

III. OTRAS DISPOSICIONES**UNIVERSIDADES**

9197 *Resolución de 25 de junio de 2012, de la Universidad Camilo José Cela, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Diseño Visual de Contenidos Digitales.*

Acreditados por el Consejo de Universidades el plan de estudios conducente a la obtención del título oficial Grado en Diseño Visual de Contenidos Digitales, y establecido su carácter oficial y su inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos por Acuerdo del Consejo de Ministros de 4 de septiembre de 2009 (BOE núm. 244, de 9 de octubre de 2009), conforme a lo establecido en el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre de Universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril. El plan de estudios al que se refiere la presente Resolución quedará estructurado conforme figura en el anexo de la misma.

Villanueva de la Cañada, 25 de junio de 2012.–El Rector, Rafael Cortés Elvira.

ANEXO**Planificación de las enseñanzas***Estructura de las enseñanzas*

El plan de estudios propuesto para la formación de Grado de Diseño Visual de Contenidos Digitales del Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital U-TAD, centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela, se ha estructurado por materias, utilizando la siguiente clasificación:

Materias básicas, que incluyen tanto conocimientos teóricos como instrumentales o de soportes básicos y que el alumno debe adquirir en los dos primeros años de estudios.

Tipo de materia	Créditos
Formación básica (FB)	60
Obligatorias (OB)	120
Optativas (OP)	36
Prácticas externas (PE)	12
Trabajo fin de grado (TFG)	12
Total	240

Materias obligatorias, que corresponden a conocimientos teóricos especializados. Las competencias transferibles se garantizan aquí a través de las metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Materias optativas que se desarrollan, fundamentalmente, al finalizar los estudios y que permiten dar al egresado la orientación profesional comprometida en el perfil definido.

Los objetivos de cada materia, medidos en términos de competencias a adquirir por el alumno definen, evidentemente, las metodologías de enseñanza-aprendizaje y la forma de evaluación de cada materia.

Distribución del plan de estudios en créditos ECTS, por tipo de materia

Las materias básicas y las obligatorias se agrupan en materias:

Materia	Asignatura	Créditos ECTS	Carácter
Historia y pensamiento.	Historia del arte.	6	Básica.
	Arte electrónico y digital.	3	Obligatoria.
	Fundamentos de estética y análisis de la imagen.	3	Obligatoria.
	Procesos de creación.	6	Básica.
	Narrativa audiovisual.	6	Básica.
Tecnología y ciencia.	Programación para el arte y el diseño.	6	Básica.
	Tecnología aplicada al arte.	6	Obligatoria.
Técnicas creativas de la imagen.	Dibujo, análisis e ideación (I).	6	Básica.
	Dibujo, análisis e ideación (II).	6	Básica.
	Anatomía humana y animal.	6	Básica.
	Producción audiovisual y cinematográfica.	6	Obligatoria.
	Principios de animación.	6	Obligatoria.
Percepción y representación.	Teoría del color y la luz.	6	Básica.
	Fotografía.	6	Obligatoria.
	Espacio y volumen.	6	Básica.
	Sistemas de representación geométrica.	6	Obligatoria.
	Digitalización y materialización.	6	Obligatoria.
Diseño.	Ilustración.	6	Básica.
	Dirección de arte y comunicación.	6	Obligatoria.
	Composición gráfica.	6	Obligatoria.
	Tipografía y caligrafía.	3	Obligatoria.
	Creación y diseño de personajes.	6	Obligatoria.
Edición audiovisual.	Tratamiento digital de la imagen.	3	Obligatoria.
	Edición y postproducción digital.	3	Obligatoria.
Interactividad.	Diseño y usabilidad de interfaces.	3	Obligatoria.
	Sistemas interactivos.	6	Obligatoria.
3d.	Modelado 3d.	6	Obligatoria.
	Animación 3d.	6	Obligatoria.
Entorno empresarial.	Creación y desarrollo de empresas.	3	Obligatoria.
	Dirección y organización de proyectos.	3	Obligatoria.
Entorno digital.	Sociedad tecnológica.	6	Obligatoria.
	Negocios y modelos digitales.	3	Obligatoria.
	Producción digital.	6	Obligatoria.
Habilidades generales.	Habilidades de dirección.	6	Obligatoria.
	Presentación y exposición de proyectos.	3	Obligatoria.
Modelado.	Escenarios y elementos (set & props).	6	Optativa.
	Modelado avanzado de personajes.	6	Optativa.
Animación.	Set up rigging / sistemas articulados.	6	Optativa.
	Animación avanzada.	6	Optativa.

Materia	Asignatura	Créditos ECTS	Carácter
Diseño de videojuegos.	Diseño de niveles.	6	Optativa.
	Mecánica y psicología del juego.	6	Optativa.
Postproducción.	Iluminación y composición.	6	Optativa.
	Efectos visuales.	6	Optativa.
Web.	Diseño, maquetación y estructura web.	12	Optativa.
	Usabilidad y experiencia web.	6	Optativa.
	Animación web.	6	Optativa.
Online.	Marketing en la red.	6	Optativa.
	Diseño de entornos colaborativos.	6	Optativa.
Prácticas empresa.	Prácticas empresa.	12	P. Externas.
Proyecto fin de grado.	Proyecto fin de grado.	12	TFG.

Temporalización

Materia	Asignatura	Créditos ECTS	Carácter
Primer curso			
Historia y pensamiento.	Historia del arte.	6	Básica.
Técnicas creativas de la imagen.	Dibujo, análisis e ideación (I).	6	Básica.
Percepción y representación.	Fotografía.	6	Obligatoria.
Percepción y representación.	Sistemas de representación geométrica.	6	Obligatoria.
Entorno digital.	Producción digital.	6	Obligatoria.
Historia y pensamiento.	Arte electrónico y digital.	3	Obligatoria.
Técnicas creativas de la imagen.	Dibujo, análisis e ideación (II).	6	Básica.
Técnicas creativas de la imagen.	Principios de animación.	6	Obligatoria.
Percepción y representación.	Espacio y volumen.	6	Básica.
Edición audiovisual.	Tratamiento digital de la imagen.	3	Obligatoria.
Entorno empresarial.	Dirección y organización de proyectos.	3	Obligatoria.
Habilidades generales.	Presentación y exposición de proyectos.	3	Obligatoria.
Segundo curso			
Historia y pensamiento.	Procesos de creación.	6	Básica.
Historia y pensamiento.	Narrativa audiovisual.	6	Básica.
Técnicas creativas de la imagen.	Anatomía humana y animal.	6	Básica.
Técnicas creativas de la imagen.	Producción audiovisual y cinematográfica.	6	Obligatoria.
Percepción y representación.	Teoría del color y la luz.	6	Básica.
Historia y pensamiento.	Fundamentos de estética y análisis de la imagen.	3	Obligatoria.

Materia	Asignatura	Créditos ECTS	Carácter
Tecnología y ciencia.	Programación para el arte y el diseño.	6	Básica.
Diseño.	Ilustración.	6	Básica.
Diseño.	Tipografía y caligrafía.	3	Obligatoria.
Interactividad.	Diseño y usabilidad de interfaces.	3	Obligatoria.
3d.	Modelado 3D.	6	Obligatoria.
Entorno digital.	Negocios y modelos digitales.	3	Obligatoria.
Tercer curso			
Tecnología y ciencia.	Tecnología aplicada al arte.	6	Obligatoria.
Diseño.	Dirección de arte y comunicación.	6	Obligatoria.
Diseño.	Composición gráfica.	6	Obligatoria.
Interactividad.	Sistemas interactivos.	6	Obligatoria.
3d.	Animación 3D.	6	Obligatoria.
Percepción y representación.	Digitalización y materialización.	6	Obligatoria.
Edición audiovisual.	Edición y postproducción digital.	3	Obligatoria.
Entorno empresarial.	Creación y desarrollo de empresas.	3	Obligatoria.
Habilidades generales.	Habilidades de dirección.	6	Obligatoria.
Especialización.	Optativa 1.	6	Optativa.
Especialización.	Optativa 2.	6	Optativa.
Cuarto curso			
Entorno digital.	Sociedad tecnológica.	6	Obligatoria.
Prácticas empresa.	Prácticas empresa.	12	P.Externas.
Especialización.	Optativa 3.	6	Optativa.
Especialización.	Optativa 4.	6	Optativa.
Diseño.	Creación y diseño de personajes.	6	Obligatoria.
Especialización.	Optativa 5.	6	Optativa.
Especialización.	Optativa 6.	6	Optativa.
Proyecto fin de grado.	Trabajo fin de grado.	12	TFG.

La información referida a contenidos específicos por materia, duración, actividades formativas, metodología de enseñanza-aprendizaje y sistema de evaluación se encuentra en la ficha de las materias.

Materias optativas

Materia	Asignatura	Créditos ECTS
Modelado.	Escenarios y elementos (set&props).	6
	Modelado avanzado de personajes.	6
Animación.	Set up Rigging/Sistemas articulados.	6
	Animación avanzada.	6
Diseño de videojuegos.	Diseño de niveles.	6
	Mecánica y Psicología del videojuego.	6

Materia	Asignatura	Créditos ECTS
Postproducción.	Iluminación y composición.	6
	Efectos visuales.	6
Web.	Diseño maquetación y estructura web.	12
	Usabilidad y experiencia web.	6
	Animación web.	6
Online.	Marketing en la red.	6
	Diseño de entornos colaborativos.	6