaciones/exposiciones		
Trabajos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
NIVEL 2: Diseño del sonido		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de realizar la preproducción, producción y post-producción de sonido		
Disponer del conocimiento técnico de aquellas herramientas que hacen posible la producción de un proyecto audiovisual		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>101 Preproducción del sonido 1011 Guiones sonoros 1012 Planing de producción 102 Producción 1021 Estudio de la acústica 1022 Técnicas de posicionamiento en los rodajes 1023 Técnicas de foley</p> <p>103 Post-producción 1031 Edición y limpieza 1032 Técnicas de doblaje 1033 Metodologías de los efectos 1034 Exportación y máster 1035 Formatos</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E6- - Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	18	100
Actividad práctica guiada	38	100
Práctica autónoma	90	10
Atención personalizada	22	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		

Trabajos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
NIVEL 2: Realidad inmersiva		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Adquirir habilidades de interacción no solo con la máquina sino también con la información y con otros humanos en tiempo real o diferido para tomar decisiones inteligentes		
Disponer de habilidades para interactuar en entornos virtuales tridimensionales de realidad inmersiva simulada o aumentada		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Estudio de las nuevas tendencias en realidad inmersiva.</p> <p>111. Estudio de la realidad inmersiva 112. Proyecto de realidad inmersiva</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		

E7 - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	20	100
Actividad práctica guiada	60	100
Práctica autónoma	90	10
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Trabajos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
NIVEL 2: Edición de vídeo		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de utilizar correctamente las tecnologías y técnicas de edición de vídeo		
Saber profundizar en los últimos avances en la postproducción y manipulación de la imagen en movimiento		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Técnicas de postproducción para poder utilizar la tecnología y las técnicas de edición derivadas del vídeo digital, así como profundizar en los últimos avances en la manipulación de la imagen en movimiento y la autoría.</p> <p>121. Postproducción y edición adelantada con el software de edición no lineal 122. Composiciones y efectos</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		

5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad práctica guiada	24	100
Práctica autónoma	90	10
Atención personalizada	36	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Prácticas TIC		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
NIVEL 2: Proyecto audiovisual II		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de realizar un proyecto audiovisual en todas sus fases		

Adquirir conocimientos y destrezas de las distintas maneras de expresar información en el documental

5.5.1.3 CONTENIDOS

- 131. Fundamentos del documental televisivo
- 132. Lenguaje específico de la lengua inglesa para la realización de un documental
- 133. Procesos del documental. Del concepto al producto final
- 134. Internacionalización del producto.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato

CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente

CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E6- - Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico

E11- - Dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción, y aportar o definir las soluciones necesarias para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requeridas

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	32	100
Actividad práctica guiada	24	100
Práctica autónoma	90	10
Evaluación	4	100

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Sesión magistral

Trabajos

Tutorías individuales

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de evaluación : tipo examen	0.0	50.0
Ejercicios evaluables individuales	0.0	50.0

NIVEL 2: Seminarios complementarios

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Optativa
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
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Actualizar los conocimientos de la comunicación audiovisual relacionados con los cambios tecnológicos		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Nuestro sector profesional se actualiza y transforma constantemente, en estos seminarios se buscarán las últimas novedades del mercado para poder ampliar o profundizar los conocimientos más especializados relacionados con la comunicación audiovisual. Esta ampliación de contenidos está relacionada también como una introducción a salidas profesionales nuevas.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
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
Actividad práctica guiada	60	100
Práctica autónoma	90	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Seminarios		
Prácticas TIC		
Estudios previos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
5.5 NIVEL 1: PRÁCTICAS		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Prácticas		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Prácticas Externas	
ECTS NIVEL 2	10	

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
	10	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
# Saber relacionarse con aspectos profesionales relativos al sector audiovisual y multimedia.		
# Expresarse adecuadamente utilizando todas las herramientas técnicas y de comunicación pertinentes.		
# Ser flexible a las necesidades y demandas de los entornos de trabajo.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Se han de proporcionar orientaciones y criterios que permitan encarar con suficiente solidez una intervención relacionada con las tareas inherentes al tiempo de prácticas.</p> <p>A continuación se relacionan los contenidos docentes estudiados con la realidad práctica de la vida cotidiana y laboral de una organización para poder obtener una mayor implicación responsable y eficiente por parte del alumno.</p> <p>Funcionamiento de las organizaciones, industrias e instituciones relacionadas con la comunicación audiovisual y multimedia</p> <p>Análisis documental del sector vinculado con la práctica. Determinación del grado de interdisciplinariedad del área de trabajo. Funciones específicas de las áreas principales (idea, herramienta y expresión).</p> <p>Aplicación directa y puesta en práctica de las técnicas y los procesos de creación, realización y producción audiovisual</p> <p>Diseño de las técnicas y estrategias de trabajo. Desarrollo de criterios de actuación para situaciones reales. Elaboración de calendario (acciones y fechas clave). Capacidad de trabajo en grupo dentro del ámbito laboral. Responsabilidad profesional.</p> <p>Trabajo práctico en la empresa y realización de la memoria de las prácticas</p> <p>Objetivos generales del trabajo. Medios técnicos y recursos humanos. Características del contexto de intervención. Actividades desarrolladas en las prácticas. Función del tutor designado por la entidad colaboradora. Materiales didácticos complementarios. Trabajo práctico en la empresa. Reflexiones finales y conclusiones del trabajo de prácticas.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		

CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato		
CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente		
CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo		
CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada		
CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional		
CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia		
CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos		
CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
E8- - Diseñar soluciones gráficas de estilo propio o bien desarrollarlas a partir de las demandas de terceros o de los requisitos de mercado		
E9- - Analizar, confeccionar y desarrollar políticas de innovación y de comunicación de la empresa en el ámbito de la identidad corporativa		
E10- - Materializar productos audiovisuales y/o interactivos usando los propios recursos expresivos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividad teórica	15	100
Prácticas externas	250	0
Práctica autónoma	35	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Sesión magistral		
Trabajos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0
5.5 NIVEL 1: TRABAJO FINAL DE GRADO		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Trabajo Final de Grado		
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	Sí	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

LISTADO DE MENCIONES

No existen datos

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- # Innovar y plantear nuevas estrategias de materialización de los proyectos.
- # Utilizar todas las técnicas y herramientas necesarias para producir propuestas creativas y personales.
- # Utilizar los diversos modos discursivos, expresivos y técnicos.
- # Diferenciar los requisitos audiovisuales y multimedia dependiendo de los distintos contextos (cinematográfico, televisivo;).
- # Poder obtener los recursos necesarios, tanto humanos como estructurales y técnicos para producir el trabajo audiovisual y multimedia.

5.5.1.3 CONTENIDOS

El contenido del trabajo final se desarrollará de manera progresiva, en fases sucesivas. Estas se fundamentan en el equilibrio de tres áreas principales: el área de conocimiento (idea), la instrumental y metodológica (herramienta) y el área de lenguajes expresivos (expresión).

ÁREA DE CONOCIMIENTO (IDEA)

Fase 1. Idea y elección del tema
 En esta primera fase el estudiante deberá desarrollar el conocimiento teórico del ámbito escogido, mediante una recogida de información, con su correspondiente bibliografía y análisis para la elaboración de conclusiones sobre la hipótesis que quiere realizar.

Deberá abordarse la actividad creativa desde la acción de la ideación y la reflexión para incrementar la capacidad inventiva en beneficio de la creación de una propuesta.

1.1. Identificación del tema
 Establecimiento y aplicación de los criterios.
 Desarrollo de la investigación identificando y localizando las fuentes documentales.
 Consideración de la documentación técnica y la bibliografía asociada al campo de estudio.
 Construcción del marco teórico del tema y contexto profesional.

1.2. Creación y comunicación de nuevas ideas y propuestas
 Ideación de contenidos y desarrollo creativo.
 Borradores creativos, escritura y/o propuestas narrativas.

ÁREA INSTRUMENTAL Y METODOLÓGICA (HERRAMIENTA)

Fase. 2. Herramienta
 A partir de la idea obtenida en la primera fase en la segunda fase, el estudiante deberá realizar una actividad empírica, desde un punto de vista cuantitativo y/o cualitativo, para abordar la hipótesis planteada y decidir que recursos son necesarios utilizar de los aprendidos durante el Grado para la posterior realización del proyecto.
 Esta tarea se estructura en torno a una metodología que debe vertebrar un plan de producción estándar.

Establecimiento de los objetivos que orientan la operatividad del trabajo
 Definición de los objetivos de carácter funcional.
 Definición de la estructura del trabajo y del contexto de aplicación.
 Planificación y organización de la producción.
 Temporización de las distintas fases de realización del trabajo.
 Concreción de los recursos que deben utilizarse en función de los objetivos.

ÁREA DE LENGUAJES EXPRESIVOS (EXPRESIÓN)

Con la fase 1 y la fase 2 resueltas podemos pasar a la fase 3.

Fase 3. Expresión

Fundamentos del marco teórico y orientación de los planteamientos para elaborar la ejecución.
Resolución y desarrollo de cada una de las etapas de realización fundamentales.
Grado de integración y de colaboración en la consecución de objetivos comunes con otras personas, áreas y organizaciones.
Asunción de tareas creativas, conceptuales e interdisciplinarias.
Implementación y realización del proyecto realización.
Utilización de los recursos técnicos.

Fase 4.

4.1.- Autoevaluación, mejora y prospectiva
Esta fase plantea la reflexión crítica, constructiva y evaluadora respecto a todo el proceso de trabajo y de creación de conocimiento.
Informe razonado en relación con los objetivos alcanzados por el trabajo y los que quedan pendientes.
Ejes básicos que deberían desarrollarse en un trabajo de continuidad.
Informe de autoevaluación final de carácter global. Procesamiento del conocimiento adquirido y el proceso seguido para su adquisición.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1- - Recoger, seleccionar, evaluar y transmitir la información de manera eficaz y eficiente, en función de objetivos determinados y de diferente procedencia y formato

CG2- - Leer, comprender y comentar textos científicos

CG3- - Comunicarse de manera efectiva oralmente, por escrito y audiovisualmente

CG4- - Analizar situaciones complejas y diseñar estrategias para resolverlas, individualmente y en equipo

CG5- - Trabajar en equipo, estableciendo las relaciones que más pueden ayudar a hacer aflorar potencialidades de cooperación y mantenerlas de manera continuada

CG6- - Seleccionar y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación más adecuadas a cada situación, en los ámbitos personal y profesional

CG7- - Expresarse en inglés oralmente y por escrito a nivel equivalente del B2 de acuerdo con los estándares del marco europeo de referencia

CG8- - Evaluar la propia actividad y el propio aprendizaje, y elaborar estrategias para mejorarlos

CG9- - Utilizar el ingenio y la creatividad para encontrar soluciones adecuadas a problemas inéditos

CG10- - Desarrollar la capacidad de análisis, de síntesis y de juicio crítico, identificando y argumentando las causas y el contexto

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

E2- - Guionizar productos audiovisuales y multimedia

E3- - Aplicar los principios de accesibilidad y usabilidad a la metodología del diseño

E4- - Situar los contenidos del propio campo de conocimiento en la historia y analizar su evolución en relación a otras disciplinas culturales

E5- - Diseñar, planificar y organizar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios para la producción de obras en sus diversos formatos

E6- - Utilizar diferente equipamiento audiovisual para realizar los procesos de captura, montaje, diseño, edición y reproducción de imagen y sonido, para su uso posterior en cualquier formato y medio digital o analógico

E7- - Aplicar el software audiovisual y multimedia

E8- - Diseñar soluciones gráficas de estilo propio o bien desarrollarlas a partir de las demandas de terceros o de los requisitos de mercado

E10- - Materializar productos audiovisuales y/o interactivos usando los propios recursos expresivos

E11- - Dirigir el equipo artístico y técnico en la preproducción, producción y postproducción, y aportar o definir las soluciones necesarias para conseguir la intencionalidad narrativa y la calidad técnica y formal requeridas

E12- - Capacitar para definir temas de investigación o de creación personal innovadora que se materialicen mediante recursos estéticos, expresivos y artísticos, y que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Práctica autónoma	280	0
Atención personalizada	20	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Prácticas TIC		
Trabajos		
Estudios previos		
Tutorías individuales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Ejercicios evaluables individuales	0.0	100.0

6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad de Girona	Otro personal docente con contrato laboral	100	58	58
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 %
65	14	96
CODIGO	TASA	VALOR %
No existen datos		
Justificación de los Indicadores Propuestos:		
Ver Apartado 8: Anexo 1.		
8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS		
<p>La Universidad de Girona dispone de un SGIC aprobado por la Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Catalunya (AQU Catalunya) para el diseño e implementación del Sistema de aseguramiento de la calidad.</p> <p>Este sistema recoge una serie de 31 procesos enmarcados en las directrices definidas por el programa AUDIT.</p> <p>Los primeros pasos en la implementación de este sistema de garantía de calidad fueron el acuerdo para la Creación de la comisión de calidad (CQ) y aprobación de su reglamento de organización y funcionamiento, aprobado en el Consejo de Gobierno nº 4/10, de 29 de abril de 2010, y el acuerdo de aprobación del Reglamento de organización y funcionamiento de la estructura responsable del sistema de gestión interno de la calidad (SGIC) de los estudios de la Universidad de Girona, del Consejo de Gobierno de 28 de octubre de 2010.</p> <p>Posteriormente y atendiendo a los cambios en la visión del marco VSMA, en el cual se da una importancia primordial tanto a la acreditación de los estudios como al seguimiento que debe realizarse para poder alcanzar esta acreditación sin dificultades, la Universidad considero conveniente modificar esta estructura y crear las comisiones de calidad de centro que son las encargadas del seguimiento de la calidad de las titulaciones y del despliegue del SGIC en el centro. Este cambio se realizó con la aprobación del <i>Reglamento de organización y funcionamiento de las estructuras responsables de la calidad de los estudios de los centros docentes de la Universitat de Girona</i> en la sesión 4/15 de 28 de mayo del Consejo de Gobierno de la Universidad.</p> <p>Para realizar este seguimiento la Universidad de Girona sigue las disposiciones de la <i>Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya (AQU Catalunya)</i> y analiza las evidencias e indicadores necesarios en base a 6 estándares de acreditación:</p> <ul style="list-style-type: none"> # Calidad del programa formativo # Pertinencia de la información pública # Eficacia del sistema de garantía interna de la calidad de la titulación # Adecuación del profesorado al programa formativo # Eficacia de los sistemas de apoyo al aprendizaje # Calidad de los resultados de los programas formativos <p>Los informes de seguimiento, pues, analizan con detenimiento los resultados de aprendizaje de los estudiantes en el estándar 6. Para ello se cuenta con datos de las principales tasas de resultados (tasa de rendimiento, tasa de eficiencia, tasa de graduación, tasa de abandono, tiempo medio de graduación...) así como información detallada de cada una de las asignaturas.</p>		

Dentro de los indicadores de resultados debe tenerse en cuenta también los datos sobre la inserción laboral de los titulados. Para ello se cuenta con la información procedente de los informes periódicos de inserción laboral que lleva a cabo AQU Catalunya, junto con los Consejos Sociales de las universidades catalanas. Actualmente se cuenta ya con 5 estudios desde el año 2001 al 2014 aunque los másteres se incorporaron únicamente en la última edición. El próximo está previsto para el año 2017. Estos estudios ofrecen información no sólo del estado de ocupación de los egresados sino también de su satisfacción con los estudios y de la utilidad de la formación recibida.

A partir de estos informes de acreditación y seguimiento, el centro docente establece un Plan de Mejora en el cual se establecen los objetivos de mejora y las acciones que se deben llevar a cabo para alcanzarlos.

Este proceso de detección de áreas de mejora e implementación de medidas correctoras se encuentra descrito en los diferentes procedimientos del Sistema de Garantía Interna de Calidad de la UdG:

P4 Seguimiento de los resultados y mejora de la titulación

P21 Evaluación de la inserción

P28 Acreditación de titulaciones

P30 Gestión de la mejora de los centros docentes

Particularidades de la Escuela Universitaria ERAM

Es importante explicar que la Escuela Universitaria ERAM y la Universitat de Girona mantienen una estrecha relación en todos los ámbitos. El propio convenio de adscripción considera a los estudiantes de nuestro centro como estudiantes de la UDG con los mismos derechos y obligaciones que cualquier estudiante de un centro integrado, implicando que la mayoría de procesos adoptados por nuestra escuela son idénticos a los que tiene la UDG.

Dentro de la Escuela Universitaria ERAM, la unidad estructural responsable del seguimiento y mejoras anuales es la comisión de calidad está compuesta por los siguientes responsables:

- Director: tiene la responsabilidad de la calidad y coordina la comisión pedagógica y docente.
- Jefes de Estudios de los distintos grados.
- Estudiantes en representación de cada Grado que se imparte.
- Responsables de la gestión académica.
- Agente externo por cada estudio relacionado profesionalmente con el contenido.
- Delegada del rector para los centros adscritos.

A continuación, acompañamos un enlace a la información específica de la Escuela Universitaria ERAM sobre el progreso y resultados de nuestros estudiantes, integrado totalmente a la metodología y aplicaciones utilizadas por todos los centros de la UDG:

<https://aserv.udg.edu/dstitulacions/taulell/public/3157G0109>

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	http://ca.eram.cat/serveis/GAM/sistema-garantia-calidad.pdf
--------	---

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN

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

Ver Apartado 10: Anexo 1.

10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN

10.2.1 Proceso de adaptación de los estudiantes de los estudios existentes al nuevo plan de estudios

La Universitat de Girona considera a los centros adscritos como centros propios en lo referente a las normativas académicas a aplicar y al uso de las aplicaciones informáticas disponibles.

Para la adaptación al nuevo plan de estudios seguiremos la normativa de adaptación que usan los centros integrados y la aplicación ¿La meva UDG¿ la intranet que usan los estudiantes en sus trámites con la Universitat.

El proceso de adaptación será automático a partir de la petición del estudiante.

La tabla ¿10.2 Proceso de adaptación de los estudiantes de los estudios existentes al nuevo plan de estudios¿ que presentamos a continuación se introducirá en el sistema informático de la UDG, los estudiantes del plan antiguo usarán la intranet llamada ¿La meva UDG¿ que les permitirá consultar su expediente académico entre otras consultas. Dentro del apartado expediente de ¿La meva UDG¿ el estudiante tendrá una opción que le permitirá

consultar a partir de su expediente actual una simulación de su adaptación para poder comprobar si le interesa, si decide continuar con el proceso deberá escoger la opción ¿Aceptar adaptación¿, el estudiante tendrá 24 horas para renunciar a su petición. Al cabo de dos días como máximo el estudiante recibirá un mensaje de correo electrónico en su buzón de la UdG con la confirmación de la solicitud y la notificación de que los efectos del proceso ya se han incorporado al expediente. En este mensaje también se le informará del procedimiento y los plazos para solicitar la revisión de los reconocimientos en caso de que no esté conforme con el resultado. Si está de acuerdo ya podrá matricularse en el nuevo estudio de grado de las asignaturas que no se le hayan sido reconocidas.

10.2 Proceso de adaptación de los estudiantes de los estudios existentes al nuevo plan de estudios					
Propuesta de reconocimiento de créditos del Grado en Audiovisual y multimedia plan del 2009 al Grado en Comunicación Audiovisual y multimedia plan del 2017					
Plan 2009 del Grado en Audiovisual y multimedia				Plan 2017 del Grado en Comunicación Audiovisual y multimedia	
Asignaturas	Créditos			Asignaturas	Créditos
A-Documentalismo	4			A12-Cultura y pensamiento	8
A-Historia del pensamiento contemporáneo	4				
A-Sociología y teoría de la Comunicación	5			A13-Sociología y teoría de la Comunicación	5
A-Teoría y análisis de la imagen	10			A2-Teoría y análisis de la imagen	10
A-Estética y teoría del arte	4			A1-Estética y teoría del arte	4
A-Lenguaje cinematográfico	9			A3-Lenguaje cinematográfico	9
A-Lenguajes contemporáneos	3			A22-Lenguajes contemporáneos	3
A-Estructuras y dispositivos narrativos	4			A20-Estructuras y dispositivos narrativos	4

A-Guión videográfico	5		A21-Guión videográfico	5
A-Teoría y técnica del montaje	5		A4-Teoría y técnica del montaje	5
A-Tecnología audiovisual y del sonido	4		A5-Tecnología audiovisual y del sonido	4
A-Operativa de cámara e iluminación	4		A6-Operativa de cámara e iluminación	4
A-Diseño y creación del sonido digital	5		A7-Diseño y creación del sonido digital	5
A-Infornática	3		A8-Fundamentos de la multimedia	3
A-Tecnologías Multimedia I	9		A14-Tecnologías multimedia	9
A-Imagen de síntesi I	6		A15-3D I	6
A-Realización publicitaria	3		A9-Proyecto audiovisual	3
A-Fotografía	4		A10-Fotografía	4
A-Guión multimedia	9		A23-Dirección de proyectos transmedia	9
A-Proyecto de comunicación multimedia	9		A41-Proyecto transmedia: Idea	5
A-Proyecto de diseño y comunicación gráfica	3		A16-Proyecto creativo	6
A-Proyecto de diseño audiovisual	3		A42-Proyecto transmedia: herramienta	10

A-Proyecto de diseño y creación de sonido digital	3			
A-Proyecto de realización audiovisual	6			
A-Seminarios complementarios	5		A43-Proyecto transmedia: Expresión	5
A-Fundamentos del diseño	3		A11- Fundamentos del diseño gráfico	9
A-Tratamiento digital de la imagen	3			
A-Plataformas de dibujo vectorial	3			
A-Autoedición	3		A17-Proyectos de diseño gráfico	9
A-Expresión gráfica	3			
A-Ejecución creativa	3			
A-Metodologías creativas	3		A18-Metodologías y técnicas creativas	9
A-Técnicas creativas	5			
A-Taller de generación de ideas y desarrollo	9		A24-Taller de generación de ideas	6
A-Producción audiovisual	6		A19-Producción audiovisual	9
A-Derecho y administración de las empresas	3			
A-Marketing	6		A25-Marketing	6
A-Creación de empresas	3		A26-Creación de empresas	3
Prácticas	10		Prácticas	10

M-Optativas			M8-Optativas	
A-Tecnologías multimedia II	6		A27-Tecnologías multimedia II	6
A-Imagen de síntesis II	6		A28-3D II	6
A-Dirección audiovisual	6		A29-Dirección audiovisual	6
A-Diseño interactivo	6		A30-Diseño interactivo	6
A-Diseño audiovisual	6		A31-Diseño audiovisual	6
A- Redacción y desarrollo del guión	6		A33- Redacción y desarrollo del guión	6
A-Postproducción II	6		A38-Edición de vídeo	6
A-Inglés	6		A39-Proyecto audiovisual II	6

1. Proceso de adaptación de los estudiantes de los estudios existentes al nuevo plan de estudios

Propuesta de reconocimiento de créditos de los estudios Graduado en Realización Audiovisual y Multimedia (GRAM) en el Grado en Comunicación Audiovisual y multimedia plan 2017 (GAM)

Plan de estudios del Graduado en realización Audiovisual y Multimedia		Plan del Grado en Comunicación Audiovisual y Multimedia 2017	
Asignaturas	Créditos	Asignaturas	Créditos
Narrativa audiovisual I	9	Teoría y análisis de la imagen	10

Tecnología audiovisual y tratamiento de la imagen	9		Tecnología audiovisual y del sonido	4
			Operativa de cámara e iluminación	4
Total	9		Total	8
Tratamiento gráfico	9		Fundamentos del diseño gráfico	9
Gráfica audiovisual	9		Proyectos de diseño gráfico	9
Producción y edición de vídeo I	6		Teoría y técnica del montaje	5
Dirección de proyectos I	9		Dirección de proyectos transmedia	9
Producción audiovisual	6		Producción audiovisual	9
Sensibilización musical y tratamiento del sonido	9		Diseño y creación del sonido digital	5
			Diseño del sonido	6
Total	9		Total	11
Documentalismo	4,5		Cultura y pensamiento	8
Cultura y cine	4,5		Sociología y teoría de la comunicación	4
Narrativa audiovisual II	6			
Total	15		Total	12
Computadores	9		Fundamentos de la multimedia	3
Lenguajes de programación I	9		Tecnologías multimedia	9
			Tecnologías multimedia II	6

Total	18		Total	18
Gráfica audiovisual II	9		Diseño audiovisual	6
Producción y edición II	9		Edición del video	6
			Diseño gráfico II	6
Total	18		Total	18
Historia de las imágenes	6		Lenguajes contemporáneos	3
Cultura visual	6		Lenguajes contemporáneos	3
Marketing aplicado a los audiovisuales	6		Marketing	6
Historia del arte	6		Estética y teoría del arte	4
Imagen de síntesis I	6		3D I	6
Imagen de síntesis II	6		3D II	6
Técnicas de expresión audiovisual	6		Dirección audiovisual	6
Fotografía	4,5		Fotografía	4
Proyectos I	3		Proyecto audiovisual	3

Proyectos II	3		Proyecto creativo	6
Expresión gráfica	4,5			
Total	7,5		Total	6
Lenguajes de programación II	6		Diseño interactivo	6

10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN

CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO
2501141-17015151	Graduado o Graduada en Audiovisual y Multimedia -Escuela de Realización Audiovisual y Multimedia (ERAM)

11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO

NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
40292120F	Sergi	Bonet	Marull
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Pl. Sant Domènec, 3	17004	Girona	Girona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
gpa@udg.edu	690637547	972418031	Rector

11.2 REPRESENTANTE LEGAL

NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
40292120F	Sergi	Bonet	Marull
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Pl. Sant Domènec, 3	17004	Girona	Girona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
gpa@udg.edu	690637547	972418031	Rector

11.3 SOLICITANTE

El responsable del título no es el solicitante

NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
46221735S	Josep Maria	Gómez	Pallarés
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Pl. Sant Domènec, 3	17004	Girona	Girona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
gpa@udg.edu	690637547	972418031	Jefe del Gabinete de Planificación y Evaluación

Apartado 2: Anexo 1

Nombre :2-RespuestaALEGA2_2-Justificacion+Objetivos_Grado_GCAM_ERAM2017-18.pdf

HASH SHA1 :FA13F51CFDCCE3DC0B36B45816A7F7B5E0ADBA6C

Código CSV :258781414903478821862110

Ver Fichero: 2-RespuestaALEGA2_2-Justificacion+Objetivos_Grado_GCAM_ERAM2017-18.pdf

Apartado 4: Anexo 1

Nombre :4.1-Sist.Informacion_ALEGA2_Grado_GCAM_ERAM2017-18.pdf

HASH SHA1 :1277D91E135FFC7CF503E4C0C1BCDB6D5CF8792D

Código CSV :258781426575701790204055

Ver Fichero: 4.1-Sist.Informacion_ALEGA2_Grado_GCAM_ERAM2017-18.pdf

Apartado 4: Anexo 2

Nombre :Descripcion del titulo propio GRAM.pdf

HASH SHA1 :3A0B7C77B3C93B6CAD1BA8333DBECC1EB7EDF6CA

Código CSV :241406483743817955655209

Ver Fichero: Descripcion del titulo propio GRAM.pdf

Apartado 5: Anexo 1

Nombre :5-PlanifEns-ALEGA2-Grado_GCAM_ERAM2017-18.pdf

HASH SHA1 :908DC68160146ED278035249031620485846FB2E

Código CSV :258781436261124743569329

Ver Fichero: 5-PlanifEns-ALEGA2-Grado_GCAM_ERAM2017-18.pdf

Apartado 6: Anexo 1

Nombre :6.1-Profesorado_ALEGA2_Grado_GCAM_ERAM2017-18.pdf

HASH SHA1 :7A1FD33A7E5198231B63F2E2BB3E3E6DBE2BB7EC

Código CSV :258781441825354490589259

Ver Fichero: 6.1-Profesorado_ALEGA2_Grado_GCAM_ERAM2017-18.pdf

Apartado 6: Anexo 2

Nombre :6.2-OtrosRRHH_ALEGA2_Grado_GCAM_ERAM_2017-18.pdf

HASH SHA1 :37F3B6AE6EFEDED57889F94EB26EF59609E9D5C7

Código CSV :258781452773122310987091

Ver Fichero: 6.2-OtrosRRHH_ALEGA2_Grado_GCAM_ERAM_2017-18.pdf

Apartado 7: Anexo 1

Nombre :7-RecMaterialesServ_ALEGA2_Grado_GCAM_ERAM2017-18.pdf

HASH SHA1 :AAFEA86C8BE7B9F71A8FA7573D4927FDA0D51749

Código CSV :258781465726299141008959

Ver Fichero: 7-RecMaterialesServ_ALEGA2_Grado_GCAM_ERAM2017-18.pdf

Apartado 8: Anexo 1

Nombre :8.1-Est.ValoresCuantitativos_GAM-2016-17.pdf

HASH SHA1 :752F7159A0A917B2695C0AA100353772417ECB14

Código CSV :241404977915479784950107

Ver Fichero: 8.1-Est.ValoresCuantitativos_GAM-2016-17.pdf

Apartado 10: Anexo 1

Nombre :10.1-CronogramaImplantacion_GAM-2017-18.pdf

HASH SHA1 :4444E38415EAEE4F7AB45D2E82BC4FAB11504667

Código CSV :241405072973583180039416

Ver Fichero: 10.1-CronogramaImplantacion_GAM-2017-18.pdf

