

GRADO EN CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

ACCESO Y ADMISIÓN

Información dirigida al estudiante de nuevo ingreso:

NUEVO ACCESO

Conforme a la legalidad vigente, por la que se regulan las condiciones de admisión se detallan del siguiente modo:

- ✓ Obtener la calificación de apto en la Prueba de Evaluación para el acceso a la Universidad (EvAU) y en la Prueba de Acceso a la Universidad (PAU)
- ✓ Obtener la calificación de apto en las Pruebas de Acceso para mayores de 25 años y mayores de 45 años.
- ✓ Técnicos superiores.
- ✓ Diplomados, Licenciados, Ingenieros Técnicos, Ingenieros, Arquitectos o Graduados. Los alumnos estudiantes de Bachillerato de sistemas educativos de Estados miembros de la Unión Europea y de otros países con los que se hayan suscrito acuerdos internacionales al respecto, podrán acceder al Grado siempre que en su sistema educativo tengan acceso a la universidad.
- ✓ Estudiantes de sistemas educativos extranjeros con estudios homologables al título de Bachiller español
- ✓ Los estudiantes con estudios universitarios extranjeros que no hayan obtenido la homologación de su título podrán acceder por convalidación parcial de al menos 30 créditos.

También podrán tener acceso al grado los mayores de 40 años que, sin disponer de titulación que le permita el acceso a la universidad, acrediten una determinada experiencia laboral o profesional en relación con el grado al que pretenden acceder.

Las vías de acceso pueden ser modificadas en función de los cambios legislativos que puedan producirse.



ADMISIÓN

Además de los requisitos de acceso a la universidad, establecidos por la legislación vigente, la Universidad Francisco de Vitoria realiza unas pruebas específicas de admisión de alumnos.

Un equipo de psicólogos especializados y formados en evaluación realiza estas pruebas a los candidatos y emite una valoración psicopedagógica. Todos los candidatos realizan una batería de pruebas mediante las cuales se obtiene un perfil de candidato en cuanto a sus aptitudes intelectuales, donde se evalúan factores concretos de esa capacidad general como son el índice verbal y no verbal, el razonamiento perceptivo y espacial, entre otros.

Además, se realiza una prueba de personalidad que repasa rasgos como la ascendencia, la responsabilidad, la sociabilidad y la estabilidad emocional entre otros. Estas pruebas se complementan con una entrevista personal donde se comentan con el candidato aspectos de su trayectoria académica y de su orientación hacia la titulación elegida. Asimismo, se realiza una prueba de competencias de nivel de inglés, cuyos resultados determinan su nivel de coincidencia con los estándares europeos (A1, A2, B1, B2, etc)

Las pruebas que se están aplicando en la actualidad son:

-IGF Superior Inteligencia general y Factorial de Yuste Hernanz.

-Pruebas para obtener rasgos de personalidad como la ascendencia, la responsabilidad, la sociabilidad y la estabilidad emocional, entre otros: Perfil e Inventario de Personalidad PPG-IPG de L V. Gordon.

Están sometidas a revisión periódica en función de la evolución de los estándares propios de estas pruebas diagnósticas.

Estas pruebas se complementan con una entrevista personal donde se repasan con el candidato aspectos de su trayectoria académica y de su orientación.

COMITÉ DE ADMISIÓN:

El Comité de Admisiones del Grado en CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS está formado por:

- ✓ El Rector de la Universidad
- ✓ El Coordinador de Alumnos
- ✓ El Decano o Director Académico del Grado en CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

PERFIL RECOMENDADO PARA EL ESTUDIANTE DE NUEVO INGRESO:

El alumno que acceda al grado en CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS deberá ser una persona informada y aficionada a la industria de los videojuegos. Se valorarán unas buenas calificaciones, así como su inquietud por el conocimiento de los medios digitales y especialmente del ocio digital interactivo. También se valorará su iniciativa a la hora de resolver proyectos de forma creativa.

CURSOS DE ADAPTACIÓN (PLAN CURRICULAR Y CONDICIONES DE ACCESO):

No procede

