

PROGRAMA D'ESTUDIS SIMULTANIS DEL GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS I DEL GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

Acord del Consell de Govern de 13 d'abril del 2016

1. Introducció

L'Escola Superior Politècnica Tecnocampus (ESUPT), adscrita a la UPF, imparteix el Grau en Electrònica Industrial i Automàtica, el Grau en Enginyeria Mecànica, el Grau en Enginyeria Informàtica de Gestió i Sistemes d'Informació, el Grau en Mitjans Audiovisuals i el Grau en Disseny i Producció de Videojocs.

L'orientació professionalitzadora del TecnoCampus, on el centre universitari comparteix espai i sinergies amb un parc tecnològic i empresarial, es complementa amb la seva adscripció a la Universitat Pompeu Fabra.

El seu àmbit de coneixement incorpora les tecnologies audiovisuals, industrials, de la informació i la comunicació, del màrqueting i les comunitats digitals, fidel a una vocació de servei al progrés econòmic, tecnològic i científic del seu entorn.

Dins els perfils professionals dels graduats en Mitjans Audiovisuals es poden destacar tres grans camps:

- Perfil professional d'imatge
- Perfil professional en so
- Perfil professional en multimèdia

I dins dels perfils professionals dels graduats en Disseny i Producció de Videojocs es tracen tres grans línies:

- Perfil professional programador i desenvolupador de programari
- Perfil professional dissenyador artístic i modelador de videojocs
- Perfil professional de gestió d'un projecte de videojocs

Les sortides professionals en l'àmbit dels videojocs són diverses, doncs, des de la part més artística a la més tecnològica de programació, més pròpies d'informàtics o auditors de la qualitat dels jocs. Algunes possibilitats són: analista; programació; dissenyador/a i desenvolupador/a de programari de disseny; producció, disseny, modelatge i animació en 2D i 3D; guionista de jocs; auditor/a de la qualitat del joc; consultoria tecnològica; operador/a de xarxa i comunicacions; dissenyador/a de sistemes hàptics; dissenyador/a de sistemes de realitat augmentada; dissenyador de simuladors, etc.

La indústria dels videojocs està experimentant un gran creixement a nivell global i a nivell de Catalunya. En aquest sector, es preveu un augment de la demanda de professionals ben preparats. En el mateix Tecnocampus s'ubiquen una gran quantitat d'empreses dedicades a les aplicacions i els videojocs, als audiovisuals, o bé, a les dues vessants.

Alhora, cada vegada més els projectes d'audiovisuals requereixen equips pluridisciplinars que integrin professionals de diferents àmbits i que siguin capaços

d'interactuar entre ells. En aquest sentit, el programa d'estudis simultanis en Mitjans Audiovisuals i Disseny i Producció de Videojocs aporta una combinació potent i versatilitat de cara a la integració dins un equip de treball.

El Grau en Mitjans Audiovisuals i el Grau en Disseny i Producció de Videojocs comparteixen algunes assignatures de projectes, publicitat o màrqueting i empresa. Dels 240 ECTS de que consten els plans d'estudis de cadascuna de les dues titulacions, un mínim de 78 ECTS són compartits. Aquest programa d'estudis simultanis es pot cursar sense un gran sobre esforç per part de l'alumne en 5 anys a plena dedicació.

La demanda cada vegada més gran d'un perfil professional polivalent amb coneixements de programació, interacció i disseny de videojocs i al mateix temps amb capacitat per a crear i dissenyar els seus propis productes audiovisuals i mediàtics deixen entreveure que els estudiants d'aquesta doble titulació tindrien una inserció laboral ràpida i sol·licitada.

2. Nom del Programa

Programa d'estudis simultanis entre les titulacions de Grau en Mitjans Audiovisuals / Grau en Disseny i Producció de Videojocs.

3. Centre d'impartició

Escola Superior Politècnica Tecnocampus

4. Característiques Generals:

Total Crèdits a cursar: 346 ECTS

Nombre de cursos previstos: 5

Crèdits ECTS Matèries Bàsiques i Obligatòries : 306 ECTS

Crèdits Treball Final de Grau en Mitjans Audiovisuals i Grau en

Disseny i Producció de Videojocs: 20 ECTS + 20 ECTS

Crèdits compartits: 84 ECTS

5. Duració

5 anys

6. Programa d'estudis de la simultaneïtat

S'assenyalen en **negreta** les assignatures que corresponen al Pla d'Estudis de **Grau en Mitjans Audiovisuals** i en *cursiva* les assignatures del Pla d'Estudis del *Grau en Disseny i Producció de Videojocs*. Entre parèntesis, els ECTS de cada assignatura.

Primer curs (Total 60 ECTS)		
Primer trimestre : 20	Segon trimestre: 20	Tercer trimestre: 20
<i>Història i Indústria dels Videojocs (6)</i>	<i>Programació I (4)</i>	<i>Programació II (4)</i>
<i>Introducció a l'expressió</i>	<i>Introducció al disseny de</i>	<i>Psicologia de l'usuari (6)</i>

<i>artística (4)</i>	<i>jocs (4)</i>	
<i>Fonaments de programació (4)</i>	<i>Administració d'empreses (6)</i>	<i>Fonaments matemàtics dels videojocs (4)</i>
<i>Anglès (6)</i>	<i>Disseny gràfic (6)</i>	<i>Projecte de creació i desenvolupament de jocs I (6)</i>

Segon curs (Total 70 ECTS)		
Primer trimestre : 24	Segon trimestre: 24	Tercer trimestre: 22
<i>Disseny de jocs I (4)</i>	<i>Experiència d'usuari (4)</i>	<i>Disseny 3D II (4)</i>
<i>Programació en llenguatges interpretats (6)</i>	<i>Desenvolupament de jocs 2D (4)</i>	<i>Màrqueting (6)</i>
<i>Expressió artística i animació 2D (6)</i>	<i>Disseny 3D I (6)</i>	<i>Projecte de creació i desenvolupament de jocs II (8)</i>
Sistemes Audiovisuals (4)	<i>Models de negoci (monetització) (6)</i>	Equipaments i Tècniques fotogràfiques (4)
Sistemes multimèdia (4)	Il·luminació (4)	

Tercer curs (Total 70 ECTS)		
Primer trimestre : 26	Segon trimestre: 20	Tercer trimestre: 24
<i>Desenvolupament de jocs 3D (6)</i>	<i>Disseny de jocs II (6)</i>	<i>Disseny de nivells (4)</i>
<i>Animació 3D (6)</i>	<i>Motors de joc (6)</i>	<i>Assegurament de la qualitat i balanceig de jocs (4)</i>
<i>Producció de jocs (4)</i>	<i>Intel·ligència artificial (4)</i>	Guionatge Audiovisual (6)
Anàlisi Fílmica (6)	Creació Musical (4)	Tècniques de realització cinematogràfica (4)
Projectes fotogràfics (4)		Televisió (6)

Quart curs (Total 70 ECTS)		
Primer trimestre : 28	Segon trimestre: 20	Tercer trimestre: 22
<i>Narrativa (4)</i>	Tècniques de Càmera (4)	<i>Comunicació i presentació (4)</i>
<i>Anàlisi de dades (6)</i>	Periodisme i Nous Mitjans (6)	<i>Projecte de creació i desenvolupament de jocs III (8)</i>
<i>Empreses: estudi de casos (4)</i>	Producció Musical (4)	Postproducció d'Àudio (6)
<i>Anàlisi financer i comptable (6)</i>	Models Socials i Publicitat (6)	Edició de Vídeo (4)
<i>Disseny de música i so (4)</i>		
Àudio i Sonorització (4)		

Cinquè curs (Total 76 ECTS)		
Primer trimestre : 26	Segon trimestre: 24	Tercer trimestre: 26
Publicació Electrònica (4)	<i>Lideratge i gestió d'equips (4)</i>	Producció Comercial Audiovisual (6)
Realització Televisiva Contemporània (4)	TFG Mitjans Audiovisuals(20)	
Ràdio (6)	TFG Disseny i Producció de Videojocs (20)	
Postproducció de vídeo (6)		
<i>Emprenedoria i innovació (6)</i>		

TOTAL: 346 ECTS	GMA	GDIPV	TOTAL
Primer curs	0	60	60
Segon curs	16	54	70
Tercer curs	30	40	70
Quart curs	34	36	70
Cinquè curs	26 (+ 20 TFG)	10(+20 TFG)	76
Total	126	220	
Crèdits compartits		84	

7. Objectius:

Els Objectius de la doble titulació es defineixen a partir dels objectius dels dos Graus que la conformen.

Objectius del Grau en Mitjans Audiovisuals:

Formar professionals de la indústria audiovisual en la creació, gestió i realització de productes audiovisuals lineals i interactius per ser difososen entorns multiplataforma: directe, ràdio, TV, Internet, mitjans interactius...

Capacitar en l'ús de les tècniques, tecnologies i processos per a la producció de continguts audiovisuals, liderant o formant part d'equips multidisciplinars amb l'objectiu de crear, dissenyar, produir, realitzar, donar viabilitat econòmica i difondre productes audiovisuals destinats a la informació, l'oci i l'educació.

Capacitar en la planificació i organització dels recursos humans, espais, mitjans tècnics i instal·lacions per produir obres audiovisuals.

Objectius del Grau en Disseny i Producció de Videojocs:

L'objectiu general del títol de Grau en Aplicacions interactives i videojocs és preparar professionals capacitats per abordar les diferents fases i aspectes de què consta el desenvolupament d'un videojoc (programació, disseny del joc, disseny gràfic, monetització, etc).

Així mateix, i en paral·lel a aquests objectius generals, es posarà especial èmfasi perquè l'estudiant conegui i incorpori en la seva manera de procedir els principis i plans d'igualtat efectiva entre homes i dones, que estigui capacitada per a aplicar-los en el lloc de treball que ocupi i en els processos d'innovació i desenvolupament de les empreses; que prengui consciència dels principis d'igualtat d'oportunitats, no discriminació i accessibilitat universal de les persones amb discapacitat i procuri o influeixi perquè l'empresa on estigui sigui socialment responsable, donant fins i tot oportunitats innovadores per a facilitar-lo; que mostri una actitud integradora i respectuosa amb els principis i drets fonamentals de les persones, que promogui la igualtat i la cultura de la pau i sàpiga analitzar, reflexionar, argumentar lògicament i deliberar en termes ètics sobre les responsabilitats socials vinculades amb els coneixements adquirits.

El programa d'estudis simultanis de Grau en Mitjans Audiovisuals i Grau en Disseny i Producció de Videojocs facilita un perfil de professional polivalent molt entrenat i capacitada per actuar amb èxit en l'actual conjugació del món de la comunicació audiovisual amb el món de la indústria dels videojocs i les aplicacions interactives. El professional resultant d'aquesta doble titulació pot planificar continguts, crear continguts i difondre i promocionar continguts per les xarxes i pels mitjans convencionals amb un ample suport de pràctiques i coneixement darrere seu. És per tant, un perfil professional del nostre temps i amb un accent més potent a l'ajuntar els dos camps comunicatius, lúdics i formatius abans esmentats.

8. Competències

8.1. Competències Generals del Grau en Mitjans Audiovisuals

1. Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.
2. Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que se sol demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.
3. Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
4. Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
5. Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

8.2. Competències transversals del Grau en Mitjans Audiovisuals

- T1. Que els estudiants coneguin una tercera llengua, preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats en cada titulació.
- T2. Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles.

8.3. Competències específiques del Grau en Mitjans Audiovisuals

Que els estudiants tinguin la capacitat de:

1. Dissenyar i programar les interfícies gràfiques de portals web estàtics o dinàmics, d'aplicacions interactives i de videojocs seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat.
2. Idear, dissenyar, planificar i realitzar curtmetratges i videojocs d'animació 2D.
3. Editar i animar personatges i escenes 3D aplicant les tècniques i processos que condueixen a la producció de curtmetratges lineals d'animació i videojocs interactius.
4. Dissenyar, planificar, editar, programar i comercialitzar aplicacions multimèdia interactives.
5. Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment) atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en totes les seves components.
6. Dissenyar, planificar i realitzar amb multicàmera, en directe i en plató, d'acord amb totes les facetes del producte (tant en l'artística de disseny i continguts com en la tècnica).
7. Postproduir vídeo utilitzant les eines bàsiques pròpies dels programes d'edició audiovisual (titulació, retoc de color i exposició, velocitats, màscara, ...) i com inserir-les en el procés de muntatge afegint efectes especials digitals.
8. Dissenyar les necessitats d'il·luminació d'un espai en funció de les seves característiques i de l'objectiu final del producte a gravar, fotografia o vídeo.
9. Aplicar els principis mecànics, electrònics i digitals de la captació, amplificació i enregistrament del so per a la seva aplicació en les diferents plataformes: espectacles, ràdio, televisió, audiovisual i multimèdia. Postproduir l'àudio i afegir els efectes sonors d'una producció audiovisual.
10. Aplicar els processos, mètodes i tècniques per desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs.
11. Aplicar les regles musicals i els llenguatges per a la creació musical i l'enregistrament de so en la producció musical i la creació de música electrònica per al seu ús com bandes sonores en produccions audiovisuals.

12. Planificar estratègies empresarials relacionades amb els fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar i la indústria de l'entreteniment digital. Convertir idees en actes de forma creativa i innovadora.
13. Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'usen en productes sonors, audiovisuals, televisió i espectacles.
14. Adquirir els coneixements de la història, estètica, evolució i dinàmiques del cinema, televisió, ràdio, premsa, Internet i videojocs així com reconèixer l'estètica a través del visionat i anàlisi.
15. Dimensionar i gestionar els recursos humans, tècnics i econòmics necessaris per al desenvolupament d'un projecte audiovisual o multimèdia optimitzant temps, costos i qualitat.
16. Idear, dissenyar, planificar i realitzar una peça audiovisual publicitària des de la conceptualització del seu missatge, l'elaboració del guió, l'estratègia de comunicació i la seva difusió.
17. Redactar peces periodístiques de diferents gèneres amb els seus sistemes de titular i expressar-se correctament tant de forma escrita com oralment.
18. Analitzar les estructures, els continguts i els estils de la programació televisiva i radiofònica atenent les característiques tècniques de la seva realització. Idear, produir i realitzar programes per a la televisió i ràdio a la part tècnica: sala de realització o control de ràdio, respectivament.
19. Creació, administració i gestió d'empreses audiovisuals en la seva estructura industrial de producció, distribució i exhibició.

8.4. Competències generals del Grau en Disseny i Producció de Videojocs

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

8.5. Competències transversals associades al Grau en Disseny i Producció de Videojocs

- T1. Comunicar en un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i d'acord amb les necessitats que tindran els graduats i graduades.
- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a

desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

8.6. Competències específiques associades al Grau de Videojocs

- E1. Demostrar coneixements de la història dels videojocs i analitzar els videojocs referents amb arguments fonamentats en base a criteris d'avaluació contextualitzats en el marc històric i cultural.
- E2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- E3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- E4. Dissenyar un joc i la seva monetització, tenint en compte els diferents paràmetres i variables que regeixen el model de negoci del producte.
- E5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.
- E6. Desenvolupar videojocs en llenguatges de programació d'alt nivell en motors gràfics a partir de les especificacions.
- E7. Desenvolupar videojocs en llenguatges interpretats per a prototipar la jugabilitat, l'experiència d'usuari i el balanceig.
- E8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.
- E9. Dissenyar i desenvolupar curtsmetratges d'animació 2D.
- E10. Dissenyar i desenvolupar la modelització d'escenes i personatges 3D.
- E11. Dissenyar i desenvolupar l'animació 3D aplicant les tècniques i processos que condueixen a la producció de videojocs i curtsmetratges lineals d'animació.
- E12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
- E13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.
- E14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.
- E15. Dissenyar i planificar estratègies d'assegurament de la qualitat, test i anàlisi de dades de videojocs i productes interactius.

9. Correspondència entre els dos Plans d'Estudis

Es mostren a continuació els quadres d'equivalències i correspondències establertes entre els respectius Graus que formen la doble titulació.

Correspondència de la simultaneïtat amb el Grau en Mitjans Audiovisuals:

<i>Simultaneïtat</i>		<i>GMA</i>	
Nom de l'assignatura	Cr	Nom de l'assignatura	Cr
Història i Indústria dels Videojocs	6	Història dels audiovisuals i videojocs	6
Introducció a l'expressió artística	4	Llenguatge i expressió	6

Introducció al disseny de jocs	4	audiovisual	6
Narrativa	4	Guió interactiu	
Fonaments de programació	4	Fonaments de programació	4
Anglès	6	Anglès	6
Programació I	4	Producció i programació d'aplicacions interactives	4
Administració d'empreses	6	Economia i administració d'empreses	6
Disseny gràfic	6	Disseny gràfic	6
Programació II	4	Sense correspondència	
Psicologia de l'usuari	6	Optativa	6
Fonaments matemàtics dels videojocs	4	Sense correspondència	
Projecte de creació i desenvolupament de jocs I	6	Sense correspondència	
Disseny de jocs I	4	Sense correspondència	
Programació en llenguatges interpretats	6	Sense correspondència	
Expressió artística i animació 2D	6	Dibuix i animació 2D	6
Sistemes Audiovisuals	4	Sistemes audiovisuals	4
Sistemes multimèdia	4	Sistemes multimèdia	4
Experiència d'usuari	4	Sense correspondència	
Desenvolupament de jocs 2D	4	Sense correspondència	
Disseny 3D I	6	Disseny 3D	6
Models de negoci (monetització)	6	Optativa	4
Il·luminació	4	Il·luminació	4
Disseny 3D II	4	Optativa	4
Màrqueting	6	Optativa	6
Projecte de creació i desenvolupament de jocs II	8	Producció audiovisual	4
Equipaments i Tècniques fotogràfiques	4	Equipaments i Tècniques fotogràfiques	4
Desenvolupament de jocs 3D	6	Optativa	6
Animació 3D	6	Animació 3D	6
Producció de jocs	4	Sense correspondència	
Emprenedoria i innovació	6	Emprenedoria i innovació	6
Projectes Fotogràfics	4	Projectes Fotogràfics	4
Disseny de jocs II	6	Sense correspondència	
Motors de joc	6	Sense correspondència	
Intel·ligència artificial	4	Sense correspondència	
Creació Musical	4	Creació Musical	4
Disseny de nivells	4	Sense correspondència	
Assegurament de la qualitat i balanceig de jocs	4	Sense correspondència	
Guionatge Audiovisual	6	Guionatge Audiovisual	6
Tècniques de realització cinematogràfica	4	Tècniques de realització cinematogràfica	4
Televisió	6	Televisió	6

Anàlisi Fílmica	6	Anàlisi fílmica	6
Anàlisi de dades	6	Sense correspondència	
Empreses: estudi de casos	4	Gestió i direcció d'empreses	4
Anàlisi financer i comptable	6	Optativa	4
Disseny de música i so	4	Producció sonora	4
Àudio i Sonorització	4	Audio i Sonorització	4
Tècniques de Càmera	4	Tècniques de Càmera	4
Periodisme i Nous Mitjans	6	Periodisme i Nous Mitjans	6
Producció Musical	4	Producció Musical	4
Models Socials i Publicitat	6	Models Socials i Publicitat	6
Comunicació i presentació	4	Sense correspondència	
Projecte de creació i desenvolupament de jocs III	8	Gestió de Projectes	4
Postproducció d'Àudio	6	Postproducció d'Àudio	6
Edició de Vídeo	4	Edició de Vídeo	4
Publicació Electrònica	4	Publicació Electrònica	4
Realització Televisiva Contemporània	4	Realització Televisiva Contemporània	4
Ràdio	6	Ràdio	6
Postproducció de vídeo	6	Postproducció de vídeo	6
Lideratge i gestió d'equips	4	Sense correspondència	
Producció Comercial Audiovisual	6	Producció Comercial Audiovisual	6
TFG Mitjans Audiovisuals	20	Treball final de grau	20
TFG Disseny i Producció de Videojocs	20	Sense correspondència	
TOTAL	346		240

Correspondència de la simultaneïtat amb el Grau en Disseny i Producció de Videojocs:

<i>Simultaneïtat</i>		<i>Disseny i Producció de Videojocs</i>	
Nom de l'assignatura	Cr	Nom de l'assignatura	Cr
Història i Indústria dels Videojocs	6	Història i Indústria dels Videojocs	6
Introducció a l'expressió artística	4	Introducció a l'expressió artística	4
Fonaments de programació	4	Fonaments de programació	4
Anglès	6	Anglès	6
Programació I	4	Programació I	4
Introducció al disseny de jocs	4	Introducció al disseny de jocs	4
Administració d'empreses	6	Administració d'empreses	6
Disseny gràfic	6	Disseny gràfic	6
Programació II	4	Programació II	4
Psicologia de l'usuari	6	Psicologia de l'usuari	6
Fonaments matemàtics dels videojocs	4	Fonaments matemàtics dels videojocs	4
Projecte de creació i desenvolupament de jocs I	6	Projecte de creació i desenvolupament de jocs I	6
Disseny de jocs I	4	Disseny de jocs I	4
Programació en llenguatges interpretats	6	Programació en llenguatges	6

		interpretats	
Expressió artística i animació 2D	6	Expressió artística i animació 2D	6
Sistemes Audiovisuals	4	Optativa	4
Sistemes multimèdia	4	Optativa	4
Experiència d'usuari	4	Experiència d'usuari	4
Desenvolupament de jocs 2D	4	Desenvolupament de jocs 2D	4
Disseny 3D I	6	Disseny 3D I	6
Models de negoci (monetització)	6	Models de negoci (monetització)	6
Il·luminació	4	Sense correspondència	
Disseny 3D II	4	Disseny 3D II	4
Màrqueting	6	Màrqueting	6
Projecte de creació i desenvolupament de jocs II	8	Projecte de creació i desenvolupament de jocs II	8
Equipaments i Tècniques fotogràfiques	4	Sense correspondència	
Desenvolupament de jocs 3D	6	Desenvolupament de jocs 3D	6
Animació 3D	6	Animació 3D	6
Producció de jocs	4	Producció de jocs	4
Emprenedoria i innovació	6	Emprenedoria i innovació	6
Projectes fotogràfics	4	Sense correspondència	
Disseny de jocs II	6	Disseny de jocs II	6
Motors de joc	6	Motors de joc	6
Intel·ligència artificial	4	Intel·ligència artificial	4
Creació Musical	4	Sense correspondència	
Disseny de nivells	4	Disseny de nivells	4
Assegurament de la qualitat i balanceig de jocs	4	Assegurament de la qualitat i balanceig de jocs	4
Guionatge Audiovisual	6	Optativa	6
Tècniques de realització cinematogràfica	4	Sense correspondència	
Televisió	6	Sense correspondència	
Narrativa	4	Narrativa	4
Anàlisi Fílmica	6	Optativa	6
Anàlisi de dades	6	Anàlisi de dades	6
Empreses: estudi de casos	4	Empreses: estudi de casos	4
Anàlisi financer i comptable	6	Anàlisi financer i comptable	6
Disseny de música i so	4	Disseny de música i so	4
Àudio i Sonorització	4	Sense correspondència	
Tècniques de Càmera	4	Sense correspondència	
Periodisme i Nous Mitjans	6	Sense correspondència	
Producció Musical	4	Sense correspondència	
Models Socials i Publicitat	6	Sense correspondència	
Comunicació i presentació	4	Comunicació i presentació	4
Projecte de creació i desenvolupament de jocs III	8	Projecte de creació i desenvolupament de jocs III	8
Postproducció d'Àudio	6	Sense correspondència	

Edició de Vídeo	4	Sense correspondència	
Publicació Electrònica	4	Sense correspondència	
Realització Televisiva Contemporània	4	Sense correspondència	
Ràdio	6	Sense correspondència	
Postproducció de vídeo	6	Sense correspondència	
Lideratge i gestió d'equips	4	Lideratge i gestió d'equips	4
Producció Comercial Audiovisual	6	Sense correspondència	
TFG Mitjans Audiovisuals	20	Sense correspondència	
TFG Disseny i Producció de Videojocs	20	TFG Disseny i Producció de Videojocs	20
TOTAL	346		240

10. Calendari d'implantació

Aquest programa d'estudis simultanis s'inicia el curs 2016-2017.

11. Normes d'admissió, normes de matriculació i progressió en els estudis

L'accés a la primera titulació ha de seguir els procediments establerts per l'Oficina d'Orientació per a l'Accés a la Universitat. Per a participar en aquest Programa d'estudis simultanis, els estudiants hauran de sol·licitar l'accés al segon grau d'acord amb la normativa d'accés al Grau amb estudis universitaris iniciats (30 ECTS reconeguts).

Els estudiants admesos al Programa d'estudis simultanis estaran subjectes a les mateixes normes acadèmiques (matriculació, qualificació, etc.) establertes amb caràcter general per a qualsevol alumne de Grau de la Universitat Pompeu Fabra, sens perjudici que la matrícula es farà en funció de la planificació de les matèries que estan incloses a cadascun dels cursos d'aquest Programa i que segueixen una ordenació diferent a la de les dues titulacions que conformen el Programa.

No es preveu admetre estudiants a temps parcial degut a les característiques intensives del programa i a la seva ordenació acadèmica, que vetlla per a que els estudiants de cada promoció comparteixin grup de docència i avancin al ritme previst, sens perjudici que, en tot cas, les titulacions implicades en el programa de doble titulació sí que compten amb els mecanismes per a l'admissió d'estudiants a temps parcial en les places ofertes per cadascuna respectivament.

Als efectes de progressió en els estudis, els estudiants admesos al Programa de doble grau, per avançar a cursos posteriors, hauran d'obtenir el nombre de crèdits previst a la normativa, sempre d'acord amb els crèdits previstos en l'ordenació acadèmica d'aquest programa.

Així mateix, aquests estudiants estaran subjectes al règim de permanència de la UPF, comptabilitzant la xifra de crèdits prevista el primer any d'acord amb l'ordenació acadèmica d'aquest programa.

12. Preu de matrícula

Atès que es tracta de dues titulacions, l'estudiant haurà de fer efectius els imports íntegres corresponents a cada titulació, amb possibilitat de bonificació per reconeixement de crèdits. Atès que no es tracta de dos títols consecutius, no procedirà aplicar a la segona titulació el recàrrec establert en el Decret de preus universitaris per als segons estudis, sempre que no s'hagi sol·licitat cap dels títols acomplerts.