

## 5.1. DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

Las *Directrices específicas para el diseño de Títulos Oficiales de Máster y de Doctor adaptados al Espacio Europeo de Educación Superior* aprobadas por el Consejo de Gobierno de la Universidad de Burgos (24/11/2008) establecen que el Título de Máster deberá tener un contenido lectivo de 60, 90 o 120 créditos ECTS. En el caso del Máster Universitario en *Comunicación y desarrollo multimedia*, el plan de estudios queda establecido en 60 créditos ECTS, distribuidos en un curso académico de dos semestres (30 créditos cada uno) y organizados de la siguiente manera:

Formación obligatoria: 40 créditos. Se concreta en cinco asignaturas (30 créditos en total), a impartir en el primer semestre, cuyo perfil instrumental y metodológico resulta fundamental para el alumnado, y en un Trabajo Fin de Máster (TFM) de 10 créditos.

Formación optativa: 20 créditos. Se distribuyen en 12 asignaturas de 4 créditos cada una, más la de Prácticas Externas (4 créditos). El alumnado debe elegir cinco en total, siendo al menos 3 de ellas de un mismo módulo y el resto de las optativas comunes (no pueden combinarse módulos).

Como se ha descrito, dentro de la formación optativa se incluye una asignatura de Prácticas Externas, con valor de 4 créditos. La realización de prácticas externas es opcional, por lo que el alumnado no deberá elegirla obligatoriamente para obtener el Título, aún siendo muy recomendable para completar su formación en orden a una dedicación profesional. En el caso de que el estudiante escoja esta optativa, debe tenerse en cuenta que los 4 créditos ECTS computan de la siguiente manera:

3,8 créditos ECTS (95 horas) = Actividad presencial en la institución o empresa elegida.

0,2 créditos ECTS (5 horas) = Informe del alumno/a sobre la realización de las prácticas

La estructura del plan de estudios parte, en primer lugar, de la división del año académico en dos semestres y, en segundo, de la agrupación de las enseñanzas en dos itinerarios que conducen a la obtención de dos especialidades distintas y constituidas a su vez por asignaturas. Hay dos especialidades, la primera denominada "Comunicación multimedia" y la segunda denominada "Desarrollo multimedia"

En las tablas siguientes figura de manera ordenada el conjunto de todas las actividades formativas y de investigación del Máster:

### 1<sup>er</sup> Semestre: Asignaturas básicas obligatorias de 6 ECTS = 30 ECTS

<b>Materias obligatorias</b>	<b>ECTS</b>
La Comunicación Multimedia y la Industria del Entretenimiento	6
Gestión de Proyectos Audiovisuales	6
Diseño Creativo	6
Desarrollo web	6
Narrativa TICs	6

### 2<sup>o</sup> Semestre: Optativas de 4 ECTS + Itinerarios + Obligatoria (TFM 10 ECTS)

Escoger 5 asignaturas en total (al menos 3 de uno de los itinerarios. No pueden mezclarse itinerarios).

<b>Materias optativas (comunes)</b>	<b>ECTS</b>
Prácticas Externas	4
Realización, Edición y Postproducción de Contenidos	4
Teoría y Técnica del Sonido y de los Efectos Especiales	4

### **ITINERARIO COMUNICACIÓN MULTIMEDIA**

<b>Materias optativas del itinerario</b>	<b>ECTS</b>
Tecnología del Audiovisual Digital	4
Publicidad 2.0	4
Creatividad Publicitaria	4
Ciberperiodismo	4
Documentación audiovisual y multimedia	4

### **ITINERARIO DESARROLLO MULTIMEDIA**

<b>Materias optativas del itinerario</b>	<b>ECTS</b>
Programación Avanzada Web	4
Desarrollo de Videojuegos	4
Desarrollo Aplicaciones Multiplataforma	4
Técnicas Avanzadas de Modelado 3D y Realidad Virtual	4
Técnicas Avanzadas de Animación por Ordenador	4
Trabajo Fin de Máster	10

## **5.2. ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.
Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante

## **5.3. METODOLOGÍAS DOCENTES (en su caso)**

Método Expositivo / Lección Magistral
Realización de actividades, ejercicios prácticos, talleres formativos, etc.
Plataforma Moodle

## **5.4. SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

Evaluación de los conocimientos y de las competencias demostradas en las actividades presenciales.
Evaluación de los conocimientos y de las competencias mostradas en la realización de trabajos y actividades prácticas individuales y de grupo
Prueba final opcional

## 5.5. MÓDULOS, MATERIAS, ASIGNATURAS

**INDICAR LOS MÓDULOS (en su caso), MATERIAS (en su caso) Y ASIGNATURAS DE QUE CONSTA EL PLAN:**

<b>ASIGNATURAS</b>
La Comunicación Multimedia y la Industria del Entretenimiento
Gestión de Proyectos Audiovisuales
Diseño Creativo
Desarrollo Web
Narrativa TICs
Trabajo Fin de Máster
Realización, Edición y Postproducción de Contenidos
Teoría y Técnica del Sonido y de los Efectos Especiales
Prácticas Externas
Tecnología del Audiovisual Digital
Publicidad 2.0
Creatividad Publicitaria
Ciberperiodismo
Documentación Audiovisual y Multimedia
Programación Avanzada Web
Desarrollo de Videojuegos
Desarrollo Aplicaciones Multiplataforma
Técnicas Avanzadas de Modelado 3D y Realidad Virtual
Técnicas Avanzadas de Animación por Ordenador

**CUMPLIMENTAR PARA CADA UNA DE LAS ASIGNATURAS:**

<b>ASIGNATURA:</b> La Comunicación Multimedia y la Industria del Entretenimiento	
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria
<b>Nº CRÉDITOS</b>	6
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	1º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Comunicación Multimedia - Desarrollo Multimedia
<b>DESCRIPTOR</b> La materia pretende que el alumnado adquiera conocimientos sobre el origen y desarrollo del lenguaje multimedia informativo y el papel de la interactividad en las narrativas hipertextuales y multimedia en los contextos informativos. Se estudiará el lenguaje multimedia y cómo escribir para dicho lenguaje multimedia; la generatividad, interactividad e instantaneidad así como las opciones de usuarios/as; las condiciones tecnológicas para el desarrollo de proyectos y la narrativa hipertextual y multimedia (sus orígenes, las lógicas computacionales aplicadas a la narrativa, modelos y formatos así como la convergencia mediática).	

<b>ASIGNATURA:</b> Gestión de Proyectos Audiovisuales	
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria
<b>Nº CRÉDITOS</b>	6
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	1º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Comunicación Multimedia - Desarrollo Multimedia
<b>DESCRIPTOR</b> Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en sus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), hasta su comercialización. Se estudiará la proyección, gestión, difusión y repercusión del proyecto audiovisual y de diseño; aspectos de la formalización del proyecto con el cliente (Briefing); análisis y funcionamiento de los diferentes canales de comunicación social; Marketing y medios de comunicación; Gestión de proyectos interdisciplinarios. Dirección artística de equipos de trabajo.	

<b>ASIGNATURA:</b> Diseño Creativo	
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria
<b>Nº CRÉDITOS</b>	6
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	1º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Comunicación Multimedia - Desarrollo Multimedia
<b>DESCRIPTOR</b> La asignatura propone una completa propuesta de análisis de las bases de la creatividad. Para ello se parte de una introducción teórico-práctica al diseño artístico orientado a la creatividad para, posteriormente analizar la teoría de la imagen y la composición. En una segunda etapa se utilizan los conceptos anteriormente presentados al diseño de personajes y la creación de storyboards. Finalmente se presentarán y utilizarán de forma práctica distintas herramientas de Diseño Creativo actuales de tipo software y sus periféricos hardware más apropiados.	

<b>ASIGNATURA:</b> Desarrollo Web	
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria
<b>Nº CRÉDITOS</b>	6
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	1º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Comunicación Multimedia - Desarrollo Multimedia

**DESCRIPTOR**

La asignatura propone un primer acercamiento a los conceptos fundamentales desde el punto de vista tecnológico de la Web: protocolos, lenguajes y herramientas. Se estudiará la estructura y funcionamiento de los servidores web, navegadores y plugins para el desarrollo web. Igualmente se analizará el diseño de interfaces web, de contenidos y estilos utilizando herramientas y técnicas actuales tales como HTML 5, CSS y JavaScript (u otras). Se orientara el diseño web al diseño responsive y al posicionamiento SEO/SEM de los contenidos web creados. Se presentará la analítica web que permite diagnosticar posicionamiento y usabilidad web. Se estudiará la integración de contenidos multimedia en páginas web y el uso y personalización de gestores de contenidos.

**ASIGNATURA:**

Narrativa TICs

**CARÁCTER**

Obligatoria

**Nº CRÉDITOS**

6

**SEMESTRE** (de 1º a 4º)

1º

**LENGUA/S DE IMPARTICIÓN**

Español

**ESPECIALIDAD (en su caso)**

- Comunicación Multimedia
- Desarrollo Multimedia

**DESCRIPTOR**

La asignatura proporciona una visión global de los procesos de desarrollo de ideas, escritura, narración y gestión de un proyecto cinematográfico, de entretenimiento y/o de ficción audiovisual. La idea como punto de partida hasta el desarrollo de presentación en formato dossier para la posible venta a productores o entidades del guion desarrollado. Se analizarán y desarrollarán todas las necesidades que un guion requiere para convertirse en una sólida herramienta de trabajo en el sector audiovisual. Se abordarán fases del trabajo como creación de formatos profesionales, personajes, diálogos, desarrollo de temas y tramas, análisis narrativo y conocimiento básico del guion como herramienta de la producción audiovisual.

**ASIGNATURA:**

Realización, Edición y Postproducción de Contenidos

**CARÁCTER**

Optativa

**Nº CRÉDITOS**

4

**SEMESTRE** (de 1º a 4º)

2º

**LENGUA/S DE IMPARTICIÓN**

Español

**ESPECIALIDAD (en su caso)**

- Comunicación Multimedia
- Desarrollo Multimedia

**DESCRIPTOR**

La asignatura propone un completa propuesta de conceptualización y análisis de los diversos elementos que entran en juego en la articulación y la forma final que adopta un proyecto audiovisual, persiguiendo capacitar tanto la adecuada comprensión analítica y teórica de la tarea de edición audiovisual, como la articulación y la aplicación efectiva de dicho conocimiento en la producción y la postproducción de proyectos originales de nueva creación. Se aprenderán teorías y conceptos de montaje en cine, televisión y otros productos audiovisuales, estructuras de guion para montaje, tipos de salas de montaje y postproducción, técnicas de edición en vídeo, equipos y materiales y formas de control de calidad en el montaje, edición y postproducción.

<b>ASIGNATURA:</b> Teoría y Técnica del Sonido y de los Efectos Especiales	
<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación Multimedia</li> <li>- Desarrollo Multimedia</li> </ul>
<b>DESCRIPTOR</b> El objetivo de la asignatura es proporcionar los conocimientos teóricos y prácticos que capaciten para diseñar el sonido de obras sonoras o audiovisual en sus distintas fases de producción y teniendo en cuenta las características de los diferentes formatos y soportes. Los conocimientos teóricos y técnicos impartidos engloban el montaje y preparación de la banda sonora; la dirección de equipos de operadores de sonido que intervienen en la grabación y el registro sonoro; la postproducción de audio y todas aquellas operaciones destinadas a integrar diálogos, música, efectos y sonidos con criterios estéticos que permitan dar orden y sentido narrativo a un determinado contenido.	

<b>ASIGNATURA:</b> Prácticas Externas	
<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación Multimedia</li> <li>- Desarrollo Multimedia</li> </ul>
<b>DESCRIPTOR</b> Las Prácticas Externas se definen como un conjunto integrado de prácticas a realizar en centros vinculados a la Universidad por convenios. El énfasis de las Prácticas Externas debe descansar en la formación práctica profesional. Las prácticas externas contribuyen a que el estudiante adquiera todas las competencias generales (metodológicas, sociales y participativas), además de las competencias profesionales específicas (saber hacer) que se trabajen en la empresa elegida, que puede ser periodística, radiofónica, televisiva, editora, de videoproducción, etc.	

<b>ASIGNATURA:</b> Tecnología del Audiovisual Digital	
<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación Multimedia</li> </ul>

**DESCRIPTOR**

Estudio y capacitación para la utilización de las tecnologías de la producción, edición y distribución de productos de carácter periodístico en todas las ventanas de difusión informativa. Análisis del uso de las distintas tecnologías propias de los medios en función de la especificidad de cada género informativo y de sus rutinas productivas. Estudios de las técnicas y procesos de materialización de la información en soportes y medios de comunicación. Tipologías y modelos de publicaciones. Variables tecnológicas y de lenguaje en prensa, radio, televisión e Internet.

**ASIGNATURA:**

Publicidad 2.0

<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Comunicación Multimedia

**DESCRIPTOR**

La asignatura ofrece un panorama de la disciplina publicitaria desarrollada en los principales medios y soportes interactivos. Se abordará la publicidad digital bajo el modelo 1.0 con el objetivo de comprender el papel mediador de la tecnología. A partir de ahí, se tratará la publicidad 2.0, un modelo de publicidad inédito anteriormente y que ha cambiado la forma de comunicación y relación entre personas y productos. Además de ver técnicas específicas de redes sociales, se conocerán los soportes que han modificado el formato publicitario (dispositivos móviles, táctiles...) y se abordará el Mobile Marketing.

**ASIGNATURA:**

Creatividad Publicitaria

<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Comunicación Multimedia

**DESCRIPTOR**

La asignatura supone la inmersión dentro del mundo de la creatividad publicitaria, desde la creación hasta la producción de una idea, conociendo sus fundamentos teóricos, técnicos, prácticos y estéticos. Se ofrecerá una visión detallada del proceso de creación de una idea publicitaria y de todos los factores necesarios para hacerla realidad. También se estudiará a los profesionales, las dinámicas de trabajo y el vocabulario que tienen un papel destacado en todo ello. A grandes rasgos, se aprenderá cómo se desarrolla el proceso de creación en publicidad, desde el sistema tradicional a las nuevas posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías de la información.

<b>ASIGNATURA:</b> Ciberperiodismo	
<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Comunicación Multimedia
<b>DESCRIPTOR</b> Esta asignatura define las características fundamentales del perfil profesional en el arte de la redacción digital, la creación de contenidos multimedia y la definición de estrategias para diseñar el nuevo medio que demandan las empresas de comunicación. En esta asignatura, se analiza el Periodismo 2.0 como el nuevo estadio de las empresas de medios que buscan nuevos modelos de negocio o nuevas formas de hacer periodismo. Se debate sobre el avance de los modelos de información del tipo Google News o Yahoo News, clasificados como agregadores de noticias. Se analizará también, el proceso evolutivo que ha seguido la prensa digital en los últimos quince años hasta llegar al marco actual.	

<b>ASIGNATURA:</b> Documentación Audiovisual y Multimedia	
<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Comunicación Multimedia
<b>DESCRIPTOR</b> Esta asignatura ofrece una panorámica sobre la documentación multimedia (también llamada audiovisual) y sobre los nuevos retos que se plantea esta disciplina en el mundo digital. Se hace un recorrido por los orígenes e historia de la documentación digital con especial referencia a conceptos como patrimonio, archivo o preservación en función de los soportes. Se ofrecerá una selección de fuentes y recursos según ámbitos de aplicación y se profundizará en el papel de la documentación en la creación de contenidos multimedia. Se conocerán los principales gestores multimedia y, finalmente, se trabajará el análisis documental (herramientas, recuperación, etc.).	

<b>ASIGNATURA:</b> Programación Avanzada Web	
<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Desarrollo Multimedia



**DESCRIPTOR**

La asignatura propone un acercamiento teórico-práctico a conceptos de programación web actuales. Se estudiará la interacción con servicios avanzados, servicios web y bases de datos.

**ASIGNATURA:**

Desarrollo de Videojuegos

<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Desarrollo Multimedia

**DESCRIPTOR**

La asignatura propone un acercamiento teórico-práctico a los motores gráficos y de física junto con la integración en los mismos de contenidos multimedia. Se presentarán las técnicas básicas de inteligencia artificial aplicables a avatares y personajes no jugadores y entornos de videojuegos. Se introducirá el diseño y programación de juegos para dispositivos portables. Finalmente se realizará una introducción al prototipado rápido y su uso en el diseño de videojuegos (personajes y entornos).

**ASIGNATURA:**

Desarrollo Aplicaciones Multiplataforma

<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Desarrollo Multimedia

**DESCRIPTOR**

Diseño de interfaces de usuario. Psicología en el diseño. Prototipado y experiencia de usuario. Análisis de requisitos. Desarrollo y testing de aplicaciones. Publicación de aplicaciones. Comparativa y estudio de mercado de aplicaciones.

**ASIGNATURA:**

Técnicas Avanzadas de Modelado 3D y Realidad Virtual

<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Desarrollo Multimedia

**DESCRIPTOR**

La asignatura propone un acercamiento teórico-práctico al modelado orgánico (personajes complejos basados en sólidos con deformaciones elásticas). Se estudiarán las técnicas fundamentales de rigging y skinning de personajes así como los puntos críticos de los mismos y las mejores estrategias para evitar deformaciones incorrectas de la malla 3D. Se hará especial hincapié en la optimización poligonal de los modelos 3D para su integración en motores de videojuegos. Se presentarán de forma crítica y comparativa distintos motores de renderizado y motores de juegos. Finalmente se realizará la integración práctica de modelos 3D en entornos virtuales.

**ASIGNATURA:**

Técnicas Avanzadas de Animación por Ordenador

<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>Nº CRÉDITOS</b>	4
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Desarrollo Multimedia

**DESCRIPTOR**

La asignatura propone un acercamiento teórico-práctico a la animación de personajes creados por ordenador. Se estudiarán las animaciones más complejas y las técnicas más apropiadas para las mismas, entre las que se encuentran la animación facial de personajes, la animación de articulaciones y la animación de partículas. Se presentarán las técnicas de cinemáticas directas e inversas y se estudiarán de forma práctica su utilización en casos reales. Finalmente se realizara una introducción teórico-práctica a la animación de multitudes y a la captura de movimiento, analizando los medios software y hardware existentes y necesarios en la actualidad para estas tareas.

**ASIGNATURA:**

Trabajo Fin de Máster

<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria
<b>Nº CRÉDITOS</b>	10
<b>SEMESTRE</b> (de 1º a 4º)	2º
<b>LENGUA/S DE IMPARTICIÓN</b>	Español
<b>ESPECIALIDAD (en su caso)</b>	- Comunicación Multimedia - Desarrollo Multimedia

**DESCRIPTOR**

El Trabajo Fin de Máster será individual y estará orientado a la evaluación de las competencias asociadas al Máster. Deberá tener un carácter original, estar enmarcado en las líneas de investigación que cada año sean propuestas por el profesorado y, utilizando las fuentes documentales correspondientes y conocido el estado de la cuestión, concluir aportando una tesis científicamente fundamentada o un producto completamente elaborado. Cabe la posibilidad de que aborde aspectos teóricos, prácticos o técnicos que requieran la elaboración de materiales complementarios. La estructura del Trabajo Fin de Máster será coherente con el tema a investigar o el producto a desarrollar. En consecuencia, el Trabajo Fin de Máster deberá centrarse en la línea de investigación escogida.

Según la RESOLUCIÓN de 3 de abril de 2014, de la Secretaría General de la Universidad de Burgos, por la que se ordena la publicación del Acuerdo del Consejo de Gobierno de la Universidad de Burgos, celebrado el 28 de marzo de 2014, sobre la matrícula y calificación de Trabajos Fin de Grado y Trabajos Fin de Máster:

- Se establecen dos periodos de matrícula de los Trabajos Fin de Máster en cada año académico: el primero de ellos coincidirá con el plazo oficial de matrícula para todos los estudiantes y el segundo será establecido por el Centro al principio del segundo semestre.
- Una vez matriculado un estudiante en un Trabajo Fin de Máster, obtendrá el derecho a ser calificado en dicho Trabajo a todos los efectos.
- Para que un estudiante pueda matricularse en el Trabajo Fin de Máster no es necesario que haya superado un mínimo de créditos.
- Los periodos anuales de evaluación de los Trabajos Fin de Máster sean fijados por los Centros. Éstos podrán establecerlos cuantas veces consideren conveniente en cualquier momento del período lectivo.
- La calificación de Trabajo Fin de Máster se realice tras su defensa en acto público o por el procedimiento alternativo que establezca el Centro. En cualquier caso, la calificación deberá emitirla un Tribunal nombrado al efecto y compuesto, al menos, por tres profesores con docencia en el Título correspondiente.

<http://www.ubu.es/contenedor-vicepresidencia-y-calidad/vicepresidencia-de-ordenacion-academica-y-calidad/normativa-de-ordenacion-academica-y-calidad/normativa-propia-de-la-universidad-de-6>

#### ASIGNATURAS OBLIGATORIAS

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los relacionados con las competencias básicas, generales, transversales y específicas.

#### ASIGNATURAS

Materias obligatorias	ECTS
Trabajo Fin de Máster .....	10

#### OBSERVACIONES (en su caso)

El alumnado de cualquiera de los dos itinerarios que conducen a las dos especialidades de las que se compone el Máster debe cursar esta asignatura (10 ECTS).

#### COMPETENCIAS (indicar los códigos)

##### BÁSICAS Y GENERALES

CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CG09, CG10

##### TRANSVERSALES (en su caso)

CT01, CT02, CT03, CT04, CT05

##### ESPECÍFICAS

Estarán supeditadas a la línea de investigación elegida.

<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
- Tutorías individualizadas y grupales = 0,2 créditos ECTS.		
- Elaboración y defensa del trabajo = 9,6 créditos ECTS.		
- Defensa del Trabajo Fin de Máster= 0,04 créditos ECTS.		
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>Nº HORAS</b>	<b>% PRESENCIALIDAD</b>
-Tutorías individualizadas y grupales	5	100%
-Elaboración del Trabajo Fin de Máster	244	0%
- Defensa del Trabajo Fin de Máster	1	100%
<b>METODOLOGÍAS DOCENTES (en su caso)</b>		
<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
El tutor/a evaluará aspectos del trabajo relacionados con la asistencia regular a tutorías, cumplimiento de plazos de entrega, presentación formal, calidad del contenido.	10%	40%
El Trabajo Fin de Máster será defendido en una sesión pública ante una comisión evaluadora formada por tres profesores/as, ninguno de ellos tutor/a del alumno durante el proceso de elaboración del trabajo. La Comisión de Titulación elegirá cada año los tribunales encargados de evaluar el Trabajo Fin de Máster, en función de los trabajos presentados y teniendo en cuenta la especialidad o línea de investigación del Trabajo Fin de Máster.	10%	60%

**CUMPLIMENTAR PARA CADA MÓDULO:**

<b>ASIGNATURAS OBLIGATORIAS</b>	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	
Los relacionados con las competencias básicas, generales, transversales y específicas.	
<b>ASIGNATURAS</b>	
<b>Materias obligatorias</b>	<b>ECTS</b>
La Comunicación Multimedia y la Industria del Entretenimiento.....	6
Gestión de Proyectos Audiovisuales.....	6
Diseño Creativo.....	6
Desarrollo Web.....	6
Narrativa TICs.....	6

<b>OBSERVACIONES (en su caso)</b>		
El alumnado de cualquiera de los dos itinerarios que conducen a las dos especialidades de las que se compone el Máster debe cursar la totalidad de estas asignaturas (30 ECTS)		
<b>COMPETENCIAS (indicar los códigos)</b>		
<b>BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CG09, CG10		
<b>TRANSVERSALES (en su caso)</b>		
CT01, CT02, CT03, CT04, CT05		
<b>ESPECÍFICAS</b>		
CE01, CE02, CE03, CE04, CE05, CE06, CE07, CE08, CE09, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15		
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
Con el fin de adaptar el método docente a la adquisición de las competencias previstas por parte del alumnado, orientadas fundamentalmente a la formación avanzada, se pretende reducir las actividades de carácter presencial al máximo posible en todas las asignaturas. De acuerdo con el <i>Plan de Organización Docente de los Títulos Oficiales de Grado y de Máster en la Universidad de Burgos</i> , la carga de trabajo del estudiante equivale a 9 horas presenciales por cada crédito ECTS, sobre un total de 25 horas. En consecuencia, se reducen las clases teóricas tradicionales y se potencian al máximo las de carácter más práctico, que exigen la participación activa de los alumnos.		
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>Nº HORAS</b>	<b>% PRESENCIALIDAD</b>
Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	42	100%
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	14	100%
Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante	94	0%
<b>METODOLOGÍAS DOCENTES (en su caso)</b>		
Clases magistrales, seguidas de ejercicios de reflexión o análisis crítico sobre los conceptos tratados y su puesta en práctica aplicado al análisis del objeto de estudios, y trabajos realizados por el alumnado a partir de la orientación del profesor/a que imparte la asignatura. Las prácticas consistirán en la habilidad y manejo de herramientas que ayuden a configurar los elementos y unidades propios de las materias.		

<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Evaluación de los conocimientos y de las competencias demostradas en las actividades presenciales.	10%	40%
Evaluación de los conocimientos y las competencias demostradas en la realización de trabajos y actividades prácticas (individuales y de grupo).	10%	40%
Prueba final (opcional)	10%	40%

<b>ASIGNATURAS OPTATIVAS COMUNES</b>	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	
Los relacionados con las competencias básicas, generales, transversales y específicas	
<b>ASIGNATURAS</b>	
<b>Materias optativas comunes</b>	<b>ECTS</b>
Prácticas Externas.....	4
Realización, Edición y Postproducción de Contenidos.....	4
Teoría y Técnica del Sonido y de los Efectos Especiales.....	4
<b>OBSERVACIONES (en su caso)</b>	
El alumnado puede elegir un máximo de dos asignaturas de entre éstas puesto que el resto de optativas (tres más) necesariamente deben ser de uno de los dos itinerarios que conducen a una de las dos especialidades disponibles. No se necesitará elegir ninguna de estas asignaturas si se opta por las cinco asignaturas específicas de uno de los dos itinerarios (no es posible mezclarlos).	
<b>COMPETENCIAS (indicar los códigos)</b>	
<b>BÁSICAS Y GENERALES</b>	
CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CG09, CG10	
<b>TRANSVERSALES (en su caso)</b>	
CT01, CT02, CT03, CT04, CT05	
<b>ESPECÍFICAS</b>	
CE01, CE02, CE03, CE04, CE05, CE06, CE07, CE08, CE09, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15	
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	
Con el fin de adaptar el método docente a la adquisición de las competencias previstas por parte del alumnado, orientadas fundamentalmente a la formación avanzada, se pretende reducir las actividades de carácter presencial al máximo posible en todas las asignaturas. De acuerdo con el <i>Plan de Organización Docente de los Títulos Oficiales de Grado y de Máster en la Universidad de Burgos</i> , la carga de trabajo del estudiante equivale a 9 horas presenciales por cada crédito ECTS, sobre un total de 25 horas. En consecuencia, se reducen las clases teóricas tradicionales y se potencian al máximo las de carácter más práctico, que exigen la participación activa de los alumnos.	

<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>Nº HORAS</b>	<b>% PRESENCIALIDAD</b>
Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	28	100%
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	10	100%
Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante	62	0%

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES (en su caso)**

Clases magistrales, seguidas de ejercicios de reflexión o análisis crítico sobre los conceptos tratados y su puesta en práctica aplicado al análisis del objeto de estudios, y trabajos realizados por el alumnado a partir de la orientación del profesor/a que imparte la asignatura.  
Las prácticas consistirán en la habilidad y manejo de herramientas que ayuden a configurar los elementos y unidades propios de las materias.

#### **SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Evaluación de los conocimientos y de las competencias demostradas en las actividades presenciales.	10%	40%
Evaluación de los conocimientos y las competencias demostradas en la realización de trabajos y actividades prácticas (individuales y de grupo).	10%	40%
Prueba final (opcional)	10%	40%

#### **ITINERARIO (ESPECIALIDAD) COMUNICACIÓN MULTIMEDIA**

##### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Los relacionados con las competencias básicas, generales, transversales y específicas

##### **ASIGNATURAS**

<b>Materias optativas del itinerario</b>	<b>ECTS</b>
Tecnología del Audiovisual Digital.....	4
Publicidad 2.0.....	4
Creatividad Publicitaria.....	4
Ciberperiodismo.....	4
Documentación Audiovisual y Multimedia.....	4

##### **OBSERVACIONES (en su caso)**

El alumnado debe escoger al menos 3 asignaturas optativas del módulo, que complementará (hasta 5) con otras dos asignaturas optativas generales (no de otro módulo).

<b>COMPETENCIAS</b> (indicar los códigos)		
<b>BÁSICAS Y GENERALES</b>		
CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CG09, CG10		
<b>TRANSVERSALES (en su caso)</b>		
CT01, CT02, CT03, CT04, CT05		
<b>ESPECÍFICAS</b>		
CE01, CE02, CE03, CE04, CE05, CE06, CE07, CE08, CE09, CE10		
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
Con el fin de adaptar el método docente a la adquisición de las competencias previstas por parte del alumnado, orientadas fundamentalmente a la formación avanzada, se pretende reducir las actividades de carácter presencial al máximo posible en todas las asignaturas. De acuerdo con el <i>Plan de Organización Docente de los Títulos Oficiales de Grado y de Máster en la Universidad de Burgos</i> , la carga de trabajo del estudiante equivale a 9 horas presenciales por cada crédito ECTS, sobre un total de 25 horas. En consecuencia, se reducen las clases teóricas tradicionales y se potencian al máximo las de carácter más práctico, que exigen la participación activa de los alumnos.		
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>Nº HORAS</b>	<b>% PRESENCIALIDAD</b>
Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	28	100%
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	10	100%
Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante	62	0%
<b>METODOLOGÍAS DOCENTES (en su caso)</b>		
Clases magistrales, seguidas de ejercicios de reflexión o análisis crítico sobre los conceptos tratados y su puesta en práctica aplicado al análisis del objeto de estudios, y trabajos realizados por el alumnado a partir de la orientación del profesor/a que imparte la asignatura. Las prácticas consistirán en la habilidad y manejo de herramientas que ayuden a configurar los elementos y unidades propios de las materias.		
<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Evaluación de los conocimientos y de las competencias demostradas en las actividades presenciales.	10%	40%
Evaluación de los conocimientos y las competencias demostradas en la realización de trabajos y actividades prácticas (individuales y de grupo).	10%	40%
Prueba final (opcional)	10%	40%



**ITINERARIO (ESPECIALIDAD) DESARROLLO MULTIMEDIA****RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Los relacionados con las competencias básicas, generales, transversales y específicas.

**ASIGNATURAS**

<b>Materias optativas del itinerario</b>	<b>ECTS</b>
Programación Avanzada Web.....	4
Desarrollo de Videojuegos.....	4
Desarrollo Aplicaciones Multiplataforma.....	4
Técnicas Avanzadas de Modelado 3D y Realidad Virtual.....	4
Técnicas Avanzadas de Animación por Ordenador.....	4

**OBSERVACIONES (en su caso)**

El alumnado debe escoger al menos 3 asignaturas optativas del módulo, que complementará (hasta 5) con otras dos asignaturas optativas generales (no de otro módulo).

**COMPETENCIAS (indicar los códigos)****BÁSICAS Y GENERALES**

CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CG09, CG10

**TRANSVERSALES (en su caso)**

CT01, CT02, CT03, CT04, CT05

**ESPECÍFICAS**

CE01, CE02, CE03, CE07, CE09, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Con el fin de adaptar el método docente a la adquisición de las competencias previstas por parte del alumnado, orientadas fundamentalmente a la formación avanzada, se pretende reducir las actividades de carácter presencial al máximo posible en todas las asignaturas. De acuerdo con el *Plan de Organización Docente de los Títulos Oficiales de Grado y de Máster en la Universidad de Burgos*, la carga de trabajo del estudiante equivale a 9 horas presenciales por cada crédito ECTS, sobre un total de 25 horas. En consecuencia, se reducen las clases teóricas tradicionales y se potencian al máximo las de carácter más práctico, que exigen la participación activa de los alumnos.

<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>Nº HORAS</b>	<b>% PRESENCIALIDAD</b>
Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	28	100%
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	10	100%
Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante	62	0%

**METODOLOGÍAS DOCENTES (en su caso)**

Clases magistrales, seguidas de ejercicios de reflexión o análisis crítico sobre los conceptos tratados y su puesta en práctica aplicado al análisis del objeto de estudios, y trabajos realizados por el alumnado a partir de la orientación del profesor/a que imparte la asignatura.

Las prácticas consistirán en la habilidad y manejo de herramientas que ayuden a configurar los elementos y unidades propios de las materias.

**SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

<b>SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Evaluación de los conocimientos y de las competencias demostradas en las actividades presenciales.	10%	40%
Evaluación de los conocimientos y las competencias demostradas en la realización de trabajos y actividades prácticas (individuales y de grupo).	10%	40%
Prueba final (opcional)	10%	40%