
5.1. Estructura de las enseñanzas

El grado en Creación y Desarrollo de Videojuegos se divide en 12 trimestres con una carga lectiva de 60 créditos por año académico. La formación se organiza en 3 trimestres lectivos, en cada uno de los cuales se imparten en general 3 o 4 materias, una de cada hilo vertical.

Resumen de las materias que constituyen la propuesta en un título de grado y su distribución en créditos.

Tipo de Materia Créditos	CRÉDITOS
Formación básica	60
Obligatorias (excepto Prácticas y Trabajo Fin de Grado)	132
Optativas	30
Prácticas externas	6
Trabajo fin de Grado	12
TOTAL	240

La planificación del plan de estudios para la obtención del Grado en Creación y Desarrollo de Videojuegos sigue las directrices propias de este título (Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre), los criterios base del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

Si el Grado contempla menciones explicarlo un poco en este apartado. Por ejemplo:

En el primer año académico de la titulación de grado, los alumnos adquieren los conocimientos básicos de la creación y desarrollo de videojuegos, en materias tales como diseño vectorial, dibujo Artístico, bases de la programación, redes y Entornos Multijugador, diseño digital, tecnología del videojuego y diseño de escenarios virtuales; Como de la historia de los videojuegos: evolución y perspectiva histórica, que permiten al estudiante la adquisición de unos conocimientos específicos en la creación y desarrollo histórico de los videojuegos.

En el segundo año académico se profundiza conocimientos adquiridos que fomentan el proceso creación de videojuegos, la animación, y la profundización en el conocimiento de los procesos de diseño de los productos interactivos, e iniciando el camino a la práctica profesional así como en la ética y legislación profesional.

En el tercer año académico, el alumno poseerá la capacidad profesional para desenvolverse en el mundo laboral como creador y desarrollador de videojuegos a través de las especializaciones u optatividad, y se fomenta los conocimientos de sonido, niveles de dificultad, e inteligencia artificial.

En el último año académico, las materias propuestas fomentan la capacidad de desarrollo y realización de proyectos propios de videojuegos (profesionales, creativos, interactivos) tanto individualmente como trabajando en equipo, además de asentar los conocimientos avanzados específicos a través de las optativas.



A lo largo de todos los años académicos, el alumnos cursarán asignaturas de talleres (taller de creatividad y taller de práctica profesional), asimismo deberán desarrollar un Trabajo Fin de Grado como muestra de los conocimientos adquiridos a lo largo del Grado. Todas las materias fomentan el conocimiento en los alumnos sobre los procesos de creación y desarrollo de videojuegos siempre tutorizados por el claustro de profesores y profesionales del sector. El objetivo principal de dichas materias es que cada año académico el estudiante avance en sus conocimientos sobre los videojuegos al mismo tiempo que mejora sus competencias académicas y profesionales.

Además, capacitaremos al alumno en diversas ramas que más demanda el mercado laboral en estos últimos años, como puede ser el desarrollo de productos interactivos educativos, videojuegos en web y dispositivos móviles, videojuegos en las principales plataformas comerciales del sector, asimismo en la creación de narrativas complejas y animación avanzada. El estudiante podrá optar en cada trimestre las asignaturas ~~de la mención e menciones~~ **optativas** que el alumno que quiera realizar. Para ello, se proponen cinco asignaturas en el tercer y cuarto curso académico, ~~de las cuales pueden escoger materias para obtener la mención,~~ de manera que no perdamos esa formación generalista a lo largo del proceso de formación del egresado, ~~consiguiendo la mención en una de las cuatro áreas de mención que se postulan en esta memoria.~~

~~Una primera mención es MENCIÓN EN ENTORNOS WEB Y DISPOSITIVOS MÓVILES.~~

~~Una segunda mención es MENCIÓN EN ANIMACIÓN Y NARRATIVA.~~

~~Una tercera mención es MENCIÓN EN ENTORNOS EDUCATIVOS.~~

~~Una cuarta mención es MENCIÓN EN PLATAFORMAS DE SOBREMESA.~~

El Trabajo fin de Grado, de carácter obligatorio y al cual atribuimos 12 ECTS, constituirá la culminación académica del estudiante a través de la realización de un proyecto con un carácter netamente integrador de todos los conocimientos adquiridos, bajo la supervisión y dirección de los profesores/as y tutores/as implicados en el seguimiento de cada uno de los estudiantes.

Todas las materias que componen el grado están agrupadas en módulos. Cada módulo contiene por tanto una serie de materias básicas, obligatorias u optativas de una misma área de conocimiento y que mantienen entre ellas una afinidad metodológica y continuidad formativa. Aquellos alumnos que no cursen todas las asignaturas optativas de una materia, habrá adquirido al menos las habilidades, competencias y conocimientos básicos de la materia que garantiza su adecuada formación y integración profesional.

A continuación mostramos una tabla donde se especifican la asociación entre las materias de formación básica y su correspondencia con las materias básicas de la rama de **artes y humanidades** a la cual se adscribe el título. Recuerda que son 60 ECTS de materias básicas y por lo menos 36 ECTS de la misma rama, según criterio 1.



ASIGNATURAS	RAMA DE CONOCIMIENTO	ECTS	MATERIAS BÁSICAS
Habilidades comunicativas	CC. Sociales y Jurídicas	6	Comunicación
Dibujo Artístico	Artes y Humanidades	6	Expresión artística
Bases de la programación	Ingeniería y Arquitectura	6	Informática
Tecnología del videojuego y diseño de escenarios virtuales	Artes y Humanidades	6	Expresión artística
Evolución y perspectiva histórica	Artes y Humanidades	6	Historia
Diseño vectorial	Artes y Humanidades	6	Expresión artística
Ética y legislación profesional	Artes y Humanidades	6	Ética
Gestión empresarial y emprendimiento	CC. Sociales y Jurídicas	6	Empresa
Inglés	Artes y Humanidades	6	Idioma moderno
Diseño digital	Artes y Humanidades	6	Expresión artística

Ejes formativos	1º curso	2º curso	3º curso	4º curso
Fundamentos de la comunicación y el arte	Dibujo artístico	-	-	-
	Pensamiento creativo	-	-	-
	Diseño digital	-	-	-
Videojuegos	Bases de la programación	Programación de objetos y texturas	Estructura de videojuegos: niveles	Iluminación y render
	Diseño vectorial	Dibujo y animaciones 2D por scrip	Inteligencia artificial	Físicas
	Tecnología del videojuego y diseño de escenarios virtuales	Modelado 3D: técnica y entornos	Entornos de desarrollo de 3 dimensiones	Localización
	Redes y entorno multijugador	Diseño de videojuegos: guiones y storyboarding	Sonido en videojuegos	-
	-	Concept art	Tecnología de servidores y bases de datos	-
	-	-	Animación facial	-
-	-	Animación 3D	-	
Capacitación profesional	Habilidades comunicativas	Anatomía y biomecánica	Producción y marketing de videojuegos	Inglés especializado
	Evolución y perspectiva histórica	Ética y legislación profesional	-	-
	Taller de creatividad	Gestión empresarial y emprendimiento	-	-
	-	Inglés	-	-
	-	Taller de práctica profesional I	-	-
Prácticas externas	-	-	-	Prácticas externas
	-	-	-	Prácticas externas II
Actividades universitarias	-	-	-	Actividades Universitarias
Trabajo fin de grado	-	-	-	Trabajo fin de grado
Menciones optativas	-	-	Optativa I	Optativa III
	-	-	Optativa II	Optativa IV
	-	-	-	Optativa V
Seminario de profesores invitados	-	-	optativa	Optativa

Ejes formativos	1º curso	2º curso	3º curso	4º curso
Fundamentos de la comunicación y el arte	Dibujo artístico			
	Pensamiento creativo			
	Diseño digital			
Videojuegos	Bases de la programación	Programación de objetos y texturas	Estructura de videojuegos: niveles	Iluminación y render
	Diseño vectorial	Dibujo y animaciones 2D por scrip	Inteligencia artificial	Física del movimiento virtual
	Tecnología del videojuego y diseño de escenarios virtuales	Modelado 3D: técnica y entornos	Entornos de desarrollo de 3 dimensiones	Localización
	Redes y entorno multijugador	Diseño de videojuegos: guiones y soryboarding	Sonido en videojuegos	
		Concept art	Tecnología de servidores y bases de datos	
			Animación facial	
			Animación 3D	
Integración profesional	Habilidades comunicativas	Anatomía y biomecánica	Producción y marketing de videojuegos	Inglés especializado
	Evolución y perspectiva histórica	Ética y legislación profesional		



	Taller de creatividad	Gestión empresarial y emprendimiento		
		Inglés		
		Taller de práctica profesional I		
Prácticas externas				Prácticas externas
				Prácticas externas II
Actividades universitarias				Actividades Universitarias
Trabajo fin de grado				Trabajo fin de grado
Optativas			Optativa I	Optativa III
			Optativa II	Optativa IV
				Optativa V
Seminario de profesores invitados			optativa	Optativa

Los módulos principales que componen el título son:

1. Fundamentos de la comunicación y el arte.
2. Videojuegos.
3. Integración profesional.
4. Prácticas externas.
5. Actividades universitarias.
6. Trabajo fin de grado.
7. Animación 3D y 2D Avanzada
8. Visual FX y efectos especiales
9. Redes sociales y nuevas tendencias
10. Lenguaje audiovisual.
11. Narrativa y guion de videojuegos.
12. Nuevas tendencias e innovación
13. Aplicaciones en dispositivos móviles
14. Game tester
15. Serious games
16. Edutainment y gamificación
17. Software de enlace
18. Seminario de profesionales invitados.

En el diseño de la programación curricular se tiene muy en cuenta para la evolución competencial y de conocimientos del estudiante. Todas las materias están ubicadas de forma que el estudiante pueda ir adquiriendo su profesión de forma secuencial, desde un conocimiento primario a un conocimiento especializado en el último año formativo de su titulación de grado.

Primer curso	Carácter	TRIMESTRE	ECTS
Dibujo Artístico	BA	T1, T1, T3	6
Pensamiento creativo	OB	T1, T1, T3	6
Bases de la programación	BA	T1, T1, T3	6
Diseño Vectorial	BA	T1, T1, T3	6
Habilidades comunicativas	BA	T1, T1, T3	6
Tecnología del Videojuego y diseño de escenarios virtuales	BA	T1, T1, T3	6
Evolución y perspectiva histórica	BA	T1, T1, T3	6



Redes y Entornos Multijugador	OB	T1, T1, T3	6
Diseño Digital	BA	T1, T1, T3	6
Taller de creatividad	OB	T1, T1, T3	6
-	-	-	60

Segundo curso	Carácter	TRIMESTRE	ECTS
Animación y Biomecánica	OB	T4, T5, T6	6
Programación de Objetos y Texturas	OB	T4, T5, T6	6
Ética y legislación profesional	BA	T4, T5, T6	6
Dibujo y animaciones 2D por script	OB	T4, T5, T6	6
Modelado 3D: Técnica y entornos	OB	T4, T5, T6	6
Gestión empresarial y emprendimiento	BA	T4, T5, T6	6
Diseño de Videojuegos: Guiones y Storyboarding	OB	T4, T5, T6	6
Concept Art	OB	T4, T5, T6	6
Inglés	BA	T4, T5, T6	6
Taller de práctica profesional I	OB	T4, T5, T6	6
			60

Tercer curso	Carácter	TRIMESTRE	ECTS
Estructura de videojuegos: Niveles	OB	T7, T8, T9	6
Inteligencia Artificial	OB	T7, T8, T9	6
Entornos de desarrollo de 3 dimensiones	OB	T7, T8, T9	6
Sonido en videojuegos	OB	T7, T8, T9	6
Producción y marketing de videojuegos	OB	T7, T8, T9	6
Optativa I	OP	T7, T8, T9	6
Optativa II	OP	T7, T8, T9	6



Animación facial	OB	T7, T8, T9	6
Tecnología de servidores y bases de datos	OB	T7, T8, T9	6
Animación en 3D	OB	T7, T8, T9	6
			60

Cuarto curso	Carácter	TRIMESTRE	ECTS
Iluminación y render	OB	T10, T11, T12	6
Optativa III	OP	T10, T11, T12	6
Optativa IV	OP	T10, T11, T12	6
Optativa V	OP	T10, T11, T12	6
Físicas	OB	T10, T11, T12	6
Localización	OB	T10, T11, T12	6
Inglés especializado	OB	T10, T11, T12	6
Prácticas externas	OB	T10, T11, T12	6
Trabajo fin de grado	OB	T10, T11, T12	12
			60

Mención en entornos web y dispositivos móviles	Carácter	ECTS
Diseño y Desarrollo de Videojuegos Web	OP	6
Aplicaciones para Dispositivos Móviles	OP	6
Publicidad en entornos digitales	OP	6
Redes sociales y nuevas tendencias	OP	6
Programación web	OP	6
Actividades universitarias	OP	6
Prácticas externas II	OP	6



Seminario de profesionales invitados	OP	6
Mención en animación y narrativa	Carácter	ECTS
Lenguaje audiovisual	OP	6
Visual FX y efectos especiales	OP	6
Narrativa y guion de videojuegos	OP	6
Personajes y Escenarios	OP	6
Animación 3D y 2D Avanzada	OP	6
Actividades universitarias	OP	6
Prácticas externas II	OP	6
Seminario de profesionales invitados	OP	6

Mención en entornos educativos	Carácter	ECTS
Estrategia digital en el público infantil	OP	6
Serious Games	OP	6
Pedagogía interactiva y aplicaciones docentes	OP	6
Programación apps	OP	6
Edutainment y gamificación	OP	6
Seminario de profesionales invitados	OP	6
Actividades universitarias	OP	6
Prácticas externas II	OP	6
Mención en plataformas de sobremesa	Carácter	ECTS
Middleware: Software de enlace	OP	6
Programación avanzada	OP	6
Nuevas tendencias e innovación	OP	6
Realidad aumentada y periféricos de detección del movimiento	OP	6



Game tester y analista de videojuegos	OP	6
Seminario de profesionales invitados	OP	6
Actividades universitarias	OP	6
Prácticas externas II	OP	6

Primer curso	Carácter	TRIMESTRE	ECTS
Dibujo Artístico	BA	T1, T1, T3	6
Pensamiento creativo	OB	T1, T1, T3	6
Bases de la programación	BA	T1, T1, T3	6
Diseño Vectorial	BA	T1, T1, T3	6
Habilidades comunicativas	BA	T1, T1, T3	6
Tecnología del Videojuego y diseño de escenarios virtuales	BA	T1, T1, T3	6
Evolución y perspectiva histórica	BA	T1, T1, T3	6
Redes y Entornos Multijugador	OB	T1, T1, T3	6
Diseño Digital	BA	T1, T1, T3	6
Taller de creatividad	OB	T1, T1, T3	6
			60

Segundo curso	Carácter	TRIMESTRE	ECTS
Animación y Biomecánica	OB	T4, T5, T6	6
Programación de Objetos y Texturas	OB	T4, T5, T6	6
Ética y legislación profesional	BA	T4, T5, T6	6
Dibujo y animaciones 2D por script	OB	T4, T5, T6	6
Modelado 3D: Técnica y entornos	OB	T4, T5, T6	6
Gestión empresarial y emprendimiento	BA	T4, T5, T6	6



Diseño de Videojuegos: Guiones y Storyboarding	OB	T4, T5, T6	6
Concept Art	OB	T4, T5, T6	6
Inglés	BA	T4, T5, T6	6
Taller de práctica profesional I	OB	T4, T5, T6	6
			60

Tercer curso	Carácter	TRIMESTRE	ECTS
Estructura de videojuegos: Niveles	OB	T7, T8, T9	6
Inteligencia Artificial	OB	T7, T8, T9	6
Entornos de desarrollo de 3 dimensiones	OB	T7, T8, T9	6
Sonido en videojuegos	OB	T7, T8, T9	6
Producción y marketing de videojuegos	OB	T7, T8, T9	6
Optativa I	OP	T7, T8, T9	6
Optativa II	OP	T7, T8, T9	6
Animación facial	OB	T7, T8, T9	6
Tecnología de servidores y bases de datos	OB	T7, T8, T9	6
Animación en 3D	OB	T7, T8, T9	6
			60

Cuarto curso	Carácter	TRIMESTRE	ECTS
Iluminación y render	OB	T10, T11, T12	6
Optativa III	OP	T10, T11, T12	6
Optativa IV	OP	T10, T11, T12	6
Optativa V	OP	T10, T11, T12	6
Física del movimiento virtual	OB	T10, T11, T12	6



Localización	OB	T10, T11, T12	6
Inglés especializado	OB	T10, T11, T12	6
Prácticas externas	OB	T10, T11, T12	6
Trabajo fin de grado	OB	T10, T11, T12	12
			60

Optativas	Carácter	ECTS
Animación 3D y 2D Avanzada	OP	6
Visual FX y efectos especiales	OP	6
Redes sociales y nuevas tendencias	OP	6
Lenguaje audiovisual	OP	6
Narrativa y guion de videojuegos	OP	6
Nuevas tendencias e innovación	OP	6
Aplicaciones en dispositivos móviles	OP	6
Game tester	OP	6
Serious games	OP	6
Edutainment y gamificación	OP	6
Software de enlace	OP	6

Los estudiantes podrán obtener un reconocimiento de 6 ECTS por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.

Dado el carácter y la proyección internacional de la Universidad Europea de Madrid, consideramos de gran importancia la realización de parte de las prácticas en instituciones educativas en el extranjero, para ello, haremos intercambios con otras entidades o acuerdos que faciliten la inserción de nuestros alumnos en estas instituciones.

Campus Virtual:

Es un espacio docente universitario que funciona con la plataforma MOODLE (LMS, *Learning Management System* o plataforma digital de aprendizaje).



Constituye una herramienta fundamental por medio de la cual se coordinan las acciones del profesorado tanto interno como externo con los alumnos.

Por medio de esta plataforma se actualiza permanentemente la información y los eventos grupales e individuales que se van sucediendo a lo largo del curso, permitiendo un seguimiento individualizado de cada alumno.

Los alumnos podrán descargar los archivos con la documentación aportada por los profesores y podrán enviar a través de ella los documentos de trabajo.

Además será el medio que permitirá una constante comunicación entre alumnos y profesores, y de los mismos alumnos del programa Máster entre sí. A través de las actividades definidas en el Campus Virtual, los alumnos participarán en debates y foros con los profesores y con espacios creados ad hoc para su trabajo grupal e interacción tecnológica.

5.1.2. Mecanismos de coordinación docente

Con el fin de promover la coordinación horizontal como vertical de los módulos, materias y asignaturas del plan de estudios, se han utilizado los siguientes criterios de referencia:

- En primer lugar se han situado en los primeros cursos los módulos y materias que tienen como objetivo el logro de competencias transversales que potencien el aprendizaje autónomo del estudiante, así como los conocimientos disciplinares propedéuticos.
- En segundo lugar se han ordenado las asignaturas relativas a un mismo módulo y materia siguiendo un criterio de menor a mayor especialización.
- Finalmente, en la ordenación se han tenido en cuenta criterios de interdisciplinariedad que permitan relacionar los contenidos de las asignaturas y el logro de competencias complejas.

Este desarrollo ha permitido tener un mapa competencial de la titulación con objetivos concretos por curso académico (itinerarios competenciales) que son analizados y revisados por la Comisión de Titulación anualmente. Esta Comisión está formada por el Director Académico y el Responsable de Programa, con la concurrencia si procede de los responsables de Coordinación de materia/módulo y con la consulta previa e información posterior a los delegados de estudiantes. Los resultados y las propuestas de mejora de esta Comisión se presentan en Junta de Escuela para su aprobación y posterior comunicación al resto del profesorado vinculado al grado.

Los programas de los diferentes módulos, materias y asignaturas se coordinan teniendo en cuenta las competencias y los conocimientos que deben desarrollarse según el mapa competencial, estableciendo:

- metodologías de aprendizaje apropiadas para el desarrollo de estas competencias,
- actividades de aprendizaje que integren competencias y conocimientos de diferentes materias o asignaturas,
- procedimientos que permitan evaluar conjuntamente los resultados de aprendizaje en dos o más asignaturas,
- los profesores conocen las fechas clave y entregas del resto de asignaturas, y ayudan a que los alumnos se organicen para cumplir con todos sus compromisos eficazmente



Por otra parte, cada estudiante tiene asignado un tutor personal, que refiere la evolución académica de sus tutorados, y que se transmiten al Coordinador de la Titulación.

En lo que respecta a las prácticas profesionales, es el coordinador de prácticas quien, en contacto con el tutor de empresa, realiza el seguimiento de los estudiantes en su proceso de incorporación al ámbito profesional. El coordinador de prácticas cuenta con el apoyo de los técnicos del Gabinete de Orientación del Empleo. Además del tutor personal, a los estudiantes que están matriculados en el trabajo de fin de titulación se les asigna un tutor que les guía y orienta en el desarrollo del mismo.



CRONOGRAMA

Módulo	ECTS totales	Materia/Trimestre	ECTS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Módulo de fundamentos de la comunicación y del arte-	18	Dibujo artístico	6													-	
		Pensamiento creativo	6														-
		Diseño digital	6														-
Módulo de Videojuegos-	24	Bases de la programación	6													-	
		Diseño vectorial	6														-
		Tecnología del videojuego y diseño de escenarios virtuales	6														
		Redes y entorno multijugador	6														
		Programación de objetos y texturas	6														
		Dibujo y animaciones 2D por scrip	6														
		Modelado 3D: técnica y entornos	6														
		Diseño de videojuegos: guiones y storyboarding	6														
		Concept art	6														
		Estructura de videojuegos: niveles	6														
		Inteligencia artificial	6														
		Entornos de desarrollo de 3 dimensiones	6														
		Sonido en videojuegos	6														
		Tecnología de servidores y bases de datos	6														
		Animación facial	6														
Animación 3D	6																
Iluminación y render	6																

csv: 136223051164816070719698



		Físicas Física del movimiento virtual	6															
		Localización	6															
Módulo de Capacitación profesional	60	Habilidades comunicativas	6													-		
		Evolución y perspectiva histórica	6														-	
		Taller de creatividad	6														-	
		Anatomía y biomecánica	6															
		Ética y legislación profesional	6															
		Gestión empresarial y emprendimiento	6															
		Inglés	6															
		Taller de práctica profesional I	6															
		Producción y marketing de videojuegos	6															
		Inglés especializado	6															
		Módulo de Prácticas Profesionales Externas	6	Prácticas Profesionales														
Módulo de Actividades universitarias	6	Actividades universitarias																
Módulo de Trabajo Fin de Grado	12	Trabajo Fin de Grado																
Mención en entornos web y dispositivos móviles	30	Diseño y desarrollo de videojuegos Web	6															
		Aplicaciones para dispositivos móviles	6															



		Publicidad en entornos digitales	6													
		Redes sociales y nuevas tendencias	6													
		Programación web	6													
Mención en animación y narrativa	30	Lenguaje audiovisual	6													
		Visual Fx y efectos especiales	6													
		Narrativa y guion de videojuegos	6													
		Personajes y escenarios	6													
		Animación 3D y 2D avanzada	6													
Mención en entornos educativos	30	Estrategia digital en el público infantil	6													
		Serious-games	6													
		Pedagogía interactiva y aplicaciones docentes	6													



		Programación apps	6													
		Edutainment y gamificación	6													
Mención en plataformas de sobremesa	30	Middelware: software de enlace	6													
		Programación avanzada	6													
		Nuevas tendencias e innovación	6													
		Realidad aumentada y periféricos de detección de movimiento	6													
		Game tester y analista de videojuegos	6													



Módulo	ECTS totales	Materia/ Trimestre	ECTS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Módulo de fundamentos de la comunicación y del arte	18	Dibujo artístico	6													
		Pensamiento creativo	6													
		Diseño digital	6													
Módulo de Videojuegos	24	Bases de la programación	6													
		Diseño vectorial	6													
		Tecnología del videojuego y diseño de escenarios virtuales	6													
		Redes y entorno multijugador	6													
		Programación de objetos y texturas	6													
		Dibujo y animaciones 2D por scrip	6													
		Modelado 3D: técnica y entornos	6													
		Diseño de videojuegos: guiones y storyboarding	6													
		Concept art	6													



		Estructura de videojuegos: niveles	6														
		Inteligencia artificial	6														
		Entornos de desarrollo de 3 dimensiones	6														
		Sonido en videojuegos	6														
		Tecnología de servidores y bases de datos	6														
		Animación facial	6														
		Animación 3D	6														
		Iluminación y render	6														
		Física del movimiento virtual	6														
		Localización	6														
Módulo de Integración profesional	60	Habilidades comunicativas	6														
		Evolución y perspectiva histórica	6														
		Taller de creatividad	6														
		Anatomía y biomecánica	6														



		Ética y legislación profesional	6															
		Gestión empresarial y emprendimiento	6															
		Inglés	6															
		Taller de práctica profesional I	6															
		Producción y marketing de videojuegos	6															
		Inglés especializado	6															
Módulo de Prácticas Externas	6	Prácticas Externas	6															
Módulo de Actividades universitarias	6	Actividades universitarias																
Módulo de Trabajo Fin de Grado	12	Trabajo Fin de Grado																
Animación 3D y 2D avanzada	6	Animación 3D y 2D avanzada	6															
Visual Fx y efectos especiales	6	Visual Fx y efectos especiales	6															



Redes sociales y nuevas tendencias	6	Redes sociales y nuevas tendencias	6															
Lenguaje audiovisual	6	Lenguaje audiovisual	6															
Narrativa y guion de videojuegos	6	Narrativa y guion de videojuegos	6															
Nuevas tendencias e innovación	6	Nuevas tendencias e innovación	6															
Aplicaciones para dispositivos móviles	6	Aplicaciones para dispositivos móviles	6															
Game tester	6	Game tester	6															
Serious games	6	Serious games	6															
Edutainment y gamificación	6	Edutainment y gamificación	6															
Software de enlace	6	Software de enlace	6															



5.1.3. Normativa interna aplicable

El Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional. Asimismo, el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, modificado por el Real Decreto 861/2010 de 2 de julio, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, en su artículo 5 remite al Real Decreto 1125/2003 al señalar, por un lado, que el haber académico que representa el cumplimiento de los objetivos previstos en los planes de estudio conducentes a la obtención de los títulos universitarios oficiales se ha de medir en créditos europeos (ECTS) y, por otro, que el nivel de aprendizaje conseguido por los estudiantes en las enseñanzas oficiales de Grado se expresará mediante calificaciones numéricas. Teniendo en cuenta dicha normativa estatal, la UEM ha elaborado un *REGLAMENTO DE EVALUACIÓN EN LAS TITULACIONES OFICIALES DE GRADO DE LA UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID*, donde desarrolla todos los aspectos relacionados con la evaluación de los estudiantes, sus calificaciones, los tribunales de evaluación y revisión, dedicando un último Título a la regulación de los Tribunales de Compensación.

5.1.4. Identificación de los alumnos en la modalidad virtual

La Guía de Apoyo para la elaboración de la memoria de Verificación de Títulos Oficiales Universitarios de la ANECA de identifican tres modalidades de impartición: presencial, a distancia y semipresencial.

En el caso de la modalidad a distancia establece que es aquella donde la mayoría de las actividades formativas previstas en el plan de estudios no requieren la presencia física del estudiante en el centro de impartición del título.

La modalidad a distancia no define si la metodología de enseñanza debe ser de tipología síncrona o asíncrona. El sistema y metodología de impartición determinará dicha tipología, ya que al no existir presencia física del estudiante en la mayor parte de los ECTS, la metodología docente propuesta permitirá si pueda existir algún tipo de interactividad con el estudiante a tiempo real, o por el contrario, se tratará de un seguimiento de contenidos y prácticas deslocalizadas.

La metodología empleada por la Universidad Europea de Madrid es virtual, soportada por una plataforma que permite emplear enseñanza síncrona y asíncrona en todas las materias. Distintas herramientas como pizarras digitales, webconference para dar cobertura a clases magistrales, debates, trabajos en común... permiten desarrollar contenidos de forma síncrona independientemente de la localización del estudiante, pero con la garantía del desarrollo competencial contemplado en la memoria de grado. De la misma forma existen otro tipo de herramientas como pizarras digitales, mapas conceptuales, desarrollo de contenidos... que permiten que el estudiante pueda trabajar de forma asíncrona en la titulación de grado.

~~La modalidad virtual, que forma parte de un concepto mucho más amplio como el de "a distancia" implica no solo que el estudiante no está en presencia física en el centro de impartición. Implica además la metodología de impartición empleada por la Universidad.~~

~~La modalidad virtual, como termino, ha sido empleado en las memorias de los grado verificados por la ANECA en dicha modalidad. La Universidad Europea de Madrid y la ANECA por lo anteriormente expuesto, han entendido que se trataba de ampliar información a la institución respecto al cómo se impartiría el grado en una modalidad a distancia, y por dicho motivo ha mantenido para la presente memoria de grado la nomenclatura propuesta.~~

En lo referente a la presencia del estudiante en el centro, en la modalidad semipresencial y virtual/ a distancia, se especifica en los sistemas de evaluación, el tanto por ciento de



presencialidad requerido por cada materia. En concreto, se puede resumir que, ciertas materias como prácticas en empresa necesitan la presencialidad del estudiante en el centro de destino independientemente de la modalidad de impartición, y las pruebas objetivas de las materias requerirán la presencia física del estudiante.

En un entorno virtual resulta de vital importancia asegurar que la evaluación de los estudiantes refleja realmente el grado de consecución de los objetivos marcados, tanto desde el punto de verificar que el alumno los ha entendido, como desde el punto de vista de controlar que es el alumno que opta al título el que realmente ha realizado la evaluación.

Cualquier mecanismo basado en la identificación remota del individuo (DNI electrónico, Reconocimiento biométrico, etc.) se presta a acciones fraudulentas de suplantación de identidad, pues siempre es posible que el alumno se identifique y que luego sea otro el que realiza la prueba de evaluación.

Por eso los mecanismos de evaluación previstos se basan en la interacción mediante web-conference entre alumno y profesor en diferentes puntos del programa. Dicha interacción llevaría una calificación asociada (a través de una rúbrica diseñada al efecto) y sería lo que podríamos denominar puntos de control. Estos puntos servirían básicamente para establecer un vínculo que relacione al alumno físicamente con su identidad virtual y con algunas de sus calificaciones en el programa.

Uno de los puntos de control obligatorio en todo programa será un curso inicial de Bienvenida Campus Virtual que permitirá identificar a todos y cada uno de los alumnos de forma transversal a cualquier módulo.

También será obligatoria la identificación del alumno en su perfil de estudiante en la plataforma mediante una fotografía reciente.

En cada Módulo se establecerá, además, al menos, un seminario o tutoría virtual al que el alumno asistirá mediante webconference y en el que estará obligado a participar ya que dicha participación será tenida en cuenta para la calificación final del módulo.

En última instancia, para aquellos alumnos que por su lugar de residencia no puedan acudir presencialmente a los campus de la Universidad Europea de Madrid, se facilitará un lugar presencial en una Universidad o Centro de Educación Superior donde la Universidad Europea de Madrid tenga acuerdo vigente, y se garantice la adecuación de las necesidades de evaluación del estudiante respecto a criterios de evaluación, técnicos, académicos, de supervisión de la prueba de evaluación, y de aplicación según normativa de la Universidad Europea de Madrid.

Para ello, la Universidad Europea de Madrid, en el ámbito nacional, firmará convenios con centros educativos para garantizar al estudiante una localización a una distancia razonable para la realización de las pruebas objetivas y la realización de las prácticas en empresa.

De la misma forma la Universidad Europea de Madrid tiene convenios con la Universidad Europea de Canarias, y la Universidad Europea de Valencia.

Según demanda de la titulación y localización geográfica, la Universidad Europea de Madrid promoverá convenios con instituciones cercanas a la localización de los estudiantes, e informará de dicha situación para que puedan valorar una decisión final de matriculación.

En el caso de alumnos internacionales, los convenios se extenderán al Grupo Laureate International Universities en los países que está presente, y en su caso, a los convenios con las universidades que la propia Universidad Europea de Madrid tiene convenio.



En lo referente a las prácticas externas, la Universidad Europea de Madrid firma convenios con las entidades a nivel nacional, es decir, si la empresa tiene distintas localizaciones en el ámbito nacional, dicho convenio será extensible a todas las localizaciones. La Universidad Europea de Madrid recibe alumnos desde todas las localizaciones geográficas de ámbito nacional, y por dicho motivo, los convenios para la realización de prácticas regladas no solo se concentran en el ámbito de la comunidad de Madrid.

Aun después de lo comentado, la Universidad Europea de Madrid promoverá convenios con empresas cercanas a la localización geográfica del estudiante, o a una distancia razonable para poder acudir todos los días de la estancia práctica.

En el caso de alumnos internacionales que quieran cursar el grado en modalidad virtual, la Universidad Europea de Madrid, garantizará las prácticas al alumno a través de los convenios de prácticas internacionales que tiene actualmente, y en caso contrario, promoverá convenios con empresas a través del Grupo Laureate International Universities, o en su mismo nombre.

5.2. Procedimientos para la organización de la movilidad de los estudiantes propios y de acogida. Debe incluir el sistema de reconocimiento y acumulación de créditos ECTS.

La internacionalidad forma parte del modelo educativo de la Universidad Europea de Madrid acorde con la filosofía del Espacio Europeo de Educación Superior y en línea con las demandas de la sociedad actual que ha experimentado importantes cambios debido a la globalización e internacionalización. Estos dos fenómenos exigen de cualquier futuro titulado universitario la capacidad de trabajar en entornos multiculturales, así como respetar y adaptarse a convenciones sociales inherentes a otras culturas.

La Universidad Europea de Madrid pertenece a la Red Internacional de Universidades y Centros de Formación de Postgrado de Laureate Education Inc., que cuenta con más de 50 instituciones en 24 países en los cinco continentes, más de 100 campus y más de 625.000 estudiantes en todo el mundo. Además de los convenios Erasmus con un total de 177 Universidades europeas con plazas para 1104 alumnos, los estudiantes de la UEM pueden acogerse a la movilidad dentro de la propia red Laureate, así como a los convenios especiales que la universidad tiene acordados con determinadas universidades de habla inglesa (por ejemplo, University of Liverpool, Staffordshire University, University of Arizona o California Irvine University).

Forman parte de la red los siguientes campus:

Europa

- BITS, Business and Information Technology School
- Universidad Europea de Madrid (UEM)
- Universidad Europea de Canarias (UEC)
- Institute for Executive Development (IEDE)
- Les Roches Marbella
- Real Madrid University Studies School
- PROY3CTA Centro Superior de Edificación, Arquitectura e Ingeniería
- École Centrale D'Electronique (ECE)
- École Supérieure Du Commerce Extérieur (ESCE)



- Institut Français de Gestion (IFG)
- European University Cyprus
- Domus Academy, Italy
- Nuova Accademia di Belle Arti (NABA), Italy
- Glion Institute of Higher Education (GIHE)
- Les Roches Hotel Management School
- Les Roches Gruyère, University of Applied Sciences (LRG)
- Glasson, Glion Institute of Higher Education

América

- Universidade Potiguar (UnP)
- Universidade Anhembi Morumbi (UAM)
- Universidade Salvador (UNIFACS)
- Faculdade Potiguar da Paraíba (FPB)
- Escola Superior de Administração Direito e Economia (ESADE)
- Faculdade dos Guararapes (FG)
- Centro Universitário do Norte (UniNorte)
- Faculdade Unida da Paraíba (UniPB)
- Business School São Paulo (BSP)
- Uni IBMR
- Universidad de Las Américas (UDLA)
- Universidad Andrés Bello (UNAB)
- Universidad Viña del Mar (UVM)
- Instituto Profesional AIEP
- Institute for Executive Development (IEDE)
- Escuela Moderna de Música (EMM)
- Universidad Americana
- Universidad Latina de Costa Rica
- Universidad de Las Américas (UDLA)
- San Diego's NewSchool of Architecture and Design
- College of Santa Fe
- Kendall College
- National Hispanic University
- UNITEC
- CEUTEC, Honduras



- Universidad del Valle de México
- Universidad Tecnológica de México
- Universidad del Desarrollo Profesional (UNIDEP)
- Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología (ULACIT)
- Universidad Interamericana de Panamá
- Instituto Tecnológico del Norte (ITN)
- Universidad Privada del Norte (UPN)
- Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)
- Instituto Superior CIBERTEC (UPC)

Asia

- Istanbul Bilgi University
- Les Roches Jin Jiang International Hotel Management School
- Sichuan Tianyi University
- Hunan International Economics University (HIEU)
- Xi'an Jiaotong-Liverpool University (XJTLU)
- INTI International University
- INTI International College Penang (IICP)
- INTI College Subang Jaya
- INTI College Sabah
- INTI College Sarawak
- Genting INTI International College (GIIC)
- Metropolitan College
- PJ College of Art & Design (PJCAD)
- MIM-INTI Management School (MIMS)
- INTI College Indonesia
- Riyadh Polytechnic Institute

Africa

- Universite Internationale de Casablanca

Oceanía

- Blue Mountains Hotel School (BMHS)
- Australian International Hotel School (AIHS)

Educación a distancia

- Walden University
- Laureate Higher Education Group B.V. University of Liverpool



Organización de la movilidad de estudiantes propios

La Oficina Internacional es la responsable de organizar la movilidad de estudiantes propios y de acogida. Durante la planificación del curso académico, se revisan los convenios existentes con las universidades extranjeras y pide asesoramiento a los Directores de área internacional (DAI) de cada Facultad/Escuela para que determinen qué Universidades y programas son más adecuados para la formación integral de sus estudiantes, tanto dentro de los convenios existentes, como de las nuevas ofertas que surjan.

Desde la Oficina Internacional se cuenta con un plan de apoyo para el fomento de la internacionalidad, junto con los DAI, realiza una campaña de acciones (sesiones informativas, International Fair).

En estas campañas se hace un primer contacto con los estudiantes en el que se les informa de las ventajas de cursar parte de sus estudios en el extranjero, del fomento de los valores humanos y las competencias profesionales que implica y de los requisitos que son necesarios para solicitar la inclusión en mencionados programas, incluyendo la solicitud de documentación. Asimismo, tras la identificación de países con los que firmar convenio la Oficina Internacional informará a los estudiantes de los requisitos legales para entrar en el país de destino, requisitos que han sido confirmados y enviados a la oficina por parte del departamento legal.

Los DAI revisan cada solicitud de inscripción y seleccionan a los estudiantes que se van a incluir en el programa, a través de la plataforma move-on. Esta plataforma ofrece mejoras en los procedimientos de trabajo, y optimiza los procesos de movilidad internacional dentro y fuera de la Red Lauréate. Se centra en funciones relacionadas con la gestión de programas de cooperación, movilidad de alumnos, profesorado y financiación; facilita la correspondencia y la comunicación gracias a sus funciones de fusión y su interfaz, que incluye programas de correo electrónico.

Una vez que se han seleccionado los estudiantes, la OI publica las listas de admitidos provisionales y además, para asegurar que la comunicación llega a los estudiantes, los DAI les informan, a través del campus virtual, de su inclusión provisional en el programa, así como la documentación a descargar de la web y a entregar en la OI.

Una vez el estudiante ha sido admitido provisionalmente en un programa, la Oficina Internacional realiza una segunda sesión informativa en la que se informa al solicitante sobre aspectos relacionados con la gestión de seguros médicos, alojamientos, personas de contacto en la universidad de destino y trámites legales y administrativos que ha de realizar. En el caso de los estudiantes Erasmus además, se les informa sobre la concesión y cuantía de las becas.

Una vez el estudiante ha tomado la decisión de cursar parte de sus estudios en una universidad extranjera, se ofrecen sesiones de orientación específicas, donde se presentan los aspectos más relevantes del modelo educativo de la universidad de destino, condiciones de alojamiento, asignaturas a cursar, así como información esencial sobre la ciudad y el país para que el proceso de adaptación se realice con éxito.

La Universidad Europea de Madrid cuenta con un “Reglamento de Estancias Internacionales” para establecer un procedimiento adecuado acerca de los aspectos esenciales que afectan a los estudiantes de la Universidad Europea de Madrid que cursan parte de sus estudios en universidades extranjeras. Asimismo, y ante el importante incremento de estudiantes extranjeros que tienen interés en cursar determinadas materias de las enseñanzas impartidas en la Universidad, establece una reglamentación adecuada que permite esa posibilidad y que regula los cauces de inscripción y el modo de acreditación de los estudios seguidos. Igualmente, desea reconocer esta posibilidad a estudiantes españoles que procedan de



Universidades españolas y que aspiran a completar su formación en la Universidad Europea de Madrid.

Igualmente, la Universidad Europea de Madrid dedica un Procedimiento completo (PGC07) a la "Gestión de la Movilidad", dentro del Manual de Procedimientos del "Sistema de Garantía Interno de Calidad" de la UEM. En este procedimiento se detallan las asignaturas que se van a cursar en la universidad de destino para que sean reconocidas por las del programa de estudios de la UEM. Si el Learning Agreement, preparado con las asignaturas que se van a cursar en la universidad de destino, no se pudiera cursar tal y como está definido, se pueden cubrir con otras alternativas.

En el caso del Application Form, es el propio estudiante el responsable de buscar la solicitud de matrícula en la página Web de la Universidad de destino, rellenarla y enviarla a su Departamento de Admisiones. La Oficina Internacional le proporcionará al estudiante el asesoramiento necesario para realizar este paso.

La OI envía a la universidad de destino la lista definitiva de admitidos (Nomination letter para el caso de estudiantes Erasmus), y la universidad de destino envía las cartas de aceptación, que se entregarán al estudiante para la tramitación de la visa, cuando sea necesario.

Durante todo el procedimiento (preparación de la estancia internacional, la estancia y trámites posteriores a la estancia), el alumno de la UEM es supervisado por el DAI.

Aceptada la plaza por el estudiante, la OI se encargará de tildar al estudiante de modo que desaparezca de los listados del profesor y el estudiante no ocupe plaza y no se le califique la asignatura hasta su regreso.

Una vez el estudiante se desplaza a la universidad de destino y formaliza su inscripción en la misma, la Oficina Internacional de destino le firma y sella los certificados A y B (y el Learning Agreement para el caso de estudiantes Erasmus), que tienen que ser enviados por fax, mail o correo ordinario a la Oficina Internacional de la UEM a la llegada y la salida del estudiante, como evidencia de su estancia en la universidad de destino.

Durante la estancia en la universidad de destino, la Oficina de Internacional estará a disposición del estudiante para asesorarle ante dudas o problemas que puedan surgir, garantizando un soporte continuo durante todo el proceso.

Al regreso del estudiante a la UEM, la Oficina Internacional se pone en contacto con su equivalente en la universidad de destino para solicitarle las notas de las asignaturas cursadas por el estudiante. La OI guarda el original de las notas en el expediente internacional del estudiante, enviando una copia sellada de las mismas al DAI de su Facultad/Escuela, quien las revisa y las traduce al sistema de calificaciones de la Universidad Europea de Madrid. Para el mismo, los coordinadores internacionales de titulaciones contarán con tablas de conversión. A continuación, emite un documento que recoge todas las calificaciones traducidas, el cual es firmado y enviado a Secretaría Académica, quienes incluyen las calificaciones en el SIGECA, quedando dichas asignaturas oficialmente reconocidas, conforme al reglamento de estancias internacionales aprobada en Consejo de Gobierno el 12 de febrero de 2008 y en base a lo previamente acordado en el "Learning Agreement".

Además, finalizada la estancia, el estudiante debe entregar el informe de evaluación de la estancia, que incluye la encuesta de satisfacción con el programa y la encuesta outgoing de la UEM. Es indispensable que los estudiantes, durante el proceso, rellenen todos los documentos mencionados para que los créditos puedan ser reconocidos.

Todas las alternativas que plantee la universidad de destino mientras el estudiante se encuentre desplazado, serán seguidas por el DAI, quien realizará todas las comunicaciones



con el estudiante que sean necesarias, hasta que se produzca la aceptación o negativa de dichas alternativas vía fax o mail, guardando evidencia de las acciones realizadas.

También se organiza, desde la Oficina Internacional, una serie de acciones de comunicación dirigidas al profesorado y a los responsables internacionales de cada Facultad o Escuela sobre la oferta internacional. Asimismo, anualmente se organiza una feria internacional en la que se cuenta con la visita de directores internacionales de universidades de distintos destinos que ofrecen información actualizada sobre sus instituciones a toda la comunidad universitaria.

Los alumnos podrán realizar estancias Semestrales o Anuales, adaptándose a los calendarios de la universidad de destino y de la UEM (Artículo 8 del “Reglamento de Estancias Internacionales” de la UEM):

1. Los estudiantes que realicen estancias internacionales disfrutarán del mismo número de convocatorias que los demás estudiantes de la Universidad Europea de Madrid y dentro de los plazos establecidos en el calendario académico de la Universidad Europea de Madrid. A estos efectos computarán las convocatorias agotadas en la Universidad de destino donde se hubiera desarrollado la estancia internacional.
2. En el caso de asignaturas anuales para alumnos con estancias semestrales, se admitirá el reconocimiento correspondiente a los créditos cursados. El alumno será evaluado en la Universidad Europea de Madrid por el resto del contenido de la materia matriculada, cuya calificación hará media con la nota obtenida en el extranjero. Todo ello quedará previamente autorizado y firmado por el Coordinador Internacional de la titulación y quedará debidamente reflejado en el “learning agreement”.

Aunque en este momento la UEM no dispone de ayudas financieras para la movilidad, a continuación nos referimos, a modo de ejemplo, a la información que se facilita a los estudiantes sobre otras posibles fuentes de financiación externas, aunque lógicamente sus condiciones y disponibilidad escapan al control de la universidad:

- Becas Erasmus si el intercambio se realiza bajo un acuerdo Erasmus (Europa) con fines de estudios.
- Becas Erasmus Prácticas, si el objetivo es una estancia de bajo el acuerdo Erasmus con fines de Prácticas en Empresas (Europa).
- Becas de Estudios (dependiendo del convenio):
- Posibles destinos: Universidades de Estados Unidos, Dobles Títulos en universidades prestigiosas de Estados Unidos y Europa, Universidades de la Red Laureate.
- Ayudas en forma de Matrícula en destino (a cargo de la UEM).
- Ayudas en forma de alojamiento en destino (a cargo de la UEM).
- Becas de Estudios bajo Convenios de Intercambio con universidades de Estados Unidos.
- Becas Goya Mundus, para alumnos que realizan prácticas en empresas de Europa, EE.UU. o Asia.
- Soporte para recibir información y solicitar otras becas convocadas por entidades públicas y privadas (Becas Argo, Becas Excelencia CAM, Becas Banco Santander, Becas Faro, Becas Prácticas Universia, ICEX, Beca Vulcanus - Japón, Becas GAIA, ...)



Organización de la movilidad de estudiantes de acogida

Previo a la llegada de los estudiantes internacionales, se les brinda asesoramiento a través de correo electrónico o vía telefónica. Este asesoramiento consiste en dar información sobre el sistema educativo español, el modelo educativo de la universidad, aspectos relacionados con los trámites académicos (asignaturas, créditos, horarios, etc.), así como información sobre la ciudad, posibilidades de alojamiento, transporte, servicios de salud, cultura, etc. (en español e inglés).

Cuando el estudiante llega a la UEM, la Oficina Internacional les recibe y asesora en los temas relacionados con su estancia en la UEM, empezando por la formalización de la matrícula, para lo cual han de presentar documentación personal, activar las asignaturas prematriculadas en origen, y se les ayudará con la gestión de solicitud de plazas en asignaturas no prematriculadas, y se les entregarán los horarios de las asignaturas, del carnet universitario y las claves para el Campus Virtual (Moodle).

Una vez que el estudiante internacional realiza los trámites académicos correspondientes, se les da la bienvenida a la universidad con sesiones especiales de información y con una visita guiada al campus. La OI planifica una semana de bienvenida y orientación en la que se dará la bienvenida de forma oficial y se hará una introducción cultural a los estudiantes extranjeros, se presentarán los servicios de la UEM, se dará información académica de su Facultad/Escuela, y se realizarán unas jornadas de integración. Para el caso de estudiantes Erasmus o bilaterales, se impartirá también un curso de español para extranjeros.

El apoyo académico a estos estudiantes se realiza a través de la figura del profesor tutor que les asiste y asesora en todos los aspectos relacionados con su programa de aprendizaje.

Para favorecer al máximo la integración académica y cultural de estos estudiantes, se organizan cursos de español concertados con el Instituto Cervantes (con la posibilidad de obtener el Diploma de Español DELE, cuyo examen se puede realizar en la UEM), cursos gratuitos sobre el modelo educativo español, así como la posibilidad de asistir a numerosas actividades culturales y deportivas.

Preparación y seguimiento de acuerdos

La Oficina Internacional celebra reuniones periódicas con los Directores de Área Internacional de cada Facultad/ Escuela con objeto de preparar nuevos convenios o ampliar plazas de intercambio de estudiantes en los destinos solicitados. Igualmente, informa a los responsables académicos sobre las universidades que contactan interesadas en firmar acuerdos de intercambio. La OI es responsable de establecer el contacto con los responsables académicos de las universidades extranjeras para firmar acuerdos, concretar el número de plazas, intercambiar información sobre plazas, procedimientos y características de la universidad.