

TABLA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

UNIVERSIDAD: CAMILO JOSÉ CELA								
Titulación de Formación Profesional: TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA								
Titulación Universitaria: Grado en Ingeniería de Videojuegos								
MÓDULOS PROFESIONALES			ASIGNATURAS			Tipo de asignatura (1)	Créditos a reconocer	
BASES DE DATOS			BASE DE DATOS			B	6	
ENTORNOS DE DESARROLLO			INGENIERÍA DEL SOFTWARE			OBL	6	
PROGRAMACIÓN			PROGRAMACIÓN I			B	6	
			PROGRAMACIÓN II			OBL	3	
DESARROLLO DE INTERFACES			FUNDAMENTOS DE UX			OBL	3	
			PROGRAMACIÓN DE INTERFACES DE USUARIO			OBL	3	
			ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN VISUAL			OBL	3	
PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES			PROGRAMACIÓN WEB Y DE DISPOSITIVOS MÓVILES PARA VIDEOJUEGOS			OBL	6	
LENGUAJES DE MARCAS Y SISTEMAS DE GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN								
EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA			CREACIÓN Y DESARROLLO DE EMPRESAS			OBL	3	
FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL								
Total Créditos Asignaturas Formación Básica propia rama	12	Total Créditos Asignaturas Obligatorias	27	Total Créditos Asignaturas Optativas	0	Total Créditos Asignaturas Formación Básica de otras Ramas	0	39

B = Básica propia OBL= Obligatoria OP = Optativa PE =Practiclas externas

(*) Los módulos profesionales de inglés o lengua extranjera, siempre que se trate de la misma lengua, serán objeto de convalidación con módulos profesionales, certificaciones oficiales y titulaciones universitarias oficiales, de Nivel Avanzado B2 o Superior, en caso de ciclos de Grado Superior (Orden ECD/1055/2017, de 26 de octubre).

(**) Siempre que la formación en centros de trabajo sea de similar naturaleza a las prácticas en empresas del grado.

Fdo. mesa TÉCNICA Consejería

Fdo. mesa TÉCNICA Universidad