

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 Lleida | | Escuela Politécnica Superior | 25006653 |
| NIVEL | | DENOMINACIÓN CORTA | |
| Grado | | Diseño Digital y Tecnologías Creativas | |
| DENOMINACIÓN ESPECÍFICA | | | |
| Graduado o Graduada en Diseño Digital y Tecnologías Creativas por la Universidad de Lleida | | | |
| RAMA DE CONOCIMIENTO | | CONJUNTO | |
| Ingeniería y Arquitectura | | No | |
| HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS | | NORMA HABILITACIÓN | |
| No | | | |
| SOLICITANTE | | | |
| NOMBRE Y APELLIDOS | | CARGO | |
| FRANCISCO GARCIA PASCUAL | | Vicerrector de Docencia | |
| Tipo Documento | | Número Documento | |
| NIF | | | |
| REPRESENTANTE LEGAL | | | |
| NOMBRE Y APELLIDOS | | CARGO | |
| Franciso García Pascual | | Vicerrector de Docencia | |
| Tipo Documento | | Número Documento | |
| NIF | | | |
| RESPONSABLE DEL TÍTULO | | | |
| NOMBRE Y APELLIDOS | | CARGO | |
| FRANCISCO GARCIA PASCUAL | | Vicerrector de Docencia | |
| Tipo Documento | | Número Documento | |
| NIF | | | |
| 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 |
| Plaça Victor Siurana, 1 | | 25002 | Lleida |
| E-MAIL | | PROVINCIA | TELÉFONO |
| cees@vd.udl.cat | | Lleida | 973703199 |
| | | | FAX |
| | | | 973702002 |

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: Lleida, AM 16 de octubre de 2017 |
| | Firma: Representante legal de la Universidad |

1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

| NIVEL | DENOMINACIÓN ESPECÍFICA | CONJUNTO | CONVENIO | CONV. ADJUNTO |
|-------|--|----------|----------|--------------------------|
| Grado | Graduado o Graduada en Diseño Digital y Tecnologías Creativas por la Universidad de Lleida | No | | Ver Apartado 1: Anexo 1. |

LISTADO DE MENCIONES

| |
|--|
| Mención en Arte Digital |
| Mención en Entorno Web |
| Mención en Tecnologías de las Redes Sociales |
| Mención en Videojuegos |

| RAMA | ISCED 1 | ISCED 2 |
|---------------------------|----------------------------|---------|
| Ingeniería y Arquitectura | Ciencias de la computación | 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 Lleida |
|-----------------------|

LISTADO DE UNIVERSIDADES

| CÓDIGO | UNIVERSIDAD |
|--------|-----------------------|
| 044 | Universidad de Lleida |

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 |
|--------------------|------------------------------|------------------------------------|
| 180 | 60 | 12 |
| CRÉDITOS OPTATIVOS | CRÉDITOS OBLIGATORIOS | CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER |
| 36 | 60 | 12 |

LISTADO DE MENCIONES

| MENCIÓN | CRÉDITOS OPTATIVOS |
|--|--------------------|
| Mención en Arte Digital | 24. |
| Mención en Entorno Web | 24. |
| Mención en Tecnologías de las Redes Sociales | 24. |
| Mención en Videojuegos | 24. |

1.3. Universidad de Lleida

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

| LISTADO DE CENTROS | |
|--------------------|------------------------------|
| CÓDIGO | CENTRO |
| 25006653 | Escuela Politécnica Superior |

1.3.2. Escuela Politécnica Superior

1.3.2.1. Datos asociados al centro

| TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO |
|---|
| |

| PRESENCIAL | SEMIPRESENCIAL | A DISTANCIA |
|---|--------------------------|-------------------------|
| Sí | No | No |
| PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS | | |
| PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN | SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN | TERCER AÑO IMPLANTACIÓN |
| 40 | 40 | 40 |
| CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN | TIEMPO COMPLETO | |
| 40 | ECTS MATRÍCULA MÍNIMA | ECTS MATRÍCULA MÁXIMA |
| PRIMER AÑO | 60.0 | 66.0 |
| RESTO DE AÑOS | 24.0 | 75.0 |
| | TIEMPO PARCIAL | |
| | ECTS MATRÍCULA MÍNIMA | ECTS MATRÍCULA MÁXIMA |
| PRIMER AÑO | 12.0 | 42.0 |
| RESTO DE AÑOS | 12.0 | 42.0 |
| NORMAS DE PERMANENCIA | | |
| http://www.udl.cat/export/sites/universitat-lleida/ca/udl/norma/.galleries/docs/Ordenacio_academica/Acord-321-2016.-Normativa-de-Permanencia-UdL_ES.pdf | | |
| 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 | |

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 - Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación para los diferentes contenidos digitales |
| CG2 - Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital |
| CG3 - Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño |
| CG4 - Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales |
| CG5 - Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad. |
| CG6 - Saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales |
| CG7 - Capacidad de análisis y desarrollo de tecnologías digitales para la visualización de la información |
| CG8 - Capacidad de analizar e incorporar el fenómeno digital en la orientación estratégica de los proyectos empresariales |
| CG9 - Saber aplicar las principales claves y tendencias en los entornos digitales |
| CG10 - Hacer uso de herramientas y medios digitales en su desarrollo profesional |
| 3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES |
| CT1 - Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano |
| CT2 - Adquirir un dominio significativo de una lengua extranjera, especialmente del inglés |
| CT3 - Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación |
| CT4 - Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales |
| CT5 - Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico |
| 3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS |
| CE2 - Gestionar redes sociales así como moderar y desarrollar comunidades virtuales |
| CE3 - Dominar la técnica de comercio electrónico en la red y de la generación de tráfico hacia páginas web |
| CE1 - Sistematizar y utilizar la información extraída de datos sociales y conocimientos adquiridos de las redes sociales, añadiendo valor a los resultados obtenidos |
| CE4 - Ser capaz de analizar los resultados obtenidos en los diferentes pasos de un plan de marketing, utilizando técnicas de visualización de datos |
| CE5 - Saber gestionar el concepto de reputación digital en el contexto de las redes sociales |
| CE6 - Abordar el proceso de creación y modelado de un diseño en 3D en videojuegos, en todas las fases que constituyen su ciclo de vida |
| CE7 - Ser capaz de diseñar, planificar, gestionar y desarrollar un proyecto tecnológico y artístico desde una perspectiva multidisciplinar |

| |
|--|
| CE8 - Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia |
| CE9 - Saber aplicar las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web |
| CE10 - Prototipar un sistema interactivo a partir de un diseño |
| CE11 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, sabiendo presentar los resultados en base a cánones estéticos |
| CE12 - Saber aplicar los conocimientos de diseño suficientes para analizar datos, sintetizar ideas, proponer y defender un concepto de diseño digital y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto |
| CE13 - Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital |
| CE14 - Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, como la Bauhaus, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación |
| CE15 - Ser capaz de realizar individualmente, presentar y defender delante de un tribunal universitario un proyecto original en el ámbito del diseño digital y tecnologías creativas, en el cual se sinteticen e integren las competencias adquiridas en el grado |
| CE16 - Comprender y dominar los conceptos básicos de las matemáticas aplicadas al arte y al diseño digital. |
| CE17 - Distinguir los aspectos principales de la organización y gestión de una empresa, relativos a la economía de la empresa y a su actividad comercial, productiva y financiera., |
| CE18 - Comprender y saber aplicar los conceptos básicos de la algorítmica y la programación. |

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo 1.

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

Requisitos de acceso

Los requisitos de acceso a los estudios de Grado en la Universitat de Lleida se realizarán de acuerdo con lo dispuesto en el Real Decreto 412/2014, de 6 de junio, por el que se establece la normativa básica de los procedimientos de admisión a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado (BOE de 7 de junio de 2014).

Un estudiante puede solicitar el acceso si cumple con alguno de los siguientes requisitos:

- Estar en posesión del título de Bachillerato o equivalente y superar la Prueba de Acceso a la Universidad (PAU). Estar en posesión de un título de Técnico Superior de Formación Profesional, Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño o Técnico Deportivo Superior (o titulación equivalente).
- Haber superado la Prueba de Acceso a la Universidad para mayores de 25 años.
- Haber superado la Prueba de Acceso a la Universidad para mayores de 45 años.
- Tener más de 40 años y haber superado el acceso mediante acreditación de experiencia laboral o profesional.
- Estar en posesión de una titulación universitaria o equivalente.
- Proceder de sistemas educativos de la Unión Europea o de otros Estados con los que España haya suscrito Acuerdos internacionales, cumplir los requisitos académicos exigidos en sus sistemas de origen para acceder a sus universidades y haber obtenido la credencial que expide la UNED.
- Haber cursado estudios universitarios extranjeros parciales, o totales que no hayan obtenido la homologación de su título en España.
- Otros supuestos que pueda determinar la legislación vigente.

Criterios de admisión

La admisión entre los estudiantes que cumplen los requisitos de acceso y solicitan plaza se realizará con respeto a los principios de igualdad, no discriminación, mérito y capacidad. A los efectos de repartir las plazas que para cada título de grado y centro se oferten, se aprobarán los cupos de reserva a que se refieren los artículos del 24 al 28 del Real Decreto 412/2014, de 6 de junio.

Para acceder al primer curso de un estudio de grado hay que realizar la preinscripción universitaria. Se puede formalizar por Internet en la dirección: <https://acesnet.gencat.cat>

La preinscripción es un sistema coordinado de distribución de los estudiantes que garantiza la igualdad de condiciones en el proceso de ingreso y de admisión en el primer curso de los estudios de grado.

Las plazas de cada centro de estudios se adjudican empezando por la preinscripción del estudiante preinscrito con la nota más alta y por orden de nota hasta que se agotan todas las plazas.

El Consejo Interuniversitario de Cataluña (CIC) es el órgano encargado de gestionar y garantizar la igualdad de oportunidades en el acceso a la Universidad, mediante la Oficina de Acceso a la Universidad.

Actualmente, el Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas (grado presencial) no requiere de pruebas específicas, las denominadas Pruebas de Aptitud Personal (PAP), para el proceso de admisión.

Respecto a los estudiantes con necesidades específicas, la Universitat de Lleida adecuará la normativa de permanencia y las normativas académicas a las características de los estudiantes con necesidades especiales, a partir de la valoración de cada caso concreto, mediante el programa "Universidad para Todos" y de la adopción de las medias específicas adecuadas.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

a) Específicos de la titulación

Programa "Néstor"

El Vicerrectorado de Estudiantado, Postgrado y Formación Continua coordina el Programa "Néstor" de orientación y tutoría universitaria, también llamado Plan de Acción Tutorial. Su objetivo es dar apoyo al estudiante en su proceso de formación integral durante los años de estancia en la UdL, facilitándole orientación personal, académica y profesional, para que pueda tomar decisiones bien fundamentadas a lo largo de su carrera universitaria y como futuro profesional.

El Programa Néstor se plantea como un servicio en el que el alumno pueda encontrar, si lo necesita, una serie de recursos de apoyo en su proceso de formación integral, a través de la orientación personal, académica y profesional.

Con esta finalidad, se plantean acciones informativas, formativas y de orientación a desarrollar en tres ámbitos claramente definidos:

- **Tutorías:** Cuando el estudiante entra en la UdL se le asigna un profesor-tutor que se convierte en su profesor de referencia durante todos sus estudios de grado. Los alumnos, previa solicitud, pueden disfrutar de esta atención siempre que lo necesiten. Las tutorías pueden llevarse a cabo de modo presencial o de forma virtual y los alumnos tienen la posibilidad de hacerlo de manera individual o bien grupal. Desde la EPS se intenta en la medida de lo posible, que los profesores-tutores impartan docencia en los primeros cursos de las titulaciones, para que sean más cercanos y accesibles a los nuevos estudiantes. El profesor que se inicia tutorizando un grupo, no cambiará durante los años de estancia de estos estudiantes en la Universidad. Así pues, las tareas de tutores son rotativas e implican a todo el profesorado de la EPS. Los tutores se reúnen al menos una vez durante el primer curso con los estudiantes de su grupo. Después, se reunirán a nivel individual o de grupo bajo demanda de los interesados. También hay que tener en cuenta que dada la proximidad del profesorado con los estudiantes a raíz del tamaño de la Escuela, los estudiantes también dirigen sus cuestiones a profesores específicos, por ejemplo en temas de elección de optativas o realización del Trabajo de Fin de Grado.
- **Programa de acogida:** El programa de acogida se realiza la semana antes de comenzar el curso y permite al alumnado hacer una primera toma de contacto con la Universidad. La duración, la distribución horaria y el contenido del programa lo decide cada facultad respetando los contenidos comunes mínimos que se establezcan. Durante los días de la acogida, se realizan sesiones informativas en las que se presentan los servicios y se da a conocer la Universidad y los estudios correspondientes. También se organizan otras actividades con el fin de favorecer el conocimiento mutuo entre los estudiantes y fomentar el sentido de identidad como promoción. Adicionalmente a esta primera jornada de acogida, la Escuela organiza desde el curso 12/13 una segunda jornada dirigida a los estudiantes que acceden a la universidad en el período de preinscripción de septiembre.
- En la **web de la EPS**, en el apartado de futuros estudiantes, hay un enlace a las actividades que se realizan en las jornadas de acogida (ver el siguiente enlace en la web de la Escuela (http://www.eps.udl.cat/ca/info_per/programa-nestor-de-tutories/)) Hay que remarcar que el consejo de los estudiantes de la EPS participa activamente en la organización de estas jornadas y también de otras actividades de orientación académica.
- **Talleres:** Con el objetivo de potenciar la adquisición de competencias transversales básicas para desarrollar eficientemente su actividad, así como de utilidad en el posterior desarrollo de la actividad profesional, el Programa "Néstor" en sus inicios ofrecía en todos los centros de la UdL talleres formativos específicos. Algunos ejemplos de estos talleres son: gestión eficiente del tiempo, redacción de trabajos, trabajo en equipo... Sin embargo, al detectar que la asistencia a estos talleres de carácter más generalista era escasa se hizo un cambio de estrategia y se dejó en manos de los centros EPS la organización de sesiones/talleres específicos de orientación profesional para cada una de sus titulaciones.

La EPS dispone de un coordinador del Programa Néstor que se responsabiliza de la realización de cada una de las actividades de acogida.

Consejo de Estudiantes de la EPS

La organización de las actividades de acogida anteriormente descritas cuenta con la estrecha colaboración del Consejo de Estudiantes (CE) de la EPS. Actualmente, el CE de la EPS dispone de una infraestructura en la Escuela (oficina y página web: <http://www.consell-eps.udl.cat/>) al servicio de todos los estudiantes de la Escuela.

Campus Virtual

La Universitat de Lleida utiliza en todas sus titulaciones un gestor de contenidos, denominado Campus Virtual (cv.udl.cat) que dinamiza la transferencia de la información y compartición de contenidos entre profesores y alumnos. En particular, este campus virtual permite realizar procesos de evaluación continuada, moderar foros de discusión, debates y análisis estadístico, entre otros.

Guía Docente

Relacionada directamente con la página web de la EPS y el Campus Virtual está la Guía Docente de cada asignatura. Cada guía docente puede ser consultada tanto a través de la página web de la Escuela como a través del Campus Virtual. La guía docente contiene la descripción académica de cada asignatura, incluyendo metodología, competencias, contenidos, evaluación, temporización y bibliografía. Con objeto de facilitar la movilidad de los estudiantes, esta guía docente está disponible en catalán, castellano e inglés.

Orientaciones al Empleo: Bolsa de Trabajo

La EPS, a través del Servicio de Bolsa de Trabajo de la UdL, pone a disposición de sus estudiantes todas aquellas ofertas de trabajo recibidas por la Universidad/EPS.

Asimismo cabe resaltar la gran interacción que tiene nuestra Escuela con la mayoría de empresas de los diferentes ámbitos asociados a las titulaciones impartidas por el Centro: Industriales, Informática y Edificación. Estos estrechos vínculos se han generado a lo largo de los años en los que la Escuela lleva realizando Prácticas en las Empresas en todos sus grados, hecho que le ha permitido disponer de un elevado número empresas, de cada uno de los ámbitos, dispuestas a recibir estudiantes en prácticas cada año.

b)Generales de la UdL

| | |
|--------------------|---|
| Unidad Responsable | Sistemas y programas de apoyo y orientación |
|--------------------|---|

| | |
|--|---|
| <p>Servicio de información y atención universitaria - SIAU</p> | <p>La finalidad de esta unidad administrativa es canalizar la información, asesorar y orientar al estudiantado. (http://www.udl.cat/serveis/seu.html)</p> <p>PROGRAMAS Y SERVICIOS ESPECÍFICOS PARA EL ESTUDIANTADO: 1- Programa Néstor. Orientación y tutoría universitaria. El objetivo de este programa es dar apoyo al estudiante en su proceso de formación integral durante los años de estancia en la UdL. Se fundamenta en la orientación personal, académica y profesional, para así, poder tomar decisiones fundamentadas durante el proceso de formación. Las actividades básicas son: 1.1. Jornadas de Acogida (descritas en el punto 4.1), 1.2. Tutorías entre alumno y tutor-profesor y 1.3. Talleres de formación transversal. Este programa está coordinado por profesores/as de los centros universitarios específicos, siendo los encargados de dinamizar el proceso de tutorización y orientación. El eje principal del programa son las tutorías de apoyo y seguimiento de los estudiantes. (http://www.udl.cat/organs/vicerectors/vest/ProgramaNestor.html) 2- Carnet UdL. Tarjeta inteligente, con banda magnética, chip y otros elementos que permiten prestaciones de servicios internos y externos a la UdL, además de identificarlo como miembro de la UdL. 3- Programa UdLxTothom (Universidad para todos). La UdL ha optado por un modelo de atención personalizada a las personas con discapacidad, desarrollando diferentes acciones para promover una universidad sin barreras y hacer posible la prestación de apoyos técnicos y personales a los estudiantes que lo necesiten. Este servicio gestiona y aglutina servicios y recursos, recibe las demandas de atención, detecta necesidades y desarrolla acciones, en colaboración con los centros y los diferentes servicios de la UdL. Como marco la UdL cuenta con un <i>Pla d'Inclusió de les Persones amb Diversitat Funcional</i> (Plan de Inclusión a las Personas con Diversidad Funcional) 4- Servicio de Atención Psicológica que tiene como finalidad la ayuda a los estudiantes que necesiten algún tipo de apoyo de carácter psicopedagógico, psicológico o emocional. 5- La cesión de bicicletas a los estudiantes UdL como medio de movilidad sostenible en la ciudad de Lleida. BECAS Y AYUDAS: 1- Becas de colaboración UdL. La normativa vigente permite una política de ayudas y becas que posibilite la formación integral del estudiantado con la realización de actividades de carácter práctico, y además de proporcionar ayuda económica. Habitualmente se realizan dos convocatorias. Existen dos tipos de becas de colaboración:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Becas en servicios y unidades de la UdL: tienen carácter general y son convocadas regularmente. 2. Becas de colaboración de carácter específico: se desarrollan en centros, unidades o grupos para una labor concreta, a partir de la propuesta de las mismas. <p>2- Becas de introducción a la investigación. La UdL es consciente de la importancia de fomentar la investigación en los estudiantes, ya en los estudios. Estas becas suponen un primer contacto o introducción en esta actividad, en el marco de las líneas de investigación del profesorado y investigadores de los departamentos de la UdL. Las becas se convocan desde el Vicerrectorado de Estudiantes con el patrocinio del Consejo Social. 3- Ayudas de viaje para estudiantes de programas de movilidad académica internacional propia de la UdL. Este programa tiene como objetivo subvencionar la movilidad de los estudiantes, matriculados en titulaciones oficiales en centros propios de la UdL, que se lleve a cabo en el marco de programas de movilidad académica internacional específica de los centros u otras actividades de movilidad relacionadas con la actividad académica del estudiante. 4- Ayudas para estudiantes de la UdL con necesidades especiales convocatoria específica del Programa UdLxTothom, citado en el apartado anterior). 5- Ayudas al estudio por situaciones socio-económicas graves, con el objetivo de dar respuesta a situaciones económicas graves que pueden sobrevenir a nuestros estudiantes y que podrían causar el abandono de sus estudios. 6- Ayudas a actividades culturales. Dicha convocatoria tiene el objetivo de dar soporte a iniciativas culturales que organicen, realicen o avalen los <i>Consells de l'estudiant</i> y las asociaciones inscritas en el registro de asociaciones de la UdL. 7- Ayudas para la formación y acreditación de una tercera lengua: destinadas a ayudar a aquellos alumnos que han mejorado su capacitación en una lengua extranjera, fuera del ámbito universitario. 8- Ayudas destinadas sufragar gastos de desplazamiento y residencia: destinadas a aquellos estudiantes que se desplazan diariamente desde su domicilio familiar al centro de estudio y a aquellos estudiantes que se ven obligados a alojarse en residencias o pisos de estudiantes por la distancia existente entre el domicilio familiar y el centro. 9- Becas salario que tienen como objetivo ayudar económicamente a estudiantes con calificaciones excelentes en sus estudios previos de secundaria. 10- Otras becas y ayudas Se puede consultar en http://www.udl.cat/serveis/seu.html ORIENTACIÓN LABORAL: - Bolsa de trabajo-portal de trabajo. Tiene como finalidad fomentar e impulsar la ocupabilidad del estudiantado. Compartiendo este objetivo, la UdL forma parte de la <i>Xarxa Universitària per a l'ocupació</i> (www.ocupaciouniversitaria.gencat.cat). Ofrece:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Servicio de orientación laboral (grupal e individual) • Intermediación laboral-portal laboral-bolsa de trabajo. • Becas Santander CREU CEPME (prácticas curriculares y extracurriculares) • Actividades de formación para mejorar su ocupabilidad durante todo el curso académico y cuyo punto final es la UdL Treball, feria de la ocupación que pone en contacto empresas, estudiantes y graduados, y la jornadas de orientación en los centros respectivos. <p>La web del SIAU también tiene un apartado específico donde se publican las ofertas que dirigen las empresas a la universidad (http://www.udl.cat/ca/serveis/seu/borsa/)</p> |
| <p>Oficina de Relaciones Internacionales- ORI</p> | <p>Gestiona el proceso de acogida a todos los estudiantes internacionales, dándoles el apoyo y asesoramiento necesario en su nueva etapa académica, resolviendo todos los aspectos prácticos, funcionales y de integración que puedan surgir. Organizan actividades culturales e informan de aquellos servicios que dispone la universidad y que a la resta de estudiantes se les da conocimiento en la Jornada de acogida. Des de l'ORI se fomenta la movilidad de la comunidad universitaria de la UdL con otras universidades y se promueve la acogida e integración a la UdL de estudiantes procedentes de otras instituciones del mundo. (http://www.udl.cat/ca/serveis/ori/)</p> |
| <p>Oficina de Gestión de Prácticas Externas</p> | <p>Las prácticas académicas externas (PAE) son una actividad docente regulada y oficial que tiene como función fundamental contribuir a la formación integral del estudiante. La Oficina de Gestión de Prácticas Externas da el soporte logístico general a todos los centros, al profesorado implicado y, entre otras funciones, centraliza todos los convenios de cooperación educativa, tanto de las prácticas curriculares como de las prácticas extracurriculares de la Universidad de Lleida. El estudiante posee un perfil que le permite acceder a la plataforma de gestión de las prácticas externas, informándose de cualquier novedad o cuestión relacionada con sus prácticas. (http://www.udl.cat/ca/organs/vicerectors/vde/practicasacademicas/)</p> |
| <p>Instituto de Lenguas</p> | <p>Organiza cursos y pruebas para que el estudiante pueda compatibilizar con sus estudios universitarios la acreditación de una 3ª lengua. Así mismo, informa de programas, propios y de otras entidades públicas, existentes para la acreditación de una 3ª lengua. (http://www.udl.cat/ca/serveis/il/)</p> |
| <p>Sede electrónica UdL</p> | <p>El estudiante tiene un perfil de acceso a la Sede electrónica que le permite realizar online diferentes trámites administrativos, como pueden ser: solicitud de títulos, certificaciones académicas, permanencias, recibir notificaciones, etc. Están disponibles los compromisos de los servicios más relevantes de la UdL. El estu-</p> |

| | |
|--|--|
| | diante puede localizar la información de manera rápida puesto que se ha realizado un acceso directo al catálogo de aquellos compromisos de servicios que le puedan afectar y a los formularios de solicitudes. (https://seuelectronica.udl.cat) |
| <i>Oficina de Desarrollo y Cooperación- ODEC</i> | La universidad ha de velar por la formación integral del alumnado, por ello la UdL favorece el sentido crítico, responsable, comprometido y solidario de sus estudiantes a través de los programas, ayudas y actividades organizadas por la ODEC. (http://www.udl.cat/ca/serveis/ODEC/) |
| Cátedra de Emprendimiento Universitaria | Ésta Cátedra, además de diferentes actividades vinculadas con la universidad, empresas y entidades territoriales, pone a disposición de los estudiantes de la UdL el conocimiento, los instrumentos y los recursos necesarios para facilitar el proceso de creación de sus proyectos empresariales. Así mismo colabora activamente a solicitud de los interesados en los Trabajos Final de Grado, TF Máster o Tesis Doctorales. (http://www.catedraemprenedoria.udl.cat/) |
| <i>Servicios Culturales</i> | El estudiantado de la universidad tiene la posibilidad de participar en las actividades, cursos y talleres que se organizan y promocionan desde los Servicios Culturales de la UdL y que acercan el mundo del arte y la cultura a la comunidad universitaria. (http://www.udl.cat/es/servicios/cultural.html) |
| <i>Servicios de Deportes</i> | El servicio de Deportes de la UdL se creó con la idea de que el deporte y la actividad física tenían que formar parte de la vida académica de la Universidad. Por ello, este servicio se abre a toda la comunidad universitaria y en especial, para su todo el estudiantado. -Destaca la organización, coordinación y soporte para la participación del estudiantado en diferentes competiciones, y -El Programa de Deportistas de alto nivel. (http://www.udl.cat/ca/serveis/esports/) |

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

| MÍNIMO | MÁXIMO |
|--------|--------|
| 0 | 36 |

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

| MÍNIMO | MÁXIMO |
|--------|--------|
| 0 | 0 |

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

| MÍNIMO | MÁXIMO |
|--------|--------|
| 0 | 27 |

Se procede a exponer de manera detallada la normativa académica de la UdL en referencia al sistema de transferencia y reconocimiento de créditos aplicable, que verifica la normativa general. Dicha normativa está aprobada por el Consejo de Gobierno y por el Consejo Social de la UdL.

Transferencia de créditos

La transferencia de créditos implica que en los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante se incluirá la totalidad de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en esta o en otra universidad, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial. Estos créditos transferidos deberán hacerse constar en el suplemento europeo al título.

Para realizar esta transferencia de créditos será necesario que el o la estudiante cierre el expediente de la titulación abandonada y presente, en la Secretaría del centro donde desee matricularse, el resguardo del traslado del expediente, para que el centro de destino pueda incluir en el expediente académico del o de la estudiante los créditos obtenidos en la titulación de origen.

Estos créditos no computarán a los efectos de la obtención del título.

En el supuesto de que él o la estudiante tenga concedida la simultaneidad de estudios, no se procederá a realizar la transferencia de créditos de la titulación de origen, puesto que la razón de dicha solicitud de simultaneidad es poder cursar en su totalidad ambas enseñanzas. En caso de que él o la estudiante abandone alguna de las enseñanzas matriculadas, podrá solicitar la transferencia de créditos de los estudios abandonados siempre que efectúe el traslado de expediente.

Reconocimiento de créditos

El reconocimiento de créditos, de acuerdo con lo establecido por el artículo 6 del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre (BOE de 30 de octubre de 2007), modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio (BOE de 3 de julio de 2010) y por el Real Decreto 43/2015, de 2 de febrero (BOE de 3 de febrero de 2015) es la aceptación por una universidad de los créditos que, habiendo sido obtenidos en unas enseñanzas oficiales, en la misma universidad o en otra, son computados en otras enseñanzas a los efectos de la obtención de un título oficial.

Estos créditos reconocidos deberán constar en el expediente del o de la estudiante y en el suplemento europeo al título con la calificación de origen.

Asimismo, podrán ser objeto de reconocimiento los créditos cursados en otras enseñanzas superiores oficiales o en enseñanzas universitarias conducentes a la obtención de otros títulos (títulos propios).

La experiencia laboral y profesional acreditada también podrá ser reconocida en forma de créditos que computarán a los efectos de obtención de un título oficial, siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes al citado título.

Para acreditar la experiencia laboral y profesional deberán presentarse los mismos documentos que presenta el estudiantado que se matricula a tiempo parcial, de acuerdo con lo establecido en el apartado 3.2 de las presentes normas, y un informe de la empresa.

En cualquier caso, no podrán ser objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a los trabajos de fin de grado o máster.

El número de créditos reconocidos por la experiencia profesional o laboral y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15% del total de créditos que constituyen el plan de estudios.

El reconocimiento de estos créditos no incorpora calificación y, por lo tanto, no computará a los efectos de realizar el baremo del expediente.

Criterios para reconocer créditos en las enseñanzas de grado

El reconocimiento de créditos en las enseñanzas de grado se efectuará de acuerdo con el artículo 13 del Real Decreto 1393/2007, modificado por el Real Decreto 861/2010 i por el Real decreto 43/2015, de 2 de febrero, que establece los siguientes criterios generales:

A- Siempre que el título al que se desee acceder pertenezca a la misma rama de conocimiento, serán objeto de reconocimiento al menos el 15% de los créditos correspondientes a materias de formación básica de dicha rama.

B- Serán también objeto de reconocimiento los créditos obtenidos en las demás materias de formación básica que pertenezcan a la rama de conocimiento del título al que se desea acceder.

C- Los demás créditos podrán ser reconocidos por la universidad teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y conocimientos adquiridos en las restantes materias o enseñanzas cursadas por el estudiantado, o bien asociados a una previa experiencia laboral o profesional, y los previstos en el plan de estudios o que tengan carácter transversal.

Para el reconocimiento de los créditos, por otra parte, será preciso tener en cuenta las siguientes consideraciones:

D- En el supuesto de que la formación básica superada en los estudios de origen no guarde concordancia entre las competencias y los conocimientos asociados a las materias básicas de las enseñanzas de destino, se podrá reconocer por otros créditos de la titulación, y la persona interesada deberá cursar la formación básica de la nueva enseñanza.

E- Para reconocer estudios cursados en el extranjero se tendrá en cuenta el criterio general correspondiente al apartado C.

F- Podrán reconocerse los 6 créditos correspondientes a la materia transversal por créditos cursados en la enseñanza de procedencia.

G- De acuerdo con lo establecido en la disposición adicional cuarta del Real Decreto 1393/2007, modificado por el Real Decreto 861/2010, apartados 2 y 3, el estudiantado que desee acceder a una enseñanza de grado y que esté en posesión de un título de licenciatura, ingeniería, arquitectura, diplomatura, ingeniería técnica o arquitectura técnica, obtendrá el reconocimiento de créditos que sea procedente de acuerdo con lo establecido en el artículo 13 del citado Real Decreto.

H- El estudiantado de las enseñanzas de grado podrá obtener 6 créditos del total del plan de estudios, por reconocimiento académico, por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación. Estos créditos se reconocerán como créditos optativos (materia transversal), no tendrán calificación y, por lo tanto, no se computarán a los efectos de la media ponderada del expediente.

El Consejo de Gobierno de la Universidad de Lleida determinará para cada curso académico las actividades susceptibles de ser reconocidas por estos conceptos.

El o la estudiante se matriculará de cada actividad en la secretaría académica del centro o de la unidad de la UdL que haya promovido y sea responsable de dicha actividad. Una vez realizada la actividad, el o la estudiante presentará a la secretaría académica del centro donde está matriculado el certificado conforme ha superado el curso o actividad, y la secretaría académica reconocerá en el expediente los créditos superados en los plazos que establezca de acuerdo con el apartado 8.6 de esta normativa.

La valoración de la experiencia laboral/profesional se efectuará con el estudio de la documentación aportada en cada caso, siempre teniendo en cuenta que los programas de las asignaturas a reconocer y las competencias adquiridas con la experiencia profesional o laboral sean considerados equivalentes.

La Comisión de Reconocimientos, constituida por los jefes de estudios y coordinadores de titulación de la Escuela estudiará la documentación aportada por el estudiante y valorará la posibilidad de reconocimiento, trasladando la decisión final a la Comisión de Estudios.

La Comisión de Estudios valorará la experiencia laboral y profesional acreditada por el estudiante y concederá el reconocimiento siempre que esté acreditada documentalmente una experiencia suficiente en las competencias asociadas a la asignatura que solicita reconocer, de acuerdo con el tiempo trabajado y las tareas realizadas.

Se valorará la experiencia profesional en el ámbito del diseño digital en función del tiempo trabajado y del tema de estudio. A título orientativo se considera que por cada año de experiencia laboral acreditado en una temática concreta (1600-2400 horas) pueden ser suficientes para reconocer 6 ECTS de la misma temática. No obstante, y debido a la dificultad de valorar la adecuación de las tareas profesionales con el temario curricular, cada caso será estudiado individualmente por la Comisión de Reconocimientos y la decisión será tomada por la Comisión de Estudios.

En cualquier caso, se reconocerán únicamente asignaturas enteras (no fracciones), y no se reconocerán créditos correspondientes al Trabajo de Fin de Grado.

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 |
| Lección magistral |
| Estudio de casos |
| Prácticas de aula/laboratorio |
| Pruebas de evaluación / examen |
| Lecturas |
| Trabajos |
| Estudio |
| Visitas externas/Visitas a Exposiciones |
| Resolución de problemas |
| Seminarios |
| Realización de la memoria |
| Prácticas en Empresa |
| 5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES |
| Clases magistrales |
| Resolución de problemas |
| Prácticas |
| Trabajo en grupo |
| Estudio de casos |
| Elaboración de proyectos |
| Visita |
| Conferencias |
| Trabajo escrito |
| Aprendizaje basado en proyectos |
| Lecturas |
| Presentación oral |
| Seminarios |
| 5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN |
| Pruebas escritas |
| Pruebas prácticas |
| Prácticas |
| Resolución de un caso práctico |
| Visitas externas |
| Informe tutores |
| Defensa de la memoria |
| Defensa del trabajo ante una comisión |
| Exposición oral |
| Autoevaluación |
| 5.5 NIVEL 1: FORMACIÓN BÁSICA |
| 5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1 |
| NIVEL 2: ARTE Y DISEÑO |

| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
|-------------------------------------|---------------------------|---------------------|
| CARÁCTER | RAMA | MATERIA |
| Básica | Ingeniería y Arquitectura | Expresión Gráfica |
| Básica | Artes y Humanidades | Arte |
| ECTS NIVEL2 | 12 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| 6 | 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 | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: EXPRESIÓN GRÁFICA | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Básica | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: ARTE Y DISEÑO DIGITAL | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Básica | 6 | Semestral |

| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
|---|-------------------|-------------------|
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Expresión gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar el lenguaje gráfico (la Expresión Gráfica) como medio de comunicación en el proceso creativo y en el entorno de trabajo. • Expresarse con fluidez y propiedad con la terminología propia de la Expresión Gráfica, sabiendo en cada momento utilizar el recurso gráfico más adecuado. • Desarrollar la visión espacial y habituarse a representar las formas tridimensionales y espacios. • Adquirir una metodología proyectual ordenada, organizada y precisa. • Conocer el alcance operativo de las herramientas, materiales y técnicas propias de la Expresión Gráfica y utilizarlos correctamente y en el momento oportuno. • Saber analizar las propiedades geométricas, las transformaciones de las formas planas, rectas y curvas, y la creación de composiciones con polígonos módulos y redes modulares. • Representación de perspectivas que faciliten la interpretación de las formas y espacios tridimensionales proyectadas y / o diseñadas. • Dibujar formas y espacios, haciendo transferencias de la tridimensión a la bidimensión, y en la misma bidimensión, a partir de conceptualizaciones propias de la geometría (plana y descriptiva). • Utilizar el dibujo a mano alzada y el croquis, como medio de expresión fundamental en el proceso creativo y en la concreción de ideas y formas. • Saber representar gráficamente el volumen, la luz y la sombra. <p>Arte y diseño digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer los diferentes estilos y tendencias propias del arte digital así como las diferentes técnicas para elaborar o terminar representaciones gráficas mediante la aplicación de técnicas digitales. • Conocer las características más importantes de las diferentes manifestaciones, técnicas y lenguajes artísticos desarrolladas por las distintas civilizaciones desde la Antigüedad hasta la actualidad. • Conocer las corrientes principales de las tecnologías digitales en el ámbito artístico. • Conocer el lenguaje artístico y utilizar la terminología propia de la disciplina. • Saber analizar y tener capacidad crítica para examinar una obra de arte. • Conocer el mundo del artista y sus relaciones con la sociedad. • Adquirir capacidad estética y saber expresar sentimientos e ideas propias ante la contemplación de las creaciones artísticas, respetando la diversidad de percepciones ante la obra de arte y superando estereotipos y prejuicios. • Saber reconocer y valorar las posibilidades de los espacios virtuales y del arte digital. • Entender la diferencia entre Arte y Diseño. • Conocer las características más importantes de las diferentes manifestaciones, técnicas y lenguajes artísticos aplicados al diseño al largo de la historia. • Conocer las corrientes principales de las tecnologías digitales en el ámbito del diseño. • Reconocer y analizar obras y autores de los diferentes ámbitos del diseño, en particular de los que ya forman parte de la historia o de nuestro entorno actual, y relacionarlos con los hechos y las características propias de su contexto. • Conocer el lenguaje y utilizar la terminología propia del diseño. • Saber analizar y tener capacidad crítica para examinar el diseño de comunicados visuales así como de los propios diseños. • Valorar las vertientes funcionales, comunicativas, de contexto y de factibilidad propios de toda producción de diseño. • Conocer las diferentes aplicaciones del diseño digital (modularidad, tipografía, imagen corporativa, publicidad, señalética, maquetación, <i>packaging</i>, multimedia) a partir de una metodología proyectual. • Conocer el mundo del diseñador y sus relaciones con la sociedad. | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p><u>Expresión Gráfica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo técnico <ul style="list-style-type: none"> ◦ Geometría Plana ◦ Geometría descriptiva. Los sistemas de representación (Sistema diédrico, sistema axonométrico y sistema cónico) • Dibujo a mano alzada • El boceto | | |

- El croquis
- Sistemas de representación espacial
- La figura humana
- Técnicas gráfico-plásticas del claroscuro
- Dibujo digital

Arte y Diseño Digital

- Historia del Arte
- Arte analógico vs. arte digital
- Fundamentos artísticos
- Fundamentos del arte digital
- Relación entre arte y diseño
- Historia del diseño
- Fundamentos del diseño
- Fundamentos del diseño digital

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG2 - Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital

CG3 - Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT5 - Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE13 - Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
|--------------------------------|-------|----------------|
| Lección magistral | 40 | 100 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 35 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 15 | 100 |
| Lecturas | 30 | 0 |
| Trabajos | 90 | 0 |
| Estudio | 40 | 0 |
| Resolución de problemas | 40 | 50 |
| Seminarios | 10 | 100 |

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases magistrales

Prácticas

Trabajo en grupo

Elaboración de proyectos

Trabajo escrito

Presentación oral

Seminarios

| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
|--|---------------------------|---------------------|
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 0.0 | 70.0 |
| Pruebas prácticas | 10.0 | 60.0 |
| Prácticas | 20.0 | 60.0 |
| NIVEL 2: TECNOLOGÍA DIGITAL | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | RAMA | MATERIA |
| Básica | Ingeniería y Arquitectura | Informática |
| ECTS NIVEL2 | 18 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| 6 | 12 | |
| 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 | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Básica | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| | | |

| | | |
|--|--------------------------|----------------------------|
| No | No | |
| NIVEL 3: TECNOLOGÍAS WEB | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Básica | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: PROGRAMACIÓN | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Básica | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Tecnologías de la Información y la Comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer los conceptos básicos relacionados con Tecnologías de la Información y la Comunicación. • Identificar las características principales y los componentes básicos de los ordenadores y los principales dispositivos. • Identificar las características principales de los sistemas operativos y las aplicaciones software. | | |

- Conocer los parámetros de configuración más importantes de las redes de comunicación.
- Configurar y utilizar distintos servicios básicos de internet.

Programación

- Reconoce los elementos básicos de un lenguaje de programación y de la lógica booleana.
- Maneja adecuadamente las variables y los operadores que intervienen en un algoritmo.
- Diseña e implementa algoritmos sencillos para resolver problemas de forma estructurada y eficiente.
- Integra el diseño de datos en el diseño de programas
- Diseña e implementa estructuras de datos adecuadas para representar la información propia de cada problema.
- Utiliza un entorno de programación adecuado para desarrollar distintos programas

Tecnologías Web

- Conocer los principios de la web, des de la web 1.0, pasando por la 2.0, y las futuras tendencias de la web 3.0.
- Conocer los elementos básicos relacionados con el modelo cliente-servidor.
- Aprender y comprender la sintaxis y semántica de un lenguaje de marcado y las hojas de estilo.
- Utilizar correctamente las estructuras de programación básicas de un lenguaje de marcado.
- Aprender y comprender la sintaxis y semántica de lenguajes de alto nivel para aplicaciones hipermedia.
- Utilizar correctamente las estructuras de programación básicas de un lenguaje de programación de alto nivel para aplicaciones hipermedia.
- Aprender las técnicas básicas de desarrollo de pequeñas aplicaciones hipermedia.
- Identificar y analizar los aspectos relacionados con el análisis y diseño de pequeñas aplicaciones hipermedia

5.5.1.3 CONTENIDOS

Tecnologías de la Información y la Comunicación

- Computadores y dispositivos: componentes y características.
- Introducción a los sistemas operativos actuales
- Redes de comunicación y sus tipologías: TCP/IP, redes wireless, peer-to-peer, adhoc.
- Servicios básicos de internet
 - Nombres de dominio
 - Acceso a contenidos digitales
 - Servicio web
 - Correo electrónico
 - Herramientas y servicios cloud

Programación

- Algoritmos y programas
- Lenguajes de programación
- Lógica booleana
- Datos, tipos de datos y variables
- Operadores y operaciones
- La asignación, la composición secuencial, la composición alternativa y la composición iterativa
- Funciones y procedimientos

Tecnologías Web

- Web vs. papel. Características que diferencian ambos soportes.
- Modelo cliente-servidor
- El lenguaje HTML
- Hojas de estilo
- Programación en el navegador web
- Programación en el servidor web

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación para los diferentes contenidos digitales

CG4 - Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales

CG10 - Hacer uso de herramientas y medios digitales en su desarrollo profesional

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT3 - Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
|---|---------------------------|---------------------|
| CE9 - Saber aplicar las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web | | |
| CE18 - Comprender y saber aplicar los conceptos básicos de la algorítmica y la programación. | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Lección magistral | 65 | 100 |
| Estudio de casos | 40 | 100 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 60 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 15 | 100 |
| Trabajos | 170 | 0 |
| Estudio | 100 | 0 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |
| Resolución de problemas | | |
| Prácticas | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 20.0 | 50.0 |
| Prácticas | 50.0 | 80.0 |
| NIVEL 2: CREACIÓN Y CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | RAMA | MATERIA |
| Básica | Ingeniería y Arquitectura | Informática |
| ECTS NIVEL2 | 12 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| 12 | | |
| 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 | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: REDES SOCIALES | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Básica | 6 | Semestral |

| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
|--|-------------------|---------------------|
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: CONTENIDOS DIGITALES | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Básica | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p><u>Redes Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar y conocer las redes sociales y sus tendencias de uso. Conocer y utilizar las distintas redes sociales; horizontales, verticales y profesionales. Aplicar y utilizar las redes sociales para descubrir todas las posibilidades que ofrece para la comunicación social y para el comercio electrónico. Gestionar de forma integrada las distintas redes sociales y sus aplicaciones. Analizar las redes sociales, especialmente en el ámbito de internet, con las herramientas e instrumentos del network analysis. Entender el proceso de la gestión de la reputación digital. <p><u>Contenidos Digitales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Saber identificar los diferentes contenidos digitales y su ámbito de uso. | | |

- Conocer los aspectos sociales y culturales asociados al consumo digital.
- Relacionar los contenidos digitales y su uso con las plataformas y redes sociales
- Crear, a la vez que definir, el comportamiento y finalidad adecuada a los contenidos digitales en función de su aplicación final y la plataforma de presentación.
- Ser capaces de analizar el impacto de los contenidos digitales.

5.5.1.3 CONTENIDOS

En la sociedad actual la creación y posterior consumo de contenidos digitales es una acción que se ha convertido en habitual gracias a la masiva introducción de los dispositivos móviles y el fuerte arraigo de las redes sociales, como pueden ser Instagram, Facebook o Youtube por nombrar algunas de éstas.

Esta realidad social ha definido nuevos comportamientos que no afectan exclusivamente al usuario final si no también la forma en que las empresas se dan a conocer y promocionan sus productos.

En esta materia se pretende trabajar en los aspectos fundamentales que tienen relación con la creación de contenidos digitales, sin perder de vista el entorno social, cultural, etc., así como el proceso subsecuente de su consumo, analizando el impacto que tienen en el usuario final.

Redes Sociales

- Introducción a las redes sociales y las comunidades virtuales.
- Clasificación de las redes sociales: horizontal, vertical, profesional.
- Impacto social. Participación individual y colaborativa.
- El entorno productivo en las redes sociales.
- Análisis de las redes sociales. Herramientas y métodos.
- Reputación digital

Contenidos Digitales

- Introducción a los contenidos digitales, origen y evolución.
- Clasificación de los contenidos digitales: audio, imagen, vídeo.
- Estándares de codificación de vídeo y de imagen.
- Diseño y creación de contenidos digitales.
- Procesamiento de contenidos digitales: análisis de uso y consumo en el comercio electrónico.
- La distribución de los contenidos digitales.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación para los diferentes contenidos digitales

CG3 - Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño

CG6 - Saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales

CG7 - Capacidad de análisis y desarrollo de tecnologías digitales para la visualización de la información

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano

CT3 - Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE2 - Gestionar redes sociales así como moderar y desarrollar comunidades virtuales

CE3 - Dominar la técnica de comercio electrónico en la red y de la generación de tráfico hacia páginas web

CE5 - Saber gestionar el concepto de reputación digital en el contexto de las redes sociales

CE8 - Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia

CE9 - Saber aplicar las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

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

| | | |
|--|---------------------------|----------------------------|
| Lección magistral | 20 | 100 |
| Estudio de casos | 30 | 60 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 90 | 80 |
| Pruebas de evaluación / examen | 10 | 100 |
| Lecturas | 30 | 0 |
| Trabajos | 40 | 0 |
| Estudio | 80 | 0 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |
| Resolución de problemas | | |
| Prácticas | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 0.0 | 40.0 |
| Pruebas prácticas | 20.0 | 40.0 |
| Prácticas | 40.0 | 60.0 |
| NIVEL 2: DISEÑO DE LA INTERACCIÓN | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | RAMA | MATERIA |
| Básica | Ingeniería y Arquitectura | Informática |
| ECTS NIVEL2 | 6 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| 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 | |
| NIVEL 3: DISEÑO DE LA INTERACCIÓN | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Básica | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |

| | | |
|---|-------------------|-------------------|
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Conocer los conceptos básicos relacionados con la Interacción Persona-Ordenador. • Comprender la importancia de crear interfaces usables. • Aprender metodologías para desarrollar aplicaciones interactivas centradas en el usuario. • Establecer la relación con la Ingeniería del Software. • Capacidad de identificar y analizar los aspectos relacionados con la experiencia de usuario en ejemplos reales. • Ser capaz de diseñar las interfaces de un sistema interactivo a partir de identificar las necesidades, los usuarios y el contexto de uso. • Conocer los principales aspectos de la accesibilidad en les TIC. | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p>Las personas utilizamos cualquier objeto básicamente interactuando con las interfaces que estos nos ofrecen. Esto pasa tanto con los objetos cotidianos cómo, y de forma más específica, con aquellos que tienen capacidades interactivas.</p> <p>En esta materia se hace énfasis en los principios básicos que debe tener presente cualquier diseñador de interfaces de sistemas interactivos para que las personas que las utilicen puedan hacerlo con mayor garantía de una buena experiencia de usuario.</p> <p>Por ello, toma los fundamentos de la disciplina conocida cómo Interacción Persona-Ordenador (<i>Human-Computer Interaction</i>) para entender los elementos principales del proceso comunicativo que se establece cuando las personas interactuamos mediante la tecnología. También se hace hincapié en todos los atributos que debe tener toda interfaz de usuario para lograr que el uso de la tecnología sea fácil y emocionalmente satisfactorio.</p> <p><u>Diseño de la Interacción</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la disciplina de la Interacción Persona-Ordenador • Usabilidad, Accesibilidad y Experiencia de usuario • Metodologías de Diseño Centrado en el Usuario • Ingeniería de la Usabilidad • Prototipado de interfaces de usuario • Evaluación de la accesibilidad de las interfaces de usuario | | |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG2 - Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital | | |
| CG3 - Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño | | |
| CG5 - Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad. | | |
| 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 | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| CT3 - Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |

| | | |
|---|---------------------------|----------------------------|
| CE8 - Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia | | |
| CE10 - Prototipar un sistema interactivo a partir de un diseño | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Lección magistral | 30 | 100 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 25 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 5 | 100 |
| Lecturas | 10 | 0 |
| Trabajos | 50 | 0 |
| Estudio | 30 | 0 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |
| Prácticas | | |
| Trabajo en grupo | | |
| Lecturas | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 15.0 | 60.0 |
| Pruebas prácticas | 7.0 | 30.0 |
| Prácticas | 20.0 | 55.0 |
| NIVEL 2: MATEMÁTICAS | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | RAMA | MATERIA |
| Básica | Ingeniería y Arquitectura | Matemáticas |
| ECTS NIVEL2 | 6 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| 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 | |
| NIVEL 3: MATEMÁTICAS APLICADAS AL ARTE Y DISEÑO DIGITAL | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |

| | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| Básica | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Matemáticas aplicadas al arte y diseño digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocer la proporción áurea en obras de arte y de diseño Reconocer y saber generar teselaciones, estructuras fractales y simetrías en el arte y el diseño. Saber aplicar simetrías, traslaciones y rotaciones a una figura. Reconocer estructuras matemáticas en propuestas artísticas y de diseño Elaborar estadísticas básicas Conocer el sistema binario Reconocer distintos tipos de grafos e identificar sus distintos elementos | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p>Matemáticas aplicadas al arte y diseño digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Arte y proporcionalidad: la razón áurea y la sucesión de Fibonacci. Teselaciones y Fractales Geometría en el plano y en el espacio Movimientos en el plano: simetrías, traslación y rotación Ejemplos de aplicaciones las matemáticas en el arte y diseño Estadísticas e infografías Sistema binario en la tecnología digital Grafos | | |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG7 - Capacidad de análisis y desarrollo de tecnologías digitales para la visualización de la información | | |
| CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| CT5 - Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| CE16 - Comprender y dominar los conceptos básicos de las matemáticas aplicadas al arte y al diseño digital. | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Lección magistral | 25 | 100 |

| | | |
|--|---------------------------|----------------------------|
| Prácticas de aula/laboratorio | 10 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 5 | 100 |
| Estudio | 70 | 0 |
| Resolución de problemas | 40 | 50 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |
| Resolución de problemas | | |
| Prácticas | | |
| Trabajo en grupo | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 40.0 | 80.0 |
| Pruebas prácticas | 20.0 | 60.0 |
| NIVEL 2: EMPRESA | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | RAMA | MATERIA |
| Básica | Ingeniería y Arquitectura | Empresa |
| ECTS NIVEL2 | 6 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| 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 | |
| NIVEL 3: ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Básica | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |

| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
|--|------------|----------------|
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Organización de empresas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las herramientas ofimáticas necesarias para realizar las prácticas y hacer presentaciones. • Utiliza adecuadamente los conceptos y terminologías aplicados a la gestión empresarial. • Conoce la empresa como realidad empírica. • Conoce la organización y administración de la empresa. • Conoce distintos modelos, escenarios y técnicas aplicadas a la definición de estrategias y resolución de problemas. • Conoce las metodologías y estrategias necesarias para planificar, programar y controlar proyectos. • Conoce metodologías de análisis del entorno socio-económico. | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p>Organización de empresas</p> <ul style="list-style-type: none"> • La empresa y el empresario • La empresa y su entorno económico. • Producción y mercado • Funcionamiento de la empresa y áreas funcionales • Toma de decisiones en la empresa • Programación, planificación y organización en la empresa • Estrategia de empresa y dirección estratégica | | |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |
| | | |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG8 - Capacidad de analizar e incorporar el fenómeno digital en la orientación estratégica de los proyectos empresariales | | |
| CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| CT4 - Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| CE4 - Ser capaz de analizar los resultados obtenidos en los diferentes pasos de un plan de marketing, utilizando técnicas de visualización de datos | | |
| CE17 - Distinguir los aspectos principales de la organización y gestión de una empresa, relativos a la economía de la empresa y a su actividad comercial, productiva y financiera., | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Lección magistral | 25 | 100 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 10 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 5 | 100 |
| Estudio | 70 | 0 |
| Resolución de problemas | 40 | 50 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |

| | | |
|--|---------------------------|----------------------------|
| Resolución de problemas | | |
| Prácticas | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 60.0 | 80.0 |
| Pruebas prácticas | 20.0 | 40.0 |
| 5.5 NIVEL 1: FORMACIÓN ESPECÍFICA | | |
| 5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1 | | |
| NIVEL 2: DISEÑO Y CREATIVIDAD | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | Obligatoria | |
| ECTS NIVEL 2 | 12 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: ARTES APLICADAS Y DISEÑO | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Obligatoria | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |

| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
|---|-------------------|---------------------|
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: CREACIÓN DIGITAL | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Obligatoria | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Artes Aplicadas y Diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar criterios para poder innovar en el diseño y creación de obras digitales • Entender y saber cuando aplicar los diferentes tipos de diseño • Adquirir conocimientos sobre la historia y la evolución del diseño y la tecnología digital • Saber aplicar los principios universales de diseño • Entender qué partes del proceso artístico se aprovecharán en el proceso del diseño digital <p>Creación Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender el proceso de creación. • Entender el proceso de co-creación. Diferencias con la creación digital • Saber los fundamentos de las técnicas fotográficas. • Conocer las variables que se deben tener en cuenta en el aprendizaje de la fotografía. • Abordar en un proceso de animación las técnicas del <i>Storyboard</i> y <i>Storytelling</i> | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p><u>Artes Aplicadas y Diseño</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Principios universales de diseño y aplicaciones • La tecnología digital al servicio del diseño: ejemplos • El proceso creativo • Metodologías de generación de ideas • Desarrollo y estimulación de la creatividad <p><u>Creación Digital</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La creación digital y el proceso de diseño • Las técnicas de <i>storytelling</i> y <i>storyboard</i>. Aplicación en videojuegos • Fotografía • Co-creación | | |

| | | |
|--|---------------------------|---------------------------|
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG3 - Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño | | |
| CG4 - Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales | | |
| CG10 - Hacer uso de herramientas y medios digitales en su desarrollo profesional | | |
| CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| CT3 - Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| CE6 - Abordar el proceso de creación y modelado de un diseño en 3D en videojuegos, en todas las fases que constituyen su ciclo de vida | | |
| CE12 - Saber aplicar los conocimientos de diseño suficientes para analizar datos, sintetizar ideas, proponer y defender un concepto de diseño digital y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto | | |
| CE14 - Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, como la Bauhaus, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Lección magistral | 13 | 100 |
| Estudio de casos | 80 | 50 |
| Pruebas de evaluación / examen | 12 | 100 |
| Lecturas | 60 | 0 |
| Trabajos | 70 | 50 |
| Estudio | 60 | 0 |
| Visitas externas/Visitas a Exposiciones | 5 | 100 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |
| Trabajo en grupo | | |
| Estudio de casos | | |
| Visita | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 20.0 | 60.0 |
| Resolución de un caso práctico | 15.0 | 60.0 |
| Visitas externas | 0.0 | 25.0 |
| NIVEL 2: DESARROLLO WEB | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | Obligatoria | |
| ECTS NIVEL 2 | 18 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | 12 |

| 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 | |
| NIVEL 3: EDICIÓN DIGITAL | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Obligatoria | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: WEB DINÁMICA | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Obligatoria | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |

| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
|---|-------------------|---------------------|
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: DISEÑO WEB | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Obligatoria | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Edición Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Habilidades para la creación y reproducción de documentos digitales. Saber organizar el corpus informativo que permita la difusión de contenidos en soportes físicos o a través de la Web. Elección apropiada de los formatos idóneos para la creación, almacenamiento y difusión de documentos digitales. Planificación, mantenimiento y evaluación de la usabilidad y accesibilidad de documentos digitales basada en las normas y estándares vigentes. Saber utilizar las herramientas informáticas implicadas en las tareas de la creación y mantenimiento de objetos digitales, en la digitalización, y en su difusión a través de la Web. <p>Web Dinámica</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocimiento de los estándares web y de contenidos. Asegurar la correcta aplicación de las normas y estándares. Conocer los lenguajes de marcado y las tecnologías existentes para manipularlos. Diseño y aplicación de productos, servicios y sistemas de información multi-plataforma. Diseño y aplicación de los mecanismos de interacción del usuario. Saber utilizar las herramientas de analítica web <p>Diseño Web</p> <ul style="list-style-type: none"> Ser capaz de organizar el contenido y planificar la interacción del usuario teniendo en cuenta la diversidad existente en las plataformas finales. Desarrollar contenidos web teniendo presente la usabilidad y accesibilidad. Materializar de forma correcta el diseño web en una plataforma de producción. Saber evaluar y analizar el uso e impacto de la plataforma web desarrollada. | | |

5.5.1.3 CONTENIDOS

En la actualidad el soporte más utilizado para el acceso a los contenidos digitales a través de Internet es la plataforma Web. Esta plataforma ofrece un entorno de desarrollo único, fácil de utilizar y válido para gran multitud de dispositivos diferentes.

Saber desarrollar de forma eficaz entornos web no solo es crear una interfaz colorida y llena de contenidos, si no que requiere tener conocimiento y saber aplicar los estándares asociados, y al mismo tiempo tener presente el entorno socio-cultural en el que será consumido, factor que influye en el propio diseño final de la aplicación web.

En esta materia se tratará el desarrollo de entornos web dinámicas teniendo en cuenta la interacción con el usuario final y a la vez se tendrá presente la capacidad de analizar el uso e impacto que tiene.

Edición Digital

- Introducción a la edición digital. Medios y contenidos.
- Formatos y tipos de objetos digitales.
- Organización, producción y gestión de los objetos digitales.
- Preservación digital.
- Diseño de la información, presentación e interacción.
- Gestión y administración de contenidos digitales.
- Aspectos legales de la edición digital.
- Aspectos económicos relacionados con las colecciones digitales.

Web Dinámica

- Introducción a la web dinámica.
- Estructura y paradigma de uso.
- Normas y estándares en la web dinámica.
- Componentes de la web dinámica.
- Elementos de interacción y el usuario como elemento central.
- Tecnologías y plataformas asociadas a la web dinámica.

Diseño Web

- Introducción al diseño web.
- Experiencia de usuario: bocetos, arquitectura, flujo.
- El diseño visual y los aspectos socio-culturales.
- Los entornos multiplataforma y su incidencia en el diseño web.
- El proceso de búsqueda. Análisis, benchmarking y audiencia social.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación para los diferentes contenidos digitales

CG4 - Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales

CG5 - Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad.

CG7 - Capacidad de análisis y desarrollo de tecnologías digitales para la visualización de la información

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT3 - Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE8 - Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia

CE9 - Saber aplicar las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
|---------------------|-------|----------------|
| Lección magistral | 35 | 100 |

| | | |
|---|---------------------------|----------------------------|
| Estudio de casos | 30 | 60 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 150 | 80 |
| Pruebas de evaluación / examen | 7 | 100 |
| Lecturas | 30 | 0 |
| Trabajos | 80 | 0 |
| Estudio | 118 | 0 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |
| Resolución de problemas | | |
| Prácticas | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 0.0 | 40.0 |
| Pruebas prácticas | 20.0 | 40.0 |
| Prácticas | 40.0 | 60.0 |
| NIVEL 2: DATOS SOCIALES | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | Obligatoria | |
| ECTS NIVEL 2 | 12 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: MARKETING Y MEDIOS SOCIALES | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Obligatoria | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |

| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
|---|--------------------------|----------------------------|
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: VALORIZACIÓN DE DATOS SOCIALES | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Obligatoria | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Marketing y Medios Sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> Realización de un plan de marketing en el contexto de los medios sociales Entender la necesidad del <i>Outsourcing</i> y reducción de costes Saber cómo gestionar la logística para el 24x7 y como integrarlo en el plan de marketing Definir qué es un marca y el valor de la misma para las organizaciones y consumidores Entender el concepto de la mejora en la eficiencia en el marketing Saber relacionar diferentes conceptos como: tendencias de los consumidores , globalización o estrategias de precios en el contexto de los medios digitales. <p>Valorización de datos Sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocer los tipos y formatos de los datos sociales. Saber discriminar la calidad de los datos sociales Relación entre información, conocimiento y dato Entender el uso de la infografía y los datos sociales Conocer las diferentes escalas y el tipo de representaciones de datos que mejor se adaptan a cada una de ellas. Extraer conocimiento de los logs. Establecer patrones de navegación de datos. | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |

| | | |
|---|---------------------------|---------------------------|
| <p><u>Marketing y Medios Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Los medios sociales en el plan de marketing • Outsourcing • Logística 24x7 • Tendencias y globalización <p><u>Valorización de Datos Sociales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos y formatos de los datos sociales • Calidad en los datos • La infografía y los datos | | |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG1 - Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación para los diferentes contenidos digitales | | |
| CG7 - Capacidad de análisis y desarrollo de tecnologías digitales para la visualización de la información | | |
| CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| CT3 - Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| CE1 - Sistematizar y utilizar la información extraída de datos sociales y conocimientos adquiridos de las redes sociales, añadiendo valor a los resultados obtenidos | | |
| CE4 - Ser capaz de analizar los resultados obtenidos en los diferentes pasos de un plan de marketing, utilizando técnicas de visualización de datos | | |
| CE11 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, sabiendo presentar los resultados en base a cánones estéticos | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Lección magistral | 20 | 100 |
| Estudio de casos | 80 | 50 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 25 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 8 | 100 |
| Lecturas | 30 | 0 |
| Trabajos | 60 | 0 |
| Estudio | 50 | 0 |
| Visitas externas/Visitas a Exposiciones | 6 | 100 |
| Resolución de problemas | 15 | 100 |
| Seminarios | 6 | 100 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |
| Trabajo en grupo | | |
| Estudio de casos | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 20.0 | 40.0 |
| Pruebas prácticas | 0.0 | 20.0 |
| Prácticas | 0.0 | 10.0 |

| | | |
|--|--------------------------|----------------------------|
| Resolución de un caso práctico | 15.0 | 40.0 |
| Visitas externas | 0.0 | 15.0 |
| NIVEL 2: UX: EXPERIENCIA DE USUARIO | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | Obligatoria | |
| ECTS NIVEL 2 | 12 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: GAMIFICACIÓN Y SERIOUS GAMES | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Obligatoria | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: INTERACCIÓN DIGITAL | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |

| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
|---|--------------------------|--------------------------|
| Obligatoria | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Gamificación y Serious Games</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la aplicación de los principios de diseño junto a las mecánicas del juego: elementos, mecánicas y dinámicas • Conocer las metodologías Player Centred Design (PCD) • Conocer la psicología de la motivación humana • Saber utilizar Serious Games • Diferenciar entre juegos serios, juegos y gamificación • <i>Gamificar</i> la UX • Conocer las consideraciones éticas y legales de la gamificación <p>Interacción Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidar el desarrollo de sistemas interactivos siguiendo las metodologías de Diseño Centrado en el Usuario (DCU). • Aplicación de Técnicas Participativas en fases iniciales de un desarrollo de un sistema interactivo • Comprender y desarrollar los perfiles de usuario asociados a un determinado sistema • Desarrollar la Arquitectura de la Información de un sistema interactivo y/o de información • Conocer y aplicar los patrones de interacción a la hora de diseñar interfaces de usuario • Evaluar la usabilidad y el grado de la experiencia de los usuarios de un sistema interactivo | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p><u>Gamificación y Serious Games</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mundos virtuales • El juego como actividad motivacional en las personas • Mecánicas , dinámicas y elementos. • Técnicas del juego aplicadas al diseño de sistemas interactivos • Serious Games • Los límites de los juegos, su ética • Gamificación y experiencia de usuario <p><u>Interacción Digital</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas participativas • Perfiles de usuario • Prototipado interactivo • Fundamentos de la Arquitectura de la Información • Patrones de interacción • Evaluación de la usabilidad y de la experiencia de usuario | | |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |

| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
|--|--------------------|--------------------|
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG2 - Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital | | |
| CG3 - Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño | | |
| CG5 - Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad. | | |
| CG6 - Saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales | | |
| CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| CT3 - Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| CE8 - Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia | | |
| CE10 - Prototipar un sistema interactivo a partir de un diseño | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Lección magistral | 45 | 100 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 50 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 25 | 100 |
| Lecturas | 30 | 0 |
| Trabajos | 100 | 0 |
| Estudio | 50 | 0 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |
| Prácticas | | |
| Trabajo en grupo | | |
| Lecturas | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 15.0 | 50.0 |
| Pruebas prácticas | 7.0 | 30.0 |
| Prácticas | 20.0 | 55.0 |
| NIVEL 2: GESTIÓN DE PROYECTOS | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | Obligatoria | |
| ECTS NIVEL 2 | 6 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |

| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
|---|-------------------|---------------------|
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: GESTIÓN DE PROYECTOS | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Obligatoria | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| 6 | | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Conocer los principios básicos de la gestión de proyectos. • Valorar la importancia de la utilización de una metodología para la gestión de proyectos. • Conocer las etapas específicas en el diseño y gestión de proyectos como son la planificación, la negociación, la explotación y la innovación. • Ser capaz de diseñar y desarrollar un proyecto tecnológico y artístico cumpliendo con parámetros de calidad. • Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias sobre planificación, organización y desarrollo de proyectos, y tener la capacidad de aplicarlos en situaciones reales en un entorno de trabajo en equipo multidisciplinar | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p><u>Gestión de Proyectos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de la gestión de proyectos tecnológicos y artísticos • PMI: Project Management Institute • Modelos y metodologías de gestión de proyectos. • Fases y ciclo de vida de un proyecto tecnológico. • Gestión de Recursos: Modelización, resolución y análisis de resultados | | |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |
| | | |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG2 - Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital | | |
| CG4 - Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales | | |
| CG8 - Capacidad de analizar e incorporar el fenómeno digital en la orientación estratégica de los proyectos empresariales | | |

| | | |
|---|---------------------------|---------------------------|
| CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio | | |
| CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado | | |
| CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| CT1 - Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano | | |
| CT4 - Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales | | |
| CT5 - Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| CE7 - Ser capaz de diseñar, planificar, gestionar y desarrollar un proyecto tecnológico y artístico desde una perspectiva multidisciplinar | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Lección magistral | 10 | 100 |
| Estudio de casos | 15 | 100 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 20 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 5 | 100 |
| Trabajos | 40 | 0 |
| Estudio | 20 | 0 |
| Seminarios | 10 | 100 |
| Realización de la memoria | 30 | 0 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Prácticas | | |
| Trabajo en grupo | | |
| Elaboración de proyectos | | |
| Aprendizaje basado en proyectos | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Prácticas | 20.0 | 40.0 |
| Resolución de un caso práctico | 20.0 | 40.0 |
| Defensa de la memoria | 20.0 | 30.0 |
| Exposición oral | 10.0 | 20.0 |
| 5.5 NIVEL 1: FORMACIÓN OPTATIVA | | |
| 5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1 | | |
| NIVEL 2: ARTE DIGITAL | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | Optativa | |
| ECTS NIVEL 2 | 24 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 12 | 12 |

| | | |
|--|--------------------------|----------------------------|
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | No |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| Sí | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Arte Digital | | |
| NIVEL 3: ARTE Y CULTURA DIGITAL | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Arte Digital | | |
| NIVEL 3: ARTE E INTERACCIÓN | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |

| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
|--|--------------------------|----------------------------|
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Arte Digital | | |
| NIVEL 3: DISEÑO PARA LA VISUALIZACIÓN DE DATOS | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Arte Digital | | |
| NIVEL 3: LABORATORIO PARA CREACIONES ARTÍSTICAS | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |

| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
|--|------------|-----------|
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Arte Digital | | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Arte y Cultura Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Entender los principales características de diferentes culturas. Conocer los diferentes modelos y dimensiones culturales (ej. Hofstede, Trompenaars) Ser capaz de relacionar las expresiones artísticas con una determinada cultura. Entender la relación la historia del arte y la cultura en el contexto tecnológico-digital. <p>Arte e interacción</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprender la influencia de los sentidos en el arte Ser capaz de relacionar los sentidos con los diferentes tipos de interacción tecnológica. Capacidad de crear nuevas dinámicas en los diferentes tipos de interacción tecnológica. Aprender a utilizar los paradigmas de interacción tecnológica en la creación artística. Incorporar la emoción como hilo conductor en la interacción tecnológica en la creación artística. <p>Diseño para la visualización de Datos</p> <ul style="list-style-type: none"> Adaptar las técnicas aprendidas en diseño para su posterior utilización en la visualización de datos. Profundizar en la utilización de la infografía para su utilización en la visualización de datos, siendo capaz de empezar a innovar en su utilización. Determinar los parámetros de diseño utilizados en cualquier diseño de visualización de datos para su posterior reutilización. <p>Laboratorio para creaciones artísticas</p> <ul style="list-style-type: none"> Adquirir capacidades para poder trabajar en equipo con el objetivo de obtener co-creaciones artísticas. Establecer estrategias para la gestión de tareas con un fin común en el contexto artístico. Capacidad de integrar, aportar y adaptar ideas de uno mismo y de los demás en el contexto artístico para las creaciones artísticas. Ser capaz de crear a partir de la experiencia aprendida de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte. | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p><u>Arte y Cultura Digital</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Características culturales Parámetros culturales Teorías sociológicas culturales Relación arte y cultura digital <p><u>Arte e Interacción</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Relación entre el arte y los sentidos Dinámicas e interacción La emoción cómo elemento catalizador en la interacción artística <p><u>Diseño para la visualización de Datos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Criterios de diseño en la visualización de datos Patrones en las visualizaciones Infografía y parámetros de diseño <p><u>Laboratorio para creaciones artísticas</u></p> | | |

- Proyectos multidisciplinares utilizando la co-creación.

| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |
|--|--------------------|--------------------|
| | | |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG3 - Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño | | |
| CG10 - Hacer uso de herramientas y medios digitales en su desarrollo profesional | | |
| CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| No existen datos | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| CE11 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, sabiendo presentar los resultados en base a cánones estéticos | | |
| CE12 - Saber aplicar los conocimientos de diseño suficientes para analizar datos, sintetizar ideas, proponer y defender un concepto de diseño digital y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto | | |
| CE13 - Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital | | |
| CE14 - Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, como la Bauhaus, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Lección magistral | 30 | 100 |
| Estudio de casos | 180 | 50 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 60 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 18 | 100 |
| Lecturas | 100 | 0 |
| Trabajos | 100 | 0 |
| Estudio | 57 | 0 |
| Visitas externas/Visitas a Exposiciones | 17 | 100 |
| Resolución de problemas | 28 | 50 |
| Seminarios | 10 | 100 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |
| Resolución de problemas | | |
| Estudio de casos | | |
| Visita | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 20.0 | 50.0 |
| Pruebas prácticas | 20.0 | 40.0 |
| Visitas externas | 0.0 | 10.0 |
| Exposición oral | 10.0 | 40.0 |
| NIVEL 2: ENTORNO WEB | | |

| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
|---|-------------------|---------------------|
| CARÁCTER | Optativa | |
| ECTS NIVEL 2 | 24 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 12 | 12 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Entorno Web | | |
| NIVEL 3: MULTICULTURALIDAD WEB | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Entorno Web | | |
| NIVEL 3: NUEVOS PARADIGMAS DE INTERACCIÓN | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |

| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
|--|-------------------|---------------------|
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Entorno Web | | |
| NIVEL 3: APLICACIONES WEB | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Entorno Web | | |
| NIVEL 3: APLICACIONES HÍBRIDAS | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |

| | | |
|--|--------------------------|--------------------------|
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Entorno Web | | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Multiculturalidad Web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el concepto de multiculturalidad y su aplicación al diseño transcultural de sitios web • Evaluar sitios web considerando aspectos culturales <p>Nuevos paradigmas de Interacción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar e implementar aplicaciones informáticas utilizando nuevos paradigmas de interacción <p>Aplicaciones Web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y desarrollar una aplicación web, garantizando la usabilidad y la accesibilidad <p>Aplicaciones híbridas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y desarrollar una aplicación híbrida | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p><u>Multiculturalidad Web</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Globalización y diversidad cultural • Diseño web transcultural • Evaluación de interfaces web <p><u>Nuevos paradigmas de Interacción</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Historia y evolución de la interacción en los mundos virtuales • Paradigma del computador de escritorio • Realidad virtual • Computación ubicua • Realidad aumentada <p><u>Aplicaciones Web</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones web para e-commerce • Generación de tráfico • Diseño de una aplicación web | | |

- Desarrollo de una aplicación web

Aplicaciones híbridas.

- Inconvenientes y ventajas en una solución híbrida
- Diseño de una aplicación híbrida
- Desarrollo de una aplicación híbrida utilizando las últimas tecnologías

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG5 - Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad.

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE3 - Dominar la técnica de comercio electrónico en la red y de la generación de tráfico hacia páginas web

CE8 - Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia

CE9 - Saber aplicar las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web

CE10 - Prototipar un sistema interactivo a partir de un diseño

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
|--------------------------------|-------|----------------|
| Lección magistral | 72 | 100 |
| Estudio de casos | 160 | 25 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 120 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 8 | 100 |
| Trabajos | 240 | 0 |

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases magistrales

Prácticas

Trabajo en grupo

Estudio de casos

Elaboración de proyectos

Presentación oral

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
|-----------------------|--------------------|--------------------|
| Pruebas escritas | 20.0 | 40.0 |
| Prácticas | 50.0 | 70.0 |
| Exposición oral | 10.0 | 20.0 |

NIVEL 2: TECNOLOGÍAS DE LAS REDES SOCIALES

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

| | |
|--------------|----------|
| CARÁCTER | Optativa |
| ECTS NIVEL 2 | 24 |

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral

| | | |
|--|------------------------|----------------------------|
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 12 | 12 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Tecnologías de las Redes Sociales | | |
| NIVEL 3: MULTICULTURALIDAD DIGITAL | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Tecnologías de las Redes Sociales | | |
| NIVEL 3: COMPORTAMIENTOS DE MASAS | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |

| | | |
|--|------------------------|----------------------------|
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Tecnologías de las Redes Sociales | | |
| NIVEL 3: VISUALIZACIÓN DE DATOS | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Tecnologías de las Redes Sociales | | |
| NIVEL 3: COMMUNITY MANAGEMENT | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |

| | | |
|--|-------------------|-------------------|
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Tecnologías de las Redes Sociales | | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Multiculturalidad Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Entender los principales características de diferentes culturas. Conocer los diferentes modelos y dimensiones culturales (ej. Hofstede, Trompenaars) Entender el uso de las redes sociales en las diferentes culturas. Conocer el marketing cultural en las redes sociales. <p>Comportamiento de masas</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprender el comportamiento de grandes números de personas en las redes sociales. Análisis de tendencias en el comportamiento de redes sociales Aprender modelos que explican dicho comportamiento. Predicción en el comportamiento de las masas. (Ej: Teoría de <i>Bursts</i>) Análisis de emociones en las redes sociales (Ej: <i>Sentiment Analysis</i>) <p>Visualización de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> Saber qué tecnologías deben utilizarse para la visualización de datos. Profundizar en la utilización de la infografía para su utilización en la visualización de datos, siendo capaz de empezar a innovar en su utilización. Determinar los paradigmas en cualquier diseño de visualización de datos para su posterior reutilización. Saber qué tipo de navegación de datos es la adecuada y complementa los diferentes tipos de visualización. <p>Community Management</p> <ul style="list-style-type: none"> Entender las diferencias entre Community Manager vs Social Media Manager. Saber aplicar los 4 pilares en el Community Management. Conocer el Community Management Marketing. Ser capaz de construir comunidad. Entender y saber ejercer como Community Manager, gestionando reputaciones digitales. | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p><u>Multiculturalidad Digital</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Redes sociales y elementos culturales Cultura y parámetros sociológicos E-commerce, marketing y cultura <p><u>Comportamientos de Masas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Tendencias en redes sociales Modelos, comportamiento humano y generación de tráfico web Modelos predictivos <p><u>Visualización de Datos</u></p> | | |

- Tecnologías en la visualización de datos
- Patrones en las visualizaciones
- Navegación de datos y parámetros de diseño

Community Management

- Community Manager vs Social Media Manager
- Papel del Community Manager
- Cuatro pilares del Community Manager
- Community Manager y reputación digital

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG6 - Saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales

CG9 - Saber aplicar las principales claves y tendencias en los entornos digitales

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE2 - Gestionar redes sociales así como moderar y desarrollar comunidades virtuales

CE3 - Dominar la técnica de comercio electrónico en la red y de la generación de tráfico hacia páginas web

CE1 - Sistematizar y utilizar la información extraída de datos sociales y conocimientos adquiridos de las redes sociales, añadiendo valor a los resultados obtenidos

CE4 - Ser capaz de analizar los resultados obtenidos en los diferentes pasos de un plan de marketing, utilizando técnicas de visualización de datos

CE5 - Saber gestionar el concepto de reputación digital en el contexto de las redes sociales

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
|--------------------------------|-------|----------------|
| Lección magistral | 30 | 100 |
| Estudio de casos | 180 | 50 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 60 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 18 | 100 |
| Lecturas | 100 | 0 |
| Trabajos | 100 | 0 |
| Estudio | 57 | 0 |
| Resolución de problemas | 28 | 50 |
| Seminarios | 27 | 100 |

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases magistrales

Resolución de problemas

Estudio de casos

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
|-----------------------|--------------------|--------------------|
| Pruebas escritas | 0.0 | 60.0 |
| Pruebas prácticas | 0.0 | 30.0 |
| Prácticas | 0.0 | 30.0 |

| | | |
|--|--------------------------|----------------------------|
| Resolución de un caso práctico | 10.0 | 40.0 |
| NIVEL 2: VIDEOJUEGOS | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | Optativa | |
| ECTS NIVEL 2 | 24 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 12 | 12 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Videojuegos | | |
| NIVEL 3: DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Videojuegos | | |

| NIVEL 3: MODELADO EN 3D | | |
|--|--------------------------|----------------------------|
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Videojuegos | | |
| NIVEL 3: VIDEOJUEGOS PARA PC | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Videojuegos | | |
| NIVEL 3: VIDEOJUEGOS PARA MÓVILES | | |

| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
|--|-------------------|---------------------|
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| Mención en Videojuegos | | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Desarrollo de videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprender y dominar la utilización de una plataforma de desarrollo de videojuegos <p>Modelado en 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> Dominar la creación y animación de modelos 3D para su utilización en videojuegos <p>Videojuegos para PC</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseñar y desarrollar un videojuego para su uso en un ordenador con prestaciones avanzadas Presentar un proyecto tanto en su fase de diseño como una vez desarrollado utilizando elementos audiovisuales <p>Videojuegos para móviles</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseñar y desarrollar un videojuego para su uso en un dispositivo móvil Presentar un proyecto tanto en su fase de diseño como una vez desarrollado utilizando elementos audiovisuales | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p><u>Desarrollo de Videojuegos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Fundamentos básicos para el desarrollo de videojuegos Entorno de trabajo e interfaz Jerarquía y creación de objetos Desarrollo de scripts <p><u>Modelado en 3D</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Entorno de trabajo e interfaz Operaciones básicas de modelado en 3D Creación de modelos Aplicación de color y textura Animación de modelos | | |

| | | |
|--|---------------------------|---------------------------|
| <p><u>Videojuegos para PC</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de un videojuego para PC • Desarrollo de un videojuego para PC <p><u>Videojuegos para móviles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Restricción en un diseño de un videojuego para móviles • Diseño de un videojuego para móviles • Desarrollo de un videojuego para móviles | | |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG3 - Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño | | |
| CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| No existen datos | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| CE6 - Abordar el proceso de creación y modelado de un diseño en 3D en videojuegos, en todas las fases que constituyen su ciclo de vida | | |
| CE9 - Saber aplicar las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web | | |
| CE11 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, sabiendo presentar los resultados en base a cánones estéticos | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Lección magistral | 56 | 100 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 180 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 4 | 100 |
| Trabajos | 360 | 0 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |
| Prácticas | | |
| Trabajo en grupo | | |
| Elaboración de proyectos | | |
| Presentación oral | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Prácticas | 70.0 | 80.0 |
| Exposición oral | 20.0 | 30.0 |
| NIVEL 2: MOVILIDAD | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | Optativa | |
| ECTS NIVEL 2 | 24 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |

| | | |
|--|--------------------------|----------------------------|
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 12 | 12 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| Lenguas en las que se imparte | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| No | No | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| No existen datos | | |
| NIVEL 3: MOVILIDAD I | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| Lenguas en las que se imparte | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| No | No | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| No existen datos | | |
| NIVEL 3: MOVILIDAD II | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | |

| | | |
|--|------------------------|----------------------------|
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| No | No | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| No existen datos | | |
| NIVEL 3: MOVILIDAD III | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| No | No | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| No existen datos | | |
| NIVEL 3: MOVILIDAD IV | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |

| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
|--|-------------------|-------------------|
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| No | No | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| No existen datos | | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <p>Los resultados de aprendizaje a adquirir dependerán del convenio establecido entre las universidades cooperantes de acuerdo al procedimiento establecido. En todo caso, deberán cumplir los criterios que sigue la UdL.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tener capacidad de utilizar y aplicar metodologías y tecnologías creativas propias del diseño digital adaptadas a un entorno internacional. • Capacidad de adaptación a situaciones nuevas en entornos internacionales. • Aprender a trabajar en entornos multidisciplinares, multiculturales y multilingües. • Expresar fluidamente ideas y razonamientos, tanto de un modo oral como por escrito, en una lengua extranjera. • Dominar el lenguaje técnico en inglés asociado a las tecnologías y metodologías propias del ámbito. | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p>Los contenidos a cursar dependerán del convenio establecido entre las universidades cooperantes de acuerdo al procedimiento reflejado en el apartado 5.2 del protocolo. En todo caso, deberán cumplir los criterios que sigue la UdL y que son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La similitud de las titulaciones. • Que no exista una excesiva oferta de plazas de universidades de un mismo país. • El posible interés para el estudiante. • Que la universidad que recibe el estudiante tenga buena política de acogida. • El contenido y estructura del plan de estudios. • La docencia en inglés | | |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |
| <p>Metodologías docentes: Las metodologías docentes aplicadas en las diferentes universidades pueden diferir notablemente, motivo por el cual estas variaran dependiendo de la universidad de destino y de las asignaturas cursadas.</p> <p>Actividades formativas: Dependiendo de cada universidad y de cada asignatura, las actividades formativas son completamente distintas. Así pues, estas pueden abarcar una gran variedad, empezando por las habituales lecciones magistrales, pasando por las prácticas de laboratorio, los habituales exámenes, así como también trabajos en muchos casos, así como también la realización de memorias. Todo esto, como ya se ha comentado, depende de cada asignatura que puede ser distinto en cada universidad de destino.</p> <p>Sistemas de evaluación: Las asignaturas evaluadas en el centro de destino son comprobadas por el coordinador de movilidad de la Escuela Politécnica Superior, autorizando el reconocimiento de las materias cursadas y superadas. La calificación obtenida se transforma en la calificación de la UdL de acuerdo con la información recibida de las diferentes universidades respecto a las calificaciones.</p> | | |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG3 - Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño | | |
| CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| CT2 - Adquirir un dominio significativo de una lengua extranjera, especialmente del inglés | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| No existen datos | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| No existen datos | | |

| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
|---|--------------------|---------------------|
| No existen datos | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| No existen datos | | |
| NIVEL 2: COMPLEMENTOS FORMATIVOS | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | Optativa | |
| 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 |
| | 24 | 18 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| No existen datos | | |
| NIVEL 3: ASPECTOS LEGALES, SOCIALES Y PROFESIONALES | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |

| | | | |
|--|--|--------------------------|--|
| ITALIANO | | OTRAS | |
| No | | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | | |
| No existen datos | | | |
| NIVEL 3: ENTORNOS ARTÍSTICOS | | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | | |
| CARÁCTER | | ECTS ASIGNATURA | |
| Optativa | | 6 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | | |
| ECTS Semestral 1 | | ECTS Semestral 2 | |
| ECTS Semestral 4 | | ECTS Semestral 5 | |
| | | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | | ECTS Semestral 8 | |
| ECTS Semestral 10 | | ECTS Semestral 11 | |
| | | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | | |
| CASTELLANO | | CATALÁN | |
| Sí | | Sí | |
| GALLEGO | | VALENCIANO | |
| No | | No | |
| FRANCÉS | | ALEMÁN | |
| No | | No | |
| ITALIANO | | OTRAS | |
| No | | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | | |
| No existen datos | | | |
| NIVEL 3: DIGITAL BUSINESS | | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | | |
| CARÁCTER | | ECTS ASIGNATURA | |
| Optativa | | 6 | |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | | |
| ECTS Semestral 1 | | ECTS Semestral 2 | |
| ECTS Semestral 4 | | ECTS Semestral 5 | |
| | | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | | ECTS Semestral 8 | |
| ECTS Semestral 10 | | ECTS Semestral 11 | |
| | | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | | |
| CASTELLANO | | CATALÁN | |
| Sí | | Sí | |
| GALLEGO | | VALENCIANO | |
| No | | No | |
| FRANCÉS | | ALEMÁN | |
| No | | No | |
| ITALIANO | | OTRAS | |

| | | |
|--|--------------------------|----------------------------|
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| No existen datos | | |
| NIVEL 3: FABRICACIÓN DIGITAL | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| No existen datos | | |
| NIVEL 3: EMPRENDIMIENTO EN INDUSTRIAS CREATIVAS | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |

| LISTADO DE MENCIONES | | |
|-------------------------------------|-------------------|---------------------|
| No existen datos | | |
| NIVEL 3: MOVILIDAD V | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 6 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| No | No | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| No existen datos | | |
| NIVEL 3: MOVILIDAD VI | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 6 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| No | No | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |

| |
|---|
| No existen datos |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE |
| <p>Aspectos legales, sociales y profesionales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar y difundir el contenido digital bajo licencias que promueven la difusión de la cultura. • Comprender los derechos de autor y las licencias de copyright. • Conocer la importancia ética y la normativa legal vigente de diseñar aplicaciones interactivas accesibles. • Comprender la legislación vigente en materia de protección de datos personales. <p>Entornos artísticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las principales tendencias nacionales e internacionales en entornos artísticos. • Tener un conocimiento del discurso actual del arte digital así como el pensamiento actual de los artistas. • Tener capacidad de comprender y valorar discursos artísticos <p>Digital business</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definir y gestionar la imagen de marca de la empresa manteniendo, respetando y adaptando sus valores según la estrategia comercial de la empresa. • Conocer los principios que rigen la Responsabilidad Social corporativa coherentes con la cultura y la reputación de la empresa. • Comprender como internet y la era digital impactan en los nuevos modelos de negocio emergentes. • Saber utilizar las diferentes herramientas de análisis para detectar oportunidades de negocio digital. <p>Fabricación digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender y evaluar el uso pertinente de la manufactura digital en una propuesta de diseño. • Conocer y utilizar las tecnologías de impresión 3D • Saber que son los FabLabs <p>Emprendimiento en industrias creativas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la estructura y procesos de gestión de una empresa digital, incluyendo posicionamiento de la empresa dentro de su sector. • Ser capaz de diseñar, implantar y evaluar un plan de e-marketing • Comprender y analizar el e-business y su papel en el proceso de transformación de las empresas. • Saber desarrollar e implementar un plan de empresa en el ámbito de las industrias de base tecnológica y creativas <p>Movilidad V y Movilidad VI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tener capacidad de utilizar y aplicar metodologías y tecnologías creativas propias del diseño digital adaptadas a un entorno internacional. • Capacidad de adaptación a situaciones nuevas en entornos internacionales. • Aprender a trabajar en entornos multidisciplinares, multiculturales y multilingües. • Expresar fluidamente ideas y razonamientos, tanto de un modo oral como por escrito, en una lengua extranjera. • Dominar el lenguaje técnico en inglés asociado a las tecnologías y metodologías propias del ámbito. |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS |
| <p>Aspectos legales, sociales y profesionales</p> <p>Entornos artísticos</p> <p>Digital business</p> <p>Fabricación digital</p> <p>Emprendimiento en industrias creativas</p> <p>Movilidad V</p> <p>Movilidad VI</p> |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES |
| CG4 - Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales |
| CG8 - Capacidad de analizar e incorporar el fenómeno digital en la orientación estratégica de los proyectos empresariales |

| | | |
|---|---------------------------|---------------------------|
| CG9 - Saber aplicar las principales claves y tendencias en los entornos digitales | | |
| CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio | | |
| CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado | | |
| CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| CT2 - Adquirir un dominio significativo de una lengua extranjera, especialmente del inglés | | |
| CT4 - Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales | | |
| CT5 - Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| CE4 - Ser capaz de analizar los resultados obtenidos en los diferentes pasos de un plan de marketing, utilizando técnicas de visualización de datos | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Lección magistral | 20 | 100 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 40 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 12 | 100 |
| Lecturas | 30 | 0 |
| Trabajos | 80 | 0 |
| Estudio | 28 | 0 |
| Visitas externas/Visitas a Exposiciones | 40 | 25 |
| Resolución de problemas | 30 | 60 |
| Seminarios | 20 | 100 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Clases magistrales | | |
| Prácticas | | |
| Trabajo en grupo | | |
| Estudio de casos | | |
| Elaboración de proyectos | | |
| Visita | | |
| Conferencias | | |
| Trabajo escrito | | |
| Presentación oral | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Pruebas escritas | 0.0 | 30.0 |
| Pruebas prácticas | 10.0 | 40.0 |
| Prácticas | 20.0 | 60.0 |
| Visitas externas | 0.0 | 10.0 |
| NIVEL 2: MATERIA TRANSVERSAL | | |
| 5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2 | | |
| CARÁCTER | Optativa | |

| | | |
|---|------------------------|----------------------------|
| ECTS NIVEL 2 | | 6 |
| DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual | | |
| ECTS Anual 1 | ECTS Anual 2 | ECTS Anual 3 |
| | | 6 |
| ECTS Anual 4 | ECTS Anual 5 | ECTS Anual 6 |
| | | |
| 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 | | |
| NIVEL 3: MATERIA TRANSVERSAL | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 6 | Anual |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Anual 1 | ECTS Anual 2 | ECTS Anual 3 |
| | | 6 |
| ECTS Anual 4 | ECTS Anual 5 | ECTS Anual 6 |
| | | |
| 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 | | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| Dependerá de la asignatura que escoja el alumno o la alumna dentro del catálogo de asignaturas incluidas en la materia transversal de la Universidad | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p>La materia transversal se divide en dos grandes ámbitos docentes:</p> <p><u>Formación estratégica</u></p> <p>Se centra en ámbitos de conocimientos y capacidades que se consideran sustantivos para fortalecer una formación integral del estudiante, como son: la emprendedora; el pensamiento científico; las TIC₂s y las nuevas plataformas tecnológicas; y la comunicación y expresión escrita y oral.</p> <p><u>Formación básica transversal</u></p> | | |

Incluye aquellas actividades de interés formativo cultural y deportivo; las acciones relacionadas con la cuestión de género; las actividades de cooperación; las actividades que propician la adquisición de competencias informacionales -recursos bibliográficos y de documentación-; la participación en congresos, y jornadas organizadas a la UdL de carácter claramente transversal; así como, la representación y participación estudiantil.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Metodologías docentes: Dependerá de la asignatura que escoja el alumno o la alumna dentro del catálogo de asignaturas incluidas en la materia transversal de la Universidad.

Actividades formativas: Estará integrada por diferentes actividades formativas. Todas estas propuestas pueden tener una carga docente de 1 a 3 créditos ECTS, en función del número de horas de duración de la actividad propuesta y/o de su interés académico-formativo. La única excepción son los congresos y jornadas, donde la carga docente es de 1 y 2 créditos ECTS, en función de la duración de la actividad y/o de su interés académico-formativo.

Sistemas de evaluación: La evaluación será continuada y se establece como mínimo cuatro indicios para determinar la calificación final, en porcentajes diferentes de valoración.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

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

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

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

No existen datos

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
|---------------------|-------|----------------|
| No existen datos | | |

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

No existen datos

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
|-----------------------|--------------------|--------------------|
| No existen datos | | |

5.5 NIVEL 1: PRÁCTICAS TUTELADAS EN EMPRESA

5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1

NIVEL 2: PRÁCTICAS TUTELADAS EN EMPRESA

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

| | | |
|--------------|--------------------|--|
| CARÁCTER | Prácticas Externas | |
| ECTS NIVEL 2 | 12 | |

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral

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

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
|------------|------------|---------|
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |

| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
|--|-------------------|---------------------|
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| NIVEL 3: PRÁCTICAS TUTELADAS EN EMPRESA | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Optativa | 12 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | 12 | |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| | | |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| No existen datos | | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Conocer el entorno laboral propio de su profesión. Adquirir actitudes y competencias profesionales adecuadas al entorno empresarial. Relacionar los conocimientos académicos (saber) con las prácticas profesionales (saber hacer). Adquirir conocimiento adecuado del concepto de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa. Adquirir conocimiento sobre la organización y gestión de empresas. Adquirir capacidad de trabajo en equipo, tanto unidisciplinar como multidisciplinar. Adquirir capacidad de integrarse dentro de la estructura de la empresa. Tener motivación por la calidad y la mejora continua en la empresa. | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p>Las Prácticas Tutelada en Empresa se configuran como una actividad académica integrada en el plan de estudios y son de carácter obligatorio. Permiten al estudiante aproximarse al entorno laboral de la profesión en que desean iniciarse. Las situaciones que vivirán en los centros laborales serán reales, y les servirá para experimentar y conocer las dinámicas internas de las organizaciones empresariales, los distintos estilos y metodologías de trabajo y de dirección, y, en definitiva, la cultura empresarial propia de su ámbito. A su vez, el estudiante tendrá la oportunidad de aplicar las competencias adquiridas en el grado en proyectos actuales del ámbito empresarial.</p> | | |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |
| | | |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG8 - Capacidad de analizar e incorporar el fenómeno digital en la orientación estratégica de los proyectos empresariales | | |
| CG10 - Hacer uso de herramientas y medios digitales en su desarrollo profesional | | |

| | | |
|---|-------------------------------|---------------------------|
| CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio | | |
| CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética | | |
| CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado | | |
| CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| CT3 - Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación | | |
| CT4 - Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| CE15 - Ser capaz de realizar individualmente, presentar y defender delante de un tribunal universitario un proyecto original en el ámbito del diseño digital y tecnologías creativas, en el cual se sinteticen e integren las competencias adquiridas en el grado | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Realización de la memoria | 25 | 0 |
| Prácticas en Empresa | 275 | 100 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Trabajo en grupo | | |
| Elaboración de proyectos | | |
| Trabajo escrito | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Informe tutores | 30.0 | 30.0 |
| Defensa de la memoria | 40.0 | 40.0 |
| Defensa del trabajo ante una comisión | 20.0 | 20.0 |
| Autoevaluación | 10.0 | 10.0 |
| 5.5 NIVEL 1: TRABAJO DE FIN DE GRADO | | |
| 5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1 | | |
| NIVEL 2: TRABAJO DE FIN 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 |
| | | 12 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| | | |

| | | |
|--|--------------------------|----------------------------|
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| LISTADO DE MENCIONES | | |
| No existen datos | | |
| NIVEL 3: TRABAJO DE FIN DE GRADO | | |
| 5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3 | | |
| CARÁCTER | ECTS ASIGNATURA | DESPLIEGUE TEMPORAL |
| Trabajo Fin de Grado / Máster | 12 | Semestral |
| DESPLIEGUE TEMPORAL | | |
| ECTS Semestral 1 | ECTS Semestral 2 | ECTS Semestral 3 |
| | | |
| ECTS Semestral 4 | ECTS Semestral 5 | ECTS Semestral 6 |
| | | 12 |
| ECTS Semestral 7 | ECTS Semestral 8 | ECTS Semestral 9 |
| ECTS Semestral 10 | ECTS Semestral 11 | ECTS Semestral 12 |
| | | |
| LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE | | |
| CASTELLANO | CATALÁN | EUSKERA |
| Sí | Sí | No |
| GALLEGO | VALENCIANO | INGLÉS |
| No | No | Sí |
| FRANCÉS | ALEMÁN | PORTUGUÉS |
| No | No | No |
| ITALIANO | OTRAS | |
| No | No | |
| 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Organizar y gestionar proyectos adecuadamente. Planificar y organizar adecuadamente su trabajo personal. Comprender las necesidades del usuario expresadas en un lenguaje no técnico. Considerar el contexto socioeconómico así como los criterios de usabilidad y accesibilidad en las soluciones de diseño digital. Expresarse correctamente de forma oral y escrita | | |
| 5.5.1.3 CONTENIDOS | | |
| <p>El trabajo de final de titulación es una de las materias incluidas en los planes de estudio de todas las titulaciones de grado y máster. En el Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas, el trabajo final de grado (TFG) tiene 12 ECTS, debe hacerse en el último curso y debe ser un trabajo que cada estudiante (o grupo de estudiantes) realiza bajo la orientación de un director o dos codirectores. Este trabajo permite al estudiante mostrar de forma integrada los contenidos formativos recibidos y las competencias adquiridas asociadas al título de grado</p> | | |
| 5.5.1.4 OBSERVACIONES | | |
| 5.5.1.5 COMPETENCIAS | | |
| 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES | | |
| CG2 - Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital | | |
| CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio | | |
| CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética | | |

| | | |
|---|---------------------------|---------------------------|
| CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado | | |
| CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía | | |
| 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES | | |
| CT2 - Adquirir un dominio significativo de una lengua extranjera, especialmente del inglés | | |
| CT5 - Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico | | |
| 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS | | |
| CE15 - Ser capaz de realizar individualmente, presentar y defender delante de un tribunal universitario un proyecto original en el ámbito del diseño digital y tecnologías creativas, en el cual se sinteticen e integren las competencias adquiridas en el grado | | |
| 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS | | |
| ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS | PRESENCIALIDAD |
| Estudio de casos | 65 | 0 |
| Prácticas de aula/laboratorio | 50 | 100 |
| Pruebas de evaluación / examen | 10 | 100 |
| Lecturas | 50 | 0 |
| Estudio | 50 | 0 |
| Realización de la memoria | 75 | 0 |
| 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES | | |
| Elaboración de proyectos | | |
| Presentación oral | | |
| 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN | | |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN MÍNIMA | PONDERACIÓN MÁXIMA |
| Informe tutores | 20.0 | 20.0 |
| Defensa de la memoria | 50.0 | 50.0 |
| Defensa del trabajo ante una comisión | 30.0 | 30.0 |

6. PERSONAL ACADÉMICO

| 6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS | | | | |
|--|---|---------|------------|---------|
| Universidad | Categoría | Total % | Doctores % | Horas % |
| Universidad de Lleida | Profesor Agregado | 29.6 | 100 | 14,4 |
| Universidad de Lleida | Profesor Asociado (incluye profesor asociado de C.C.: de Salud) | 33.3 | 40 | 9,5 |
| Universidad de Lleida | Profesor Titular de Escuela Universitaria | 3.7 | 0 | 1,2 |
| Universidad de Lleida | Catedrático de Universidad | 7.4 | 100 | 2,5 |
| Universidad de Lleida | Profesor Titular de Universidad | 25.9 | 100 | 10,1 |
| 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 % |
| 38,9 | 27,9 | 94,9 |
| 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>El Consejo de Gobierno de la Universidad de Lleida (UdL) de 8 de Julio de 2004 aprobó la creación, dentro del organigrama de los Centros, de la figura de Coordinador de titulación que asume las competencias organizativas del equipo de dirección, en el ámbito de una titulación determinada. El 29 de enero de 2009, el Consejo de Gobierno aprueba la regulación de la figura de coordinador de programa formativo y la revisa el 30 de marzo de 2016.</p> <p>Las funciones del /de la Coordinador/a de programa formativo son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Velar por la aplicación del programa formativo aprobado por el Consejo de Gobierno de la UdL y por los organismos de la administración educativa. 2. Proponer la planificación anual de la docencia en la comisión de estudios del centro, de acuerdo con el / la jefe de estudios. 3. Coordinar al profesorado implicado en el programa formativo para conseguir el cumplimiento de los objetivos académicos previstos. 4. Gestionar las sugerencias y las quejas de los estudiantes, y vehicularlos hacia los ámbitos y servicios pertinentes. 5. Velar para que la página web de la titulación contenga toda la información relevante referente al programa formativo y a sus resultados, teniendo en cuenta las necesidades del sistema de garantía interna de calidad y las recomendaciones de las agencias de calidad universitarias. 6. Elaborar el informe de seguimiento anual, incorporando la valoración de la evolución los indicadores estratégicos de la titulación, y proponer las acciones necesarias para mejorar los resultados académicos y la gestión de la titulación. <p>Anualmente, el Coordinador de programa formativo elabora un informe en el que se analizan los resultados obtenidos a lo largo del curso académico. En este informe se revisan las tasas de éxito y de rendimiento, la evolución de la matrícula y la progresión de las cohortes (tasas de graduación y de abandono). Asimismo se revisan los resultados de la satisfacción de los estudiantes respecto a la actuación docente del profesorado y se plantean las propuestas de mejora que se consideran necesarias, (Procedimiento PG03 <i>Revisar y mejorar los programas formativos</i>)</p> <p>Junto con este procedimiento general para el seguimiento y valoración del progreso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes, con la definición de los nuevos perfiles profesionales, cada titulación establece las pruebas específicas en las que se evalúa el nivel de adquisición de las competencias y habilidades de los estudiantes.</p> <p>A continuación se detalla con amplitud el Procedimiento PG03 <i>Revisar y mejorar los programas formativos</i> a través del cual el coordinador de titulación y el resto de responsables docentes valoran el progreso y los resultados del aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DEL PROCEDIMIENTO PG03 REVISAR Y MEJORAR LOS PROGRAMAS FORMATIVOS</p> | | |

El desarrollo de la política de calidad, prevé el seguimiento de los resultados de los programas que se imparten en la UdL.

Además, la Estrategia docente y de formación de la UdL establece un plan de actuación con medidas para implementar y consolidar un proceso formativo de calidad.

1. Planificación docente del programa formativo

El jefe de estudios, conjuntamente con el coordinador / a del programa, es el responsable de elaborar el Plan docente anual del programa formativo (asignación de grupos de docencia, profesorado, espacios y horarios). Por otra parte, el responsable de cada materia debe coordinar la planificación de las actividades de enseñanza-aprendizaje de la materia / módulo / asignatura. La planificación docente para cada curso académico debe tener en cuenta las mejoras derivadas del seguimiento, acordadas en el marco de la comisión correspondiente: la Comisión de Estudios de los grados o la Comisión de Estudios de los Programas Oficiales de Postgrado, del centro.

2. Realizar la actividad docente

El profesorado es responsable de la realización de su encargo docente, con garantías de calidad.

3. Realizar sesiones de formación para el seguimiento

El vicerrectorado responsable en materia de calidad, la unidad de Calidad y Planificación Docente, con la colaboración de los decanatos y las direcciones de los centros, organizan actividades de formación necesarias para llevar a cabo el seguimiento de titulaciones. Esta formación está especialmente dirigida a los coordinadores de titulación, pero pueden participar otras personas de los centros que tengan responsabilidades relacionadas con el desarrollo de los programas formativos (coordinación de prácticas, de movilidad, gestión académica ...).

4. Hacer el seguimiento de las titulaciones del centro

La UdL, a través de la unidad de Calidad y Planificación Docente, facilita la coordinación de la titulación los resultados anuales relativos al programa. A través del campus virtual se pone a disposición del coordinador / a el Portafolio del título, que es el espacio donde se aloja la documentación que genera el programa en la planificación anual, el desarrollo y la medida de los resultados. También en el campus virtual la coordinación puede acceder al Portal DATA, que es la plataforma a través de la cual se pone a disposición de los responsables académicos toda la información de los resultados de las titulaciones. Esta documentación constituye la base del informe que elabora anualmente el coordinador / o coordinadora, de la que hace una valoración de la planificación, desarrollo y resultados anuales del programa.

El seguimiento incluye la revisión y el análisis de la información relativa a otros procedimientos que inciden en el programa formativo como: movilidad, prácticas externas, orientación profesional, acogida, acción tutorial, selección, admisión y matrícula, metodologías de enseñanza y evaluación, recursos humanos, recursos materiales y servicios, quejas y sugerencias de los estudiantes.

5. Elaborar las propuestas de mejora

En el informe anual de la titulación el coordinador incluye las propuestas de mejora. Las propuestas de mejora de las titulaciones son valoradas por la Comisión de Estudios de Grado del centro, o la Comisión de Estudios del Programa Oficial de Postgrado en el caso de másteres y éstas presentan unas propuestas de mejora priorizadas vez que hacen el seguimiento de las acciones de mejora que había pendientes. La Dirección o Decanato del centro, elabora el informe de seguimiento y el Plan de Mejora del centro que remite al vicerrectorado responsable en materia de Calidad.

6. Valorar y aprobar el seguimiento

La Comisión de Evaluación de la Universidad, presidida por el vicerrectorado responsable en materia de Calidad y de la que forman parte, entre otros, los decanos / as y directores / as de centro, hace una valoración del seguimiento anual de cada titulación. En caso de que se contraste la no viabilidad de un programa se aplica el procedimiento PG04 Extinguir un título.

7. Comunicar resultados y publicar información

Del seguimiento de este procedimiento se deriva la publicación de los resultados de los programas. El vicerrectorado responsable a través de la unidad de Calidad y Planificación Docente encarga de hacer pública la información del seguimiento de las titulaciones en su página web. Los resultados académicos se publican en la página web de cada una de las titulaciones.

8. Impulsar mejoras al programa

Los equipos de dirección y decanato de los centros se encargan de impulsar las mejoras en el programa, con el visto bueno de la Comisión de Estudios para las mejoras relacionadas con los grados o la Comisión de Estudios de los Programas Oficiales de Postgrado del Centro para a las mejoras relacionadas con los másteres. Las propuestas de mejora de las titulaciones, del Plan de mejora del centro, aprueban anualmente a los acuerdos con los centros (procedimiento PG 01 Definir y desarrollar los objetivos de mejora de los centros). Estas mejoras pueden suponer modificaciones en el programa formativo, o poner de manifiesto la necesidad de un rediseño del programa.

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

| | |
|--------|---|
| ENLACE | http://www.udl.cat/export/sites/universitat-ileida/ca/serveis/oqua/.galleries/SistemesDeQualitat/ManualDeQualitatUdL2009_esp.pdf |
|--------|---|

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

| | |
|---|------|
| 10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN | |
| CURSO DE INICIO | 2018 |
| Ver Apartado 10: Anexo 1. | |
| 10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN | |
| No procede | |