



INFORME DE EVALUACIÓN DE LA SOLICITUD DE MODIFICACIÓN NO SUSTANCIAL DEL PLAN DE ESTUDIOS

**GRADUADO O GRADUADA EN CREACIÓN DIGITAL,
ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS
CÓDIGO RUCT: 2503862
UNIVERSIDADE DA CORUÑA**

La **Universidad de A Coruña** ha remitido a ACSUG la solicitud de **MODIFICACIÓN NO SUSTANCIAL** del plan de estudios verificado del título **Graduado o Graduada en creación Digital, Animación y Videojuegos**. Dicha solicitud se presenta al amparo del artículo 30 del RD 822/2021 de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de la calidad y lo establecido en el artículo 15 del Decreto 222/2011, de 2 de diciembre de la Consellería de Educación e Ordenación Universitaria, por el que se regulan las enseñanzas universitarias oficiales en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia.

La evaluación de la MODIFICACIÓN NO SUSTANCIAL del plan de estudios se ha realizado por la **Comisión de Evaluación de Modificaciones no sustanciales**, nombrada el 21 de marzo de 2023 y publicada en la web de ACSUG.

Dicha comisión de evaluación, de forma colegiada, ha valorado la documentación aportada por la universidad de acuerdo con los criterios recogidos en el *Procedimiento para la solicitud de modificaciones no sustanciales de grado y máster*.

De acuerdo con el procedimiento, se emite un informe final de evaluación en términos **Favorables** considerando que:

Se han planteado de forma correcta los aspectos incluidos en el formulario de solicitud de modificación no sustancial que se detallan a continuación:

Criterio 1. Descripción, objetivos formativos y justificación del título:

- Adscripción de la titulación al ámbito de conocimiento de “**Industrias culturales: Diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual**”.
- **Del punto 2.1 Justificación:**

Se elimina el texto:

Por esta razón, el título que aquí se presenta, de carácter ampliamente multidisciplinar, contiene elementos que podrían enmarcarlo por igual en varias de las ramas de conocimiento en que se clasifican los estudios universitarios de este nivel. La importante componente técnica de la titulación podría justificar su inclusión en la rama de Ingeniería y Arquitectura, así como sus componentes de comunicación audiovisual y de sector empresarial podrían ubicarlo igualmente en la rama de Ciencias Sociales y Jurídicas. La presencia notable de asignaturas de ámbito artístico permitiría igualmente ubicarlo en la rama de Artes y Humanidades. Los conocimientos que el estudiante adquirirá de estas tres

ramas, servirán para posibilitar la aparición de un profesional con una mentalidad capaz de centrarse en el aspecto creativo de estas nuevas fórmulas de audiovisuales. Finalmente se ha decidido plantear este título dentro de la rama de conocimiento de Ciencias Sociales y Jurídicas, en la que se enmarca el centro en que se impartirá, para facilitar la posibilidad de plantear, en el futuro, un doble grado con el Grado en Comunicación Audiovisual.”

Se sustituye por:

“El Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos se incluye en el ámbito de conocimiento “Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual” por las características de la titulación y el carácter de industria cultural que poseen tanto la animación como los videojuegos y otras formas de creación digital objeto de los estudios. Asimismo, se considera adecuada esta inclusión por el hecho de que la animación figura en la propia denominación de los estudios, y que su aplicación en la cinematografía y la producción audiovisual es una de sus principales razones de ser. Finalmente, también se ha tenido en cuenta que otros títulos similares están enmarcándose en este mismo ámbito”.

▪ **Criterio 3. Admisión, reconocimiento y movilidad:**

En el punto 4.4 de la actual memoria, “4.4 Sistema de transferencia y de reconocimiento de créditos”, se sustituirá el texto existente, que hace referencia a los créditos reconocidos en función de las antiguas ramas de conocimiento, por el equivalente del RD 822/21 que hace referencia a dicho procedimiento, ahora en base a los ámbitos de conocimiento. De esta forma se sustituirá el texto actual por el siguiente: adaptado al RD 822/21:

“a) Serán objeto de estos procedimientos hasta la totalidad de los créditos de formación básica entre títulos del mismo ámbito de conocimiento.

b) Serán objeto de estos procedimientos los créditos del resto de materias y asignaturas entre títulos del mismo ámbito de conocimiento o de ámbitos diferentes, siempre atendiendo a la coherencia académica y formativa de los conocimientos, las competencias y las habilidades que definen las materias o asignaturas a reconocer con las existentes en el plan de estudios del título al que se quiere acceder.

c) Serán objeto de estos procedimientos los créditos con relación a la participación del estudiantado en actividades universitarias de cooperación, solidarias, culturales, deportivas y de representación estudiantil, que conjuntamente equivaldrán a como mínimo seis créditos.

De igual forma, podrán ser objeto de estos procedimientos otras actividades académicas que con carácter docente organice la universidad. En ningún caso podrán suponer la totalidad los créditos objeto del reconocimiento establecido en esta letra c) de este artículo, más del 10 por ciento del total de créditos del plan de estudios. “

▪ **Criterio 4. Planificación de las enseñanzas:**

En la siguiente tabla se indican las asignaturas básicas de la titulación y el ámbito de conocimiento en el que se adscriben cada una de ellas:

IC: Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.

II: Ingeniería informática y de sistemas

INTER: Interdisciplinar

Producción de la animación y el videojuego	Básica	IC
Lenguaje y narrativa gráficos y audiovisuales	Básica	IC
Historia de la animación y los videojuegos	Básica	IC
Guion	Básica	IC
Dirección y realización	Básica	IC
Edición y montaje	Básica	IC
Dibujo anatómico	Básica	IC
Dibujo de entornos y arte de concepto	Básica	IC
Fundamentos de programación	Básica	II
Gráficos por computador	Básica	INTER

De las 10 asignaturas básicas (60 créditos), el 80% de ellas están adscritas al ámbito de conocimiento de la titulación.

Tras la impartición completa de la titulación por primera vez, se han apreciado una serie de puntos a mejorar en el sistema de evaluación de las asignaturas que se indican, así como pequeños cambios en el temario que no afectan de manera sustancial a los objetivos docentes:

- Sector de la Animación y los videojuegos
- Modelado 1
- Modelado 2
- Materiales e iluminación
- Animación 2
- Animación de personajes
- Videojuegos 2D

Santiago de Compostela, a 4 de abril de 2024

DIRECTOR DE ACSUG



ACSUG
AXENCIA para a CALIDADE do
SISTEMA UNIVERSITARIO de
GALICIA

José Eduardo López Pereira