



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Titulación oficial

Grado en Tecnología Digital y Multimedia

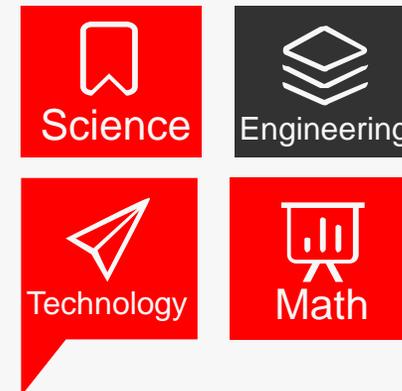


Si te sientes atraído por los contenidos multimedia y la tecnología, te interesa conocer sus fundamentos, y tienes inquietudes creativas, el **Grado en Tecnología Digital y Multimedia (GTDM)** es tu elección.

Bienvenidos al GTDM

El GTDM está diseñado para formar profesionales enfocados a dar **solución** a la actual **transformación digital de la sociedad**, con especial énfasis en los **contenidos multimedia**. Su plan de estudios aborda todas las **etapas del ciclo de vida de un contenido digital: creación, distribución y procesado, y explotación**.

El GTDM proporciona una formación en base a los principios STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) que es una demanda actual y futura de mercado.

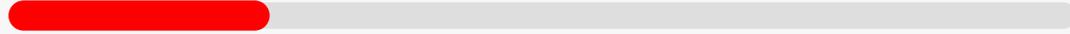


Al terminar el GTDM serás un **profesional multidisciplinar** capaz de crear y procesar **contenidos digitales y multimedia**, planificar y **gestionar** su **almacenamiento**, su **distribución** y su **explotación**. En definitiva, serás un profesional con una **gran capacidad de adaptación** y de **alto valor tecnológico** en el mercado, agrupando **fundamentos tecnológicos** junto a capacidades **narrativas** y de **organización**.

Plan de estudios

240 ECTS

Formación básica 60 ECTS



Asignaturas obligatorias 150 ECTS



Asignaturas optativas y/o prácticas en empresa 18 ECTS



Trabajo Fin de Grado 12 ECTS



[Requisitos de acceso aquí](#)



Trabajo, clases,
estudio, etc...



Competencias



El GTDM incorpora disciplinas de cuatro pilares del conocimiento: el **Contenido Audiovisual**, las **Telecomunicaciones**, la **Informática**, y la **Empresa**. Sus solapes generan las **Tecnologías Audiovisuales**, la **Telemática**, la **Gestión Digital** y la **Explotación**, áreas docentes principales del grado.

El GTDM presenta un **enfoque aplicado**: todas las asignaturas incluyen **contenido práctico** y **desarrollo de trabajos**. Además, cada semestre se desarrollan **proyectos** de dificultad incremental, en aplicación de la filosofía *learning-by-doing*.

También se incide en el desarrollo de **habilidades personales (soft-skills)** de alta demanda y valoración, tales como trabajo en grupo, liderazgo, gestión del tiempo y comunicación efectiva.

Salidas profesionales

El GTDM forma profesionales con gran capacidad de adaptación y posibilidad de desempeñar con éxito trabajos en el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), así como cualquier ámbito que requiera creación de contenidos, procesado, distribución y explotación de producto.

Puedes encontrar más información sobre los contenidos y competencias en la web:

+ [info](#)



Creación, procesado y gestión de contenidos audiovisuales: animación, gráficos 2D y 3D, realidad virtual y aumentada, contenidos segmentados *narrowcaster*

Centros de producción audiovisual y estudios de grabación: planificación, gestión y explotación

Desarrollo software: programación y aplicaciones web, aplicaciones móviles y de escritorio. *Front-end* y *back-end*

Desarrollo de interfaces de usuario UI y expertos en usabilidad UX

Planificación, diseño y configuración de redes, con especial énfasis en redes multimedia y distribución de contenidos audiovisuales

Administración de infraestructuras digitales, Virtualización y Cloud

Gestión y planificación de plataformas de *streaming*. Calidad de servicio *QoS* y calidad de experiencia *QoE*

Integración de interfaces, redes de sensores, Internet de las cosas IoT, industria 4.0

Seguridad y certificación digital. Banca y comercio electrónico

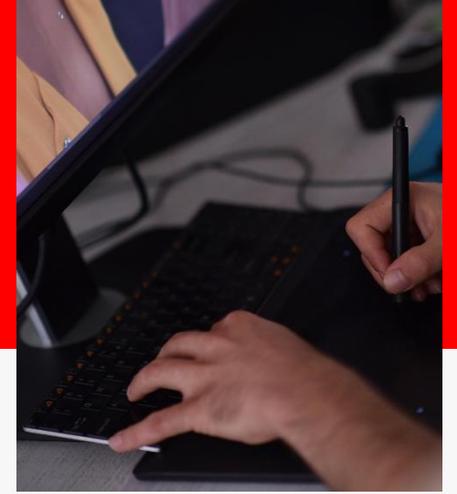
Administración pública digital y *Smartcities*

Desarrollo de videojuegos y plataformas de entretenimiento digital

Plataformas de formación *on-line* y comercio electrónico

Gestión de proyectos digitales y multimedia

Desarrollo de estrategias de digitalización de empresas



#1 CREA

Tecnologías para el diseño gráfico y animación

Crear, modelar y animar imágenes 2D y 3D

Realidad virtual

Realidad aumentada

Tecnologías de sonido, imagen y video

Técnicas de grabación audiovisuales

Producción y post-producción audiovisual

Narración y creación de guiones

Desarrollo de aplicaciones de escritorio, móviles y web

Front-end y back-end

Diseño de interfaces de usuario y usabilidad

Desarrollo de videojuegos

Sistemas de gestión de contenidos CMS

#2 DISTRIBUYE



- Administración y gestión de infraestructuras digitales
- Diseño y configuración de redes (acceso, transporte y contenidos)
- Sistemas de digitalización y compresión de audio y video
- Percepción humana
- Técnicas de procesamiento multimedia
- Tecnologías de *streaming* de video y audio. Características y peculiaridades
- Protocolos de distribución multimedia
- Seguridad y cifrado
- Gestión de tráfico y calidad de servicio QoS
- Calidad de experiencia de usuario QoE
- Despliegue de servicios escalables y sistemas de contenedores
- Programación de SBC (*Single Board Computers*): Arduino, Raspberry Pi, etc...
- Interacción y comunicaciones hombre-máquina y máquina-máquina
- Virtualización, *Cloud* y Bases de Datos



#3 EXPLOTA

Gestión de proyectos digitales y multimedia

Aspectos económicos y legales

Modelos de negocio

Metodologías ágiles de diseño

Creación de empresas y emprendimiento

Administración digital

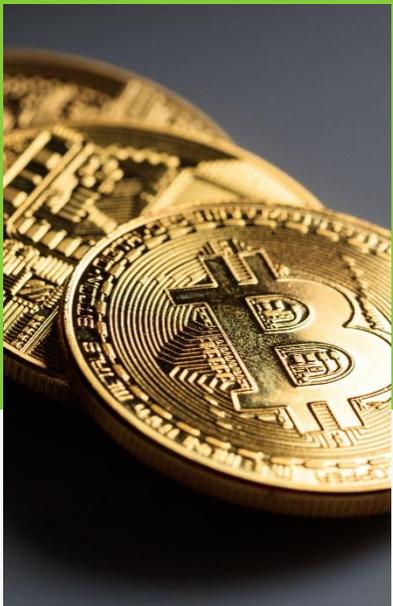
Formación *on-line*

Comercio Electrónico

Industria digital

IoT e Industria 4.0

Gestión de contenidos segmentados *narrowcaster*



Asignaturas

Cuatrimestre	1º	Computadores y Sistema Operativos	Programación	Sociedad Digital	Matemáticas	Narrativa Audiovisual
	2º	Arquitectura de Redes		Física		Organización y Transformación Digital
	3º	Redes de Distribución de Contenidos	Electrónica	Sonido, óptica y movimiento	Señales y Sistemas Audiovisuales	Tecnologías WEB
	4º	Aplicaciones y usabilidad	Sistemas Embebidos	Diseño Gráfico	Comunicación de datos	Talleres y seminarios de Tecnologías. Emergentes. I
	5º	Seguridad y Gestión de Derechos Digitales	Interacción, Sensores y Transductores	Equipos Multimedia	Codificación de información	Dirección y Gestión de proyectos
	6º	Plataformas de Streaming	Medios de transmisión	Voz y Audio Digital	Imagen y Video Digital	Talleres y seminarios de Tecnologías. Emergentes II
	7º	Plataformas IoT	Sistemas y estándares de distribución	Edición, Diseño y Postproducción Audiovisual	Desarrollo de Videojuegos	Modelos de negocio
	8º	Optatividad (Asignaturas y/o Prácticas en Empresa)			TFG	

1º Curso

2º Curso

3º Curso

4º Curso

crea

distribuye

explora

UN GRADO DINÁMICO

Todas las asignaturas son de 6 créditos, excepto Matemáticas y Programación (12 créditos) y las asignaturas optativas (4,5 créditos)

El 8º cuatrimestre solo contiene asignaturas optativas y TFG para facilitar la realización de prácticas en empresa o estancias en el extranjero.

Los Talleres y Seminarios de Tecnologías Emergentes se imparten en bloques de 1 o 2 créditos con contenidos adaptados y actualizados a las tendencias en el sector, y con la participación de profesionales externos que aportan su conocimiento de las necesidades del mercado laboral.

Prepárate para triunfar



Las mejores instalaciones y servicios:
bibliotecas, laboratorios, deportes, recursos
informáticos, restauración, etc...



Universitat Politècnica de València
la mejor universidad tecnológica de España



gtdm@upv.es



Más info [aquí](#)



EL GTDM se imparte en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicaciones (ETSIT) de la UPV. La escuela dispone de instalaciones y laboratorios de primer nivel, una plantilla de profesorado excelente tanto en docencia como en investigación, múltiples acuerdos con otras universidades y la posibilidad de realizar prácticas en numerosas empresas colaboradoras. La calidad y el prestigio de la escuela han sido reconocidos al más alto nivel mediante acreditaciones internacionales de prestigio.

Vive una vida universitaria repleta de actividades, eventos, cursos y conferencias.

Crea. Distribuye. Explota.

Triunfa.

