

PLAN DE ESTUDIOS | 2023

1.º año

Campo	Núcleo	Nombre de la asignatura	Régimen de cursada	Carácter	Correlatividades	Horas semanales	Carga horaria total
Formación disciplinar	Núcleo de las tecnologías 1	A) Introducción a la programación para medios interactivos	Cuatrimestral	Obligatoria		4	64
		B) Programación para medios interactivos orientada a las tecnologías web	Cuatrimestral	Obligatoria	Introducción a la programación para medios interactivos	4	64
	Núcleo proyectual 1	(A) Taller de diseño digital	Cuatrimestral	Obligatoria		4	64
		(B) Taller de diseño de experiencias interactivas	Cuatrimestral	Obligatoria	Taller de diseño digital	4	64
	Núcleo de los lenguajes 1	(A) Introducción a la imagen digital	Cuatrimestral	Obligatoria		4	64
		(B) Introducción a narrativas transmedia	Cuatrimestral	Obligatoria	Introducción a la imagen digital	4	64
Formación específica		Introducción a los medios digitales	Cuatrimestral	Obligatoria		3	48
Formación general		Lenguaje visual 1	Anual	Obligatoria		4	128

2.º año

Campo	Núcleo	Nombre de la asignatura	Régimen de cursada	Carácter	Correlatividades	Horas semanales	Carga horaria total
Formación disciplinar	Núcleo de las tecnologías 2 ¹	(A) Computación gráfica aplicada y sistemas Generativos	Cuatrimestral	Obligatoria	Programación para Medios interactivos orientada a las tecnologías web	4	64
		(B) Entornos virtuales e introducción a la simulación y los videojuegos	Cuatrimestral	Obligatoria	Computación gráfica aplicada y sistemas generativos	4	64
	Núcleo proyectual 2 ²	(A) Taller de diseño para la web	Cuatrimestral	Obligatoria	Taller de diseño de experiencias interactivas	4	64
		(B) Taller de diseño de información	Cuatrimestral	Obligatoria	Taller de diseño para la web	4	64
	Núcleo de los lenguajes 2	Lenguaje de las narrativas interactivas	Anual	Obligatoria	Introducción a narrativas transmedia / Lenguaje visual 1	4	128
Formación general		Historia, política y cultura Contemporáneas	Anual	Obligatoria	Introducción a los medios digitales	4	128

3.º año

Campo	Núcleo	Nombre de la asignatura	Régimen de cursada	Carácter	Correlatividades	Horas semanales	Carga horaria total
Formación disciplinar	Núcleo de las tecnologías 3	(A) Técnicas y lenguaje sonoro	Cuatrimestral	Obligatoria	Entornos virtuales e introducción a la simulación y los videojuegos	6	96
		(B) Técnicas de realización sonora	Cuatrimestral	Obligatoria	Técnicas y lenguaje sonoro	6	96
	Núcleo proyectual 3	(A) Taller de diseño de narrativas multisensoriales	Cuatrimestral	Obligatoria	Taller de diseño de información	4	64
		(B) Taller de diseño de experiencias transmedia	Cuatrimestral	Obligatoria	Taller de diseño de narrativas multisensoriales	4	64
	Núcleo de los lenguajes 3	Lenguaje de los nuevos medios	Anual	Obligatoria	Entornos virtuales e introducción a la simulación y los videojuegos / Lenguaje de las narrativas interactivas	4	128
Formación específica		Animación multimedial 2D	Cuatrimestral	Obligatoria	Programación para medios interactivos orientada a las tecnologías web / Taller de diseño de experiencias interactivas / Introducción a narrativas transmedia	4	64
		Formulación y evaluación de proyectos	Cuatrimestral	Obligatoria	Entornos virtuales e introducción a la simulación y los videojuegos / Taller de diseño de información	4	64
		Gestión de proyectos	Cuatrimestral	Obligatoria	Formulación y evaluación de proyectos	4	64
Formación general		Producción de Textos	Anual	Obligatoria	Historia, Política y Cultura Contemporáneas	3	96

4.º año

Campo	Núcleo	Nombre de la asignatura	Régimen de cursada	Carácter	Correlatividades	Horas semanales	Carga horaria total
Formación disciplinar	Núcleo de las tecnologías 4	(A) Técnicas y lenguaje audiovisual	Cuatrimestral	Obligatoria	Entornos virtuales e introducción a la simulación y los videojuegos	6	96
		(B) Técnicas de realización audiovisual	Cuatrimestral	Obligatoria	Técnicas y lenguaje audiovisual	6	96
	Núcleo proyectual 4	Taller de diseño multimedial	Anual	Obligatoria	Taller de diseño de información	4	64
		Poéticas tecnológicas y diseño interactivo	Anual	Obligatoria	Lenguaje de los nuevos medios / Taller de diseño de experiencias transmedia	4	64
Formación específica		Animación multimedial 3D	Cuatrimestral	Obligatoria	Animación multimedial 2D	4	64
		Fundamentos de la educación	Anual	Obligatoria	Lenguaje de los nuevos medios / Producción de textos	4	128
Formación general		Teoría del arte	Anual	Obligatoria	Lenguaje de los Nuevos Medios / Taller de diseño de experiencias transmedia o Taller de Diseño Multimedial ⁵	4	128
		Metodología de la investigación	Cuatrimestral	Obligatoria	Producción de textos / Gestión de proyectos / Lenguaje de los nuevos medios	4	64

5.º año

Campo	Núcleo	Nombre de la asignatura	Régimen de cursada	Carácter	Correlatividades	Horas semanales	Carga horaria total
Formación disciplinar	Núcleo de las tecnologías 5	Tecnologías para educación en línea	Anual	Obligatoria	Fundamentos de la educación / Técnicas de realización sonora o Técnicas de realización audiovisual o Fundamentos y aplicaciones de tecnología electrónica ⁴	3	80
		Fundamentos y aplicaciones de tecnología electrónica	Cuatrimestral	Obligatoria	Entornos virtuales e introducción a la simulación y los videojuegos	6	96
Formación específica		Didáctica y prácticas de la enseñanza	Anual	Obligatoria	Fundamentos de la educación / Poéticas tecnológicas y diseño interactivo / Taller de diseño de experiencias transmedia o Taller de diseño multimedial ⁵	6	192
Formación general		Historia de los medios y sistemas de comunicación contemporáneos	Anual	Obligatoria	Producción de textos / Lenguaje de los nuevos medios / Taller de diseño de experiencias transmedia	4	128

Total de horas del plan: 3136

1 A partir de la aprobación de este núcleo los estudiantes podrán elegir libremente el contenido curricular de cada uno de los núcleos subsiguientes, es decir podrán optar por: Técnicas y lenguaje sonoro o Técnicas y Lenguaje audiovisual o Fundamentos y aplicaciones de tecnología electrónica.

2 A partir de la aprobación de este núcleo los estudiantes podrán elegir libremente el contenido curricular de cada uno de los núcleos subsiguientes, es decir podrán optar por: Taller de diseño de narrativas multisensoriales o Taller de diseño multimedial.

3 La materia correlativa depende del recorrido por los núcleos proyectuales que realice cada estudiante, pueden ser Taller de diseño de experiencias transmedia o Taller de diseño multimedial en función de cuál cursó en tercer año. Lo importante es que debe tener aprobados 3 núcleos proyectuales completos.

4 La materia correlativa depende del recorrido por los núcleos de las tecnologías que realice cada estudiante, puede ser Técnicas de realización sonora o Técnicas de realización audiovisual o Fundamentos y aplicaciones de tecnología electrónica (en función de cuales cursó en el tercer y cuarto año). Lo importante es que debe tener aprobados 4 núcleos de tecnologías completos.

5 La materia correlativa depende del recorrido por los núcleos proyectuales que realice cada estudiante, puede ser Taller de diseño de experiencias transmedia o Taller de diseño multimedial (en función de cuál cursó en cuarto año). Lo importante es que debe tener aprobados los 4 núcleos proyectuales completos.