

RAMA CONOCIMIENTO	ENSEÑANZA	DEDICACIÓN	CRÉDITOS	PLAZAS	CENTRO
Ingeniería y Arquitectura	presencial	tiempo completo / tiempo parcial	240 ECTS	95	Escuela Politécnica Superior

## OBJETIVOS GENERALES DEL TÍTULO

El título de grado en ingeniería multimedia proporcionaría una formación de calidad basada en el "aprendizaje en base a proyectos". Esta formación estaría enfocada a proporcionar a los/las alumnos/as habilidades para la construcción de sistemas digitales para la gestión de la información multimedia, proporcionar soporte técnico a proyectos multimedia del ámbito de la cultura, las telecomunicaciones, la enseñanza o la empresa y crear y dar soporte a los elementos técnicos involucrados en la creación de imagen y sonido relacionada con el "ocio digital".

## PERFILES PROFESIONALES

El ingeniero/a multimedia sería el profesional capaz de dirigir proyectos de desarrollo de productos multimedia dirigidos principalmente a dos sectores:

- 1.- El sector del ocio digital:** el sector del ocio digital vendría a ser definido por aquel tejido productivo creado en torno a la producción de videojuegos y todas sus derivaciones tales como los denominados "serious games" o las dedicadas al entrenamiento y/o formación. Además, el sector del ocio digital también comprendería la industria de producción de imagen sintética dedicada al cine, efectos especiales o televisión. El ingeniero/a multimedia dominaría las habilidades necesarias para analizar y especificar las necesidades de los profesionales creativos de estos sectores y convertirlas en productos y sistemas multimedia.
- 2.- El sector de la producción y difusión de contenidos digitales enriquecidos:** el ingeniero/a multimedia estaría capacitado para desarrollar productos relacionados con la creación, gestión y difusión de contenidos digitales de carácter enriquecido mediante las redes de telecomunicaciones. Así, el ingeniero/a multimedia tendría competencias en la creación de sistemas de gestión de contenidos para las bibliotecas digitales, la prensa digital y, en general, las nuevas formas de difusión de información sin olvidar las relacionadas con la formación a distancia utilizando las nuevas tecnologías.

### Profesiones para las que capacita:

- Ingeniero/a multimedia.
- Programador/a multimedia.
- Diseñador/a de redes multimedia.
- Diseñador/a de la web.
- Diseñador/a de interfaces hombre-máquina.
- Arquitecto/a de multimedia.
- Técnico/a de internet/intranet, audio, vídeo.
- Especialista en información de la web.
- Estratega de contenido de la web.
- Programador/a de contenido de la web.
- Productor/a de la web.
- Especialista creativo de la web.
- Especialista artístico de la web.
- Diseñador/a gráfico de la web.
- Diseñador/a de videojuegos.
- Técnico de efectos especiales digitales.

TIPO DE MATERIA	CRÉDITOS
Formación básica (FB)	60
Obligatorias (OB)	132
Optativas incluidas	36
Prácticas Externas (OP)	12
<b>Total créditos</b>	<b>240</b>

DISTRIBUCIÓN POR CURSOS

PRIMER CURSO		SEGUNDO CURSO		TERCER CURSO		CUARTO CURSO	
Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8
Fundamentos de la Física 6 ECTS	Fundamentos Computadores 6 ECTS	Sistemas Multimedia 6 ECTS	Sistemas Distribuidos 6 ECTS	Desarrollo de Aplicaciones Web 6 ECTS	Usabilidad y Accesibilidad 6 ECTS	Proyectos Multimedia 6 ECTS	Técnicas Avanzadas de Gráficos 6 ECTS
Programación I 6 ECTS	Matemáticas II 6 ECTS	Señales y Sistemas 6 ECTS	Diseño de Bases de Datos Multimedia 6 ECTS	Dispositivos e Infraestructuras para Sistemas Multimedia 6 ECTS	Imagen y Vídeo por Computador 6 ECTS	Trabajo Fin de Grado <sup>(1)</sup> 12 ECTS	
Fundamentos de Diseño Gráfico 6 ECTS	Estadística 6 ECTS	Sistemas Operativos 6 ECTS	Análisis y Especificación de Sistemas Multimedia 6 ECTS	Diseño de Sistemas Multimedia 6 ECTS	Fundamentos de los Videojuegos 6 ECTS	Asignatura Optativa de Itinerario <sup>(2)</sup> 6 ECTS	Asignatura Optativa de Itinerario <sup>(2)</sup> 6 ECTS
Matemáticas I 6 ECTS	Fundamentos de Bases de Datos 6 ECTS	Estructuración de Contenidos 6 ECTS	Modelado y Animación por Computador 6 ECTS	Gráficos por Computador 6 ECTS	Sonido y Música por Computador 6 ECTS	Asignatura Optativa de Itinerario <sup>(2)</sup> 6 ECTS	Asignatura Optativa de Itinerario <sup>(2)</sup> 6 ECTS
Administración de Empresas 6 ECTS	Programación II 6 ECTS	Estructura de Datos y Algoritmia 6 ECTS	Programación del Cliente Web 6 ECTS	Comprensión y Seguridad 6 ECTS	Gestión de Contenidos Multimedia 6 ECTS	Asignatura Optativa de Itinerario <sup>(2)</sup> 6 ECTS	Asignatura Optativa <sup>(2)</sup> 6 ECTS

<sup>(1)</sup> Previamente a la evaluación del Trabajo Fin de Grado, el estudiante debe acreditar las competencias en un idioma extranjero. Entre otras formas de acreditación, en la Universidad de Alicante se considera necesario superar como mínimo, el nivel B1 del Marco de Referencia Europeo para las lenguas modernas, que podrá ser elevado en el futuro.

<sup>(2)</sup> **Optatividad:** el alumnado deberá cursar 36 ECTS de créditos optativos, pudiendo configurarse con éstas dos itinerarios distintos (**I1: Creación y Entretenimiento digital. I2: Gestión de Contenidos**). Para obtener la mención de itinerario, el alumnado debe cursar al menos cuatro asignaturas (24 créditos) de asignaturas optativas del mismo itinerario. Dentro de los 36 créditos que corresponden a las asignaturas optativas que configuran los itinerarios, se prevé la posibilidad de que el/la alumno/a realice hasta 12 créditos de Inglés (Inglés I e Inglés II), o de Prácticas Externas (Prácticas Externas I y Prácticas Externas II).

ITINERARIO 1: CREACIÓN Y ENTRETENIMIENTO DIGITAL		ITINERARIO 2: GESTIÓN DE CONTENIDOS		PRÁCTICAS EXTERNAS ó INGLÉS	
Videojuegos I	6 ECTS	Sistemas de Difusión y Multimedia	6 ECTS	Prácticas Externas I	6 ECTS
Videojuegos II	6 ECTS	E-Learning	6 ECTS	Prácticas Externas II	6 ECTS
Técnicas para el Diseño Sonoro	6 ECTS	Servicios Multimedia Basados en Internet	6 ECTS	Inglés I	6 ECTS
Realidad Virtual	6 ECTS	Servicios Multimedia Avanzados	6 ECTS	Inglés II	6 ECTS
Postproducción Digital	6 ECTS	Negocio y Multimedia	6 ECTS		