

## III. OTRAS DISPOSICIONES

## UNIVERSIDADES

**3037** *Resolución de 15 de febrero de 2018, de la Universidad Autónoma de Madrid, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de la Fundación para el Conocimiento Madri+d, así como la autorización de la Comunidad Autónoma de Madrid, y establecido el carácter oficial del Título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 19 de enero de 2018 (publicado en el BOE de 5 de febrero de 2018).

Este Rectorado, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley Orgánica 6/2001, de Universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, ha resuelto publicar el plan de estudios conducente a la obtención del título oficial de Graduado o Graduada en Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia, que quedará estructurado según consta en el anexo de esta Resolución.

Madrid, 15 de febrero de 2018.–El Rector, Rafael Garesse Alarcón.

## ANEXO

**Universidad Autónoma de Madrid. Plan de estudios conducente al título de Graduado en Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia (Rama Ciencias Sociales y Jurídicas)**

*5.1 Estructura de las enseñanzas*

Tabla 1. Distribución del plan de estudios en ECTS por tipo de materia

Tipo de materia	Créditos
Formación básica . . . . .	60
Obligatorias . . . . .	102
Optativas . . . . .	24
Prácticas externas . . . . .	42
Trabajo de fin de grado . . . . .	12
Total . . . . .	240

Tabla 2. Esquema del plan de estudios

Materia	Asignatura	Créditos ECTS	Carácter
<i>Primer curso</i>			
Lenguaje Transmedia.	Historia de las Tecnologías de la Información: de la Multimedia a la Transmedia.	6	Formación Básica.
Liderazgo Emprendedor e Innovación.	Liderazgo y Emprendimiento.	6	Formación Básica.
	Psicología y Procesos Creativos.	6	Formación Básica.
Aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés).	Lengua extranjera I (Inglés).	6	Formación Básica.
Antropología y Responsabilidad Social.	Antropología.	6	Formación Básica.
Gestión de Proyectos Transmedia.	Metodologías Ágiles de Gestión de Proyectos Transmedia.	6	Obligatoria.

Materia	Asignatura	Créditos ECTS	Carácter
Herramientas Transmedia.	Creación de la Experiencia Visual.	6	Obligatoria.
	Producción de la Narración Interactiva.	6	Obligatoria.
Diseño Transmedia.	Diseño de Juegos.	6	Obligatoria.
Experiencias Transmedia.	Inteligencia Artificial, Robótica y Big Data.	6	Obligatoria.
<i>Segundo curso</i>			
Gestión de Proyectos Transmedia.	Gestión de Proyectos Transmedia en las Organizaciones.	6	Formación Básica.
	Evaluación de Proyectos en las Organizaciones.	6	Formación Básica.
Comunicación Transmedia.	Marketing y Comunicación Digital.	6	Formación Básica.
Aprendizaje de Lengua Extranjera (Inglés).	Lengua Extranjera II (Inglés).	6	Formación Básica.
Experiencias Transmedia.	Educación y Transmedia.	6	Formación Básica.
	Gamificación.	6	Obligatoria.
Lenguaje Transmedia.	Diseño de Escenarios y Lenguaje Omnicanal.	6	Obligatoria.
	Narrativa Transmedia.	6	Obligatoria.
Herramientas Transmedia.	Integración de Herramientas Transmedia.	6	Obligatoria.
Diseño Transmedia.	Diseño de Interfaz y Experiencia de Usuario.	6	Obligatoria.
<i>Tercer curso</i>			
Herramientas Transmedia.	Tendencias Tecnológicas.	6	Obligatoria.
Liderazgo Emprendedor e Innovación.	Start-ups y Emprendimiento.	6	Obligatoria.
Comunicación Transmedia.	Dinamización y Experiencia de Cliente.	6	Obligatoria.
Experiencias Transmedia.	Realidad Virtual y Realidad Aumentada.	6	Obligatoria.
Diseño Transmedia.	Accesibilidad Universal y Diseño para Todos.	6	Obligatoria.
	Proyectos Web y Aplicaciones Móviles.	6	Obligatoria.
Antropología y Responsabilidad Social.	Personas, Organizaciones y Responsabilidad Social.	6	Obligatoria.
Practicum.	Practicum I.	18	Prácticas Externas.
<i>Cuarto curso</i>			
	Optativas.	24	Optativa.
Practicum.	Practicum II.	24	Prácticas Externas.
Trabajo de Fin de Grado.	Trabajo Fin de Grado.	12	Trabajo Fin de Grado.
<i>Optativas</i>			
Proyectos Editoriales.	La Gestión de Proyectos Editoriales.	6	Optativa.
	Diseño de Proyectos Editoriales.	6	Optativa.
	Herramientas para la Producción Editorial.	6	Optativa.
	Composición Digital e Integración Digital de Contenidos.	6	Optativa.
Proyectos Educativos.	La gestión de Proyectos Educativos.	6	Optativa.
	Diseño de Proyectos Educativos.	6	Optativa.
	Herramientas para la Producción de Procesos Educativos.	6	Optativa.
	Lengua Extranjera III (Inglés).	6	Optativa.
Diseño de Videojuegos y Gamificación.	Diseño y Usabilidad de Videojuegos.	6	Optativa.
	Diseño de Interfaces.	6	Optativa.
	Diseño de Acciones de Gamificación.	6	Optativa.
	Serious games.	6	Optativa.