

GIM

¿Qué es la Ingeniería Multimedia?

Ingeniería

- Conocer los fundamentos de la tecnología
- Aplicar técnicas especializadas
- Utilizar tecnologías de vanguardia

Multimedia

- Comunicar contenidos con creatividad
- Visualizar información (de manera interactiva)
- Desarrollar soluciones en un entorno audiovisual

Instalaciones

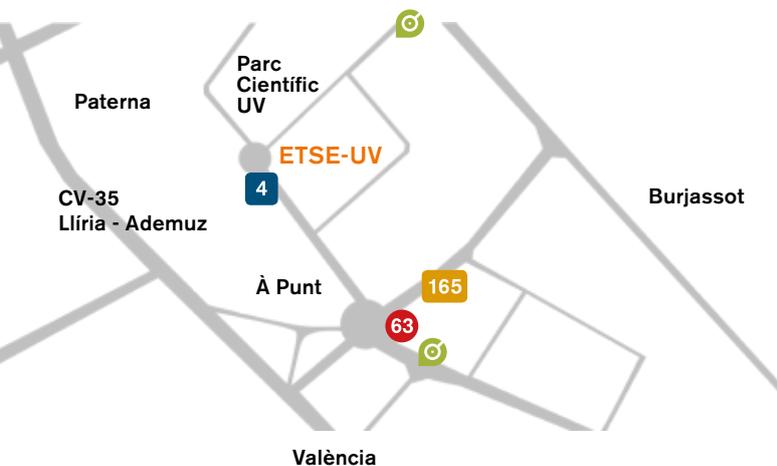
- Aulas de televisión y radio
- Material de adquisición y edición profesional
- Sala de captura de movimientos 3D
- Aulas de realidad virtual (Visionarios cilíndricos, CAVE)
- Sistemas de visualización inmersiva
- Laboratorios con software multimedia

Estudiar Ingeniería Multimedia en la ETSE-UV

- Alta formación práctica
- Grupos reducidos
- Elección de itinerarios de especialización
- Prácticas en empresa
- Oferta de asignaturas en inglés
- Movilidad internacional

¿A quién va dirigido?

- Estudiantes de Bachillerato de Ciencia y Tecnología
- Estudiantes de Ciclos Formativos de Grado Superior en especialidades técnicas
- Estudiantes interesados por la informática y las nuevas tecnologías
- Estudiantes con creatividad e iniciativa
- Estudiantes con capacidad de abstracción y de resolución de problemas



Metrovalencia. Línea 4 (parada TVV)
EMT. Línea 63 (Xàtiva – Noves Facultats)
Metrobus. Línea 165 (Quart de Poblet – Manises – Paterna – Burjassot)
Valenbisi Mibisi Carril bici València – Burjassot

Universitat de València
Escola Tècnica Superior d'Enginyeria
Campus de Burjassot - Paterna

Avda. de la Universidad s/n
46100 Burjassot, València

Tel. 963 543 211 (Secretaría)
Fax 963 543 207
Mail – etse@uv.es
Web – www.uv.es/grado/ingenieriamultimedia



@etseuv

ETSE-UV

Las empresas del sector audiovisual y de las tecnologías de la información demandan profesionales con conocimientos técnicos muy especializados capaces a la vez de comunicar contenidos con creatividad y trabajar en equipos multidisciplinares.

Acepta el desafío.

UNIVERSITAT
DE VALÈNCIA



ETSE-UV
Escola Tècnica Superior d'Enginyeria
Universitat de València

UNIVERSITAT
DE VALÈNCIA

#etseuv

www.uv.es/grado/ingenieriamultimedia

www.uv.es/etse

Plan de estudios

El grado tiene una duración de 4 años (240 ECTS).

Ingeniería	Software / Aplicaciones	Gráficos	Comunicación Audiovisual	Tecnología y Datos	
1º	<ul style="list-style-type: none"> · Física · Matemáticas I y II · Ingeniería, Sociedad y Universidad · Empresa 		<ul style="list-style-type: none"> · Teorías de la Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> · Tecnología de Computadores · Fundamentos de Computadores 	
2º	<ul style="list-style-type: none"> · Matemáticas III 	<ul style="list-style-type: none"> · Entornos de Usuario · Programación Hipermedia · Estructuras de Datos y Algoritmos 	<ul style="list-style-type: none"> · Fundamentos de la Informática Gráfica · Gráficos por Computador 	<ul style="list-style-type: none"> · Diseño de Proyectos Interactivos 	<ul style="list-style-type: none"> · Estructura de Computadores · Fundamentos de Redes de Computadores · Bases de Datos
3º	<ul style="list-style-type: none"> · Gestión de Proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> · Ingeniería del Software · Programación Multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> · Animación · Simulación 	<ul style="list-style-type: none"> · Producción Audiovisual · Sistemas de Audio 	<ul style="list-style-type: none"> · Sistemas Operativos y Periféricos · Redes Multimedia · Información Multimedia
4º Obligatorias	Optativas Formación flexible y especializada el 4º curso mediante asignaturas optativas				
<ul style="list-style-type: none"> · Aspectos Legales de las TIC 	<ul style="list-style-type: none"> · Aplicaciones para Dispositivos Móviles · Programación Avanzada · Tecnologías Web Semánticas · Lenguajes de Programación 	<ul style="list-style-type: none"> · Programación sobre Tarjetas Gráficas · Técnicas Procedurales en Animación · Desarrollo de Videojuegos · Interacción Multimodal 	<ul style="list-style-type: none"> · Taller de proyectos interactivos · Realización Cinematográfica · Realización Televisiva · Guión Cinematográfico 	<ul style="list-style-type: none"> · Sistemas de Gestión de Bases de Datos · Seguridad Informática · Minería de Datos y Aprendizaje Máquina 	

Trabajo Fin de Grado

Elige tu tema y el profesor/a y/o la empresa donde realizarlo.

Movilidad Internacional

Amplias oportunidades de movilidad internacional. Convenios con +100 universidades en el extranjero.

Prácticas

Elige tus prácticas entre +60 empresas del sector. Duración mínima de 260 horas.

ETSE-UV

Grado en Ingeniería Multimedia



GIM

Salidas profesionales

- Desarrollo de videojuegos y sistemas de entretenimiento
- Producción de películas de animación y contenidos 3D
- Desarrollo de sistemas de realidad virtual
- Aplicaciones de realidad aumentada
- Producción de vídeo y audio digital
- Creación de contenidos para Web y dispositivos móviles
- Dirección técnica de proyectos multimedia

Conexión con estudios de postgrado

- Máster en Tecnologías Web, Computación en la Nube y Aplicaciones Móviles
- Máster en Bioinformática
- Máster en Ciencia de Datos
- Programa de Doctorado en Tecnologías de la Información, Comunicaciones y Computación

Otros grados de la ETSE-UV

- Ingeniería Telemática
- Ingeniería Química
- Ingeniería Electrónica de Telecomunicación
- Ingeniería Informática
- Ciencia de Datos
- Ingeniería Electrónica Industrial

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA



Campus de Burjassot - Paterna

ETSE-UV

Escola Tècnica Superior d'Enginyeria
Universitat de València

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA

#etseuv