



## ANEXO A LA SOLICITUD DE ADMISIÓN Y CONVALIDACIÓN DE ESTUDIOS EXTRANJEROS

(IMPRESO: A01-GrV)

DATOS DEL SOLICITANTE	
Apellidos:	Nombre:
DNI / Pasaporte:	Teléfono:
Domicilio:	Email:
Localidad:	C.P.:
ESTUDIOS	
Grado de Videojuegos (0899)	

### CORRESPONDENCIA DE ASIGNATURAS

#### NORMAS DE CUMPLIMENTACIÓN:

- o No rellene las columnas sombreadas.
- o Rellene solamente aquellas filas que se correspondan con las asignaturas cuya convalidación se solicita.
- o Aunque a efectos de admisión se tendrán en cuenta todas las asignaturas del plan de estudios la convalidación efectiva sólo se podrá realizar con asignaturas ya implantadas.
- o Una asignatura puede ser convalidada por una o más asignaturas cursadas en la titulación de origen. Esto supone que en la casilla correspondiente de la columna (1) deben indicarse dichas asignaturas, y la correspondiente de la columna (2) la suma total de créditos.
- o Una asignatura cursada en la titulación de origen puede servir para convalidar más de una asignatura, lo que supone que podrá aparecer en más de una fila.
- o Tipos de asignaturas: FB (Formación Básica), OB(Obligatoria), OP(Optativa), TFG(Trabajo fin de grado)

<i>Asignaturas a convalidar</i>				<i>Asignaturas por las que se solicita convalidación</i>		<i>matriculada</i>	<i>procede</i>
<i>código</i>	<i>nombre</i>	<i>Tipo</i>	<i>Cred ECTS.</i>	<i>nombre/s (1)</i>	<i>cred.(2)</i>		
805305	Fundamentos de la Programación (FP)	T	12				
805301	Matemática Discreta (MD)	T	6				
805307	Fundamentos de los Computadores (FC)	T	6				
805308	Diseño de Videojuegos (DV)	T	6				
805309	Motores de Videojuegos (MOT)	T	6				
805300	Principios de Dibujo, Color y Composición (PCD)	T	6				
805302	Métodos Matemáticos (MM)	T	6				

805306	Metodologías Ágiles de Producción (MAP)	T	6				
805323	Proyecto I (P1)	B	6				
805320	Programación de Videojuegos en Lenguajes Interpretados (PVLII)	B	6				
805310	Estructura de Computadores (EC)	B	6				
805330	Modelado en 2D y 3D (MOD)	B	6				
805313	Estructuras de Datos y Algoritmos (EDA)	B	6				
805319	Tecnología de la Programación de Videojuegos (TPV)	B	12				
805303	Probabilidad y Estadística (PE)	B	6				
805314	Desarrollo de Sistemas Interactivos (DSI)	B	6				
805316	Informática Gráfica I (IG)	B	6				
805324	Proyecto II (P2)	B	6				
805311	Sistemas Operativos (SO)	B	6				
805317	Informática Gráfica II (IG2)	B	6				
805315	Métodos Algorítmicos en Resolución de Problemas (MAR)	B	6				
805322	Simulación Física para Videojuegos (SIM)	B	6				
805331	Técnicas de Animación en 2D y 3D (ANI)	B	6				
805312	Redes y Videojuegos en Red (RVR)	B	6				
805321	Inteligencia Artificial para Videojuegos (IAV)	B	6				
805325	Proyecto III (P3)	B	6				
805326	Videojuegos en Consola (VC)	B	6				

805327	Videojuegos para Dispositivos Móviles (VDM)	B	6				
805332	Sonido en Videojuegos (SON)	B	6				
805318	Aprendizaje Automático y Minería de Datos (AAM)	B	6				
805329	Usabilidad y Análisis de Juegos (UAJ)	B	6				
805328	Negocio Digital (ND)	B	6				
805333	Trabajo de Fin de Grado (Desarrollo de Videojuegos) (TFG)	P	12				
805334	Prácticas en Empresas I	O					
805335	Prácticas en Empresas II	O					

Fecha y Firma

Madrid, a .....de .....de.....