

# Grado de Multimedia

Titulación oficial

UOC

Universitat  
Oberta  
de Catalunya

**Estudios  
de Informática,  
Multimedia y  
Telecomunicación**



¿Quieres más  
información?



---

# Grado de Multimedia

---

*Esta formación cumple los principios de la educación “STEAM”: combinar las competencias tecnológicas con las artísticas y creativas con el objetivo de formar profesionales multidisciplinares del sector multimedia.*

**Daniel Riera Terrén**  
Director de los Estudios de Informática,  
Multimedia y Telecomunicación

**Laura Porta Simó**  
Directora del programa de grado de Multimedia

---

---

## Presentación

La proliferación de **plataformas y dispositivos multimedia** ha revolucionado el sector de las comunicaciones, la industria informática y la **producción de contenidos digitales**.

Este programa está diseñado para formar **profesionales altamente cualificados** y conectados con el mundo de la industria multimedia.

El estudiante adquiere conocimientos sobre **desarrollo de webs, diseño de interfaces y experiencia de usuario, grafismo digital 2D y 3D, animación, imagen y audio digitales, realidad virtual, vídeo en la red y videojuegos**, mediante diferentes dispositivos y plataformas.

El programa formativo aborda tres ámbitos:

- Las **tecnologías, los lenguajes y las metodologías** de diseño y producción multimedia.
- El medio artístico, especialmente el **diseño gráfico** y la **comunicación interactiva**.
- Las **técnicas de gestión** y los **aspectos económicos** relacionados con la producción multimedia.

Al final de sus estudios, el graduado en Multimedia es un profesional competente en la aplicación de **lenguajes de marcaje y programación** para web (HTML, CSS, Javascript o PHP), pero también domina el uso de las versiones más actualizadas de las herramientas de **creación gráfica, desarrollo web y producción multimedia** (Adobe CC y Maya).

---

---

## Competencias

- **Planificar y gestionar proyectos** en el entorno de las TIC.
  - **Evaluar soluciones tecnológicas** y elaborar propuestas de proyectos teniendo en cuenta los recursos, las alternativas disponibles y las condiciones de mercado.
  - Concebir y elaborar **guiones de productos interactivos multimedia** de acuerdo con los lenguajes y las técnicas adecuados.
  - Crear y **diseñar los elementos gráficos y visuales** de un producto o aplicación multimedia utilizando procedimientos creativos, los fundamentos básicos del diseño y un lenguaje formal.
  - Crear, modelar y animar **imagen sintética 2D y 3D**.
  - Capturar, almacenar y modificar información de **audio, imagen y vídeo digitales** aplicando principios y métodos de realización y composición del lenguaje audiovisual.
  - Utilizar de manera adecuada los **lenguajes de programación y las herramientas de desarrollo para el análisis**, el diseño y la implementación de aplicaciones.
  - Organizar y gestionar la información utilizando **tecnologías de bases de datos, lenguajes y modelos estándar**.
- 

---

## Salidas profesionales

El **grado de Multimedia** en línea de la UOC capacita para trabajar en **sectores relacionados con la creación, el desarrollo y la publicación de contenidos digitales**.

Podemos destacar los siguientes sectores:

---

Tecnologías de la información

---

Comunicación y producción de contenidos

---

Servicios y de la industria en general

---

El **graduado en Multimedia** está capacitado para desarrollar las funciones profesionales siguientes:

- **Diseñador multimedia:** guionista, director de arte de proyectos multimedia, diseñador gráfico para web, creador de contenidos multimedia, diseñador de interfaces.
  - **Desarrollador multimedia:** programador multimedia, arquitecto de la información, técnico de redes multimedia, técnico de audio / vídeo.
  - **Gestor de proyectos multimedia:** productor, técnico de contenidos, técnico de tecnologías y productos multimedia.
  - **Consultor multimedia:** especialista en tecnologías web y aplicaciones *rich media*, experto en creación multimedia, mercado y productos digitales interactivos.
-

---

## Multimedia

---

### Créditos

240 ECTS



---

### Inicio

septiembre y febrero



---

### Idioma

castellano, catalán



---

## Flexibilidad para elegir las asignaturas

El número de asignaturas que se pueden cursar semestralmente es libre. En la web podrás encontrar la semestralización sugerida de cada grado, pero te recomendamos que consultes a tu tutor personal cuáles son las mejores opciones para empezar el curso de acuerdo con el tiempo de estudio de que dispongas y las circunstancias personales o profesionales que tengas.

---

---

## Plan de estudios

Este grado se compone de 240 créditos ECTS, que se organizan en tres tipos: básico, obligatorio y optativo.

---

**60 créditos ECTS de formación básica.**

---

**120 créditos ECTS obligatorios.**

---

**48 créditos ECTS optativos.**

---

**12 créditos ECTS trabajo final de grado (TFG).**

---

En las titulaciones de grado de la EEES, **un crédito ECTS** equivale a **25 horas de trabajo**.

---

## Requisitos de acceso obtenidos en el Estado español

---

Prueba de acceso (PAU / Mayores de 25 años / Mayores de 45 años).

---

Bachillerato sin PAU: bachillerato español LOE 2016 y repetidores 2017.

---

Experiencia laboral (información, fechas y calendario de acceso para mayores de 40 años).

---

Formación profesional (CFGS / FP2 / MP3).

---

Título universitario o asimilado.

---

---

**Amplía información en la web**

---

# Asignaturas

## Créditos

### Formación básica **60 ECTS**

Administración y gestión de organizaciones	6
Arquitectura de la información	6
Competencia comunicativa para profesionales de las TIC	6
Fundamentos y evolución de la multimedia	6
Idioma moderno I: inglés	6
Matemáticas para multimedia I	6
Narrativa interactiva	6
Programación	6
Trabajo en equipo en la red	6
Vídeo	6

### Asignaturas obligatorias **120 ECTS**

Animación	6
Composición digital	6
Diseño de bases de datos	6
Diseño de interfaces multimedia	6
Diseño gráfico	6
Física para multimedia	6
Gestión de proyectos	6
Gráficos 3D	6
Idioma moderno II: inglés	6
Imagen y lenguaje visual	6
Integración digital de contenidos	6
Lenguajes y estándares web	6
Matemáticas para multimedia II	6
Mercado y legislación	6
Metodología y desarrollo de proyectos en red	6
Medios interactivos	6
Programación web	6
Redes multimedia	6
Tratamiento y publicación de audio	6
Tratamiento y publicación de imagen y vídeo	6

### Asignaturas optativas **48 ECTS**

A escoger entre las siguientes asignaturas:

Análisis y diseño de patrones	6
Animación 3D	6
Aplicaciones interactivas multiplataforma	6
Comportamiento de usuarios	6
Creación de mundos virtuales	6
Creatividad y estética	6
Diseño de interacción	6
Diseño y programación orientada a objetos	6
Documentación audiovisual	6
Ingeniería del software	6
Fotografía digital	6
Iniciativa emprendedora y dirección de organizaciones	6
Matemáticas y física para simulaciones y videojuegos	6
Prácticas	12
Programación web avanzada	6
Publicación, distribución y monetización	6
Realidad virtual	6
Seguridad y calidad en servidores web	6
Sistemas de gestión de contenidos	6
Uso de bases de datos	6
Usabilidad	6
Visualización de la información	6

### Perfiles de optatividad

Comunicación visual y creatividad
Desarrollo de aplicaciones interactivas
Ingeniería web
Gestión y publicación de contenidos
Usabilidad e interfaces
Videojuegos

### Trabajo final de grado **12 ECTS**

---

## Convalidaciones



La UOC permite convalidar o adaptar los estudios cursados anteriormente y reconocer asignaturas en diferentes casos:

- La **evaluación de estudios previos (EEP)**, que es el trámite que deberán solicitar los estudiantes que quieran convalidar los estudios que han cursado en esta universidad o en cualquier otra.
- El **reconocimiento** de las asignaturas o prácticas de acuerdo con la **experiencia profesional (RAEP)**.
- La **convalidación de créditos a los estudiantes que tienen un ciclo formativo de grado superior (CFGS)**. Consulta si tu ciclo formativo está entre los que permiten esta convalidación y cuáles son las asignaturas que puedes convalidar si cursas este grado.



---

## Proceso de matriculación



En la web de la UOC encontrarás el **formulario de solicitud de acceso**, trámite **gratuito y sin compromiso** que te proporcionará un nombre de usuario y una contraseña para que puedas acceder al Campus Virtual de la UOC, desde donde podrás:

1. **Contactar con un tutor experto**, que te asesorará y orientará en la elección de asignaturas.
2. Consultar en el espacio **Trámites** del Campus la información relativa a convalidaciones, el detalle de los precios de la matrícula, la solicitud de becas, etc.
3. **Formalizar una propuesta de matrícula**, que el tutor analizará para que puedas matricularte en línea con su soporte.

**Consulta en la web los descuentos y becas.**

---

## Otros programas relacionados

- [Grado de Ingeniería Informática.](#)
  - [Grado de Diseño y Creación Digitales.](#)
  - [Grado de Artes.](#)
-

---

## Titulación oficial



El **grado de Multimedia de la UOC** conduce a la obtención de un **título oficial y homologado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte** en el Real decreto 1393/2007, de 29 de octubre, publicado en el BOE núm. 34-2013 el 8 de febrero de 2013.

Los títulos de grado, máster universitario y doctorado que expide la UOC son títulos universitarios oficiales que **tienen validez en todo el territorio español y en los países del espacio europeo de educación superior (EEES)**, y los avalan la **Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Cataluña (AQU)** y la **Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA)**, que aseguran el rigor y el desempeño de los estándares exigidos por el sistema universitario europeo.

La validez en otros países de los títulos universitarios oficiales expedidos por la UOC vendrá determinada en cada caso por las leyes de educación de cada país.



---

## Más de 20 años de experiencia en *e-learning*

El 1995, concebida totalmente en internet, nace la UOC: la primera universidad en línea del mundo.

---

**71.598**  
graduados

---

**70.274**  
estudiantes

---

**4.724**  
profesores y personal investigador

---

## Una universidad con presencia y alianzas globales, nacida en Barcelona

---

**134**  
países con estudiantes de la UOC

---

**35**  
redes educativas internacionales

---

**152**  
alianzas internacionales

---



Universitat  
Oberta  
de Catalunya

## Sedes

### BARCELONA

Rambla del Poblenou, 156  
08018 Barcelona  
Tel.: 93 481 72 72

### LLEIDA

Calle Canyeret, 12, 2a. planta  
25007 Lleida  
Tel.: 973 72 70 77

### PALMA

Calle Ausiàs March, 11  
07003 Palma  
Tel. 971 65 86 11

### MANRESA

Av. de les Bases de Manresa, 1  
08242 Manresa  
Tel.: 93 877 50 75

### REUS

Calle de l'Escorxador, 1  
43202 Reus  
Tel.: 977 33 80 08

### SALT

Factoria Cultural Coma Cros  
Calle Sant Antoni, 1  
17190 Salt  
Tel.: 972 40 50 67

### TERRASSA

Vapor Universitari de Terrassa  
Calle Colom, 114  
08222 Terrassa  
Tel.: 93 733 92 00

### TORTOSA

Calle Alfara de Carles, 18  
43500 Tortosa  
Tel.: 977 58 80 66

### MADRID

Plaza de las Cortes, 4  
28014 Madrid  
Tel.: 91 524 70 00

### SEVILLA

Calle Torneo, 32  
41002 Sevilla  
Tel.: 954 99 16 25

### VALENCIA

Calle de la Paz, 3  
46003 Valencia  
Tel.: 96 348 66 48

### VILA-REAL

Biblioteca Universitaria  
del Conocimiento  
Av. Pío XII, 43  
12540 Vila-real  
Tel.: 964 54 72 44

### BOGOTÁ

Carrera 7 #73-47, oficina 801  
110221 Bogotá  
Colombia  
Tel.: +57 1 7438091  
+57 1 7438135

### CIUDAD DE MÉXICO

Paseo de la Reforma, 265, piso 1  
Col. Cuauhtémoc  
06500 Ciudad de México  
Tel.: + 52 (55) 55 114206 al 08

PCO2136-ES-GR-GRM-IMT-19

Todas las sedes UOC en [sedes.uoc.edu](http://sedes.uoc.edu)

## Premios y reconocimientos UOC

- Human Resources Excellence in Research (2018)
- Premio de excelencia institucional (2016)
- Premio a la Inclusión por las Enfermedades Raras (2016)
- Premio Mujer TIC (2016)
- Mención de honor a los Premios al Impacto en el Aprendizaje (2016)
- Golden Orange Awards (2016)
- Premio al Impacto en el Aprendizaje (Oro) (2015)
- Medalla de Oro de la Cruz Roja (2015)
- Premio al Impacto en el Aprendizaje (Plata) (2014)
- Premio LTI App Bounty (2013)
- Telefónica Ability Awards (2012)
- Premio al Impacto en el Aprendizaje (Bronce) (2011)
- Premio IGC a la Innovación Digital (2010)
- Premio al Impacto en el Aprendizaje (Leadership) (2009)
- Center of Excellence del New Media Consortium (NMC) (2009)
- Premio al Impacto en el Aprendizaje (Oro) (2008)
- Premio Nacional de Telecomunicaciones de la Generalitat de Cataluña (2005)
- Centro de Excelencia de SUN (2003)
- Premio ICDE de Excelencia (2001)
- Premio WITSA (2000)
- Premio Bangemann Challenge (1997)

Consulta la oferta  
formativa de la UOC  
[estudios.uoc.edu](http://estudios.uoc.edu)

