

## TABLA DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

UNIVERSIDAD: DISEÑO, INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA								
Titulación en TÉCNICO SUPERIOR EN ILUMINACIÓN, CAPTACIÓN Y TRATAMIENTO DE IMAGEN								
Titulación Universitaria: GRADO EN ANIMACIÓN								
MÓDULOS PROFESIONALES			ASIGNATURAS			Tipo de asignatura (1)	Créditos a reconocer	
GRABACIÓN Y EDICIÓN DE REPORTAJES AUDIOVISUALES			NARRATIVA PARA VIDEOJUEGOS			OP	6	
EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL			GESTIÓN PARA EL EMPRENDIMIENTO			OB	6	
PROYECTOS FOTOGRÁFICOS			PROYECTOS I			OB	6	
PROYECTO DE ILUMINACIÓN, CAPTACIÓN Y TRATAMIENTO DE IMAGEN			PROYECTOS II			OB	6	
FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO			PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS (**)			PE	6	
Total Créditos Asignaturas Básicas		Total Créditos Asignaturas Obligatorias	18	Total Créditos Asignaturas Optativas	6	Total Créditos Prácticas Externas	6	<b>30</b>

(1) **Ob** = Obligatoria **Op** = Optativa **BA** = Básica

(\*) 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 las FCT se hayan realizado en el sector del videojuego

(\*\*\*) Siempre que el módulo de proyectos tenga una temática afín