



# «Controlan» de tecnología

El objetivo principal de este grado es la formación de los profesionales en el sector de las TIC para así ser capaces de dirigir los nuevos proyectos del ámbito de la multimedia, tanto en el sector del ocio y entretenimiento digital como en el de la gestión de contenidos para su difusión en redes de información.

Arantza García

**L**OS usos de Internet y los nuevos medios de comunicación se hacen cada vez más complejos y heterogéneos lo que obliga al estudiante a formarse profesionalmente de una manera más



Alumnos de MAD de la Universidad Católica de Valencia.

especializada. El ingeniero/a multimedia sería el profesional capaz de dirigir proyectos de desarrollo de productos multimedia dirigidos principalmente a dos sectores:

• **El sector del ocio**

**digital:** El sector del ocio digital vendría a ser definido por aquel tejido productivo creado en torno a la producción de videojuegos y todas sus derivaciones tales como los denominados «serious games» o las dedicadas al entrenamiento y/o formación. Además, el sector del ocio digital también comprendería la industria de producción de imagen sintética dedicada al cine, efectos especiales o televisión. El ingeniero/a multimedia dominaría las habilidades necesarias para analizar y especificar las necesidades de los profesionales creativos de estos sectores y convertirlas en productos y sistemas multimedia.



• **El sector de la producción y difusión de contenidos digitales enriquecidos:** El ingeniero/a multimedia estaría capacitado para desarrollar productos relacionados con la creación, gestión y difusión de

## La carrera al desnudo

■ **Área:** Ingeniería y Arquitectura.

■ **Título:** Ingeniería Multimedia.

■ **Acceso: Desde Bachillerato:** Cuando no haya plazas suficientes, tendrán preferencia los alumnos procedentes de la Opción de Ciencias y Tecnología.

**Desde Formación Profesional:** Cuando la demanda supere la oferta de plazas tendrán preferencia los técnicos superiores procedentes de las Familias Profesionales de: Agraria; Artes Gráficas; Artes y Artesanías; Edificación y Obra Civil; Electricidad y Electrónica; Energía y Agua; Fabricación Mecánica; Imagen y Sonido; Industrias Alimentarias; Industrias Extractivas; Informática y Comunicaciones; Instalación y Mantenimiento; Madera, Mueble y Corcho; Marítimo-Pesquera; Química; Transporte y Mantenimiento de Vehículos; Textil, Confección y Piel; Vidrio y Cerámica; Artes Aplicadas a la Escultura; Artes Aplicadas a la Indumentaria; Artes Aplicadas al Muro; Cerámica Artística; Diseño Industrial; Diseño de Interiores; Esmaltes Artísticos; Joyería de Arte; Textiles Artísticos; Vidrio Artístico.

**Otras alternativas:** Examen de acceso para mayores de 25

años. Acceso mediante acreditación de experiencia laboral o profesional para mayores de 40 años. Prueba de acceso para mayores de 45 años.

■ **Carga lectiva:** 240 créditos ECTS (cuatro cursos académicos).

■ **Salidas profesionales:** Ingeniero/a Multimedia; Programador Multimedia; Diseñador de Redes Multimedia; Diseñador de la web; Diseñador de interfaces Hombre-Máquina; Arquitecto de multimedia; Técnico de Internet/Intranet, audio, vídeo; Especialista en información de la web; Estratega de contenido de la web; Programador de contenido de la web; Productor de la web; Especialista creativo de la web; Especialista artístico de la web; Diseñador gráfico de la web; Diseñador de videojuegos; Técnico de efectos especiales digitales.

■ **Perfil del estudiante:** Facilidad para trabajar en equipos multidisciplinares, razonamiento abstracto y lógico, facilidad para las matemáticas y el cálculo, memoria.

■ **Dónde se imparte:** Alicante; Católica de Valencia; Oberta de Catalunya (UOC); Ramón Llull; Valencia.

Una de las aulas de la Universidad Católica de Valencia.



contenidos digitales de carácter enriquecido mediante las redes de telecomunicaciones. Así, el ingeniero/a multimedia tendría competencias en la creación de sistemas de gestión de contenidos para las bibliotecas digitales, la prensa digital y, en general, las nuevas

en cualquier tipo de sector: médico, para el colectivo discapacitado, deportivo, cultural, educativo, prevención de riesgos, recuperación de la memoria histórica, artístico, entretenimiento o consultoría estratégica, entre muchos otros.

### «Los graduados pueden trabajar en todo tipo de sectores»

Este grado tiene una formación transversal, con habilidades técnicas propias de la ingeniería informática y conocimientos teóricos y prácticos

formas de difusión de información sin olvidar las relacionadas con la formación a distancia utilizando las nuevas tecnologías.

sobre comunicación audiovisual. Esto permite diseñar, desarrollar y dirigir proyectos multimedia en campos tan diversos como el aprendizaje electrónico, la programación, los videojuegos, la animación tridimensional, el diseño gráfico, la elaboración de páginas web, la robótica, etc.

#### Aplicaciones muy diversas

Tal y como explican en el Centro Universitario La Salle, se trata de una titulación que dispone de una base tecnológica propia además de unas competencias profesionales claramente definidas. Todas ellas al servicio de la conceptualización y el desarrollo de entornos virtuales de interacción sin ninguna limitación en el soporte de comunicación ni en el ámbito concreto de aplicación. Así, gracias a la característica transversal de la Multimedia y a su posición estratégica, los graduados/das aplican sus conocimientos

Algunos ejemplos de proyectos punteros son: la aplicación de diversas disciplinas para reconstruir virtualmente un edificio, simuladores quirúrgicos basados en tecnologías de Realidad Virtual y Procesado de la Imagen, un sistema de audio-guías mp3 adaptables a cualquier dispositivo móvil y/o portátil, gestores web que contribuyan a la alfabetización digital de la población o mecanismos de e-Business y Marketing Interactivo que puedan utilizarse en potentes campañas de marketing. ✨

FERRAN GIMÉNEZ. ESTUDIS D'INFORMÀTICA, MULTIMÈDIA I TELECOMUNICACIÓ  
(DIRECTOR DEL GRAU DE MULTIMÈDIA). UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA (UOC)

# «El mundo multimedia es una revolución imparable»

## —¿Cuáles son los principales objetivos del Grado en Multimedia?

—Busca formar profesionales que dominen el diseño y la programación para crear contenidos y productos digitales interactivos. Personas expertas en la creación multimedia tanto para entornos web como plataformas móviles.

Lo que quiere decir preparar profesionales polivalentes, interdisciplinares, con gran capacidad para mantenerse al día en las tecnologías y aplicaciones digitales, así como de adaptarse rápido para seguir su ritmo de evolución.

Expertos no sólo en crear las piezas (vídeo, animación, sonido, gráficos, tipografía, etc.), sino también en integrarlas con criterios visuales y técnicos en la producción de aplicaciones web o móviles. Trabajando en sectores como publicidad, comunicación, educación, entretenimiento, cultura y arte, entre otros.

## —¿Es la UOC igual que una universidad presencial?

—La UOC nace en y para la red. Y en ese sentido en su Campus Virtual se realizan con calidad y naturalidad todas las actividades de una universidad tradicional. La UOC tiene en su ADN el trabajo y el aprendizaje online. Más de quince años de experiencia y muchos graduados. Una gran parte del mérito precisamente proviene de ellos. Han logrado ser disciplinados y perseverantes. Y con frecuencia compaginar el estudio con la vida profesional y familiar. Un camino nada

fácil de recorrer sin ayuda, sin el esfuerzo constante y entusiasmo por aprender. La UOC trata de crear las mejores condiciones para hacer posible ese recorrido.

## —¿Qué ventajas aporta el método de enseñanza de la UOC?

—Quizás el principal mérito de la UOC radica ahí, en reconocer desde su origen que el protagonista clave del aprendizaje es el estudiante. Y así poner

## «Es un experto en adaptarse a tecnologías emergentes»

a su disposición un amplio conjunto de medios técnicos y humanos para que pueda alcanzar su propósito.

## —¿Se ofrece la posibilidad de realizar prácticas a los alumnos?

—Sí. El grado de Multimedia incluye asignaturas de prácticas en colaboración con empresas del sector. Además el estudiante que ya trabaje puede pedir que se le evalúe y acredite su experiencia profesional en este campo.

## —¿Qué dificultades encuentran los estudiantes?

—Estudiar requiere disciplina y constancia. La mayoría de las grandes dificultades no son la materia o el método de aprendizaje, sino la falta de organización y perseverancia necesarias. Por eso, los tutores que acompañan al estudiante son de mucha ayuda y juegan un papel muy importante.

## —¿Es una carrera muy vocacional?

—La verdad es que hay un grupo grande de estudiantes que sienten vocación por la multimedia. Estudiantes que se sienten atraídos por la tecnología, las aplicaciones de la informática y que también les gusta el diseño. Que no quieren realizar una ingeniería informática y que prefieren una titulación más técnica que comunicación audiovisual. Y les motiva mucho más una titulación más interdisciplinar y aplicada como Multimedia.

## —¿Tiene buenas perspectivas profesionales?

—Paradójicamente, a pesar de la delicada situación que estamos viviendo, el sector de la creación de contenidos digitales interactivos, de la multimedia, no para de crecer y aumentar su actividad e importancia económica año tras año. La digitalización de contenidos y creación de aplicaciones es una revolución imparable. Son y serán necesarios muchos profesionales expertos para trabajar en esa área. Sucede además que las tecnologías, los conocimientos y el tipo de tarea a realizar cambian muy rápido. Por eso, sabemos también que ni los perfiles profesionales, ni los lugares de trabajo estarán ni claramente predefinidos, ni serán permanentes o estables. En conclusión, si bien las perspectivas profesionales del ámbito multimedia desde el punto de vista de la actividad son buenas y muy favorables, las condiciones para situarse y adaptarse profesionalmente a él, son complejas y exigentes.

LUIS ESTIVALIS, VICEDECANO DEL GRADO EN MULTIMEDIA Y ARTES DIGITALES DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALENCIA

# «Comunicación digital global para la empresa»



**E**l Grado en Multimedia y Artes Digitales de la Universidad Católica de Valencia articula la creatividad de profesionales polivalentes a través de la tecnología digital para una comunicación empresarial y corporativa más atractiva, capaces por tanto de definir y articular procesos de comunicación en empresas y organizaciones.

## —¿Cuáles son los principales objetivos que persigue el Grado en Multimedia?

—El MAD, Grado en Multimedia y Artes Digitales se originó porque advertimos si no una necesidad, la conveniencia de una formación universitaria completa en el ámbito de la comunicación digital al servicio de las empresas. Son muchas las disciplinas que se ponen al servicio de la comunicación empresarial, pero se abordan desde formaciones específicas: publicidad, comunicación audiovisual,

marketing, periodismo, diseño gráfico, diseño web... Ahora, gracias al desarrollo de las tecnologías se pueden integrar esas disciplinas bajo una formación universitaria con bases en Ciencias Sociales y Humanidades.

Esa perspectiva se alimentó de la experiencia del Master en Creación Digital, que desde hace 9 años desarrolla la Universidad Católica con un alto grado de participación e incursión laboral. En este postgrado constatamos la carencia de formaciones en distintos ámbitos de la comunicación multimedia. Por poner algún ejemplo, quien sabía de Diseño Gráfico no había realizado nunca un video promocional de una empresa, o un reportaje, y quienes ya habían realizado videos no tenían una formación en el mundo web o el propio diseño gráfico. Al final, todos habían suplido en gran medida sus carencias en aras de una comunicación digital global para la

empresa. De esto trata este nuevo Grado en Multimedia y Artes Digitales, de aunar todos los esfuerzos en lograr una eficacia y eficiencia en la comunicación empresarial, abierta, como no, al desarrollo de las nuevas tecnologías de la información.

## —¿Qué ventajas aporta el método de enseñanza de la Universidad Católica de Valencia?

—El método de enseñanza se basa en la formación por experiencia real del alumno. No renunciamos a la necesaria formación teórica del alumno, hay que sentar unas bases sobre las que formar a los futuros profesionales. Pero ya desde el primer curso los alumnos deben enfrentarse a la práctica diaria como instrumento de formación. Han de ser conscientes que deben materializar unas ideas o, por el contrario, saber cómo de deben llevar a cabo para optimizar recursos y gestionar equipos y técnicas. Los trabajos individuales y colaborativos hacen crecer al alumno, ayudándole a reflexionar sobre su papel a desempeñar en la sociedad como persona y como miembro de un equipo, para, en definitiva, crear valor en las empresas o instituciones.

El proyecto curricular está diseñado de tal manera que integra de manera ordenada el conocimiento adquirido en los cursos precedentes y así lograr resultados de formación interdisciplinar coherente.

El claustro de profesores lo forman tanto docentes cualificados como profesionales de la comunicación digital en activo y con gran experiencia en este sector tan dinámico.

Por otra parte, en aquellas materias en las que se requiere una mayor atención personal, por cuestiones prácticas o de base, se han establecido grupos reducidos, para un contacto directo y cercano con el docente y la materia a tratar.

A nadie se le escapa que para diseñar y comunicar de manera eficiente necesitas de una formación completa. Ciertamente, hoy en día hay mucha información en la red, susceptible, mucha de ella en formar profesionales. Lo que facilitamos desde el MAD es una formación ya testada, eficiente y en valores, que hagan crecer al estudiante como profesional y como persona.

#### —¿Se ofrece la posibilidad de realizar prácticas a los alumnos?

—Cómo no. Forman parte de la formación obligatoria del alumno, en cuarto curso. Además, y gracias a las empresas que ya colaboran con el Master en Creación Digital, los estudiantes de cursos avanzados pueden realizar prácticas extracurriculares, durante el curso, adaptándose a las necesidades de la empresa, obviamente, y siempre tutelados para que su actividad se centre en ámbitos propios de su formación en Multimedia.

#### —¿Qué dificultades encuentran los estudiantes?

—Llama la atención en primer curso una inquietud ante la asignatura de “Fundamentos de Expresión Gráfica”, dibujo artístico en definitiva. Somos muy conscientes de que los estudiantes que acogemos pueden no haber desarrollado dichas capacidades, al venir, en gran medida, de Humanidades y Ciencias Sociales, por lo que se parte de un nivel básico que, obviamente, se ha de desarrollar para superar un nivel que garantice la autonomía del alumno en este campo.

Por otro lado se cuida de manera transversal la capacidad comunicativa del alumno, a un nivel oral y escrito, puesto que van a ejercer estas labores en los distintos ámbitos.

#### —¿Es una carrera muy vocacional?

—Desde luego que sí. Los estudiantes pueden venir de muy distintos ámbitos, pero todos ellos comparten la ilusión por crear, por comunicar de una manera estética y eficiente, sin olvidar que estamos al servicio de las empresas, las instituciones o personas, en definitiva. Por ello no nos

comunicativa ante la diversidad de pantallas y emisores de información. Nuestro perfil profesional se centra en agencias de comunicación, publicidad, estudios de diseño, productoras de video, etc dentro de un ámbito de comunicación, pero también potenciamos la figura del responsable de la comunicación de una em-

## «Desde el primer día se imparte una formación práctica»

importa que vengan de distintas disciplinas, lo que queremos es formarles para que sean unos “todoterrenos” digitales y saben que sus mensajes pueden llegar a influir en la sociedad.

#### —¿Tiene buenas perspectivas profesionales?

—Por un lado la respuesta puede parecer interesada, pero es evidente que las empresas necesitan comunicarse, en muy diferentes ámbitos. Siempre lo han necesitado y lo han conseguido, pero hoy en día, se precisa un criterio de eficiencia

presa, o al servicio de estos departamentos. Así, nuestros futuros profesionales podrán hacerse cargo de los procesos de comunicación, dentro del departamento de Marketing, para ser más efectivos en la comunicación y posicionamiento de las empresas a las que sirven.

Es por ello que estamos convencidos que tenemos buenas perspectivas profesionales, pues toda empresa, y más en este mundo globalizado, necesita de buenos comunicadores, ya sea desde un modo externalizado o con personal propio de la empresa.

## Áreas de desarrollo

La formación completa que ofrece este Grado en MAD de la Universidad Católica de Valencia desarrolla sobre todo tres áreas:

#### • Diseño Gráfico

Proyectos gráficos desde su concepción hasta su finalización impresa o electrónica (logotipos, identidad corporativa, maquetación de publicaciones, retoque de imágenes digitales...). Incluyen conocimientos de arte, estética, fundamentos del diseño, tipografía, color, sistemas de impresión, fotografía digital...

#### • Video Digital

Producción, edición y postproducción de obras audiovisuales digitales. Modelado y animación en 3D para TV e Internet, emisión de video por Internet... Incluye materias relativas fundamentos de video y narrativa visual, conceptos de animación, principios interactivos, formatos digitales, entre otros.

#### • Web Multimedia

Contenidos multimedia de una forma creativa e impactante mediante páginas web, blogs, presentaciones interactivas... Incluyen conocimientos sobre fundamentos de programación, desarrollo de proyectos, redes sociales y nuevas tendencias.

La orientación de los profesionales formados mediante el Grado en Multimedia y Artes Digitales pivota en torno a tres pilares fundamentales: El artístico (y por tanto creativo), el tecnológico (por el uso de herramientas de contenido digital) y el empresarial (por la orientación del grado al desarrollo de profesionales orientados a los objetivos de comunicación de las empresas en las que participen).