

## 4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

### Subapartados

4.1 Sistemas de información previa a la matriculación y procedimientos accesibles de acogida y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso para facilitar su incorporación a la universidad y a las enseñanzas

4.2 Requisitos de acceso y criterios de admisión. Condiciones o pruebas de acceso especiales (siempre autorizadas por la Administración competente).

4.3 Sistemas accesibles de apoyo y orientación de los estudiantes una vez matriculados

4.4 Transferencia y reconocimiento de créditos: sistema propuesto por la Universidad

4.5 Curso de adaptación para titulados

### 4.1 Sistemas de información previa a la matriculación y procedimientos de acogida y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso para facilitar su incorporación a la universidad y a las enseñanzas

De acuerdo con el artículo 14 del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, podrán acceder a estas enseñanzas oficiales de grado quienes reúnan los requisitos exigidos por la legislación vigente para el acceso a estudios universitarios y cumplan la normativa vigente por la que se regulan los procedimientos de selección para el ingreso en los centros universitarios.

Asimismo, el Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, regula las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado y los procedimientos de admisión a dichas enseñanzas en las universidades públicas españolas.

### Perfil de ingreso recomendado

En relación con el perfil de ingreso, las personas que vayan a comenzar los estudios de Graduado en ~~Creación Digital para el Entretenimiento Interactivo y Videojuegos~~ **Diseño y Desarrollo de Videojuegos** deberán tener un grado de desarrollo de las capacidades y habilidades que se describen a continuación, acordes con la etapa evolutiva y de desarrollo de la personalidad en la que se encuentran:

- Capacidad de trabajo, organización y gestión del tiempo, tanto en trabajo individual como en trabajo en equipo.
- Capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones.
- Capacidad de autoaprendizaje.
- Habilidades sociales.

Las personas que quieran estudiar el Graduado en ~~Creación Digital para el Entretenimiento Interactivo y Videojuegos~~ **Diseño y Desarrollo de Videojuegos** deberán ser personas con una orientación creativa tanto en lo que tiene que ver con el arte y la expresión gráfica, como con la conceptualización y el desarrollo o la programación de videojuegos.

También deberán estar altamente motivadas hacia el trabajo con herramientas informáticas software y recursos tecnológicos asociados.

### Sistemas de información previa a la matriculación

Los canales que se utilizan para informar a los potenciales estudiantes son:

Internet, a través del Web del CITM: <http://www.citm.upc.edu>, y de la WEB de la UPC creada con este objetivo: <http://upc.es/matricula/>

Por otra parte, se realizarán Jornadas de Puertas Abiertas, visitas temáticas a las instalaciones del centro; conferencias de divulgación tecnológica y de presentación de los estudios que se realizan en centros de secundaria; participación en Jornadas de Orientación y en Salones y Ferias de Enseñanza y en la serie de acciones de soporte a los trabajos de investigación de bachillerato, entre ellas la organización de becas para estudiar en el CITM concedidas a aquellos estudiantes de bachillerato que realicen su trabajo de investigación en colaboración con el CITM y muestren que disponen un óptimo nivel de desarrollo de las capacidades anteriormente citadas, y una elevada motivación en relación con los aspectos también citados anteriormente.

En las actividades de acogida, integradas en el proyecto de acogida de estudiantes de la UPC "La UPC te informa", se facilita información sobre el procedimiento de matrícula y sobre los servicios y oportunidades que ofrece la universidad, presencialmente o a través de Internet (<http://upc.es/matricula/> y <http://www.upc.edu/comunitat/estudiantat>)

En este plan de acogida se les instruye sobre cómo funciona la UPC, sus estudios, de cómo participar en los órganos de gobierno, cómo utilizar las nuevas tecnologías de la información para estudiar mejor, y los servicios de Biblioteca. En definitiva, conocen cuáles son sus derechos y deberes como estudiantes de la Universidad Politécnica de Catalunya, y los recursos que ésta pone a su disposición para su formación integral. También se entrega a cada estudiante material en soporte papel y digital con toda la información necesaria así como la carpeta institucional.

Igualmente, antes del inicio de curso, el estudiante dispondrá de toda la información académica suficiente para poder planificar su proceso de aprendizaje (guías docentes de las asignaturas, calendario de exámenes...). Toda esta información será pública a través de la Web del CITM.

Además, todas las personas que quieran estudiar el Graduado en ~~Creación Digital para el Entretenimiento Interactivo y Videojuegos~~ Diseño y Desarrollo de Videojuegos, durante el proceso previo a la matrícula podrán desarrollar una entrevista con un profesor o una profesora del CITM. En esta entrevista se aclarará cualquier duda sobre el plan de estudios y las normas o la dinámica de funcionamiento del centro. Este profesor o profesora, si la persona finalmente se matricula para cursar los estudios de Graduado en ~~Creación Digital para el Entretenimiento Interactivo y Videojuegos~~ Diseño y Desarrollo de Videojuegos, será su tutor o tutora.