

## DOBLE GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL + CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

### ¿POR QUÉ ESTE DOBLE GRADO?

Esta doble titulación atiende a la demanda específica de un sector estratégico de la industria del entretenimiento. La UFV propone una formación completa y específica en todo tipo de contenidos multimedia y un profundo conocimiento no solo de la narrativa tradicional sino también de las nuevas técnicas y formas de comunicación. Con los conocimientos que se adquieren en este doble grado, nuestros alumnos son capaces de crear todo tipo de narraciones interactivas y mundos virtuales complejos.

### ¿POR QUÉ EN LA UFV?

- Por la gran cantidad de horas prácticas que realizarás desde el primer día en nuestros platós de televisión, estudios de radio y salas de edición y montaje, laboratorio de desarrollo de videojuegos, salas de animación y estudio de fotografía.
- Por la formación extraacadémica que recibirás en el grupo de comunicación de la UFV, Mirada 21, que consta de una productora audiovisual, una televisión, una radio, un periódico y una agencia de publicidad.
- Porque acercamos la profesión a la universidad: organizamos constantemente seminarios, conferencias y viajes formativos a festivales de cine o a lugares fotográficos de interés con nuestra escuela Aula Fotográfica UFV.
- Por los profesores, muchos de ellos profesionales de reconocido prestigio en el ámbito de la comunicación y las productoras audiovisuales.
- Por los convenios internacionales que te permiten cursar un semestre o un curso completo en EE.UU., Latinoamérica, Europa o Corea.
- Por nuestra bolsa de empleo y prácticas obligatorias y voluntarias en productoras audiovisuales.

### Y PORQUE...

SOMOS LA UNIVERSIDAD MADRILEÑA CON MAYOR TASA DE EMPLEABILIDAD EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Fuente: Ministerio de Educación





# COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL + CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

## PRIMER CURSO

### ASIGNATURA

#### COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- Teoría de la Comunicación
- Lengua
- Narrativa Audiovisual y Guión Multimedia I
- Introducción a los Estudios Universitarios
- Habilidades y Competencias para el Liderazgo
- Historia de las Civilizaciones
- Análisis de la Imagen
- Teoría y Técnica de la Fotografía
- Tecnología Multimedia
- Fundamentos de la Realización Audiovisual

#### CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

- Fuentes Literarias y Audiovisuales en Videojuegos
- Comunicación en Comunidades Virtuales
- Fundamentos de la Programación Básica en Videojuegos
- Representación Conceptual

## SEGUNDO CURSO

### ASIGNATURA

#### COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- Inglés I
- Creatividad Audiovisual
- Narrativa Audiovisual y Guión Multimedia II
- Responsabilidad Social
- Edición y Postproducción Digital I
- Realización de Productos Audiovisuales I
- Técnicas de la Información Audiovisual
- Documentación Audiovisual

#### CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

- Historia del Juego
- Animación Interactiva
- Probabilidad y Lógica Aplicada
- Uso y Manejo de Editores y Motores Gráficos
- Técnicas de Pensamiento Creativo II
- Antropología Fundamental

## TERCER CURSO

### ASIGNATURA

#### COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- Edición y Postproducción Digital II
- Realización de Productos Audiovisuales II
- Taller Radiofónico
- Inglés II
- Historia de la Comunicación
- Historia de Occidente
- Ética y Deontología Profesional
- Movimientos Artísticos Contemporáneos
- Gestión y Desarrollo Web
- Programación y Formatos Audiovisuales
- Actividades Formativas Complementarias I

#### CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

- Teoría del Videojuego
- Infografía
- Introducción al Diseño 3D

## CUARTO CURSO

### ASIGNATURA

#### COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- Comunicación Audiovisual para las Organizaciones
- Formatos Audiovisuales
- Realización, Dirección y Producción de Eventos Audiovisuales
- Taller Multimedia
- Introducción a la Teología: El Hombre y la Cuestión de Dios
- Trabajo Fin de Grado
- Derecho de la Información Audiovisual
- Creación y Gestión de la Empresa Audiovisual
- Prácticas Externas
- Actividades Formativas Complementarias II

#### CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

- Planificación de Inteligencia Simulada para Personajes No Jugadores
- Sociología y Mercado del Videojuego en el Mundo
- Optativa II

## QUINTO CURSO

### ASIGNATURA

#### CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

- Emprendimiento y Promoción del Ocio Interactivo
- Gamificación y Uso del Videojuego en Entornos Empresariales
- Dirección de Proyectos
- Creación de Entornos y Avatares
- Optativa IV
- Creación de Prototipos en Presentaciones Comerciales
- Trabajo Fin de Grado