



DIRIGIDO A

Alumnos procedentes de PAU y CFGS



PLAZAS OFERTADAS

75



CRÉDITOS

240



CURSOS

4

por qué te interesa el

- ✓ Este Grado 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.
- ✓ 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*.
- ✓ 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.
- ✓ El Grado 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.

www.upv.es/titulaciones/GTDM



grado
en tecnología
digital y
multimedia



Web y contacto:

Escuela Técnica Superior de
Ingeniería de Telecomunicación
Universitat Politècnica de València | UPV
Camino de Vera, s/n, Edificio4P
46022 Valencia, SPAIN
+34 96 387 71 90

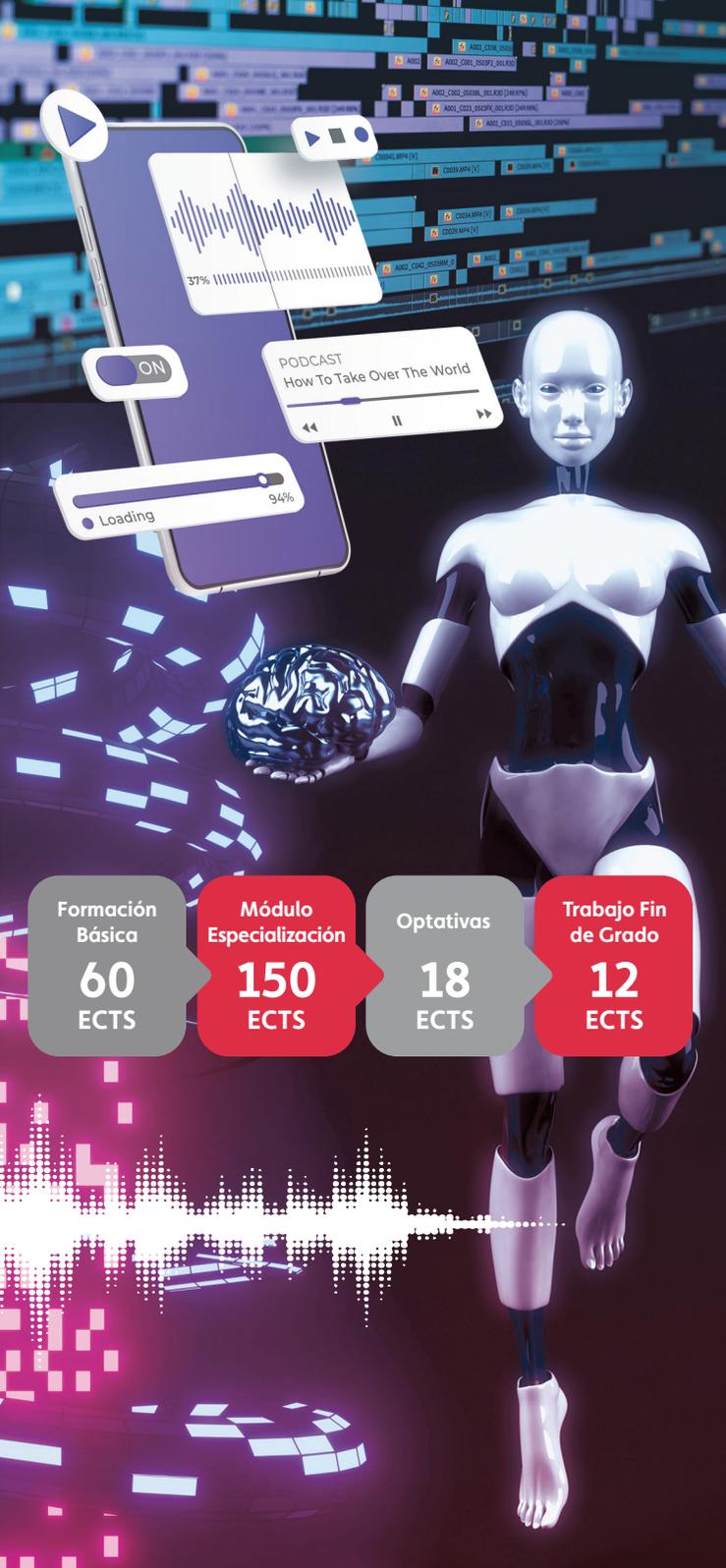
TELECOM ESCUELA
TÉCNICA VLC SUPERIOR
DE INGENIERÍA DE
TELECOMUNICACIÓN



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

*Si te sientes atraído por
la tecnología multimedia,
te interesa conocer sus
fundamentos y tienes
inquietudes creativas,
GTDM es tu elección*

— TELECOM
UPV VLC



Formación
Básica
60
ECTS

Módulo
Especialización
150
ECTS

Optativas
18
ECTS

Trabajo Fin
de Grado
12
ECTS

Formación Versátil

Crea



Diseño gráfico y animación 2D y 3D.
Realidad virtual y aumentada.
Tecnologías de sonido, imagen y video.
Producción y post-producción audiovisual.
Narración y creación de guiones.
Desarrollo de aplicaciones de escritorio, móviles y web.
Diseño de interfaces de usuario y usabilidad.
Desarrollo de videojuegos y gestión de contenidos.
Programación Single Board Computers: Arduino, RaspberryPi.

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 y procesado multimedia.
Tecnologías de streaming de video y audio.
Protocolos de distribución multimedia.
Seguridad y cifrado. Gestión de tráfico y calidad de servicio QoS.
Despliegue de servicios escalables y sistemas de contenedores.
Virtualización, Cloud y Bases de Datos.

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. Comercio Electrónico.
Formación on-line.
Industria digital, IoT e Industria 4.0.

Adquiere **experiencia** y **conocimientos** directamente en el entorno laboral.



Hasta **18 ECTS** (540h) de Prácticas en Empresas.



grado
en tecnología
digital y
multimedia

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 excelente plantilla de profesorado docente e investigador, 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.

Salidas profesionales

- ➔ 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.
- ➔ Desarrollo software: programación y aplicaciones web, aplicaciones móviles y de escritorio.
- ➔ Desarrollo de interfaces de usuario y usabilidad experta.
- ➔ Planificación, diseño y configuración de redes de contenido multimedia y 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 entretenimiento digital.
- ➔ Plataformas de formación on-line y comercio electrónico.
- ➔ Gestión de proyectos digitales y multimedia.
- ➔ Desarrollo de estrategias de digitalización de empresas.