

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 Internacional de la Empresa		Facultad de Ciencias Sociales Aplicadas y de la Comunicación	28055250
NIVEL	DENOMINACIÓN CORTA		
Grado	Comunicación Audiovisual		
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Graduado o Graduada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Internacional de la Empresa			
RAMA DE CONOCIMIENTO	CONJUNTO		
Ciencias Sociales y Jurídicas	No		
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS	NORMA HABILITACIÓN		
No			
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Segundo Piriz Duran	Director Académico Planeta Formación y Universidades.		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF	08805333J		
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Segundo Piriz Duran	Director Académico Planeta Formación y Universidades.		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF	08805333J		
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Segundo Piriz Duran	Director Académico Planeta Formación y Universidades.		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF	08805333J		
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	TELÉFONO
Calle Joaquín Costa, 41	28002	Madrid	681090504
E-MAIL	PROVINCIA	FAX	
spiriz@planetadeagostini.es	Madrid	900494805	



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: Madrid, AM 17 de septiembre de 2021
	Firma: Representante legal de la Universidad



1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECIFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Grado	Graduado o Graduada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Internacional de la Empresa	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
LISTADO DE MENCIONES				
No existen datos				
RAMA		ISCED 1	ISCED 2	
Ciencias Sociales y Jurídicas		Técnicas audiovisuales y medios de comunicación	Periodismo e información	
NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA				
AGENCIA EVALUADORA				
Fundación para el Conocimiento Madrimasd				
UNIVERSIDAD SOLICITANTE				
Universidad Internacional de la Empresa				
LISTADO DE UNIVERSIDADES				
CÓDIGO		UNIVERSIDAD		
094		Universidad Internacional de la Empresa		
LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS				
CÓDIGO		UNIVERSIDAD		
No existen datos				
LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES				
No existen datos				

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
240	60	6
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
24	138	12
LISTADO DE MENCIONES		
MENCIÓN		CRÉDITOS OPTATIVOS
No existen datos		

1.3. Universidad Internacional de la Empresa

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
28055250	Facultad de Ciencias Sociales Aplicadas y de la Comunicación

1.3.2. Facultad de Ciencias Sociales Aplicadas y de la Comunicación

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL	A DISTANCIA
Sí	No	No
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	TERCER AÑO IMPLANTACIÓN
80	80	80
CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN	TIEMPO COMPLETO	



80	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	60.0	60.0
RESTO DE AÑOS	48.0	72.0
	TIEMPO PARCIAL	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	24.0	42.0
RESTO DE AÑOS	24.0	42.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
https://planetaformacion.com/es/UNIE_Normativa_de_permanencia		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	



2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
GENERALES
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE01 - Comprender y aplicar teorías y métodos de la comunicación y las ciencias sociales con el fin de conocer el contexto teórico y social de la comunicación.
CE02 - Capacidad para comprender y analizar la complejidad historiográfica de los diferentes modelos de representación audiovisuales y multimedia con el objetivo de entender la evolución y tendencia del discurso audiovisual.
CE03 - Capacidad para realizar lecturas críticas del campo audiovisual desde una perspectiva inclusiva, sostenible y empática con todos los agentes sociales de manera que se pueda trasladar a la realidad social.
CE04 - Conocer los principios teóricos y prácticos de la narrativa audiovisual con el objetivo de aplicarlos en la generación de contenidos de ficción y entretenimiento.
CE05 - Capacidad para aplicar los principios de la narrativa audiovisual a la generación con el fin de generar contenidos de marca industrial y personal.
CE06 - Capacidad para detectar las tendencias narrativas para su aplicación de manera creativa e innovadora.
CE07 - Uso correcto del español oral y escrito como medio de expresión para la creación y transmisión narrativa.
CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales.
CE09 - Conocimiento de los procesos de postproducción de vídeo y sonido y su aplicación a proyectos audiovisuales.
CE10 - Conocimiento de las técnicas y usos de la producción y diseño de la imagen gráfica en su aplicación en proyectos audiovisuales.



CE11 - Manejo de software específico para la creación de animaciones 3D en la creación de producciones audiovisuales de ficción y entretenimiento.
CE12 - Manejo del software y hardware específico para la ejecución de una producción audiovisual
CE13 - Conocimiento de los flujos de trabajo y orden jerárquico de los procesos de producción audiovisual en sus distintos formatos y géneros con el fin de diseñar proyectos audiovisuales.
CE14 - Conocimiento del lenguaje audiovisual con el objetivo de aplicarlo en cada una de las fases de producción y la interacción entre los distintos departamentos.
CE15 - Capacidad para detectar las tendencias de producción y realización del mercado audiovisual y aplicarlas en proyectos multiplataforma.
CE16 - Competencia en el análisis y gestión de presupuestos, planes de mercado y procesos de las obras audiovisuales y multimedia para su explotación en el mercado.
CE17 - Capacidad para la creación, planificación y gestión de empresas del campo audiovisual desde la producción a la explotación del producto con la finalidad de comercializar los diferentes proyectos.
CE18 - Capacidad para desarrollar planes de autoempleabilidad en el campo de la Comunicación.
CE19 - Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos dentro de un contexto de aprendizaje real de práctica profesional.
CE20 - Capacidad para seleccionar y relacionar fuentes, aplicar metodologías y herramientas específicas para la elaboración, presentación y defensa pública frente a un tribunal de un trabajo individual, original, de carácter integrador y transversal.

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

De conformidad con el RD 412/2014 de 6 de junio donde se regula la normativa básica de los procedimientos de admisión de enseñanzas universitarias oficiales de Grado, podrán acceder a los estudios de Grado aquellas personas que cumplan alguna de las siguientes condiciones:

1. Estudiantes en posesión del título de Bachiller del Sistema Educativo Español o de otro declarado equivalente.
2. Estudiantes en posesión del título de Bachillerato Europeo o del diploma de Bachillerato internacional.
3. Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios de Bachillerato o Bachiller procedentes de sistemas educativos de Estados miembros de la Unión Europea o de otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad.
4. Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios homologados al título de Bachiller del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en sistemas educativos de Estados que no sean miembros de la Unión Europea con los que no se hayan suscrito acuerdos internacionales para el reconocimiento del título de Bachiller en régimen de reciprocidad, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4.
5. Estudiantes en posesión de los títulos oficiales de Técnico Superior de Formación Profesional, de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño o de Técnico Deportivo Superior perteneciente al Sistema Educativo Español, o de títulos, diplomas o estudios declarados equivalentes u homologados a dichos títulos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4.
6. Estudiantes en posesión de títulos, diplomas o estudios, diferentes de los equivalentes a los títulos de Bachiller, Técnico Superior de Formación Profesional, Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, o de Técnico Deportivo Superior del Sistema Educativo Español, obtenidos o realizados en un Estado miembro de la Unión Europea o en otros Estados con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables a este respecto, en régimen de reciprocidad, cuando dichos estudiantes cumplan los requisitos académicos exigidos en dicho Estado miembro para acceder a sus Universidades.
7. Personas mayores de veinticinco años que superen la prueba de acceso establecida en este real decreto.
8. Personas mayores de cuarenta años con experiencia laboral o profesional en relación con una enseñanza.
9. Personas mayores de cuarenta y cinco años que superen la prueba de acceso establecida en este real decreto.
10. Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Grado, Máster o título equivalente.
11. Estudiantes en posesión de un título universitario oficial de Diplomado universitario, Arquitecto Técnico, Ingeniero Técnico, Licenciado, Arquitecto, Ingeniero, correspondientes a la anterior ordenación de las enseñanzas universitarias o título equivalente.
12. Estudiantes que hayan cursado estudios universitarios parciales extranjeros o españoles, o que habiendo finalizado los estudios universitarios extranjeros no hayan obtenido su homologación en España y deseen continuar estudios en una universidad española. En este supuesto, será requisito indispensable que la universidad correspondiente les haya reconocido al menos 30 créditos ECTS.
13. Estudiantes que estuvieran en condiciones de acceder a la universidad según ordenaciones del Sistema Educativo Español anteriores a la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre.
14. Otros supuestos que pueda determinar la legislación vigente.

Criterios de admisión:

Las solicitudes de acceso y admisión serán gestionadas por los responsables académicos competentes de la Universidad, que garantizarán el cumplimiento de las condiciones de acceso legalmente establecidas, así como de las condiciones de admisión.

Una vez acreditada la vía de acceso correspondiente de acuerdo con la normativa vigente, para la admisión a un título de Grado, y a los efectos de ordenar los candidatos en caso de una demanda superior a la oferta de plazas prevista, la Comisión Académica examinará los currículos de los candidatos con el objetivo de decidir si es pertinente o no otorgarles el derecho de matriculación, de acuerdo con los perfiles de ingreso y los requisitos de formación previa establecidos. Para tal caso, la Comisión elaborará una lista jerarquizada de méritos de los candidatos de acuerdo con los siguientes criterios:

1. Expediente académico 60%. Hasta 60 puntos:



En caso de que el alumno esté en posesión de más de una titulación de Grado, o equivalente, para acceder al máster se escogerá aquella que contenga la nota media más alta del expediente académico. Alternativamente, cuando la nota media del expediente académico de la titulación de acceso no esté en base 10, se tomará como referencia para hacer la media del expediente la siguiente valoración:

Aprobado: 1 punto

Notable: 2 puntos

Sobresaliente: 3 puntos

Matrícula de Honor: 4 puntos

1. Entrevista personal motivacional 10%. Con la finalidad de evaluar la vocación del candidato, capacidades y objetivos, así como sus competencias para cursar el título correspondiente. En caso que se considere necesario, se podrá realizar un test psicotécnico para confirmar las características del aspirante. También se valorarán otros méritos como la pertenencia a asociaciones, premios obtenidos, participación en proyectos empresariales relacionados con el título a cursar, publicaciones o autorías, etc.

La entrevista permite conocer y acompañar al potencial estudiante en la toma de sus propias decisiones, así como establecer una relación en el proceso de acceso a la universidad respetuosa y comprensiva de sus intereses presentes y futuros. Así pues, las evidencias de este interés y motivación hacia la titulación serán las siguientes:

- Obtención de un premio internacional o nacional obtenido: 10 puntos
- Participación en un proyecto empresarial activo relacionado con el título relacionado con el título: 8 puntos
- Autoría de una aplicación, servicio y/o producto relacionado con el título: 5 puntos
- Pertenencia a asociaciones profesionales con antigüedad de más de 1 año: 2 puntos

1. Experiencia profesional contextualizada en el ámbito del título a cursar 20%. Hasta 20 puntos:

- 2 puntos por año de experiencia acreditada.

1. Formación complementaria relacionada con el título 10%. Hasta 10 puntos:

- 10 puntos por grado / licenciatura relacionada
- 8 puntos por máster universitario relacionado
- 5 puntos por curso de experto universitario o equivalente
- 3 puntos por cada curso de más de 100 horas
- 2 puntos por cada curso de hasta 100 horas

En el caso de que la titulación a la que accede el alumno se imparta en inglés, el solicitante deberá acreditar además el nivel B2 del Marco Común Europeo de referencia para las lenguas del idioma inglés, ya sea por haber realizado el Bachillerato Superior, o disponer de un certificado acreditativo. En caso de no presentación de la acreditación, deberán realizar una prueba específica de idioma.

Los estudiantes de habla no española deberán poseer el nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas en castellano.

El procedimiento de admisión será el siguiente:

1. El estudiante solicita al departamento correspondiente el acceso al Grado.
2. La solicitud se remite al responsable académico competente, quién analizada la documentación presentada, procederá a mantener una entrevista con el estudiante.
3. Valoración de los méritos considerados para la ordenación de las solicitudes de admisión.
4. Comunicación del resultado a los interesados.

El órgano que realizará la admisión de estudiantes es la Comisión Académica de Admisiones que está formada por:

- Responsable del Departamento de Selección y Admisión.
- Responsable de Secretaría Académica.
- Director/a de título como responsable académico competente.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

Una vez matriculados, los/as estudiantes disponen de medios para introducirse en la dinámica de su titulación y Facultad dado que en el acto de bienvenida se les informará de todo aquello que necesiten tanto en el ámbito del programa formativo como otras cuestiones necesarias para su vivencia de la experiencia universitaria (servicios e instrumentos que podrá utilizar). Esta será la jornada de acogida inicial del estudiante de nuevo ingreso con la cual tendrá un primer contacto con la Universidad, la Facultad y su titulación.

Por otra parte, se plantea una acción tutorial como el servicio de atención al estudiantado, mediante el cual, el profesorado orienta, informa y asesora de forma personalizada.

La orientación que propicia la tutoría constituye un soporte al alumnado para facilitar su adaptación a la universidad, y persigue un doble objetivo: por un lado, realizar un seguimiento en cuanto a la progresión académica y, por otro, asesorar respecto a la trayectoria curricular y el proceso de aprendizaje (métodos de estudio y recursos disponibles). El tutor/a se asigna al inicio de su proceso de aprendizaje y seguirá durante todo el período de estudio.

Las acciones de tutoría previstas en la titulación son las siguientes:



1- Actuaciones institucionales en el marco del Plan de acción tutorial:

- 1.1. Elaborar un calendario de actuación en cuanto a la coordinación de tutorías
- 1.2. Seleccionar a las tutoras y tutores, preferentemente, profesorado de primeros cursos
- 1.3. Informar al alumnado al inicio del curso sobre el tutor/a correspondiente
- 1.4. Evaluar el plan de acción tutorial de la titulación

2- Actuaciones del tutor/a:

- 2.1. Tutoría inicial individual con cada estudiante con el objetivo de obtener la información necesaria sobre su situación, dedicación, etc.; su formación y conocimientos previos, así como sus expectativas
- 2.2. Tutoría de seguimiento académico; como mínima una anual, aunque podrán realizarse tutorías adicionales
- 2.3. Tutoría de seguimiento profesional que se realizará durante los últimos cursos en el caso de grado y durante el curso en el caso del máster, con el objetivo de orientar en su futuro profesional al estudiante, así como asesorarle en relación a las prácticas a realizar.

Asimismo, se implementará el Servicio de carreras que tendrá como objetivo principal dar respuesta a las necesidades de los estudiantes actuales y de los egresados en materia de orientación e inserción laboral, con el fin de que mantengan un posicionamiento adecuado ante el mercado laboral.

Este servicio incluye no sólo la asistencia tradicional en la investigación de contratos de prácticas o estables, sino en todos los aspectos prácticos relacionados con la orientación profesional, desde la ayuda en la redacción de un currículum vitae, hasta la preparación en técnicas de selección de personal (entrevistas, pruebas psicotécnicas, etcétera).

En cuanto a su función primordial, el Servicio de Carreras Profesionales gestiona una importante bolsa de trabajo. En este sentido, mantiene estrechos contactos con empresas y consultoras de selección de recursos humanos, a través de las cuales ofrece a los estudiantes y a la futura comunidad de antiguos alumnos una amplia oferta de puestos de trabajo, tal y como se ha dicho anteriormente, en régimen de prácticas o como contratos estables. Este servicio, de carácter gratuito consigue la incorporación de profesionales calificados en empresa de reconocida trayectoria en el ámbito nacional e internacional.

Además de publicar ofertas, el Servicio de Carreras Profesionales organizará en la Universidad Internacional de la Empresa un conjunto de acontecimientos, sobre todo en el ámbito del acompañamiento y asesoramiento a los estudiantes y antiguos alumnos, entre los cuales se pueden destacar: Semana de la Empleabilidad, Company Meeting, International Talent Program, Employment Partner Executive, Company Day, Mesa redonda de Head-hunters, Webinars de desarrollo del talento, Foro de Ocupación anual e Itinerarios Profesionales.

El Servicio de Carreras Profesionales es, además, el órgano encargado de promover el establecimiento de convenios con empresas para la realización de prácticas curriculares, si bien la evaluación académica de las mismas corresponde obviamente al claustro docente y director del programa correspondiente.

Igualmente, la Universidad constituirá la Asociación Alumni, de antiguos estudiantes, cuya función es fomentar la difusión en la sociedad de las actividades científicas, culturales y artísticas que realiza la Universidad, así como servir de puente con el entorno laboral para un mejor desarrollo profesional del estudiante una vez haya acabado sus estudios.

Por último, indicar que, como se describe más adelante, la Secretaría Académica de la Facultad será la unidad de soporte a los estudiantes para la movilidad internacional.

Los estudiantes de la modalidad a distancia aparte de contar con los sistemas de apoyo anteriormente mencionados cuentan con el Campus Virtual que tiene una comunicación frecuente con los alumnos Online desde el momento en que se matriculan.

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

Conforme a la normativa universitaria citada a continuación, se establecen las condiciones y el procedimiento de gestión de los expedientes de reconocimiento y transferencia de créditos por la Universidad Internacional de la Empresa.



4.4.1. Reconocimiento de créditos

El reconocimiento de créditos, de acuerdo con el que establece 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), es la aceptación por una universidad de los créditos que, habiendo sido obtenidos en unas enseñanzas oficiales, en la misma o en otra universidad, son computados en otras enseñanzas a efectos de la obtención de un título oficial.

Estos créditos reconocidos se deberán hacer constar en el expediente del 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 que conducen a la obtención de otros títulos (títulos propios).

La experiencia laboral y profesional acreditada podrá ser también reconocida en forma de créditos que computarán a efectos de la obtención de un título oficial, siempre que esta experiencia esté relacionada con las competencias inherentes al mencionado título. En el caso de las titulaciones de Grado, sólo podrá ser considerado como objeto de reconocimiento la experiencia profesional acumulada antes del inicio de la asignatura a reconocer. En ningún caso se tendrá en cuenta la experiencia profesional acumulada posteriormente al inicio de la asignatura para la cual se solicita el reconocimiento.

Para Máster Universitario, sólo podrá ser considerado como objeto de reconocimiento la experiencia profesional acumulada antes del inicio del Programa para en el cual el estudiante solicita la admisión y/o está matriculado. Sólo en aquellos casos de Másteres Universitarios de más de un año de duración, y/o casos de estudiantes que antes del inicio del programa no dispongan de experiencia profesional objeto de reconocimiento, se podrá de forma excepcional tener en cuenta la experiencia profesional acumulada con posterioridad al inicio del mismo, siempre y cuando ésta se haya iniciado antes del comienzo de la materia de prácticas para la cual se solicita el reconocimiento.

En todo caso, no podrán ser objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a los trabajos de fin de Grado o Master.

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 incorporará calificación y por lo tanto no computará a efectos de hacer el baremo del expediente.

En relación al procedimiento para el reconocimiento de créditos, el estudiante deberá presentar una solicitud dirigida al decano/a de la Facultad en el período establecido a tal efecto, junto con la documentación acreditativa de la petición. El decano/a resolverá la solicitud y la comunicará al solicitante.

La documentación a presentar que acredite haber adquirido las competencias asociadas a su solicitud será la siguiente:

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales No Universitarias

- Títulos no universitarios.

Reconocimiento de Créditos Cursados en Título Propio

- Plan de estudios del título propio universitario detallando además contenido y duración de las materias cursadas en el caso de Títulos Propios Universitarios
- Igualmente, podrán ser reconocidos créditos de formación de enseñanzas universitarias no oficiales donde hayan sido adquiridas las competencias objeto de reconocimiento, previa acreditación del programa de estudios cursados.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación Experiencia Profesional:

- Certificado de empresa: detallando puesto desempeñado, tiempo y competencias profesionales necesarias para el ejercicio de la actividad laboral que se quiere acreditar
- Currículum Vitae actualizado.
- Certificado o Informe oficial de vida laboral.

**El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15 por ciento del total de créditos que constituyen en plan de estudios*



1. Reconocimiento de créditos por acreditación de experiencia laboral y profesional

La experiencia profesional o laboral acreditada podrá ser reconocida en forma de créditos (6 ECTS por año de experiencia profesional acreditada), hasta un máximo de 36 ECTS, que computarán a efectos de la obtención de un título oficial, siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes al título.

En todo caso, únicamente podrán obtener esta vía de reconocimiento quienes acrediten un período, como mínimo, de dos años de experiencia profesional (24 meses) dentro del ámbito competencial propio del Grado.

Conforme a lo expuesto anteriormente, el tipo de experiencia que se precisará para el reconocimiento de las materias señaladas será el que se describe en la siguiente tabla:

Parte del plan de estudios afectado por el reconocimiento por experiencia profesional o laboral Asignatura (ECTS)	Competencias Específicas vinculadas que justifican el reconocimiento por experiencia profesional o laboral	Tipo de experiencia profesional que podrá ser reconocida (aplicándose en todo caso la exigencia temporal mínima de experiencia profesional y/o laboral acreditada formalmente)
Tecnología audiovisual	CE8, CE9	Profesionales con experiencia en departamentos técnicos de producción audiovisual (Realización, cámara, edición y postproducción)
Ecosistema de la industria audiovisual	CE17, CE18	Profesionales con experiencia en departamentos estratégicos de la producción audiovisual (producción, financiero, ventas, marketing)
Evaluación y análisis de proyectos audiovisuales	CE7, CE3	Periodistas audiovisuales, guionistas, productores, analistas de guion
Prácticas externas I	CE8, CE13	Profesionales de la producción audiovisual con experiencia profesional acreditada en cualquiera de los departamentos que comprenden la producción audiovisual.



Prácticas externas II	CE8, CE13	Profesionales de la producción audiovisual con experiencia profesional acreditada en cualquiera de los departamentos que comprenden la producción audiovisual.
-----------------------	-----------	--

2. Reconocimiento de créditos por Participación en Actividades Universitarias

El estudiante de Grado podrá obtener reconocimiento académico de 6 ECTS por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación que ofrezca la universidad o en colaboración con otras instituciones.

La Universidad comunicará a los alumnos la celebración de estas actividades con suficiente antelación y de la posibilidad de efectuar el reconocimiento de créditos por asistir y/o participar en las mismas.

La Universidad dispone de una normativa específica sobre el reconocimiento Académico de créditos a los estudiantes de Grado por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.

4.4.2. Transferencia de créditos

La transferencia de créditos (créditos que no se computan a efectos de la obtención del título) implica que en los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante, se incluirán la totalidad de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en la propia Universidad o en otra, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

Todos los créditos obtenidos por el estudiante en enseñanzas oficiales cursadas en cualquier universidad, los reconocidos y los superados para la obtención del título, así como los transferidos, serán incluidos en su expediente académico y reflejados en el Suplemento Europeo al título de acuerdo con lo establecido por la legislación vigente.

4.4.3. Procedimiento para el reconocimiento y la transferencia de créditos

En la Universidad se constituirán las siguientes Comisiones para actuar en el ámbito de su competencia en materia de reconocimiento y transferencia de créditos: a) Comisión de Transferencia y Reconocimiento de Créditos de la Universidad. b) Comisión de Transferencia y Reconocimiento de Créditos por cada uno de los títulos oficiales de Grado o Máster de la Universidad Internacional de la Empresa.

1. Los expedientes de reconocimiento de créditos se tramitarán a petición del interesado a través de la solicitud telemática disponible en la página web de la Universidad o en la intranet del alumno, aportándose la documentación justificativa de los créditos obtenidos y su contenido académico, indicando los módulos, materias o asignaturas que considere superados. Las solicitudes de reconocimiento de créditos tendrán su origen en materias o asignaturas realmente cursadas y superadas, en ningún caso se referirán a materias o asignaturas previamente reconocidas, convalidadas o adaptadas.

2. Esta solicitud se debe instar en los plazos oficialmente establecidos por la Universidad, según sea estudiante de nuevo ingreso o estudiantes matriculados en la titulación para la cual se pretende solicitar el reconocimiento, que en general coincidirán con los plazos de matrícula, y corresponderá al Decano o Director de la Facultad o Escuela dictar resolución. La solicitud de reconocimiento debe ser realizada durante el proceso de admisión en la titulación, o en su defecto en el plazo que se estime en la normativa que no será superior a 30 días a contar desde la fecha de inicio del Programa.

3. En caso de desestimación de la solicitud, la resolución debe ser motivada académicamente, deberá dictarse en un plazo máximo de tres meses.



4. La solicitud de reconocimiento debe ir obligatoriamente acompañada de la documentación indicada a continuación:

- Certificado académico personal de la titulación de origen.
- Plan de estudios sellado por la Secretaría del centro de procedencia (solamente en el caso de estudiantes con estudios y/o títulos extranjeros).
- Programa académico de las asignaturas cursadas y/o matriculadas en la titulación de origen.
- Título oficial traducido (solamente en el caso de titulados extranjeros).
- Certificado de oficialidad de la Universidad y de la titulación de origen debidamente traducido (solamente en el caso de estudiantes con estudios y/o títulos extranjeros).

5. En caso de solicitar reconocimiento por experiencia profesional o laboral, será necesario aportar:

- Informe de vida laboral de la Seguridad Social en caso de que la actividad laboral sea desarrollada en España, o en un país que disponga de dicho informe.
- Currículum vitae. La Universidad se reserva el derecho a solicitar la entrega de una Declaración Jurada que consigne la veracidad de los datos aportados.
- Certificado de empresa que acredite el puesto, funciones y antigüedad en la misma. Título profesional o título que acredite curso de formación ¿ sólo en caso de ser este objeto de reconocimiento.

La Universidad podrá solicitar al estudiante la documentación adicional que considere necesaria para el estudio del reconocimiento, así como la documentación original o fotocopia compulsada.

6. En los supuestos de transferencias de créditos, los estudiantes que se incorporen a una nueva titulación, mediante la oportuna solicitud y en los plazos que se establezcan por la normativa académica de referencia, indicarán si han cursado anteriormente otros estudios oficiales o no oficiales sin haberlos finalizado, aportando, en caso de no tratarse de estudios de la Universidad Internacional de la Empresa, la documentación justificativa que corresponda (certificado académico oficial que acredite los créditos superados, así como la acreditación del cierre del expediente de la titulación abandonada). Para hacer efectiva la transferencia de créditos el estudiante deberá realizar traslado de expediente.

7. En caso de que los estudios de origen se hayan cursado en el extranjero, los documentos deben entregarse debidamente legalizados, siempre y cuando no hayan sido expedidos por algún país de la Unión Europea. En este último supuesto, será suficiente el sello de la Universidad de procedencia. Asimismo, la traducción será necesaria siempre y cuando los documentos originales estén en un idioma distinto al español o al inglés.

8. A todos aquellos estudiantes matriculados que no presenten la documentación oficial necesaria en el plazo que se estipule en la normativa y a contar desde la fecha de envío de la solicitud, se les denegará su reconocimiento por falta de documentación. En este supuesto, se entenderá que el alumno desiste en su solicitud. En el caso de estudiantes con estudios extranjeros, se aceptará como documentación inicial para mantener abierta la solicitud, la entrega en este plazo del justificante que acredite la solicitud de la documentación correspondiente. Dispondrán de un plazo adicional fijado en la normativa para la entrega de la documentación oficial. En el caso de estudiantes de nuevo ingreso, deben entregar toda la documentación oficial necesaria en el plazo que se determine en la normativa que se dicte al efecto.

9. Una vez remitida la solicitud de reconocimiento debidamente cumplimentada y con la documentación mínimamente necesaria, el estudiante recibirá en un plazo no superior a 5 días laborables, y mediante correo electrónico, una primera Orientación de Reconocimiento, que tendrá carácter provisional, no teniendo validez oficial alguna y quedando supeditada a la entrega completa de la documentación oficial requerida, así como al visto bueno del Decano o Director de la Facultad o Escuela y al cumplimiento de los requisitos legales exigibles en cada caso. Esta Orientación será emitida por la Comisión de Transferencia y Reconocimiento de Créditos de la titulación.

10. En caso de que el estudiante no esté conforme con la Orientación de Reconocimiento, podrá solicitar una revisión de la misma a través de la plataforma de Solicitud Online utilizada anteriormente. Dicha solicitud de revisión debe ser enviada en el plazo determinado en la normativa a contar desde el momento del envío de la Orientación de Reconocimiento y que debe ir obligatoriamente acompañada de documentación adicional o motivación que justifique la revisión. Si no se insta revisión en el plazo señalado, se entiende que el estudiante está conforme con la Orientación de Reconocimiento, no pudiendo solicitar revisiones posteriores. No se podrá solicitar más de una revisión.



11. La orientación provisional se convertirá en resolución definitiva una vez así lo exprese la Comisión de Transferencia y Reconocimiento de Créditos de la titulación, y se haga constar el visto bueno del Decano o Director de la Facultad o Escuela, previa entrega por parte del estudiante de toda la documentación oficial exigida.

12. La resolución definitiva de Reconocimiento será notificada al interesado mediante correo electrónico a la dirección aportada en la solicitud, momento a partir del cual se hará efectivo el reconocimiento en el expediente académico del estudiante. Las asignaturas reconocidas se incorporarán en su expediente académico, una vez se efectúe matrícula en los cursos a los que corresponden dichas materias.

13. De conformidad con lo dispuesto en la normativa que se dicte al respecto, el estudiante dispondrá de un plazo a contar desde la recepción de la resolución definitiva para reclamar cualquier error en las calificaciones que figuren en dicha resolución o cualquier discrepancia que pudiera existir entre los reconocimientos que figuraban en la orientación provisional y los que figuren en la resolución definitiva. Transcurrido este plazo, la resolución será firme, sin que quepa recurso alguno.

14. Transcurrido el plazo de reclamación a la resolución definitiva de Reconocimiento, el estudiante no podrá volver a solicitar reconocimiento alguno para la misma titulación para la cual solicitó en primera instancia. Sólo en caso de situación legal de simultaneidad de estudios o de experiencia profesional acumulada con fecha posterior a la primera solicitud, y de disponer por tanto el estudiante de documentación adicional a la aportada en primera instancia, podrá el estudiante solicitar nuevo reconocimiento para la misma titulación, quedando a juicio del Decano/Director de la Facultad/Escuela la decisión de aceptación a trámite.

15. En caso de que el estudiante, durante el periodo oficial de reclamación, solicite la renuncia al reconocimiento de alguna de las asignaturas especificadas en la Resolución Definitiva, con el objeto de poder cursarlas, debe hacer entrega del documento de renuncia correspondiente.

16. No se admitirán a trámite las solicitudes de reconocimiento de materias o módulos que ya estén calificadas en el expediente del alumno en el momento de la solicitud. No se admitirán a trámite las solicitudes de reconocimiento una vez haya finalizado la edición del programa en la cual el estudiante estaba matriculado y para la cual solicita reconocimiento.

17. Para los Másteres Universitarios de más de un año de duración o de edición extendida, se podrá realizar la solicitud de reconocimiento en el plazo determinado a contar desde la fecha de inicio de la docencia de cada curso.

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 participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.
Seminarios: Sesiones donde un experto ofrece a los alumnos una panorámica complementaria o innovadora de la materia, tras la cual se realiza una discusión dirigida.
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.
Prácticas externas: Estancia que el estudiante realiza en el centro de prácticas como parte del programa formativo.
Elaboración de la Memoria de Prácticas Externas: Elaboración del informe escrito que recoge la valoración de todo lo aprendido durante la realización de la estancia de prácticas.
Exposición y defensa del Trabajo Fin de Título: Exposición y defensa pública del trabajo fin de título.
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua
Evaluación final: prueba o examen
Informe del tutor externo
Evaluación tutor académico a través de la atención a los seminarios, seguimiento y memoria de las prácticas
Informe del tutor del Trabajo Fin de Título
Evaluación del tribunal del Trabajo Fin de Título



5.5 NIVEL 1: FUNDAMENTOS DE LA COMUNICACIÓN		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Teoría de la Comunicación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Capacidad de detectar y aplicar críticamente los distintos paradigmas de la teoría de la comunicación.		
Capacidad de detectar y contextualizar los autores e ideas fundamentales en el desarrollo de la epistemología comunicativa.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Introducción a la epistemología de la comunicación: Historia, enfoques, técnicas e investigación. Perspectivas teóricas: Del constructivismo a las teorías del framing. Enfoques críticos (escuela de Frankfurt), textuales (semiótica de la comunicación) y contemporáneos (postestructuralismo).		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		



CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE01 - Comprender y aplicar teorías y métodos de la comunicación y las ciencias sociales con el fin de conocer el contexto teórico y social de la comunicación.		
CE02 - Capacidad para comprender y analizar la complejidad historiográfica de los diferentes modelos de representación audiovisuales y multimedia con el objetivo de entender la evolución y tendencia del discurso audiovisual.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	11	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos	4	100



adquirido durante el desarrollo de la asignatura.		
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Historia de las tecnologías multimedia		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Historia
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS



No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocimiento de la evolución historiográfica, sociológica y técnica de las distintas herramientas del flujo de trabajo multimedia. Conocimiento del concepto de interfaz, sus implicaciones tecnológicas y sociales, y sus diferentes modificaciones en el contexto histórico.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Evolución de los formatos tecnológicos en relación con sus implicaciones sociológicas, humanísticas y teóricas. Lectura crítica del concepto "multimedia" con especial hincapié en las dimensiones ideológicas de su surgimiento y su relación evolutiva con los paradigmas teóricos de los últimos años. Introducción a las tecnologías transmedia y los relatos multipantalla.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE02 - Capacidad para comprender y analizar la complejidad historiográfica de los diferentes modelos de representación audiovisuales y multimedia con el objetivo de entender la evolución y tendencia del discurso audiovisual.		
CE03 - Capacidad para realizar lecturas críticas del campo audiovisual desde una perspectiva inclusiva, sostenible y empática con todos los agentes sociales de manera que se pueda trasladar a la realidad social.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene,	28	100



complementando o dando feedback a la exposición del profesor.		
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	11	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		



Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Historia del Cine		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Historia
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocimiento de la evolución historiográfica, ideológica y formal del cinematógrafo a partir de los diferentes movimientos, escuelas y autores.		
Conocimiento básico de las nociones propias de la Teoría del Cine y el Análisis Cinematográfico aplicado a la dimensión contextual e histórica.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Evolución de los discursos cinematográficos. Modo de Representación Primitivo e Institucional. Manierismo y Cine postclásico. Cinematografías emergentes (Cines del tercer mundo, cines periféricos...), y visibilidad de los discursos menos reconocidos en la historiografía clásica.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		



CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE02 - Capacidad para comprender y analizar la complejidad historiográfica de los diferentes modelos de representación audiovisuales y multimedia con el objetivo de entender la evolución y tendencia del discurso audiovisual.		
CE03 - Capacidad para realizar lecturas críticas del campo audiovisual desde una perspectiva inclusiva, sostenible y empática con todos los agentes sociales de manera que se pueda trasladar a la realidad social.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como	11	100



a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.		
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Arte, ciencia y tecnología		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Artes y Humanidades	Arte



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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocimiento de las intersecciones teóricas y prácticas entre los discursos artísticos, los hallazgos científicos y las innovaciones tecnológicas. Capacidad de comprender los problemas del arte contemporáneo en sus entrecruzamientos con los descubrimientos científicos y las herramientas artístico-tecnológicas más relevantes.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
La tecnología entendida como motor de la creación artística. Sinergias entre la recepción del texto artístico y disciplinas como la neurociencia, el cognitivismo, o la psicología conductual. Nuevos formatos de creación artística tecnológica en relación con las disciplinas de las ciencias naturales (pos poesía, net-art, relaciones entre arte y cuerpo, teoría cyborg, etc.)		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		



5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE02 - Capacidad para comprender y analizar la complejidad historiográfica de los diferentes modelos de representación audiovisuales y multimedia con el objetivo de entender la evolución y tendencia del discurso audiovisual.		
CE03 - Capacidad para realizar lecturas críticas del campo audiovisual desde una perspectiva inclusiva, sostenible y empática con todos los agentes sociales de manera que se pueda trasladar a la realidad social.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	11	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis	74	0



y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.		
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Investigación y metodología científica		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		



5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimiento de los procesos de recogida, valoración y exposición cuantitativa y cualitativa de proyectos de investigación en el campo de la comunicación.

Capacidad de aplicación de sistemas de análisis de datos, manejo de los conceptos estadísticos básicos y del mundo de la investigación académica

5.5.1.3 CONTENIDOS

Paradigmas cuantitativos y cualitativos clásicos en la teoría de la comunicación. Relevancia del método científico y del sistema IMDC en la redacción académica. Introducción al análisis de datos y a la documentación científica. Repositorios nacionales e internacionales en el ámbito académico.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.

CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.

CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.

CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global

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

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

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

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

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.

CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE01 - Comprender y aplicar teorías y métodos de la comunicación y las ciencias sociales con el fin de conocer el contexto teórico y social de la comunicación.

CE03 - Capacidad para realizar lecturas críticas del campo audiovisual desde una perspectiva inclusiva, sostenible y empática con todos los agentes sociales de manera que se pueda trasladar a la realidad social.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por	12	50



parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.		
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	11	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA



Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
5.5 NIVEL 1: NARRATIVA AUDIOVISUAL		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Narrativa Audiovisual		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de analizar y aplicar los códigos y principios teóricos de la narrativa audiovisual. - Capacidad para realizar una lectura crítica y analítica de las estrategias discursivas del relato audiovisual y su impacto en el espectador.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Introducción a la narratología como disciplina: Del surgimiento de los estudios sobre los mitos al storytelling contemporáneo. Mecanismos fundamentales de la Narrativa Audiovisual: Puesta en escena, puesta en forma, puesta en cuadro y puesta en serie. Introducción al sistema de Narradores audiovisual y al concepto de Punto de Vista narrativo.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		



CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE04 - Conocer los principios teóricos y prácticos de la narrativa audiovisual con el objetivo de aplicarlos en la generación de contenidos de ficción y entretenimiento.		
CE07 - Uso correcto del español oral y escrito como medio de expresión para la creación y transmisión narrativa.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	19	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	15	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre	74	0



problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.		
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Guión de ficción		
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
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	



NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Adquirir las destrezas necesarias para enfrentarse a los procesos de creación de guiones. - Capacidad de aplicar los principios de la narrativa audiovisual a un guion de ficción.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
El oficio del guionista. Temas universales y premisa. Personajes, creación, dimensión y conflictos. Historias y tramas. El paradigma de Syd Field, el viaje del héroe de Vogler y nuevas estructuras. Universos narrativos. Logline, storyline, sinopsis tramiento y escaleta. El diálogo. Escritura de comedia.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE04 - Conocer los principios teóricos y prácticos de la narrativa audiovisual con el objetivo de aplicarlos en la generación de contenidos de ficción y entretenimiento.		
CE07 - Uso correcto del español oral y escrito como medio de expresión para la creación y transmisión narrativa.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y	15	100



formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.		
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	19	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Creación de formatos de entretenimiento		
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
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Adquirir las destrezas necesarias para enfrentarse a los procesos de creación de formatos de entretenimiento.		
Conocer la evolución histórica de los formatos de entretenimiento.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Géneros de entretenimiento y su evolución histórica. Tendencias actuales. Guion de entretenimiento: guion abierto vs guion cerrado. Concursos y mecánicas. La biblia de entretenimiento. Dirección y producción de entretenimiento.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		



CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE04 - Conocer los principios teóricos y prácticos de la narrativa audiovisual con el objetivo de aplicarlos en la generación de contenidos de ficción y entretenimiento.		
CE06 - Capacidad para detectar las tendencias narrativas para su aplicación de manera creativa e innovadora.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	15	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	19	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		



Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.

Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.

Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0

NIVEL 2: Evaluación y análisis de proyectos audiovisuales

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Obligatoria
ECTS NIVEL 2	6

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral

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

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

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

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Capacidad para realizar una lectura crítica y analítica de las estrategias discursivas del relato audiovisual y su impacto en el espectador.
- Capacidad para redactar críticas y análisis textuales atendiendo a los procesos de significación de la forma fílmica y las estrategias narrativas y/o discursivas.

5.5.1.3 CONTENIDOS

La crítica y el análisis audiovisual: Similitudes y divergencias. Evolución de los discursos críticos: de la divulgación hasta el análisis especializado. Tendencias contemporáneas del análisis textual: Nuevas modalidades de la cinefilia, videoanálisis, y modelos de intertextualidad entre formatos, plataformas y narrativas.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS



5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE03 - Capacidad para realizar lecturas críticas del campo audiovisual desde una perspectiva inclusiva, sostenible y empática con todos los agentes sociales de manera que se pueda trasladar a la realidad social.		
CE07 - Uso correcto del español oral y escrito como medio de expresión para la creación y transmisión narrativa.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	19	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como	15	100



a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.		
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Formatos de no ficción		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA



Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Ser capaz de comprender los procesos de producción y realización en el cine de no ficción. - Conocer los distintos géneros y formatos del cine documental, tanto clásicos como de vanguardia.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Documental clásico, documental observacional y documental poético. Límites y posibilidades de los sistemas documentales de Nichols y de Zumalde/Zunzunegui. Nuevos formatos: cine-ensayo, diario fílmico, documental interactivo, documental experimental.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE06 - Capacidad para detectar las tendencias narrativas para su aplicación de manera creativa e innovadora.		
CE07 - Uso correcto del español oral y escrito como medio de expresión para la creación y transmisión narrativa.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene,	28	100



complementando o dando feedback a la exposición del profesor.		
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	15	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	19	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0



Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Narrativas interactivas y participativas		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Ser capaz de integrar al usuario y las marcas en los procesos narrativos aplicando estrategias multidisciplinares del ámbito de la comunicación. - Ser capaz de crear narrativas multiformato y multisupoete.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Cultura participativa: de espectadores a usuarios. Fandom y activismo narrativo. Narración lineal vs discontinua. Interacción y participación: el espectador se convierte en usuario. Narración horizontal: colaboración, creación de comunidades y mecanismos de engagement. Franquicias narrativas y modelos de negocio. Estructuras: Crossmedia, multimedia y transmedia. Guion y producción de narrativas interactivas y participativas.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		



CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE04 - Conocer los principios teóricos y prácticos de la narrativa audiovisual con el objetivo de aplicarlos en la generación de contenidos de ficción y entretenimiento.		
CE06 - Capacidad para detectar las tendencias narrativas para su aplicación de manera creativa e innovadora.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	9	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	10	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	15	100



Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
5.5 NIVEL 1: TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Tecnología audiovisual		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Entender los procesos técnicos que comprenden las tecnologías audiovisuales. - Capacidad para planificar y ejecutar un rodaje desde el punto de vista técnico.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Técnicas de captación y registro de vídeo para la producción de piezas audiovisuales. Configuración de la cámara de vídeo. Fundamentos básicos de la luz, formación de imágenes y lentes. Las fuentes de iluminación y su uso aplicado. Principios de la señal digital. Fundamentos de la captura de sonido.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales.		
CE09 - Conocimiento de los procesos de postproducción de vídeo y sonido y su aplicación a proyectos audiovisuales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		



ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	20	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	14	50
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0



Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Fotografía		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
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	No	No
GALLEG0	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Conocimiento y capacidad de uso de los dispositivos fotográficos. - Capacidad para ejecutar un proyecto fotográfico y elaborar un portfolio profesional.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Teoría y técnica de la fotografía. Captación de imágenes mediante cámaras fotográficas digitales. Medición de la luz. Técnicas fotográficas con iluminación continua y flash en interiores y exteriores. Composición. Técnicas para retrato, moda, publicidad, reportaje o fotografía deportiva.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		



CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales.		
CE10 - Conocimiento de las técnicas y usos de la producción y diseño de la imagen gráfica en su aplicación en proyectos audiovisuales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	20	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	14	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del	10	25



trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.		
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Sonido directo		
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
	6	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer los procesos técnicos y teóricos de la de sonorización cinematográfica y broadcast.		
- Ser capaz de entender y poner en práctica el software específico para la captura y diseño de sonido.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		



Técnicas de captación y tratamiento del sonido: microfonía, tarjetas de sonido, grabadoras y mesas. Sonido en exteriores y en interiores. Captación de eventos musicales y de acontecimientos realizados en tiempo real.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales.		
CE09 - Conocimiento de los procesos de postproducción de vídeo y sonido y su aplicación a proyectos audiovisuales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	20	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como	14	100



a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.		
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Composición y creación gráfica		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Ser capaz de idear y diseñar con software específico composiciones gráficas. - Conocer los principios teóricos y técnicos que conforman la composición gráfica.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
La fuerza de la imagen. Organización de elementos en el cuadro, puntos de interés, direccionalidad, simetría, proporción aurea y ley de los tercios. Tipos de plano, profundidad, el encuadre, punto de vista, perspectiva y leyes de la Gestalt. Uso del color como elemento visual. Aprendizaje de software específico de creación gráfica.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales.		
CE10 - Conocimiento de las técnicas y usos de la producción y diseño de la imagen gráfica en su aplicación en proyectos audiovisuales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		



ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	14	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	10	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	10	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		



Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0

NIVEL 2: Creación de videojuegos

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Obligatoria
ECTS NIVEL 2	6

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral

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

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

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

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocer los procesos y tecnologías para la creación de un videojuego.
- Conocer las características y evolución histórica de los videojuegos.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Flujos de trabajo en la creación del videojuego: El guion específico de videojuego, creación de personajes (curvas de transformación dramática en relación con la interactividad), conflictos ludológicos en relación con el despliegue de mecánicas. Introducción al diseño ludonarrativo mediante software básico de programación.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.

CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.



CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE09 - Conocimiento de los procesos de postproducción de vídeo y sonido y su aplicación a proyectos audiovisuales.		
CE11 - Manejo de software específico para la creación de animaciones 3D en la creación de producciones audiovisuales de ficción y entretenimiento.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	10	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	24	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100



Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Montaje		
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
		6
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS



No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Conocer los procesos técnicos y teóricos de montaje cinematográfico. - Ser capaz de entender y poner en práctica el software específico para el montaje y postproducción audiovisual.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Teoría del montaje, evolución y tipos de montaje. Técnicas de montaje en los diferentes discursos narrativos. Uso de programas especializados para el montaje. Workflow y procesos de trabajo en la edición de vídeo. Importación de material y exportación de piezas audiovisuales.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales.		
CE09 - Conocimiento de los procesos de postproducción de vídeo y sonido y su aplicación a proyectos audiovisuales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100



Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	14	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	10	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	10	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA



Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Postproducción		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Conocimientos de los procesos técnicos y teóricos de la postproducción audiovisual. - Aprendizaje de las herramientas propias del tratamiento digital de la imagen y el sonido.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Flujos de trabajo con los diferentes departamentos del proceso de postproducción. Trabajo con chroma key y escenarios reales o virtuales. Incorporación de efectos visuales (VFX) en el discurso audiovisual. Trabajo con imágenes creadas por ordenador (CGI). Partículas y fluidos (humo, lluvia, nieve, polvo...)		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		



CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales.		
CE09 - Conocimiento de los procesos de postproducción de vídeo y sonido y su aplicación a proyectos audiovisuales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	14	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	10	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	10	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos	4	100



adquirido durante el desarrollo de la asignatura.		
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
5.5 NIVEL 1: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Producción audiovisual		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
-Conocer los procesos de producción, así como la rutina de trabajo de los distintos departamentos para integrarlos en una producción. - Ser capaz de planificar y ejecutar un plan de producción de una obra audiovisual.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Dinámicas de rodaje de producciones audiovisuales: organización departamental, elaboración de presupuesto y gestión de proveedores, desgloses, control de rodaje y cierre de caja. Estudio de las distintas particularidades de las múltiples producciones: cine, televisión y nuevas plataformas. Producción de plató y exteriores.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE13 - Conocimiento de los flujos de trabajo y orden jerárquico de los procesos de producción audiovisual en sus distintos formatos y géneros con el fin de diseñar proyectos audiovisuales.		
CE14 - Conocimiento del lenguaje audiovisual con el objetivo de aplicarlo en cada una de las fases de producción y la interacción entre los distintos departamentos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD



Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	14	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	10	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	10	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		



Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Realización audiovisual I		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer los elementos del lenguaje audiovisual y su aplicación a un plan de realización.		
Conocer y aplicar la tecnología y los procesos de la realización mono y multicámara.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Realización en televisión: lenguaje audiovisual, el oficio del realizador, mapa de planta, guion técnico. Grabaciones continuas vs discontinuas. Realización con una cámara y multicámara. Equipos ENG para grabación de VTRs y su integración en la realización multicámara en plató. Equipo de apoyo del realizador.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		



CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE12 - Manejo del software y hardware específico para la ejecución de una producción audiovisual		
CE14 - Conocimiento del lenguaje audiovisual con el objetivo de aplicarlo en cada una de las fases de producción y la interacción entre los distintos departamentos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	14	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	8	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	12	100



Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Taller de proyectos I		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No



GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Capacidad de integrar los conocimientos adquiridos en las distintas asignaturas para crear un proyecto audiovisual. - Capacidad de análisis del entorno audiovisual para crear un proyecto competitivo.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Creación de proyectos audiovisuales. Análisis de la oferta audiovisual y creación de contenidos para su difusión. Trabajo individual o grupal según la naturaleza del proyecto. Primera aproximación del alumno a la puesta en práctica de manera semiprofesional de sus capacidades para proyectos audiovisuales.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE13 - Conocimiento de los flujos de trabajo y orden jerárquico de los procesos de producción audiovisual en sus distintos formatos y géneros con el fin de diseñar proyectos audiovisuales.		
CE15 - Capacidad para detectar las tendencias de producción y realización del mercado audiovisual y aplicarlas en proyectos multiplataforma.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos	28	100



de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.		
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	15	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	19	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0



NIVEL 2: Dirección de fotografía		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Conocimiento de los procesos de trabajo y creativos en fotografía audiovisual. - Conocimiento de los procesos técnicos de la iluminación audiovisual.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Estudio y trabajo de los recursos expresivos del medio fotográfico en el contexto cinematográfico. Criterios estéticos y de contenido del mensaje para establecer el tratamiento fotográfico más adecuado. Mecanismos y utilización de diversas fuentes de luz para proyectos de iluminación en fotografía cinematográfica. Reglas de composición y encuadre.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		



CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE12 - Manejo del software y hardware específico para la ejecución de una producción audiovisual		
CE14 - Conocimiento del lenguaje audiovisual con el objetivo de aplicarlo en cada una de las fases de producción y la interacción entre los distintos departamentos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	20	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	14	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		



Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Realización audiovisual II		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Conocer de los procesos y tecnologías de la realización en streaming en las plataformas digitales. - Conocer las características técnicas y narrativas de los nuevos soportes de realización audiovisual.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Realización en medios digitales. El nuevo lenguaje audiovisual: ritmo, fragmentación y mensaje. Contenido enlatado vs streaming. Programas para la realización de streaming y sus recursos. El realizador-creador de contenido. Rodaje y realización en dispositivos móviles.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		



CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE12 - Manejo del software y hardware específico para la ejecución de una producción audiovisual		
CE13 - Conocimiento de los flujos de trabajo y orden jerárquico de los procesos de producción audiovisual en sus distintos formatos y géneros con el fin de diseñar proyectos audiovisuales.		
CE14 - Conocimiento del lenguaje audiovisual con el objetivo de aplicarlo en cada una de las fases de producción y la interacción entre los distintos departamentos.		
CE15 - Capacidad para detectar las tendencias de producción y realización del mercado audiovisual y aplicarlas en proyectos multiplataforma.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	20	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como	14	100



a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.		
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Dirección cinematográfica		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA



Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Ser capaz de dirigir los equipos técnicos y artísticos de una producción cinematográfica. - Capacidad de convertir textos escritos en escenas audiovisuales.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Bases de la dirección y de la planificación. Visión de sus sistemas y estructuras organizativas. Puesta en escena, rodaje y dirección de actores. Dirección y montaje. El cine como producto de la base de creación. Desarrollo del vocabulario propio de las actividades de la realización en cine.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE13 - Conocimiento de los flujos de trabajo y orden jerárquico de los procesos de producción audiovisual en sus distintos formatos y géneros con el fin de diseñar proyectos audiovisuales.		
CE14 - Conocimiento del lenguaje audiovisual con el objetivo de aplicarlo en cada una de las fases de producción y la interacción entre los distintos departamentos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD



Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	20	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	14	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0



Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Taller de proyectos II		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Capacidad de integrar los conocimientos adquiridos en las distintas asignaturas para crear un proyecto audiovisual avanzado. - Capacidad de análisis del entorno audiovisual para crear un proyecto competitivo.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Puesta en marcha, mejora o modificación de los proyectos creados en Taller de proyectos I. Análisis crítico del trabajo realizado previamente, propuesta de mejora e implementación de la nueva fase de producción.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		



CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE13 - Conocimiento de los flujos de trabajo y orden jerárquico de los procesos de producción audiovisual en sus distintos formatos y géneros con el fin de diseñar proyectos audiovisuales.		
CE15 - Capacidad para detectar las tendencias de producción y realización del mercado audiovisual y aplicarlas en proyectos multiplataforma.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	15	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	19	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		



Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
5.5 NIVEL 1: GESTIÓN DE LA EMPRESA AUDIOVISUAL		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Ecosistema de la industria audiovisual		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Básica	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
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	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer el mapa de los diferentes agentes que operan en el marco internacional de los intercambios de comunicación.		
Integrar el carácter transversal de las relaciones económicas, empresariales.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		



Aproximación crítica al diseño de los agentes internacionales y nacionales que influyen en los flujos económicos, ideológicos y políticos vinculados al mundo de la comunicación. Grupos de comunicación, agendas, medios de presión, acciones ciudadanas. Ecosistemas privados y ecosistemas públicos.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE17 - Capacidad para la creación, planificación y gestión de empresas del campo audiovisual desde la producción a la explotación del producto con la finalidad de comercializar los diferentes proyectos.		
CE18 - Capacidad para desarrollar planes de autoempleabilidad en el campo de la Comunicación.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento,	11	100



el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.		
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0



NIVEL 2: Derecho de la comunicación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer los recursos básicos del comunicador en el campo del derecho nacional.		
Ser capaz de detectar los problemas éticos vinculados con el campo del derecho que tocan a la actividad en el campo de la comunicación		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Nociones del marco legal en el tratamiento de los procesos comunicativos: derechos de imagen y de obra, propiedad intelectual, marco constitucional en el que se sitúa la libertad de expresión o el derecho a la información... Se hará especial hincapié en la regulación jurídica en la creación y puesta en marcha de empresas de entretenimiento.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		



CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE17 - Capacidad para la creación, planificación y gestión de empresas del campo audiovisual desde la producción a la explotación del producto con la finalidad de comercializar los diferentes proyectos.		
CE18 - Capacidad para desarrollar planes de autoempleabilidad en el campo de la Comunicación.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	11	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100



Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Marketing y Comportamiento del Consumidor		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
6		
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS



No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de operar con herramientas propias del Marketing y aplicarlas a distintas ramas de la venta de productos audiovisuales. Conocer las diferentes teorías sobre la función y psicología del consumidor audiovisual, así como sus márgenes éticos y legales.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Conceptos básicos de marketing: necesidades, deseos y demandas. Mercado, entorno y comportamiento del consumidor. Las 4 Ps de Kotler. Análisis de audiencias de los medios. El plan de marketing.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE16 - Competencia en el análisis y gestión de presupuestos, planes de mercado y procesos de las obras audiovisuales y multimedia para su explotación en el mercado.		
CE17 - Capacidad para la creación, planificación y gestión de empresas del campo audiovisual desde la producción a la explotación del producto con la finalidad de comercializar los diferentes proyectos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100



Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	11	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		



Métodos de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Producción ejecutiva		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer las peculiaridades de la producción de productos audiovisuales y de todas las etapas y actores que intervienen en el flujo de trabajo.		
Comprender la complejidad de los nuevos formatos multiplataforma, en especial en lo tocante a los flujos de trabajo y dirección de equipos que tienen lugar en su desarrollo.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
La producción ejecutiva en cine: financiación y creatividad. La producción ejecutiva en televisión: showrunner, producción independiente y producción de cadena. Estudio de audiencias. Creación y gestión de presupuestos y proveedores. Producción ejecutiva y trabajo interdepartamental. Adaptación de obras y formatos internacionales. Producción ejecutiva de nuevos formatos: plataformas profesionales, creadores de contenido y producción 360.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		



CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE16 - Competencia en el análisis y gestión de presupuestos, planes de mercado y procesos de las obras audiovisuales y multimedia para su explotación en el mercado.		
CE17 - Capacidad para la creación, planificación y gestión de empresas del campo audiovisual desde la producción a la explotación del producto con la finalidad de comercializar los diferentes proyectos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	11	100



Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Big Data y Análisis de datos		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3



ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6		
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de operar con datos a gran escala y con el software y el flujo de trabajo que requieren. Comprender la relevancia del análisis masivo de datos en la creación de corrientes sociales contemporáneas.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Tipología y fuente de datos, así como la privacidad y el marco legal que impera en el manejo de los mismos. Minería y análisis de redes sociales. Funcionamiento de los algoritmos de fidelización, creación de nichos de mercado. Visualización y lectura crítica de los resultados recogidos.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		



CE07 - Uso correcto del español oral y escrito como medio de expresión para la creación y transmisión narrativa.		
CE18 - Capacidad para desarrollar planes de autoempleabilidad en el campo de la Comunicación.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	11	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando	10	25



feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.		
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Comercialización y Distribución Audiovisual		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer los marcos económicos y empresariales a nivel nacional e internacional que tocan a la distribución y exhibición de productos audiovisuales.		
Comprender los rasgos concretos de cada ventana de exhibición, así como su impacto en la sección de públicos y en la producción de propuestas audiovisuales.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		



Circuitos de comercialización y exhibición internacional: Sala, pantallas domésticas, festivales, plataformas de VoD (Video on Demand). Marcos económicos y legales en la distribución de productos audiovisuales. Impacto de las instituciones públicas y privadas en dicho proceso.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE16 - Competencia en el análisis y gestión de presupuestos, planes de mercado y procesos de las obras audiovisuales y multimedia para su explotación en el mercado.		
CE18 - Capacidad para desarrollar planes de autoempleabilidad en el campo de la Comunicación.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento,	11	100



el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.		
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0



NIVEL 2: Marketing Digital y Analítica Web		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
	6	
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de aplicar los conceptos básicos del Marketing a su dimensión digital.		
Conocer las diferentes herramientas tecnológicas que toman parte en el proceso y su uso en la captación y fidelización de audiencias.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Principios de marketing digital: estrategias behind y above the line. Posicionamiento online y generación de tráfico: SEO, SEM, display, social media, afiliación... Conocimientos básicos de usabilidad. Google analytics y funnel de conversión. Definición de KPIs y cuadro de mando.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		



CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE16 - Competencia en el análisis y gestión de presupuestos, planes de mercado y procesos de las obras audiovisuales y multimedia para su explotación en el mercado.		
CE17 - Capacidad para la creación, planificación y gestión de empresas del campo audiovisual desde la producción a la explotación del producto con la finalidad de comercializar los diferentes proyectos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	11	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100



Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Gestión de la Empresa Audiovisual		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS



No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocer los procesos de gestión empresarial, así como el marco legal, económico y sociológico en el que se despliegan. Ser capaz de gestionar de manera eficiente los diferentes recursos económicos, humanos y legales que se imbrican en la actividad comunicativa.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Administración y dirección de empresa audiovisual. Formas jurídicas, sociedades, impuestos, facturas, nóminas, seguros, seguros sociales... Registro de patentes. Emprendimiento y gestión freelance. Plan de viabilidad de una empresa. Gestión comercial.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE17 - Capacidad para la creación, planificación y gestión de empresas del campo audiovisual desde la producción a la explotación del producto con la finalidad de comercializar los diferentes proyectos.		
CE18 - Capacidad para desarrollar planes de autoempleabilidad en el campo de la Comunicación.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones	12	50



planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.		
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	11	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		



5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
5.5 NIVEL 1: OPTATIVAS 1, 2 Y 3		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Género, multiculturalidad y comunicación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Ser capaz de tomar decisiones éticas en el proceso de trabajo atendiendo a categorías como la inclusión, la diversidad y la pluralidad de las realidades ciudadanas.		
Conocer la relevancia de los movimientos identitarios, su incidencia en el campo de la comunicación y las buenas prácticas que emanan de ellos.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Relevancia de las metodologías de análisis y creación de textos con sensibilidad en cuestiones éticas, integradoras, democráticas y en consonancia con la Declaración de los Derechos Humanos. Relevancia de las teorías feministas, colonialistas y reivindicadoras de identidades en el campo de la comunicación. Límites y ventajas de los Estudios Culturales.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		



CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE01 - Comprender y aplicar teorías y métodos de la comunicación y las ciencias sociales con el fin de conocer el contexto teórico y social de la comunicación.		
CE03 - Capacidad para realizar lecturas críticas del campo audiovisual desde una perspectiva inclusiva, sostenible y empática con todos los agentes sociales de manera que se pueda trasladar a la realidad social.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	12	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura	11	100



mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.		
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	11	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Branded Content		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	



ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Ser capaz de integrar al usuario y las marcas en los procesos narrativos aplicando estrategias multidisciplinares del ámbito de la comunicación. - Capacidad para analizar los valores de marca e integrarlos en un relato que alcance los objetivos de marketing.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Storytelling aplicado al relato industrial y personal. La marca como personaje: caracterización y conflicto. Canales de distribución de contenido. Marketing experiencial. Diseño de campañas de contenido patrocinado.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		



CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE05 - Capacidad para aplicar los principios de la narrativa audiovisual a la generación con el fin de generar contenidos de marca industrial y personal.		
CE06 - Capacidad para detectar las tendencias narrativas para su aplicación de manera creativa e innovadora.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	14	50
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	20	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25



5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Gamificación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Ser capaz de integrar al usuario y las marcas en los procesos narrativos aplicando estrategias multidisciplinares del ámbito de la comunicación. - Conocer los fundamentos de la gamificación y su aplicación a las distintas disciplinas de la comunicación.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		



Aplicación de técnicas narrativas al diseño de videojuegos. Debate entre ludólogos y narratólogos. Teoría de los mundos ficcionales (Planells) y de la Libertad Dirigida (Navarro Remesal). Estudio de las mecánicas ludonarrativas y de su aplicación concreta en la dinamización de proyectos de entretenimiento o en la venta de productos.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE04 - Conocer los principios teóricos y prácticos de la narrativa audiovisual con el objetivo de aplicarlos en la generación de contenidos de ficción y entretenimiento.		
CE06 - Capacidad para detectar las tendencias narrativas para su aplicación de manera creativa e innovadora.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	8	50



Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	7	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	19	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0



Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Motion Graphics		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Ser capaz de entender y poner en práctica el software específico para el montaje y postproducción audiovisual. - Conocer los principios teóricos y técnicos del diseño gráfico en movimiento aplicado a la industria audiovisual.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Entorno de programas especializados en técnicas de motion graphics como After Effects o Cinema 4D. Trabajo con capas y máscaras en la imagen de vídeo. Animación y modelado 3D. Captura de movimiento para la creación de personajes 3D. Técnicas especializadas como tracking, morphing, matte painting.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		



CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales.		
CE11 - Manejo de software específico para la creación de animaciones 3D en la creación de producciones audiovisuales de ficción y entretenimiento.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	14	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	10	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	10	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos	4	100



adquirido durante el desarrollo de la asignatura.		
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Postproducción de sonido		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS



No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Ser capaz de entender y poner en práctica el software específico para la postproducción de sonido. - Ser capaz de crear un diseño de sonido que complete y enriquezca el relato audiovisual.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Software de edición de sonido: creación, manipulación y depuración de atmósferas sonoras. Manejo de diferentes formatos, exportación e incorporación al flujo general de creación audiovisual. La creación de universos sonoros como parte fundamental del universo dramático y de los procesos significativos del entretenimiento.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales.		
CE09 - Conocimiento de los procesos de postproducción de vídeo y sonido y su aplicación a proyectos audiovisuales.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD



Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	14	100
Resolución de problemas/Exposición oral: El estudiante resuelve cuestiones planteadas por el profesor que tienen como base una situación concreta, puede incluir la presentación oral de casos prácticos por parte del estudiante de forma individual o en grupo. Mediante esta actividad formativa se desarrollan habilidades y capacidades de aprendizaje autónomo ideando estrategias que permitan obtener una solución.	10	50
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	10	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		



Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Realidad Extendida		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Conocer y aplicar las tecnologías digitales para la creación de contenidos de realidad virtual y realidad aumentada.		
- Conocer la evolución histórica de las tecnologías de realidad extendida.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Diferencias entre Realidad Virtual y Realidad Aumentada. Evolución tecnológica de las mismas (desde los experimentos de Ivan Sutherland hasta las apps de entretenimiento y los periféricos domésticos de las videoconsolas. Tecnologías Magic lens frente a Magic		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		



CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE08 - Conocimiento de los fundamentos teóricos y técnicas de la tecnología aplicada a la comunicación audiovisual y sonora para entender los procesos de creación y elaboración de proyectos audiovisuales.		
CE11 - Manejo de software específico para la creación de animaciones 3D en la creación de producciones audiovisuales de ficción y entretenimiento.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	10	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	10	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo,	14	100



sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.		
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Podcasting		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12



LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Conocer los fundamentos narrativos, los formatos y géneros del podcast. - Conocer y poner en práctica fundamentos, técnicas y procesos de producción de una obra sonora.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Nuevos usos y costumbres del consumidor de contenido sonoro: de la programación en radio al consumo a la carta. Géneros y formatos del podcast. Plataformas de distribución. Proceso de producción y realización. Podcast y videocast. Comercialización y gestión de comunidades.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE12 - Manejo del software y hardware específico para la ejecución de una producción audiovisual		



CE15 - Capacidad para detectar las tendencias de producción y realización del mercado audiovisual y aplicarlas en proyectos multiplataforma.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	20	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	14	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos adquirido durante el desarrollo de la asignatura.	4	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0



Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Escenografía e iluminación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
- Conocer los principios de la composición escenográfica. - Conocimiento y manejo del software específico de escenografía e iluminación.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Creación de decoraciones escénicas para cine, televisión y nuevos medios. Fundamentos de la escenografía. Espacio, dimensión y diseño. Iluminación escénica. Software de diseño escénico e iluminación.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		



CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT01 - Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional.		
CT04 - Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE12 - Manejo del software y hardware específico para la ejecución de una producción audiovisual		
CE14 - Conocimiento del lenguaje audiovisual con el objetivo de aplicarlo en cada una de las fases de producción y la interacción entre los distintos departamentos.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral participativa: El profesor expone los fundamentos teóricos de la asignatura. El estudiante interviene, complementando o dando feedback a la exposición del profesor.	28	100
Prácticas de laboratorio: Las prácticas de laboratorio facilitan el aprendizaje por descubrimiento donde el estudiante aplica y desarrolla las competencias de la materia en un entorno simulado.	14	100
Estudio de casos: El estudio de casos facilita el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante asume el papel de protagonista activo de su propio aprendizaje, potenciando la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura mediante el estímulo de hacer preguntas y formular sus propias respuestas, así como a deducir principios de ejemplos prácticos o experiencias.	8	100
Diseño de proyectos: El estudiante desarrolla una propuesta, objeto, artefacto, prototipo o producto relacionado con las competencias y los contenidos de la asignatura. Normalmente, es presentado a través de un informe con la planificación al detalle de cómo se llevaría a cabo, sin necesariamente llegar a ponerlo en práctica, o a través de algún software específico y expuesto al profesor o a los compañeros.	12	100
Evaluación: Pruebas presenciales en las que se mide el nivel de conocimientos	4	100



adquirido durante el desarrollo de la asignatura.		
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	74	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	25
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos expositivos: que ponen el énfasis en la adquisición de nueva información. Los métodos expositivos incluyen lecciones magistrales, seminarios.		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Métodos colaborativos: que ponen el énfasis en la dimensión social del aprendizaje y motivan a los alumnos a compartir conocimientos, realizando tareas de manera colaborativa. Estos métodos incluyen discusiones, trabajo colaborativo en resolución de problemas y estudios de caso, así como tutorías colectivas.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación del Portafolio: Resolución problemas	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Estudio casos / Proyectos	10.0	30.0
Evaluación del Portafolio: Actividades de evaluación continua	0.0	10.0
Evaluación final: prueba o examen	40.0	40.0
NIVEL 2: Prácticas Externas II		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
6	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS



No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
RA1: Transferir y proponer los principios de la estética, el arte y la imagen a productos comunicativos en cualquier soporte. RA2: Distinguir y transferir las actuales tendencias tecnológicas al trabajo en los diferentes soportes comunicativos de hoy. RA3: Planificar e integrar las diferentes fases en la creación de productos audiovisuales offline y online. RA4: Demostrar el manejo de las especificidades del contexto laboral diseñando contenidos apropiados a dicho entorno. RA5: Adaptar la imagen y el sonido a las producciones audiovisuales en cualquier formato; así como aplicar los principios de la dirección y realización audiovisual, de los nuevos medios, y de las empresas, incluyendo el liderazgo, la negociación y la gestión de equipos. RA6: Dominar y adaptar con creatividad las técnicas y herramientas requeridas para establecer proyectos auto gestionados y que promuevan la propia marca en el ámbito de la comunicación de hoy.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Mediante las asignaturas del módulo ¿Prácticas Externas¿ el estudiante tendrá la oportunidad de aplicar los conocimientos teórico-prácticos aprendidos en el Grado, gracias a que entrará en contacto con el entorno profesional real y acompañado de profesionales de primera línea en el campo de la creación de contenidos. Su labor concreta estará ligada siempre a la propuesta formativa del título y se espera que al finalizar las mismas el estudiante tenga las competencias requeridas en el ámbito profesional. El estudiante realizará sus prácticas en importantes medios de comunicación y podrá aportar todos los conocimientos adquiridos durante su formación universitaria, así como aprender de los profesionales de los medios. 1. Memoria de prácticas (70%): Esta deberá incluir los siguientes aspectos: - Datos personales del estudiante. - Entidad colaboradora en la que ha realizado las practicas, lugar de ubicación, departamento en el que se han realizado y tutor. - Descripción y análisis de las tareas realizadas durante el periodo de prácticas. Análisis de casos trabajados. - Valoración de las tareas desarrolladas con los conocimientos y competencias adquiridos en relación con los estudios universitarios. - Relación de los problemas planteados y procedimiento seguido para su resolución - Identificación de las aportaciones que en materia de aprendizaje han supuesto las prácticas. 2. Informe del tutor externo (10%): El tutor valorará el cumplimiento de las tareas asignadas, la actitud y adquisición de las competencias generales y específicas durante el periodo de prácticas. 3. Evaluación tutor académico (10%): El tutor valorará la memoria presentada por el alumno así como su actitud y cumplimiento en diferentes aspectos: asistencia a tutorías, asistencia y aprovechamiento de la formación, conocimiento y manejo del código deontológico de la profesión, grado de cumplimiento de los avances requeridos, etc. 4. Autoevaluación (10%): Valoración personal por parte del alumno de su desempeño en las prácticas externas y sugerencias de mejora.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		



CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE19 - Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos dentro de un contexto de aprendizaje real de práctica profesional.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Seminarios: Sesiones donde un experto ofrece a los alumnos una panorámica complementaria o innovadora de la materia, tras la cual se realiza una discusión dirigida.	4	100
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	50
Prácticas externas: Estancia que el estudiante realiza en el centro de prácticas como parte del programa formativo.	124	100
Elaboración de la Memoria de Prácticas Externas: Elaboración del informe escrito que recoge la valoración de todo lo aprendido durante la realización de la estancia de prácticas.	12	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Informe del tutor externo	40.0	40.0
Evaluación tutor académico a través de la atención a los seminarios, seguimiento y memoria de las prácticas	60.0	60.0
5.5 NIVEL 1: PRÁCTICAS EXTERNAS		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: PRÁCTICAS EXTERNAS		



5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Prácticas Externas	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	6	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
RA1: Transferir y proponer los principios de la estética, el arte y la imagen a productos comunicativos en cualquier soporte. RA2: Distinguir y transferir las actuales tendencias tecnológicas al trabajo en los diferentes soportes comunicativos de hoy. RA3: Planificar e integrar las diferentes fases en la creación de productos audiovisuales offline y online. RA4: Demostrar el manejo de las especificidades del contexto laboral diseñando contenidos apropiados a dicho entorno. RA5: Adaptar la imagen y el sonido a las producciones audiovisuales en cualquier formato; así como aplicar los principios de la dirección y realización audiovisual, de los nuevos medios, y de las empresas, incluyendo el liderazgo, la negociación y la gestión de equipos. RA6: Dominar y adaptar con creatividad las técnicas y herramientas requeridas para establecer proyectos autogestionados y que promuevan la propia marca en el ámbito de la comunicación de hoy.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Mediante las asignaturas del módulo ¿Prácticas Externas¿, el estudiante tendrá la oportunidad de aplicar los conocimientos teórico-prácticos aprendidos en el Grado, gracias a que entrará en contacto con el entorno profesional real y acompañado de profesionales de primera línea en el campo de la creación de contenidos. Su labor concreta estará ligada siempre a la propuesta formativa del título y se espera que al finalizar las mismas el estudiante tenga las competencias requeridas en el ámbito profesional. El estudiante realizará sus prácticas en importantes medios de comunicación y podrá aportar todos los conocimientos adquiridos durante su formación universitaria, así como aprender de los profesionales de los medios. 1. Memoria de prácticas (70%): Esta deberá incluir los siguientes aspectos: - Datos personales del estudiante. - Entidad colaboradora en la que ha realizado las practicas, lugar de ubicación, departamento en el que se han realizado y tutor. - Descripción y análisis de las tareas realizadas durante el periodo de prácticas. Análisis de casos trabajados. - Valoración de las tareas desarrolladas con los conocimientos y competencias adquiridos en relación con los estudios universitarios. - Relación de los problemas planteados y procedimiento seguido para su resolución - Identificación de las aportaciones que en materia de aprendizaje han supuesto las prácticas.		



2. Informe del tutor externo (10%): El tutor valorará el cumplimiento de las tareas asignadas, la actitud y adquisición de las competencias generales y específicas durante el periodo de prácticas.

3. Evaluación tutor académico (10%): El tutor valorará la memoria presentada por el alumno así como su actitud y cumplimiento en diferentes aspectos: asistencia a tutorías, asistencia y aprovechamiento de la formación, conocimiento y manejo del código deontológico de la profesión, grado de cumplimiento de los avances requeridos, etc.

4. Autoevaluación (10%): Valoración personal por parte del alumno de su desempeño en las prácticas externas y sugerencias de mejora.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.

CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.

CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.

CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global

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

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

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

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

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.

CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE07 - Uso correcto del español oral y escrito como medio de expresión para la creación y transmisión narrativa.

CE19 - Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos dentro de un contexto de aprendizaje real de práctica profesional.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Seminarios: Sesiones donde un experto ofrece a los alumnos una panorámica complementaria o innovadora de la materia, tras la cual se realiza una discusión dirigida.	4	100
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	10	50
Prácticas externas: Estancia que el estudiante realiza en el centro de prácticas como parte del programa formativo.	124	100



Elaboración de la Memoria de Prácticas Externas: Elaboración del informe escrito que recoge la valoración de todo lo aprendido durante la realización de la estancia de prácticas.	12	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Informe del tutor externo	40.0	40.0
Evaluación tutor académico a través de la atención a los seminarios, seguimiento y memoria de las prácticas	60.0	60.0
5.5 NIVEL 1: TRABAJO DE FIN DE GRADO		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Trabajo Fin de Grado		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
	12	
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
RA1. Integrar y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en el grado en ámbito de estudio relacionado con el ámbito profesional. RA2. Elaborar, defender argumentos y resolver problemas dentro ámbito de referencia. RA3. Reunir e interpretar datos relevantes y emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas de índole social, científica o ética. RA4. Demostrar un alto grado de autonomía y confianza en su propio juicio. RA5. Desarrollo de la capacidad creativa e innovadora del estudiante.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Integración de un escenario de aprendizaje con la aplicación en la realidad profesional. Creatividad, desarrollo de proyectos e investigación científica del objeto de estudio. Creatividad e innovación aplicada a proyectos profesionales. Técnicas de presentación y venta de proyectos.		



5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Conocer y aplicar las herramientas básicas de gestión de la información en el ámbito del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento incrementando el valor del servicio, proyecto o producto audiovisual diseñado.		
CG02 - Conocer y aplicar técnicas de gestión de personas, liderazgo y negociación en el contexto empresarial y de negocio audiovisual optimizando los recursos asociados al servicio, proyecto o producto diseñado.		
CG03 - Conocer y aplicar herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales del negocio audiovisual, la industria del entretenimiento persiguiendo altas cotas de empleabilidad.		
CG04 - Tomar decisiones empresariales y del negocio audiovisual con una perspectiva de estrategia corporativa global		
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio		
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio		
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética		
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT02 - Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes.		
CT03 - Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE07 - Uso correcto del español oral y escrito como medio de expresión para la creación y transmisión narrativa.		
CE20 - Capacidad para seleccionar y relacionar fuentes, aplicar metodologías y herramientas específicas para la elaboración, presentación y defensa pública frente a un tribunal de un trabajo individual, original, de carácter integrador y transversal.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Seminarios: Sesiones donde un experto ofrece a los alumnos una panorámica complementaria o innovadora de la materia, tras la cual se realiza una discusión dirigida.	8	100
Trabajo autónomo: Individual: Lectura crítica de la bibliografía, estudio sistemático de los temas, reflexión sobre problemas planteados, resolución de actividades propuestas, búsqueda, análisis y elaboración de información. - En grupo: Puesta en común y discusión de lecturas y reflexiones en torno al material para la realización de tareas.	251	0
Seguimiento, tutorías: El profesor realiza tareas de orientación y seguimiento del trabajo entregado por el alumno, dando feedback para alcanzar los resultados previstos en la materia.	40	25



Exposición y defensa del Trabajo Fin de Título: Exposición y defensa pública del trabajo fin de título.	1	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Métodos de diseño y aplicación práctica: que ponen el énfasis en los procesos activos que emplean los alumnos para realizar tareas de ideación, proyección y procedimientos para para adquirir nuevos conocimientos y reforzar los adquiridos.		
Método de proyectos y trabajos globalizadores: que ponen el énfasis en la integración de conocimientos, el uso de herramientas, técnicas y metodologías, así como el abordaje interdisciplinar de la realidad profesional.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Informe del tutor del Trabajo Fin de Título	30.0	30.0
Evaluación del tribunal del Trabajo Fin de Título	70.0	70.0



6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad Internacional de la Empresa	Profesor Contratado Doctor	32.1	100	35
Universidad Internacional de la Empresa	Profesor colaborador Licenciado	50	0	54
Universidad Internacional de la Empresa	Ayudante Doctor	17.9	100	11
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 %
79	19	94
CODIGO	TASA	VALOR %
1	Tasa de Rendimiento	90
Justificación de los Indicadores Propuestos:		
Ver Apartado 8: Anexo 1.		
8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS		
Procedimiento general para valorar el progreso y los resultados de aprendizaje El Sistema de Aseguramiento de la Calidad (SAIC) de la Universidad Internacional de la Empresa preverá la revisión de resultados de sus titulaciones con carácter anual, para lo cual se plantearán una serie de indicadores que se registrarán todos los años y nos indicarán las tendencias en la titulación para detectar cualquier posible desviación de nuestra previsión inicial e introducir las acciones de mejora necesarias que corrijan estas desviaciones antes que los estudiantes finalicen sus estudios. Estos indicadores se revisarán, anualmente, dentro de los procedimientos establecidos en el SIAC de la Universidad Internacional de la Empresa. El análisis de estos indicadores se realizará para cada curso académico del plan de estudios de la titulación con la finalidad de observar sus tendencias, así como revisar el contenido del programa formativo. La Universidad Internacional de la Empresa, a través de la comisión correspondiente y de los responsables académicos que se determinen en el Sistema de Aseguramiento de la Calidad analizará y tendrá en cuenta la calidad de la formación proporcionada y del profesorado que la imparte, estableciendo las propuestas de mejora que se deriven de dicho análisis. Para ello se dotará de los procedimientos que le permitan garantizar que se miden, analizan y utilizan los resultados obtenidos. En este sentido, la evaluación se considerará elemento básico, en tanto que procedimiento sistemático y continuo mediante el cual se determina el grado en el que se están alcanzando o se han alcanzado los objetivos del aprendizaje y la adquisición por el estudiante de los conocimientos y competencias asociadas a las asignaturas y al título en general. Las guías docentes de las asignaturas incorporarán la información relativa tanto a las actividades docentes necesarias para desarrollar la enseñanza-aprendizaje de las distintas materias, así como la metodología de evaluación acorde a las actividades propuestas.		

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	https://planetaformacion.com/es/UNIE_Sistema_de_aseguramiento_de_la_calidad
--------	---

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	2022
Ver Apartado 10: Anexo 1.	
10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	



No procede			
10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN			
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO		
11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD			
11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
08805333J	Segundo	Piriz	Duran
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Calle Joaquín Costa, 41	28002	Madrid	Madrid
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
spiriz@planetadeagostini.es	681090504	900494805	Director Académico Planeta Formación y Universidades.
11.2 REPRESENTANTE LEGAL			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
08805333J	Segundo	Piriz	Duran
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Calle Joaquín Costa, 41	28002	Madrid	Madrid
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
spiriz@planetadeagostini.es	681090504	900494805	Director Académico Planeta Formación y Universidades.
El Rector de la Universidad no es el Representante Legal			
Ver Apartado 11: Anexo 1.			
11.3 SOLICITANTE			
El responsable del título es también el solicitante			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
08805333J	Segundo	Piriz	Duran
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Calle Joaquín Costa, 41	28002	Madrid	Madrid
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
spiriz@planetadeagostini.es	681090504	900494805	Director Académico Planeta Formación y Universidades.



Apartado 2: Anexo 1

Nombre :03nov21_Alegaciones + Justificación GR_CAUD.pdf

HASH SHA1 :2E60D53A1379A30F8F0B1A57CFA4221D7E92D5B0

Código CSV :447384804689542991022896

Ver Fichero: 03nov21_Alegaciones + Justificación GR_CAUD.pdf



Apartado 4: Anexo 1

Nombre :4.1. ACCESO Y ADMISIÓN_CAUD.pdf

HASH SHA1 :1B9CCB58BA9392D940D6250609139EE912BEB64D

Código CSV :437114763702365315519373

Ver Fichero: 4.1. ACCESO Y ADMISIÓN_CAUD.pdf



Apartado 5: Anexo 1

Nombre :5. PLANIFICACIÓN ENSEÑANZAS_GR_CAUD_03nov21.pdf

HASH SHA1 :725A18787053584499EAC5B659EBAC97FA867A52

Código CSV :447374794509393606682152

Ver Fichero: 5. PLANIFICACIÓN ENSEÑANZAS_GR_CAUD_03nov21.pdf



Apartado 6: Anexo 1

Nombre :6. PERSONAL ACADÉMICO_GR_CAUDI_02nov21.pdf

HASH SHA1 :8462D3F524EB0A5132EC0FA95DA491618E3C1C3E

Código CSV :447375085622729247372950

Ver Fichero: 6. PERSONAL ACADÉMICO_GR_CAUDI_02nov21.pdf



Apartado 6: Anexo 2

Nombre :6.2. OTROS RECURSOS_ CAUD_15sep21.pdf

HASH SHA1 :ACD4EC79BC95F4C8B2630C35B0BE52EE78531A0B

Código CSV :438852784300491060519209

Ver Fichero: 6.2. OTROS RECURSOS_ CAUD_15sep21.pdf



Apartado 7: Anexo 1

Nombre : 7. RECURSOS MATERIALES_GR_CAUDI_02nov21.pdf

HASH SHA1 : DA473EEECDBF6D8379790561173957F53E33B84D

Código CSV : 447385262289153985043132

Ver Fichero: 7. RECURSOS MATERIALES_GR_CAUDI_02nov21.pdf



Apartado 8: Anexo 1

Nombre :8.RESULTADOS PREVISTOS_CAUD_14sep21.pdf

HASH SHA1 :8797AA416C8DE7FE45D29EE39772FE10C5714F85

Código CSV :438449439252526500994636

Ver Fichero: 8.RESULTADOS PREVISTOS_CAUD_14sep21.pdf



Apartado 10: Anexo 1

Nombre :10. CALENDARIO IMP_ CAUD.pdf

HASH SHA1 :EB2AE711130DAE97D3ABA57C2C6F1BA81B75F7AE

Código CSV :437239223395279630427530

Ver Fichero: 10. CALENDARIO IMP_ CAUD.pdf



Apartado 11: Anexo 1

Nombre :DELEGACIÓN DE FIRMA SEGUNDO.pdf

HASH SHA1 :651C51FFE5EC5E9B554782C61D78AF4EC32D6271

Código CSV :437241522079620878682913

Ver Fichero: DELEGACIÓN DE FIRMA SEGUNDO.pdf



