
Grados

2017 - 2018

USJ

ESCUELA DE
ARQUITECTURA
Y TECNOLOGÍA

- > *Arquitectura*
- > *Ingeniería Informática*
- > *Diseño y Desarrollo de Videojuegos*
- > *Ingeniería de Energía y Medio Ambiente*

universidad
SANJORGE
GRUPO SANVALERO





USJ
—
ESCUELA DE
ARQUITECTURA
Y TECNOLOGÍA

Valores

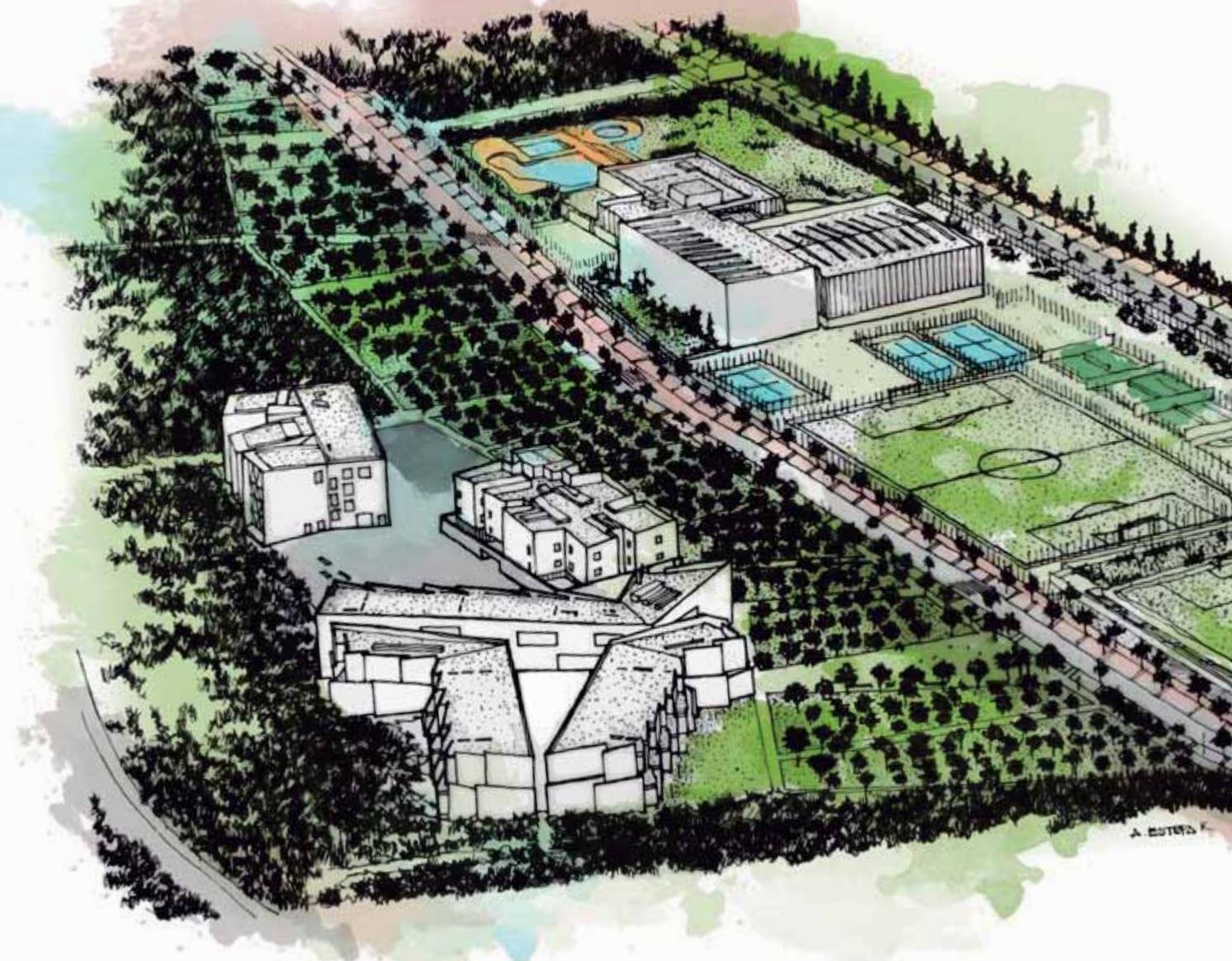
La Universidad San Jorge (USJ) desarrolla la innovación en sus métodos docentes, está altamente vinculada con empresas y alineada con las necesidades del entorno social y económico. La USJ se ubica en un campus moderno y completamente equipado para el desarrollo de actividades académicas y deportivas.

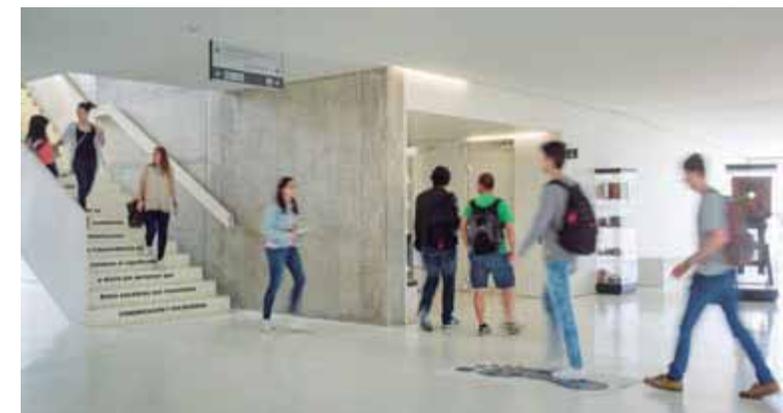
La **Universidad San Jorge** tiene como misión ser reconocida por su modelo formativo, su acción educadora, su atención personalizada al estudiante y una oferta de títulos que faciliten la empleabilidad y la movilidad internacional.

Además, potencia su capacidad investigadora, de innovación y de transferencia de conocimiento, con el objetivo de tener un impacto relevante en su entorno socioeconómico, todo ello colaborando en proyectos e impulsando iniciativas que contribuyan activamente al progreso de la sociedad aragonesa, desde una perspectiva socialmente responsable.

NUESTROS VALORES

- Responsabilidad
- Compromiso social
- Pensamiento crítico
- Sentido de pertenencia
- Actitud emprendedora
- Autoexigencia y esfuerzo
- Creatividad
- Capacidad de adaptación







USJ

Arquitectura y tecnología

La docencia en la Escuela de Arquitectura y Tecnología de la USJ destaca por un **seguimiento individualizado del alumno por parte del profesorado.**

Hemos formado a excelentes personas con una gran capacidad profesional y un alto compromiso por mejorar la sociedad.

ÍNDICE

GRADOS ÁREA DE ARQUITECTURA Y TECNOLOGÍA

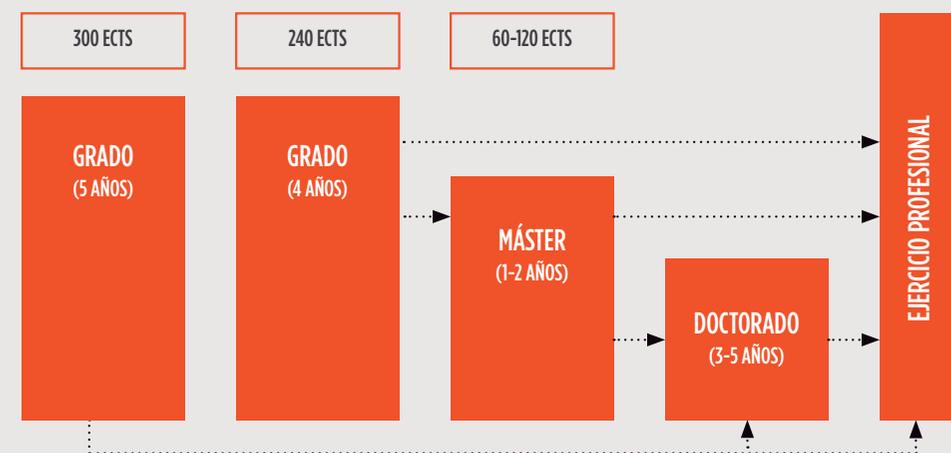
Pág 12 **Diseño y Desarrollo de Videojuegos**

Pág 16 **Ingeniería Informática**

Pág 20 **Doble titulación en Ingeniería Informática +
Diseño y Desarrollo de Videojuegos**

Pág 24 **Arquitectura**

Pág 30 **Doble en Arquitectura + Dipl. Espec. en Diseño
y Técnicas Creativas**



OFERTA FORMATIVA

Grado en

- Arquitectura
 - Diseño y Desarrollo de Videojuegos
 - Ingeniería Informática
-

Dobles Titulaciones

- Arquitectura + Dipl. Espec. en Diseño y Técnicas Creativas
 - Ingeniería Informática + Diseño y Desarrollo de Videojuegos
-

Máster universitario en

- Investigación y Formación Avanzada en Arquitectura
 - Tecnologías Software Avanzadas en Dispositivos Móviles
-

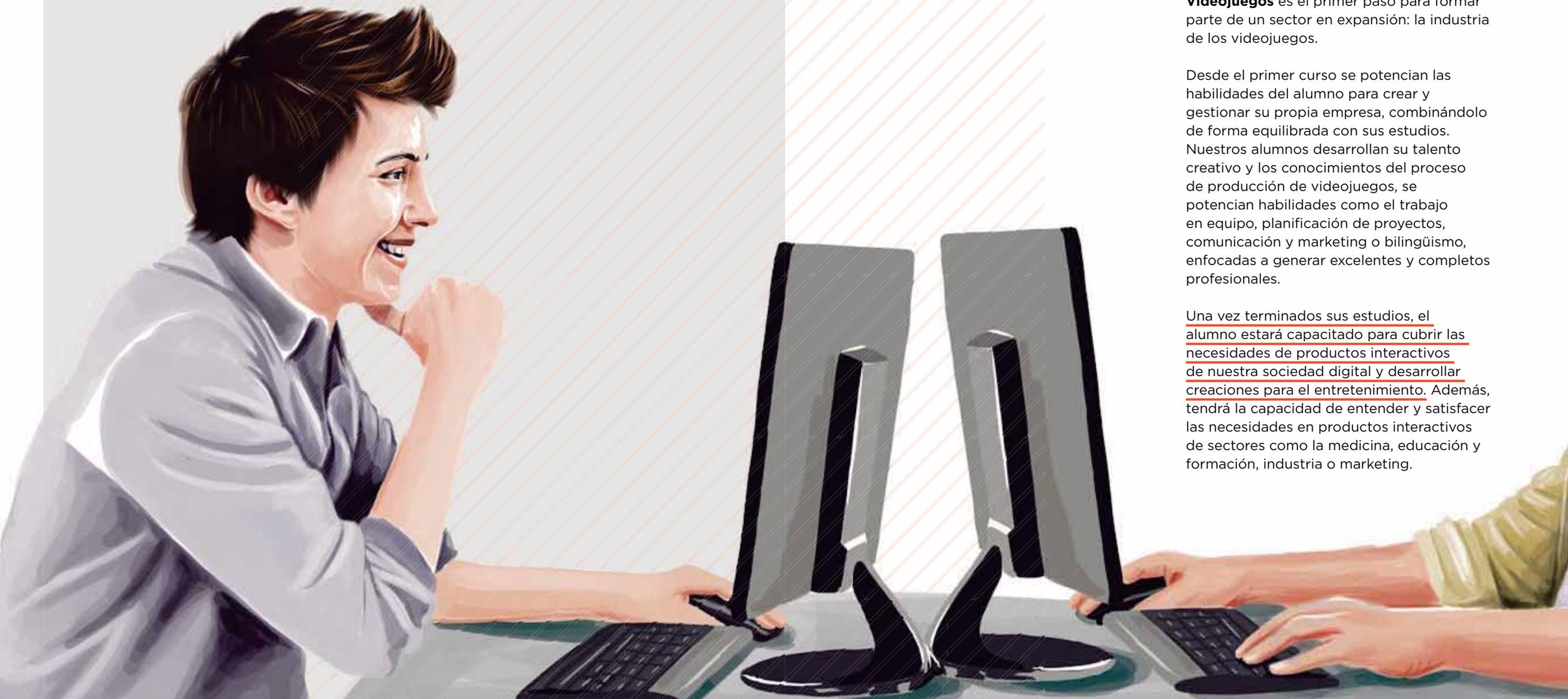
Títulos Propios

- Máster en Economía Circular Aplicada (Cámara Zaragoza)
 - Experto en Diseño Avanzado, Infoarquitectura e Ideación
 - Experto en Flujo de Trabajo BIM con Revit
 - Experto en BIM Avanzado
 - Experto en Programación y Tecnologías SIG
-

Doctorado en

- Medio Ambiente
-

Grado en Diseño y desarrollo de videojuegos



“En la actualidad los videojuegos se encuentran tanto en la industria del entretenimiento como en sectores tan diversos como el marketing o la simulación médica”.

Jorge Echeverría.
Director del grado en Diseño
y Desarrollo de Videojuegos.

El grado en **Diseño y Desarrollo de Videojuegos** es el primer paso para formar parte de un sector en expansión: la industria de los videojuegos.

Desde el primer curso se potencian las habilidades del alumno para crear y gestionar su propia empresa, combinándolo de forma equilibrada con sus estudios. Nuestros alumnos desarrollan su talento creativo y los conocimientos del proceso de producción de videojuegos, se potencian habilidades como el trabajo en equipo, planificación de proyectos, comunicación y marketing o bilingüismo, enfocadas a generar excelentes y completos profesionales.

Una vez terminados sus estudios, el alumno estará capacitado para cubrir las necesidades de productos interactivos de nuestra sociedad digital y desarrollar creaciones para el entretenimiento. Además, tendrá la capacidad de entender y satisfacer las necesidades en productos interactivos de sectores como la medicina, educación y formación, industria o marketing.



Diseño y desarrollo de videojuegos

1º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Humanismo cívico	OB	6
Informática básica	MB	6
Expresión gráfica y artística	MB	6
Matemáticas	MB	6
Inglés I	MB	6
Narrativa del videojuego	OB	6
Diseño 2D	OB	6
Fundamentos de programación	MB	6
Álgebra	MB	6
Economía y administración de empresas	MB	6
		60

2º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Análisis y cálculo	MB	6
Programación orientada a objetos	MB	6
Sistemas operativos	OB	6
Estructuras de datos y algoritmos	OB	6
Diseño de videojuegos: guion y storyboard	OB	3
Inglés II	OB	6
Fundamentos de física	MB	6
Diseño 3D	OB	6
Iniciativa empresarial	OB	3
Consolas y dispositivos para videojuegos	OB	6
Sistemas de información	OB	6
		60

3º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Ingeniería del software	OB	6
Informática gráfica	OB	6
Diseño y desarrollo de juegos web	OB	6
Legislación y ética del videojuego	OB	6
Motores de juegos	OB	6
Diseño de personajes y animación	OB	6
Redes y sistemas multijugador	OB	6
Interacción persona computador	OB	6
Animación y simulación	OB	6
Desarrollos para dispositivos móviles	OB	6
		60

4º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Realización y producción sonora	OB	3
Programación en tiempo real	OB	3
Sistemas inteligentes	OB	6
Videojuegos y simulación para investigación y educación	OB	6
Optativa 1**	OP	6
Optativa 2**	OP	6
Producción de videojuegos	OB	6
Prácticas en empresa	OB	6
Trabajo de fin de grado	OB	12
Optativa 3**	OP	6
		60

FORTALEZAS

- > Participación de profesionales del sector en la impartición del Grado
- > Programa Doble Grado (Videojuegos/Informática)
- > Bilingüismo (impartición de clases en inglés, 3º y 4º prácticamente en inglés)
- > Los alumnos son empresarios, trabajadores y estudiantes desde el primer día
- > Creciente apoyo institucional en el sector
- > Incremento de la demanda de Serious Games (videojuegos para salud, para aplicaciones industriales, para simulación de efectos físicos y naturales, para enseñar y para educar)
- > Desarrollo y defensa de proyectos desde el primer curso
- > Metodologías docentes centradas en el alumnado y número reducido de estudiantes en las aulas
- > Contacto permanente con la industria local y nacional del sector del videojuego

SALIDAS PROFESIONALES

Diseñador de videojuegos

Programador de videojuegos

Desarrollador de serious games

Desarrollador de experiencias interactivas

Ingeniero en desarrollo de software y aplicaciones

Productor de videojuegos

Técnico en "playtesting"

Diseñador de 3D

Programador de motores de juegos

Guionista de juegos

Materias optativas**

Módulo	Materia	Créditos ECTS
Diseño de videojuegos	Técnicas de interacción avanzada	6
Informática	Programación avanzada para internet	6
Programación de videojuegos	Realidad aumentada	6
Programación de videojuegos	Laboratorio multiplataformas	6
Programación de videojuegos	Inteligencia artificial aplicada a videojuegos	6
Diseño de videojuegos	Localización de videojuegos	6
Diseño de videojuegos	Estética del videojuego	6
Diseño de videojuegos	Videojuegos en redes sociales	6
Diseño de videojuegos	Diseño de videojuegos didácticos	6
Diseño visual	Diseño 3D avanzado	6

MB: Materia básica OB: Obligatoria OP: Optativa

Plan de estudios sujeto a posibles cambios y modificaciones.

Total créditos ECTS: **240**

1 crédito ECTS = 25 horas de clase con horas de trabajo autónomo

Grado en Ingeniería informática



Hoy en día la **informática** es esencial en cualquier actividad cotidiana. La ubicuidad y relevancia de las tecnologías de la informática y comunicaciones en la sociedad actual obligan a que una titulación de grado requiera unas exigencias de calidad en su impartición basadas en una utilidad real y contrastada.

Los ingenieros informáticos son de los titulados más demandados en los sectores de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, software y hardware, pero también tienen las puertas abiertas en todas las empresas de e-business, entidades financieras, consultoras y gestión de negocio en general.

En la planificación de los estudios se ha llevado a cabo un detallado análisis, tanto de los ámbitos de aplicación de las disciplinas de informática y comunicaciones en el momento presente, como de una anticipación de la influencia o demanda que dichas disciplinas tendrán en la sociedad a corto y medio plazo.



Ingeniería informática

1º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Habilidades y principios profesionales	MB	6
Análisis y cálculo	MB	6
Fundamentos físicos	MB	6
Humanismo cívico	OB	6
Fundamentos programación	MB	6
Inglés	MB	6
Álgebra	MB	6
Estadística	MB	6
Economía y administración de empresas	MB	6
Sistemas lógicos	OB	6
		60

2º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Matemática discreta	MB	6
Arquitectura de ordenadores	OB	6
Lenguajes formales	OB	3
Programación OO I	OB	6
Estructuras de datos	OB	6
Inglés para ingenieros	MB	6
Sistemas operativos	OB	6
Sistemas de información	OB	6
Análisis léxico y sintáctico	OB	3
Fundamentos de redes y comunicaciones	OB	6
Programación OO II	OB	6
		60

3º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Administración de sistemas operativos	OB	6
Interacción hombre máquina	OB	3
Ingeniería del software	OB	6
Sistemas inteligentes	OB	6
Redes y comunicaciones I	OB	6
Materia optativa**	OP	3
Administración de servidores	OB	6
Redes y comunicaciones II	OB	6
Calidad del software	OB	3
Tecnologías de la información	OB	6
Aplicaciones móviles	OB	3
Materia optativa**	OP	3
Materia optativa**	OP	3
		60

4º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Tecnologías avanzadas	OB	6
Gestión de proyectos	OB	6
Prácticas en empresa	OB	6
Sistemas avanzados de comunicaciones	OB	6
Materia optativa**	OP	3
Materia optativa**	OP	3
Seguridad en redes y sistemas	OB	6
Diseño de soluciones SI en empresas	OB	6
Materia optativa**	OP	3
Materia optativa**	OP	3
Proyecto de fin de grado	OB	12
		60

** Materias optativas

Materia	Créditos ECTS
Arquitecturas avanzadas de computación.	3
Modelado y animación	3
Lenguajes y estándares en la web	3
Accesibilidad, usabilidad y reingeniería de sitios web	3
Programación avanzada para internet	3

Las materias que se ofrecen sólo se impartirán en el caso de haber más de dos matriculados

* A partir de 3º y 4º se impartirán un mínimo del 40% de las asignaturas en inglés.

SALIDAS PROFESIONALES

Ingeniero de software

Programador de dispositivos móviles

Director de proyectos tecnológicos

Experto en desarrollo para "Internet of Things"

Especialista en diseño y desarrollo web

Integrante en departamentos de I+D+I en el sector de las nuevas tecnologías

Experto en Experiencia de Usuario (UX)

Especialista en Sistemas Inteligentes

Gestor de Bases de Datos

Consultor tecnológico en sectores con base tecnológica

Desarrollador de juegos y aplicaciones móviles

MB: Materia básica **OB:** Obligatoria **OP:** Optativa

Plan de estudios sujeto a posibles cambios y modificaciones.

Total créditos ECTS: 240

1 crédito ECTS = 25 horas de clase con horas de trabajo autónomo

Doble titulación

Ingeniería Informática + Diseño y Desarrollo de Videojuegos

La tecnología y el mundo digital constituyen uno de los sectores con mayor crecimiento económico y social. Dentro de estos sectores, los videojuegos constituyen un elemento clave en la industria del entretenimiento y tienen una relación directa con las redes sociales, entornos virtuales y dispositivos móviles. El apoyo y los conocimientos de los ingenieros informáticos son importantes, ya que diseñan y desarrollan muchos de los software y hardware que esta industria necesita para ser tan rentable.

El doble grado de Ingeniería Informática y Videojuegos aúna esta necesidad de cubrir todas las exigencias del sector y facilita la obtención de una formación completa para el desarrollo de herramientas que agrupen la imagen, el diseño y el soporte para hacerlo realidad a corto y medio plazo.





Ingeniería informática + Diseño y Desarrollo de Videojuegos

1º Curso

Materia	Titulación	Tipo	Créditos ECTS
Humanismo cívico	VID	MB	6
Matemáticas	VID	MB	6
Informática básica	VID	MB	6
Expresión gráfica y artística	VID	MB	6
Narrativa del videojuego	VID	OB	6
Inglés I	VID	MB	6
Diseño 2D	VID	OB	6
Álgebra	VID	OB	6
Fundamentos de programación	VID	MB	6
Economía y administración de empresas	VID	MB	6
Sistemas lógicos	INF	OB	6

66

2º Curso

Materia	Titulación	Tipo	Créditos ECTS
Programación orientada a objetos	VID	MB	6
Sistemas operativos	VID	OB	6
Estructuras de datos y algoritmos	VID	OB	6
Diseño de videojuegos: guion y storyboard	VID	OB	3
Análisis y cálculo	VID	MB	6
Inglés II	VID	OB	6
Diseño 3D	VID	OB	6
Fundamentos de física	VID	MB	6
Iniciativa empresarial	VID	OB	3
Sistemas de información	VID	OB	6
Consolas y dispositivos para videojuegos	VID	OB	6
Fundamentos de redes y comunicaciones	INF	OB	6

66

3º

Materia	Titulación	Tipo	Créditos ECTS
Motores de juegos	VID	OB	6
Ingeniería del software	VID	OB	6
Informática gráfica	VID	OB	6
Diseño y desarrollo de juegos web	VID	OB	6
Legislación y ética del videojuego	VID	OB	6
Estadística	INF	OB	6
Animación y simulación	VID	OB	6
Diseño de personajes y animación	VID	OB	6
Interacción persona computador	VID	OB	6
Redes y sistemas multijugador	VID	OB	6
Desarrollos para dispositivos móviles	VID	OB	6

66

4º

Materia	Titulación	Tipo	Créditos ECTS
Sistemas inteligentes	INF	OB	6
Realización y producción sonora	VID	OB	3
Videojuegos y simulación para investigación y educación	VID	OB	6
Programación en tiempo real	VID	OB	3
Optativa 1: Programación avanzada para internet	VID	OP	6
Optativa 2: Realidad aumentada	VID	OP	6
Arquitectura de ordenadores	INF	OB	6
Lenguajes formales	INF	OB	3
Producción de videojuegos	VID	OB	6
Optativa 3: Inteligencia artificial para videojuegos	VID	OP	6
Redes y comunicaciones II	INF	OB	6
Tecnologías de la información	INF	OB	6
Calidad del software	INF	OB	3
Análisis léxico y sintáctico	INF	OB	3

69

5º Curso

Materia	Titulación	Tipo	Créditos ECTS
Administración de sistemas operativos	INF	OB	6
Tecnologías avanzadas	INF	OB	6
Sistemas avanzados de comunicaciones	INF	OB	6
Prácticas en empresa	VID	OB	6
Proyecto de fin de grado videojuegos	VID	OB	12
Administración de servidores	INF	OB	6
Seguridad en redes y sistemas	INF	OB	6
Diseño soluciones SI en empresas	INF	OB	6
Proyecto de fin de grado informática	INF	OB	12

66

* A partir de 3º y 4º se impartirán un mínimo del 40% de las asignaturas en inglés.

SALIDAS PROFESIONALES

Programador de videojuegos	Administrador de redes y BBDD
Arquitecto de soluciones, para definir, diseñar y especificar la arquitectura de un sistema informático o de un sistema de información	Incorporación a los departamentos de I+D+i de las empresas del sector de las nuevas tecnologías
Diseñador y desarrollador web	Diseñador multimedia
Diseñador de videojuegos	Ingeniero de software
Guionista de videojuegos	Modelado y animación 3D
Gestor de bases de datos	Programador de aplicaciones para móviles
Director de proyectos	Técnico en desarrollo de software y aplicaciones.
Investigador en el área de las nuevas tecnologías	Experto en Experiencia de Usuario (UX)

MB: Materia básica OB: Obligatoria OP: Optativa

Plan de estudios sujeto a posibles cambios y modificaciones.

Total créditos ECTS: **333**

1 crédito ECTS = 25 horas de clase con horas de trabajo autónomo

Grado en Arquitectura



“El grado en Arquitectura de la Universidad San Jorge me ha permitido ampliar mi formación profesional a través de estancias en el extranjero”.

Beatriz Soldevilla García.
Egresada del grado en Arquitectura.

El programa formativo del grado en **Arquitectura** de la Universidad San Jorge es sensible a las múltiples salidas profesionales del arquitecto contemporáneo y prepara a sus estudiantes para el mundo real.

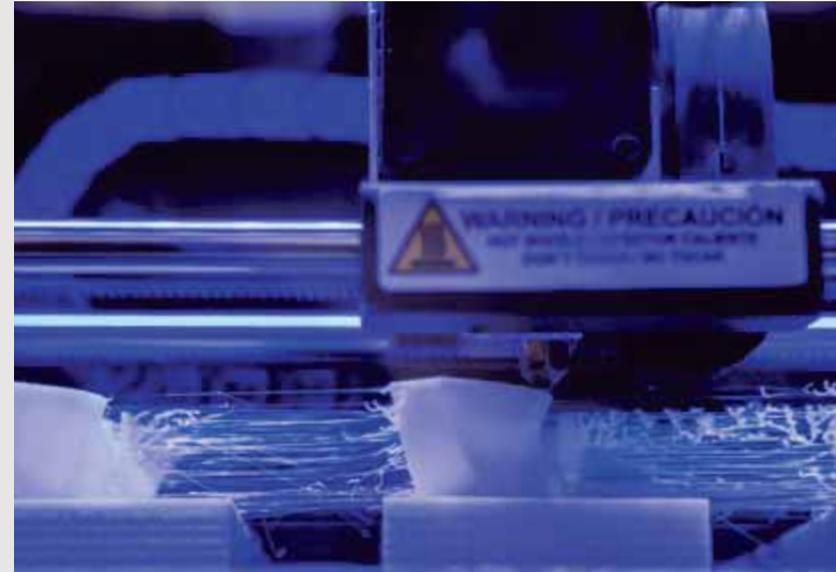
Se aúna oficio y profesión con creatividad y compromiso social, en un contexto de formación pluridisciplinar e innovador.

El profesorado, altamente cualificado, acompaña al estudiante en su desarrollo integral en el marco de un trato profesional e individualizado, incorporando en sus clases las metodologías avanzadas disponibles en el centro, gracias al soporte de su Taller de Fabricación Digital.

Prácticas en España

Nuestros alumnos, a través de un entrenamiento constante enfrentándose a los grandes retos de la Arquitectura, acaban convirtiéndose en profesionales capaces de proponer soluciones creativas e integradas a problemas complejos, lo que fomenta su capacidad de emprendimiento y multiplica sus opciones de empleabilidad.

A través de las prácticas del grado, se gestiona la incorporación del alumno a una entidad profesional de prestigio, desde donde pueda desarrollar las competencias técnicas, metodológicas, personales y participativas propias de la disciplina de la Arquitectura.



Prácticas internacionales

Uno de los puntos diferenciales de nuestro grado es su perfil internacional.

En cada curso se ofrece una serie de materias, entre otras Proyectos Arquitectónicos, Herramientas Digitales y Architectural Composition Lab, que están impartidas de forma parcial o total en inglés (llegando aproximadamente a una suma de 60 ECTS créditos impartidos en lengua inglesa) preparando y dotando así a los alumnos para poder formarse y ejercer como arquitectos fuera de España.

El perfil internacional va ligado al programa Erasmus en cuyo marco tenemos convenios con distintas Escuelas de Arquitectura en Europa, por ejemplo en Venecia, Roma, Bremen, Limerick, París, donde los alumnos pueden hacer prácticas. También firmamos convenios con una docena de Escuelas de Arquitectura en América Latina y recibimos cada año entre 10 y 15 alumnos del extranjero. Sin duda, uno de los distintivos más significativos de nuestro centro es la reciente inscripción de nuestro programa académico dentro del registro europeo de títulos, lo que garantiza la libre circulación de nuestros egresados dentro de los países de la Unión Europea y de sus estados asociados.

> FORTALEZAS

- ← **Espíritu creativo y crítico** →
- ← **Sólida formación técnica** →
- ← **Docentes vinculados con la práctica profesional libre** →
- ← **Tecnología software y hardware de última generación** →
- ← **Interrelación con el mundo empresarial y con la industria** →
- ← **Apertura hacia nuevos modelos laborales y hacia nuevos nichos de negocio** →
- ← **Formación de naturaleza práctica basada en casos reales** →
- ← **Tutorización y acompañamiento estrecho en el aprendizaje** →
- ← **Implicación social a través del desarrollo de proyectos ApS** →
- ← **Despliegue de procedimientos de innovación metodológica** →
- ← **Prácticas técnicas curriculares** →
- ← **Integración de la lengua inglesa** →

Grado Arquitectura

SALIDAS PROFESIONALES

- > Estudios de arquitectos y urbanistas
- > Proyectos arquitectónicos y urbanísticos
- > Restauración, rehabilitación y conservación del patrimonio
- > Diseñador industrial, gráfico urbano e interiorista
- > Ingeniería de edificación
- > Dirección de obras y empresas
- > Empresas constructoras e inmobiliarias
- > Administraciones públicas, ayuntamientos, corporaciones locales
- > Gestión del suelo, ordenación del territorio, conservación urbana
- > Investigación y docencia

1º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Fundamentos matemáticos en arquitectura I	MB	6
Geometría I	MB	6
Expresión arquitectónica I	MB	6
Análisis de formas arquitectónicas I	MB	6
Fundamentos físicos en arquitectura	MB	6
Herramientas digitales	MB	6
Fundamentos matemáticos en arquitectura II	MB	6
Geometría II	MB	6
Expresión arquitectónica II	MB	6
Análisis de formas arquitectónicas II	MB	6

60

4º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Construcción V	OB	6
Organizaciones profesionales	OB	6
Cultura y teoría en arquitectura V	OB	3
Proyectos V	OB	9
Urbanismo V	OB	3
Integración III	OB	6
Construcción VI	OB	6
Ética y deontología	OB	6
Urbanismo VI	OB	3
Proyectos VI	OB	9
Cultura y teoría en arquitectura VI	OB	3

60

5º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Proyectos VII	OB	6
Itinerario 1: Diseño de arquitectura*	OP	24
Itinerario 2: Diseño urbano*	OP	24
Proyectos VIII	OB	12
Prácticas técnicas	OB	12
Proyecto de fin de grado	OB	6

60

*El alumno elige uno de los itinerarios optativos

Grado Arquitectura

2º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Construcción I	OB	3
Estructuras I	OB	3
Instalaciones I	OB	6
Cultura y teoría en arquitectura I	OB	6
Proyectos I	OB	6
Urbanismo I	OB	3
Integración I	OB	6
Construcción II	OB	3
Estructuras II	OB	3
Humanismo cívico	OB	6
Cultura y teoría en arquitectura II	OB	6
Proyectos II	OB	6
Urbanismo II	OB	3

60

3º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Construcción III	OB	6
Estructuras III	OB	3
Instalaciones II	OB	3
Cultura y teoría en arquitectura III	OB	3
Proyectos III	OB	9
Urbanismo III	OB	3
Integración II	OB	6
Construcción IV	OB	6
Estructuras IV	OB	3
Instalaciones III	OB	3
Urbanismo IV	OB	3
Proyectos IV	OB	9
Cultura y teoría en arquitectura IV	OB	3

60

Itinerarios optativos en Arquitectura*

Itinerario	Materia	Créditos ECTS
Diseño de arquitectura	Integración avanzada: taller vertical integrado de arquitectura y urbanismo	3
	Inglés técnico para arquitectos	3
	Aula abierta: formación multidisciplinar en arquitectura	3
	Unidad de investigación y transferencia del conocimiento en arquitectura	3
	Mecánica del suelo, geotecnia y cimientos	3
	Estructuras especiales: modelos de grandes luces y edificaciones en altura	3
	Energía y servicios: eficiencia y sostenibilidad en las construcciones arquitectónicas	3
	Arquitectura legal y forense: mediciones, presupuestos, peritaciones y tasaciones	3
	Diseño urbano	Integración avanzada: taller vertical integrado de arquitectura y urbanismo
Inglés técnico para arquitectos		3
Aula abierta: formación multidisciplinar en arquitectura		3
Unidad de investigación y transferencia del conocimiento en arquitectura		3
Estética y pensamiento: teoría de las ideas aplicada al diseño y la planificación en el urbanismo y la arquitectura		3
Acción y responsabilidad social en el urbanismo y la arquitectura		3
Territorio, ciudad y paisaje: desde las morfologías urbanas hasta el "housing" contemporáneo		3
Estudio, planificación e intervención en el patrimonio histórico-artístico		3

*El alumno elige uno de los itinerarios optativos

MB: Materia básica OB: Obligatoria OP: Optativa

Plan de estudios sujeto a posibles cambios y modificaciones.

Total créditos ECTS: 300

1 crédito ECTS = 25 horas de clase con horas de trabajo autónomo

Doble titulación Arquitectura +

1º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Fundamentos matemáticos en arquitectura I	MB	6
Geometría I	MB	6
Expresión arquitectónica I	MB	6
Análisis de formas arquitectónicas I	MB	6
Fundamentos físicos en arquitectura	MB	6
Herramientas digitales	MB	6
Fundamentos matemáticos en arquitectura II	MB	6
Geometría II	MB	6
Expresión arquitectónica II	MB	6
Análisis de formas arquitectónicas II	MB	6
		60



Materia	Tipo	Créditos ECTS
Maquetas y prototipos	MB	6
Diseño gráfico digital	MB	6
		12

2º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Construcción I	OB	3
Estructuras I	OB	3
Instalaciones I	OB	6
Cultura y teoría en arquitectura I	OB	6
Proyectos I	OB	6
Urbanismo I	OB	3
Integración I	OB	6
Construcción II	OB	3
Estructuras II	OB	3
Humanismo cívico	OB	6
Cultura y teoría en arquitectura II	OB	6
Proyectos II	OB	6
Urbanismo II	OB	3
		60



Materia	Tipo	Créditos ECTS
Informática gráfica	MB	6
Fabricación Digital	MB	6
		12

5º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Proyectos VII	OB	6
Itinerario 1: Diseño de arquitectura*	OP	24
Itinerario 2: Diseño urbano*	OP	24
Proyectos VIII	OB	12
Prácticas técnicas	OB	12
Proyecto de fin de grado	OB	6
		60

*El alumno elige uno de los itinerarios optativos



Materia	Tipo	Créditos ECTS
Diseño e ideación compleja	MB	6
		6

La especialización en el empleo de herramientas complejas que posibilitan nuevas tipologías de creación es, a día de hoy, una de los grandes requerimientos de los colectivos profesionales de diseñadores, arquitectos e ingenieros.

La irrupción en el mercado de nuevas tecnologías que nos permiten idear soluciones, hasta el momento impensables, **demanda de los profesionales contemporáneos una formación profunda en el empleo de estas nuevas herramientas.**

Ante la imposibilidad de cubrir estas necesidades desde lo que ha venido siendo la formación tradicional de los diseñadores, los arquitectos y los ingenieros, surge la posibilidad de crear un espacio propio donde se pueda articular una estrategia adecuada de posicionamiento sobre este nuevo escenario.

.....+ Diseño y Técnicas Creativas

DIPLOMA DE ESPECIALIZACIÓN. TÍTULO PROPIO

3º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Construcción III	OB	6
Estructuras III	OB	3
Instalaciones II	OB	3
Cultura y teoría en arquitectura III	OB	3
Proyectos III	OB	9
Urbanismo III	OB	3
Integración II	OB	6
Construcción IV	OB	6
Estructuras IV	OB	3
Instalaciones III	OB	3
Urbanismo IV	OB	3
Proyectos IV	OB	9
Cultura y teoría en arquitectura IV	OB	3
		60



Materia	Tipo	Créditos ECTS
Diseño 2D y 3D avanzados	MB	6
Realidad virtual	MB	6
		12

Entendemos que para poder ejercer profesiones técnicas y creativas de un modo coherente con los tiempos actuales, y aún más con los que están por llegar, es pertinente ir reciclando procedimientos y actualizando mecanismos para ser competitivos en un mercado que ya está plenamente globalizado.

Los **contenidos** que se desarrollan en esta titulación se extienden sobre la capitación en el **diseño gráfico, la formación para el diseño de producto, la intervención sobre el espacio físico** y la orientación sobre la gestión para procurar un acercamiento de los estudiantes a los procedimientos creativos que han ido surgiendo a lo largo de la última década.

4º Curso

Materia	Tipo	Créditos ECTS
Construcción V	OB	6
Organizaciones profesionales	OB	6
Cultura y teoría en arquitectura V	OB	3
Proyectos V	OB	9
Urbanismo V	OB	3
Integración III	OB	6
Construcción VI	OB	6
Ética y deontología	OB	6
Urbanismo VI	OB	3
Proyectos VI	OB	9
Cultura y teoría en arquitectura VI	OB	3
		60



Materia	Tipo	Créditos ECTS
Diseño y animación	MB	6
Flujo de trabajo inteligente	MB	6
		12

Desde aquí se ha planteado un organigrama de desarrollo de competencias y adquisición de aprendizajes **basados en casos de naturaleza esencialmente práctica**, cuyo atractivo está en el contacto directo con el hardware y el software que la Escuela pone a disposición de los estudiantes.

Asimismo, la estructura metodológica desplegada en esta titulación permitirá que desde el inicio del programa se vayan enraizando destrezas que podrán ser empleadas con bastante inmediatez en la práctica profesional rutinaria, y que convenientemente acumuladas, posibilitarán una **formación de los estudiantes adecuada a las inquietudes y demandas de nuestro tiempo.**

MB: Materia básica **OB:** Obligatoria **OP:** Optativa

Plan de estudios sujeto a posibles cambios y modificaciones.

Total créditos ECTS: **300+54**

1 crédito ECTS = 25 horas de clase con horas de trabajo autónomo

Guía informativa

Pasos para acceder a los grados

1

SOLICITAR ADMISIÓN

- > Acceso a través de la **Web**
<http://www.usj.es/solicitud-admision>

2

REALIZAR PRUEBAS DE ACCESO A GRADOS

- > **Prueba de nivel de idioma** (de inglés para todos los candidatos y además de español para extranjeros. Consultar requisitos de idioma específicos por titulación)
- > **Cuestionario** de intereses académicos y profesionales
- > **Prueba específica** de titulación (en aquellas titulaciones que se determine).

3

ADJUDICACIÓN DE PLAZAS

- > **Comunicación de admisión**

4

PREINSCRIPCIÓN

- > **Hasta la fase de admisión** correspondiente al **mes de mayo**

5

CITACIÓN A MATRÍCULA



¡Bienvenido/a!



estudios abiertos
SEAS
GRUPO SANVALERO



universidad
SANJORGE
GRUPO SANVALERO



fundación
SANVALERO
GRUPO SANVALERO



fundación dominicana
SANVALERO
GRUPO SANVALERO



fundación
CPASALDUIE
GRUPO SANVALERO



www.usj.es



(+34) 902 502 622 • info@usj.es

Campus Universitario de Villanueva de Gállego (Zaragoza)
Autovía A-23 Zaragoza - Huesca, km. 299 • 50830 Villanueva de Gállego, Zaragoza (España)

Información sujeta a posibles cambios y modificaciones.