

Tabla 6. Plan de estudios detallado

MÓDULO 1: DISEÑO, ARTE Y TECNOLOGÍA. CONCEPTOS Y PROCESOS	
Número de créditos ECTS	48 ECTS
Tipología	Obligatorias y optativas en ambos itinerarios
Organización temporal	Semestres 1 y 2
Modalidad	Presencial e híbrida (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.01. Narrativas visuales e identidades en la cultura digital Comprensión crítica de los lenguajes visuales y las narrativas contemporáneas, explorando su papel en la construcción de identidades en contextos culturales, sociales y digitales.</p> <p>C.02. Tecnologías emergentes y creación experimental Aplicación creativa de herramientas digitales para la producción artística y de diseño, promoviendo la experimentación y la reflexión crítica.</p> <p>C.03. Diseño proyectual e innovación con impacto social Desarrollo de proyectos de arte y diseño orientados a la transformación social, mediante metodologías colaborativas, pensamiento estratégico y enfoque interdisciplinar.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.01. Analizar y producir narrativas visuales críticas en entornos contemporáneos Capacidad para interpretar, crear y comunicar contenidos visuales que integren aspectos culturales, identitarios y tecnológicos, en diálogo con las dinámicas sociales actuales.</p> <p>COM.02. Dominar herramientas digitales para la creación, experimentación y producción interdisciplinar Habilidad para aplicar tecnologías emergentes (IA, 3D, interacción, medios digitales) en procesos creativos innovadores, integrando arte, diseño, ciencia y tecnología.</p> <p>COM.03. Diseñar e implementar proyectos con impacto cultural, social y profesional Capacidad para concebir y desarrollar propuestas artísticas y de diseño orientadas a la transformación, mediante metodologías proyectuales colaborativas y pensamiento estratégico.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.01. Diseñar y comunicar narrativas visuales adaptadas a múltiples formatos y medios Capacidad para representar ideas mediante recursos gráficos, audiovisuales e interactivos, adecuándolos a distintos entornos culturales y tecnológicos.</p> <p>HD.02. Integrar tecnologías digitales en procesos creativos experimentales Destreza en el uso de herramientas como IA, modelado 3D, programación visual o realidad aumentada para la creación de obras y prototipos innovadores.</p> <p>HD.03. Gestionar proyectos colaborativos con enfoque crítico y transformador Capacidad para planificar, coordinar y presentar propuestas interdisciplinares que respondan a problemáticas sociales, culturales o profesionales desde el arte y el diseño.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios del módulo	<p>El módulo aborda el cruce entre arte, diseño y tecnología desde una perspectiva crítica y aplicada, combinando teoría y práctica en contextos contemporáneos.</p> <p>Materia de Fundamentos conceptuales (1.1) Explora las relaciones entre cultura, arte y tecnología, el diseño como construcción de identidades y su papel en procesos de transformación social.</p> <p>Materia de Metodologías y desarrollo de proyectos (1.2) Ofrece herramientas para la creación digital: prototipado, animación, ilustración, 3D, creación audiovisual, IA y nuevas narrativas visuales.</p>
Actividades formativas (AF)	AF.01, AF.02, AF.03, AF.04, AF.05, AF.06, AF.08
Metodologías docentes (MD)	MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07, MD.6, MD.7
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.06, SE.07, SE.08
Observaciones	(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

MÓDULO 2: METODOLOGÍAS DESARROLLO PROFESIONAL Y PROYECTOS	
Número de créditos ECTS	18 ECTS
Tipología	Obligatorias y optativas en ambos itinerarios
Organización temporal	Semestres 1 y 2
Modalidad	Presencial e híbrida (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.04. Metodologías de investigación y pensamiento creativo Conoce el método científico y distintas metodologías disruptivas como el pensamiento lateral, el <i>Design Thinking</i> o el <i>Think Wrong</i>, aplicándolas al análisis, desarrollo y justificación de proyectos en arte y diseño.</p> <p>C.05. Gestión de proyectos en el ámbito artístico y cultural Comprende y aplica procesos y herramientas para planificar, desarrollar y comunicar proyectos creativos en contextos profesionales, editoriales y culturales, integrando enfoques interdisciplinarios, colaborativos e innovadores.</p> <p>C.06. Comunicación visual y ecosistema profesional Domina estrategias de diseño gráfico y editorial para la construcción de identidades visuales y productos culturales, y conoce las dinámicas del ecosistema artístico y del diseño, incluyendo instituciones, agentes del sector y modelos de profesionalización.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.04 Investigación y desarrollo de proyectos artísticos y culturales Capacidad para aplicar metodologías de investigación e innovación en la creación artística y el diseño, desarrollando proyectos que integren análisis crítico, documentación, referentes históricos y transformación tecnológica y social.</p> <p>COM.05 Gestión estratégica y transferencia del conocimiento Dominio de herramientas para gestionar, planificar y evaluar proyectos culturales y creativos, así como para comunicar y transferir eficazmente sus resultados a través de distintos formatos y plataformas.</p> <p>COM.06 Colaboración interdisciplinar y pensamiento crítico Habilidad para trabajar en equipos multidisciplinares, fomentando el diálogo entre saberes, la creatividad colectiva y la reflexión crítica sobre el impacto social y cultural de las prácticas artísticas contemporáneas.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.04 Gestión de procesos creativos e investigativos Capacidad para planificar, coordinar y ejecutar proyectos en arte, diseño e investigación, organizando el flujo de trabajo desde la formulación de hipótesis hasta la producción y difusión de resultados.</p> <p>HD.05 Pensamiento crítico y toma de decisiones fundamentadas Habilidad para analizar, argumentar y evaluar propuestas creativas y culturales, aplicando metodologías rigurosas e innovadoras, con capacidad de reflexión, autoanálisis y replanteamiento de problemas desde diversas perspectivas.</p> <p>HD.06 Comunicación profesional y transferencia del conocimiento Destrezas para comunicar con eficacia ideas, procesos y resultados en distintos formatos y contextos, así como para generar propuestas editoriales y estrategias de difusión que amplifiquen el impacto social y profesional de los proyectos.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios del módulo	<p>El módulo proporciona una formación integral que combina la investigación artística y la gestión de proyectos culturales, articulando pensamiento creativo, metodologías rigurosas e innovación para desarrollar prácticas profesionales críticas y transferibles en el ámbito del arte y el diseño contemporáneo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materia de Metodologías de investigación (2.1) Aborda la práctica artística como forma de investigación, combinando análisis metodológico y pensamiento creativo para estructurar procesos proyectuales que integren intuición, conocimiento y experimentación. • Materia de Desarrollo profesional y transferencia (2.2) Ofrece una formación interdisciplinar que integra creación, gestión y comunicación de proyectos artísticos y culturales, fomentando el pensamiento crítico, la innovación y la transferencia efectiva en el ámbito del diseño y la cultura contemporánea.
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01. MD.04.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.6. MD.07. AF.03. MD.01. MD.02. MD.03. MD.04. MD.06. AF.04. MD.02. MD.04. MD.05. MD.06. MD.07.

	AF.08. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.06. MD.07
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.07, SE.08
Observaciones	(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

MÓDULO 3: TRABAJO FIN DE MÁSTER	
Número de créditos ECTS	12 ECTS
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.07. Conoce el marco de iniciación a la investigación requerido para el desarrollo del TFM.</p> <p>C.08. Conoce la estructura organizativa asociada a la redacción del TFM.</p> <p>C.09. Conoce posibles líneas de investigación interdisciplinar asociadas al amplio espectro de aspectos innovadores requeridos para el progreso del conocimiento relacionados con el Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías.</p> <p>C.10. Conoce la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.07. Conocer las posibles líneas de investigación interdisciplinar asociadas al amplio abanico de aspectos innovadores requeridos para el progreso del conocimiento relacionados con el Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías.</p> <p>COM.08. Conocer la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.</p> <p>COM.09 Reconocer la importancia y versatilidad de la tecnología, aplicada al diseño y a la creación.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.07. Estructura de forma ordenada y eficaz las etapas del proceso de investigación.</p> <p>HD.08. Formula hipótesis que orienten y fundamenten la investigación.</p> <p>HD.09. Planifica el desarrollo del trabajo investigativo siguiendo un método lógico y coherente.</p> <p>HD.010. Elabora un cuerpo argumentativo sólido que sustenta a un texto de carácter científico.</p> <p>HD.011. Sustenta con rigor académico las líneas de investigación propuestas.</p> <p>HD.012. Finaliza los proyectos con conclusiones fundamentadas en los hallazgos obtenidos a lo largo del proceso investigativo.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios del módulo	<p>El módulo aborda El Trabajo Fin de Máster, que se configura como el compendio de la titulación.</p> <p>Es una asignatura que se constituye sumando todos los conocimientos, competencias, y habilidades asimiladas a lo largo de todo el período académico. El alumno demuestra mediante su trabajo final la asimilación y la capacidad de investigar en el ámbito del Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías, desde una perspectiva interdisciplinar mediante una metodología científica.</p>
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05 AF.03. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05
Sistemas de evaluación	<p>SE.01. Presentación oral: (20% de la evaluación final)</p> <p>SE.02. Presentación de aportaciones artísticas, proyectos o trabajos: (40% de la evaluación final)</p> <p>Consistirá en la presentación por escrito de las argumentaciones teóricas o conceptuales</p> <p>SE.08. Argumentaciones teóricas: (40% de la evaluación final)</p> <p>El TFM será único y cada actividad prevista contemplará parte de los elementos a evaluar en dicho TFM hasta contemplarse el 100% de la evaluación.</p> <p>Se atenderá a lo establecidos en la correspondiente Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura.</p>
Observaciones	<p>El TFM será único y cada actividad prevista contemplará parte de los elementos a evaluar en dicho TFM hasta contemplarse el 100% de la evaluación.</p> <p>Se atenderá a lo establecidos en la correspondiente Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura.</p>

MÓDULO 4: PRÁCTICAS EXTERNAS

Número de créditos ECTS	6
Tipología	Obligatorio ambos itinerarios
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>Conocimientos de materias 4.1</p> <p>Conocimientos de asignaturas 4.1.1</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>Competencias de materias 4.1</p> <p>Competencias de asignaturas 4.1.1</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>Habilidades de materias 4.1</p> <p>Habilidades de asignaturas 4.1.1</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios del módulo	Tiene como competencia básica la orientación del alumno en el plano profesional, mediante el conocimiento de las nuevas tecnologías en materia de empleo, el autoempleo, las normativas del régimen laboral y la práctica en empresas e instituciones bajo tutorización de profesionales. Se desarrolla la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos en contexto reales, abordando los retos profesionales o académicos planteados y los resultados obtenidos.
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. AF.05. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.04, SE.05, SE.06, SE.07, SE.08
Observaciones	

MATERIA 1.1: Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Fundamentos conceptuales.	
Número de créditos ECTS	9
Tipología	Obligatorias y Optativa
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Presencial e híbrida (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.013. Cultura visual, estética y nuevas tecnologías Comprensión crítica de los fundamentos estéticos, artísticos y tecnológicos que configuran la cultura visual contemporánea.</p> <p>C.014. Narrativas e identidades en la creación actual Análisis de la construcción de identidades y discursos en el arte y el diseño, considerando las nuevas formas de narración visual y los contextos socioculturales.</p> <p>C.015. Diseño estratégico y transformación social Exploración del diseño como herramienta de innovación social, aplicada al diagnóstico y resolución de problemas complejos en entornos contemporáneos.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.010. Interpretar críticamente el arte, el diseño y sus contextos Capacidad para analizar objetos visuales y proyectos creativos considerando sus dimensiones estéticas, tecnológicas y culturales.</p> <p>COM.011. Diseñar propuestas con impacto social y cultural Competencia para aplicar enfoques estratégicos en proyectos colaborativos orientados a la transformación de realidades sociales.</p> <p>COM.012. Gestionar procesos creativos interdisciplinares Habilidad para articular conocimientos teóricos y prácticos en el desarrollo de iniciativas que integren arte, comunicación y diseño.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.015. Analizar y comunicar ideas visuales desde múltiples enfoques Capacidad para argumentar críticamente sobre el arte y el diseño en relación con identidades, medios y narrativas.</p> <p>HD.016. Aplicar metodologías proyectuales a retos contemporáneos</p>

	Habilidad para abordar problemas desde el diseño estratégico, generando soluciones creativas y contextualizadas. HD.017. Trabajar en equipos interdisciplinares con visión crítica y propositiva Destreza para colaborar en contextos diversos, integrando saberes del arte, la cultura, la tecnología y lo social.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La materia aborda los fundamentos teóricos y críticos del arte, el diseño y la comunicación visual contemporánea, explorando cómo las transformaciones tecnológicas y culturales influyen en la creación y en la construcción de identidades. A través del análisis de narrativas emergentes, estrategias estéticas y metodologías proyectuales, se capacita al estudiante para comprender y desarrollar propuestas creativas con impacto social y cultural, integrando pensamiento crítico, herramientas digitales y enfoques interdisciplinarios.
Actividades formativas (AF)	AF.01, AF.02, AF.03
Metodologías docentes (MD)	MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.07, SE.08
Observaciones	(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

MATERIA 1.2: Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación	
Número de créditos ECTS	39 ECTS
Tipología	Obligatorias y optativas en ambos itinerarios
Organización temporal	Semestres 1 y 2
Modalidad	Presencial e híbrida (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.016. Creación visual y lenguajes digitales Comprende los fundamentos teóricos y técnicos del diseño visual, la animación, la ilustración, el arte digital y la programación creativa, en el contexto de los nuevos medios y narrativas contemporáneas.</p> <p>C.017. Tecnologías emergentes aplicadas a la práctica artística y proyectual Explora herramientas digitales para desarrollar propuestas innovadoras y experimentales. Esta exploración se enmarca en un contexto de constante transformación tecnológica, permitiendo al estudiante experimentar con nuevas metodologías, lenguajes y soportes para la creación.</p> <p>C.018. Interacción, gamificación y narrativas expandidas Conoce recursos y estrategias de diseño interactivo, <i>storytelling</i>, gamificación y diseño participativo que permiten conectar con audiencias activas a través de plataformas y entornos híbridos.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.013. Desarrollar proyectos visuales innovadores con tecnologías digitales Capacidad para integrar herramientas tecnológicas y lenguajes visuales en la creación de propuestas gráficas, audiovisuales e interactivas.</p> <p>COM.014. Aplicar metodologías creativas en entornos multidisciplinares Habilidad para idear, prototipar y realizar proyectos en colaboración con profesionales de distintos campos, conectando arte, ciencia, diseño y tecnología.</p> <p>COM.015. Analizar críticamente las prácticas visuales y tecnológicas actuales Competencia para evaluar el impacto estético, cultural y social de los proyectos visuales en contextos contemporáneos, desde una perspectiva crítica y ética.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.018. Manejar herramientas digitales para la producción visual, 3D y audiovisual Capacidad técnica y creativa para producir ilustraciones, animaciones, prototipos y experiencias inmersivas con medios digitales y tecnologías emergentes.</p> <p>HD.019. Diseñar narrativas visuales interactivas y adaptadas a distintos medios Habilidad para construir relatos gráficos, audiovisuales o gamificados, integrando plataformas digitales, redes y nuevos formatos.</p> <p>HD.020. Innovar mediante la experimentación gráfica, tecnológica y conceptual Destreza para explorar nuevos lenguajes, materiales, herramientas digitales y formatos en el desarrollo de proyectos visuales y artísticos con visión contemporánea.</p>
Lenguas	Español

Contenidos propios de la asignatura	La materia ofrece una formación transversal en lenguajes visuales, tecnologías digitales y prácticas interactivas, capacitando al estudiante para desarrollar proyectos creativos en entornos contemporáneos. A través del diseño gráfico, la animación, el modelado 3D, la programación, la inteligencia artificial, la gamificación o la ilustración digital, se exploran nuevas formas de narrar, experimentar y comunicar en medios híbridos, fomentando la innovación, la colaboración y el pensamiento crítico en la creación visual.
Actividades formativas (AF)	AF.01, AF.02, AF.03, AF.04, AF.05, AF.06, AF.08
Metodologías docentes (MD)	MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.06, SE.07, SE.08
Observaciones	(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

MATERIA 2.1: Metodologías de investigación	
Número de créditos ECTS	6
Tipología	Obligatoria y Optativa Itinerario Diseño.
Organización temporal	Semestre 1 y 2
Modalidad	Presencial e híbrida (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.019 Conoce el método científico, la formulación de hipótesis, la planificación del trabajo, el uso de fuentes y la elaboración de un cuerpo crítico que culmine en conclusiones fundamentadas.</p> <p>C.020 Aplica el pensamiento lateral, el <i>Design Thinking</i>, el <i>Think Wrong</i> y otras metodologías disruptivas, reconociendo el proceso creativo como vía de investigación y análisis mediante casos prácticos en arte y diseño.</p> <p>Conocimientos de asignaturas 2.1.1 y 2.1.2</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.016 Aplicar metodologías de investigación e innovación en arte, diseño y nuevas tecnologías.</p> <p>COM.017 Generar, organizar y documentar información relevante para la creación e investigación artística.</p> <p>COM.018 Relacionar prácticas artísticas pasadas y presentes en contextos de transformación tecnológica y social.</p> <p>Competencias de asignaturas 2.1.1 y 2.1.2</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.021 Capacidad para organizar y gestionar el flujo de trabajo investigativo de manera lógica y eficiente, desde la formulación de hipótesis hasta la elaboración de conclusiones fundamentadas.</p> <p>HD.022 Habilidad para redactar y argumentar un cuerpo crítico riguroso, aplicar enfoques metodológicos innovadores, replantear problemas desde diversas perspectivas y evaluar los procesos mediante la reflexión y el autoanálisis.</p> <p>Habilidades de asignaturas 2.1.1 y 2.1.2</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la materia	<p>Esta materia explora el cruce entre investigación y creación artística, entendiendo que todo proceso proyectual, incluso desde la intuición, implica una forma de construcción de conocimiento. A través del análisis de métodos científicos, el diseño de hipótesis, la planificación estratégica y el estudio de casos, el estudiante adquiere herramientas para estructurar su práctica artística desde una perspectiva investigadora rigurosa, sin renunciar a su dimensión expresiva y subjetiva. Se abordan las tensiones entre lo metodológico y lo creativo, valorando tanto los procedimientos académicos como las dinámicas propias del pensamiento artístico.</p> <p>Complementariamente, se introduce al alumnado en metodologías de pensamiento creativo e innovador, como el pensamiento lateral, el modelo binario de Thompson o el design thinking, aplicadas a la resolución de problemas desde nuevas perspectivas. Estas herramientas permiten redefinir los retos del arte y el diseño contemporáneo, favoreciendo enfoques disruptivos y estrategias abiertas de experimentación. La materia pone en valor el proceso proyectual como una forma válida y potente de investigación, capaz de integrar intuición, análisis y transformación.</p>
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.03. MD.05. MD.06. MD.07. AF.03. MD.02. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que

el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

MATERIA 2.2: Desarrollo profesional y transferencia.	
Número de créditos ECTS	12
Tipología	Obligatorias y Optativas
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	Presencial e híbrida (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.021. Gestión integral de proyectos de diseño y creación artística Comprende los procesos, metodologías y herramientas para planificar, desarrollar y comunicar proyectos en distintos contextos profesionales, culturales y editoriales, incorporando enfoques interdisciplinarios, colaborativos y estrategias de innovación.</p> <p>C.022. Entorno profesional y ecosistema cultural Conoce el sistema del arte y el diseño contemporáneo, sus instituciones, agentes, medios y dinámicas de transferencia, así como los modelos de emprendimiento, empleabilidad y profesionalización en el sector creativo y cultural.</p> <p>C.023. Identidad visual, diseño editorial y comunicación cultural Desarrolla competencias en diseño gráfico y editorial aplicadas a la creación de identidad visual, explorando formatos, narrativas y símbolos adaptados a diversos públicos y medios, con énfasis en la edición de productos culturales. Conocimientos de asignaturas 2.2.1, 2.2.2 y 2.2.3</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.019 Desarrollo de proyectos creativos y profesionales Capacidad para conceptualizar, planificar, justificar y ejecutar proyectos en los ámbitos del diseño, el arte y la creación editorial, integrando conocimientos técnicos, metodológicos, históricos y contemporáneos, así como criterios de experimentación e innovación.</p> <p>COM.020 Gestión y emprendimiento en contextos culturales Dominio de herramientas y estrategias de gestión empresarial y cultural, incluyendo la elaboración de planes de negocio, gestión de recursos y análisis de viabilidad, orientadas al emprendimiento en los sectores del arte, el diseño y la producción editorial.</p> <p>COM.021 Investigación y transferencia del conocimiento Habilidad para investigar, analizar y contextualizar el mercado y los procesos culturales, así como para transferir y difundir los resultados de investigación mediante productos y proyectos comunicativos eficaces en el ámbito artístico y académico.</p> <p>COM.022 Trabajo colaborativo y pensamiento crítico Capacidad para trabajar en equipos interdisciplinarios fomentando la comunicación, el pensamiento crítico y la creatividad colectiva, así como para analizar el impacto social, perceptivo y simbólico de los productos culturales generados. Competencias de asignaturas 2.2.1, 2.2.2 y 2.2.3</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.01 Gestión integral de proyectos creativos y editoriales Capacidad para planificar, coordinar y ejecutar proyectos de diseño, arte y edición, asegurando el cumplimiento de objetivos, tiempos y recursos, desde la conceptualización hasta su producción y difusión final.</p> <p>HD.02 Pensamiento crítico, análisis y toma de decisiones Habilidad para investigar, analizar y evaluar propuestas creativas, así como para justificar decisiones mediante argumentación sólida, aplicando herramientas de análisis y síntesis en el desarrollo de proyectos culturales.</p> <p>HD.03 Comunicación efectiva y presentación profesional Destrezas para comunicar con claridad y eficacia ideas, conceptos y resultados de proyectos en formatos orales, escritos y visuales, adaptados a distintos públicos y contextos, facilitando el trabajo colaborativo e interdisciplinario.</p> <p>HD.04 Innovación y transferencia en contextos culturales Capacidad para generar propuestas editoriales y visuales innovadoras, y para implementar estrategias de transferencia del conocimiento que amplifiquen el impacto social y profesional de los proyectos artísticos y de investigación. Habilidades de asignaturas 2.2.1, 2.2.2 y 2.2.3</p>

Lenguas	Español
Contenidos propios de la materia	<p>La materia “Desarrollo profesional y transferencia” ofrece una formación integral sobre la creación, gestión y difusión de proyectos en el ámbito del arte, el diseño y la cultura contemporánea. A través de un enfoque interdisciplinar, se exploran los fundamentos estratégicos, metodológicos, económicos y comunicativos que intervienen en la puesta en marcha de iniciativas culturales y creativas.</p> <p>El contenido de la materia abarca desde el análisis de la cultura del proyecto, la función social del diseño y los modelos de producción cultural, hasta el estudio de casos de éxito y la profesionalización de la gestión editorial. Se presta especial atención al trabajo colaborativo en equipos multidisciplinares, al emprendimiento cultural, a la innovación en la visualización de ideas y al impacto social de las propuestas.</p> <p>Asimismo, se desarrollan competencias clave para la transferencia y comunicación eficaz de los resultados, mediante el dominio de herramientas gráficas, editoriales y discursivas adaptadas a diferentes públicos y plataformas. Las asignaturas que componen la materia combinan teoría y práctica, fomentando una visión crítica y estratégica del diseño como motor de transformación cultural y social.</p>
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	<p>AF.01. MD.01. MD.04. AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.6. AF.03. MD.01. MD.02. MD.03. MD.04. MD.06. AF.04. MD.02. MD.04. MD.05. MD.06. MD.07. AF.08. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.06. MD.07</p>
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.07, SE.08
Observaciones	(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

MATERA 3.1: Trabajo Fin de Máster TFM	
Número de créditos ECTS	12 ECTS
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestres 2
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.024. Conoce el marco de iniciación a la investigación requerido para el desarrollo del TFM.</p> <p>C.02. Conoce la estructura organizativa asociada a la redacción del TFM.</p> <p>C.025. Conoce posibles líneas de investigación interdisciplinar asociadas al amplio espectro de aspectos innovadores requeridos para el progreso del conocimiento relacionados con el Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías.</p> <p>C.026. Conoce la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.023. Conocer las posibles líneas de investigación interdisciplinar asociadas al amplio abanico de aspectos innovadores requeridos para el progreso del conocimiento relacionados con el Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías.</p> <p>COM.024. Conocer la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.</p> <p>COM.025 Reconocer la importancia y versatilidad de la tecnología, aplicada al diseño y a la creación.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.01. Estructura de forma ordenada y eficaz las etapas del proceso de investigación.</p> <p>HD.02. Formula hipótesis que orienten y fundamenten la investigación.</p> <p>HD.03. Planifica el desarrollo del trabajo investigativo siguiendo un método lógico y coherente.</p> <p>HD.04. Elabora un cuerpo argumentativo sólido que sustenta a un texto de carácter científico.</p> <p>HD.05. Sustenta con rigor académico las líneas de investigación propuestas.</p> <p>HD.06. Finaliza los proyectos con conclusiones fundamentadas en los hallazgos obtenidos a lo largo del proceso investigativo.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios del módulo	<p>El módulo aborda El Trabajo Fin de Máster, que se configura como el compendio de la titulación.</p> <p>Es una asignatura que se constituye sumando todos los conocimientos, competencias, y habilidades asimiladas a lo largo de todo el período académico. El alumno demuestra mediante su trabajo final la asimilación y la capacidad de investigar en el ámbito del Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías, desde una perspectiva interdisciplinar mediante una metodología científica.</p>

Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05 AF.03. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05
Sistemas de evaluación	SE.01. Presentación oral: (20% de la evaluación final) SE.02. Presentación de aportaciones artísticas, proyectos o trabajos: (40% de la evaluación final) Consistirá en la presentación por escrito de las argumentaciones teóricas o conceptuales SE.08. Argumentaciones teóricas: (40% de la evaluación final) El TFM será único y cada actividad prevista contemplará parte de los elementos a evaluar en dicho TFM hasta contemplarse el 100% de la evaluación. Se atenderá a lo establecidos en la correspondiente Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura.
Observaciones	El TFM será único y cada actividad prevista contemplará parte de los elementos a evaluar en dicho TFM hasta contemplarse el 100% de la evaluación. Se atenderá a lo establecidos en la correspondiente Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura.

MATERIA 4.1: Prácticas externas	
Número de créditos ECTS	6
Tipología	obligatorio
Organización temporal	<i>Semestre 2</i>
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C) C53 a C.55 Conocimientos de asignatura 4.1.1 COMPETENCIAS (COM) COM.61 a COM.65 Competencias de asignatura 4.1.1 HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.59 a HD.62 Habilidades de asignatura 4.1.1
Lenguas	Español
Contenidos propios de la materia	Esta materia de carácter obligatorio para los dos itinerarios persigue el entrenamiento del alumno en la resolución de problemas en entornos profesionales externos al ámbito puramente académico, fomentando su integración en distintos contextos laborales en los que pueda desarrollar las competencias adquiridas en materias propias en Nuevas Tecnologías.
Actividades formativas (AF)	
Metodologías docentes (MD)	
Sistemas de evaluación	
Observaciones	

ASIGNATURA 1.1.1: Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Híbrida (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C) C.29. Conoce los conceptos, valores y categorías de la experiencia estética y de la experiencia artística, así como su condición histórica. C.30. Comprende las características propias y diferenciales de los medios y sistemas del arte y del diseño. C.31. Analiza la relación entre el arte o el diseño con los contextos más amplios de la cultura y la civilización. C.32. Explora el impacto de las transformaciones tecnológicas y científicas en las prácticas creativas y proyectivas. COMPETENCIAS (COM)

	<p>COM.29. Conocer de manera crítica los fundamentos conceptuales de la creación y la recepción, a través de la disciplina estética, la teoría de las artes y la teoría del diseño.</p> <p>COM.30. Desarrollar la capacidad de analizar y criticar objetos de arte y diseño en el contexto de las nuevas tecnologías, identificando su impacto cultural y social.</p> <p>COM.31. Cultivar una comprensión profunda de la cultura visual contemporánea, evaluando cómo el arte y el diseño se ven influidos por las tendencias tecnológicas y sociales actuales.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.34. Desarrolla la capacidad de observación, apreciación y análisis de objetos de arte y diseño desde diferentes perspectivas, considerando contextos históricos, culturales y tecnológicos.</p> <p>HD.35. Reflexiona sobre el arte y el diseño en la sociedad contemporánea a partir de la articulación de conceptos claros.</p> <p>HD.36. Construye y presenta argumentos coherentes sobre temas relacionados con el arte y el diseño.</p> <p>HD.37. Aplica herramientas conceptuales a la práctica creativa en arte y diseño.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>La asignatura presenta los fundamentos conceptuales vinculados a las prácticas del arte y del diseño en el contexto social y cultural y, en especial, en la era post-digital, en la que lo digital y lo analógico, lo virtual y lo real, entran en un nuevo modo de relación que implica nuevas oportunidades y retos para la creación. Así como el significado del diseño como disciplina y las nuevas tecnologías en su aportación a la Cultura y la sociedad contemporánea.</p> <p>Tales fundamentos son abordados desde las teorías del pensamiento estético, del arte y del diseño, principalmente; en conexión con la antropología, los estudios culturales, la historia del diseño y del arte y los estudios sobre medios y tecnología, y su evolución desde la segunda mitad del siglo XX.</p>
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01. MD.04.
Metodologías docentes (MD)	AF.03. MD.04. MD.05.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03. SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	<p>UMA (1,5 créditos): Historia del Arte.</p> <p>US (1,5 créditos): Estética y teoría de las artes.</p>
	(*) Asignatura de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

ASIGNATURA 1.1.2: Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Híbrida (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.33. El concepto de identidad en los nuevos espacios de creación.</p> <p>C.34. Crisis del individuo en la creación contemporánea: mutaciones y metamorfosis.</p> <p>C.35. Estrategias narrativas y modos de ver.</p> <p>C.36. Nuevas narrativas en torno a la identidad.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.32. Comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte en relación a factores identitarios.</p> <p>COM.33. Comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos y antropológicos en relación con las nuevas narrativas del Arte Contemporáneo.</p> <p>COM.34. Comprensión crítica de la dimensión social del individuo en nuevos contextos artísticos.</p> <p>COM.35. Conocimiento de la teoría y del discurso actual del arte, así como del pensamiento actual de los artistas a través de sus obras y textos.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p>

	<p>HD.38. Reconoce discursos de índole identitaria y sus diferentes problemáticas en la creación plástica actual.</p> <p>HD.39. Elabora discursos críticos en torno al individuo en un contexto contemporáneo.</p> <p>HD.40. Conoce las narrativas actuales en el ámbito de la creación artística.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>La asignatura pretende aplicar habilidades perceptivas y métodos de análisis reflexivos a la comprensión del concepto de identidad en el marco de la creación contemporánea reciente, así como a sus derivas actuales influenciadas por tecnologías disruptivas, la hiperconexión y las nuevas realidades de un universo en constante evolución.</p> <p>Se pretende fomentar las capacidades críticas del alumno mediante la reflexión teórica acerca de la génesis, naturaleza y recepción de las producciones artísticas identitarias en el contexto contemporáneo.</p>
Actividades formativas (AF)	AF.01. AF.02.
Metodologías docentes (MD)	MD.01. MD.05. MD.06. MD.07.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	<p>UMA (1,5 créditos): Ciencias de la Comunicación.</p> <p>US (1,5 créditos): Hª de las Artes Plásticas.</p>
	(*) Asignatura de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

ASIGNATURA 1.1.3: Diseño para la transformación social	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 1º
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.37. Conoce los fundamentos teóricos del diseño estratégico como motor de innovación social, cultural y organizacional.</p> <p>C.38. Comprende la evolución del diseño como herramienta transversal de intervención en entornos complejos.</p> <p>C.39. Identifica metodologías proyectuales contemporáneas y su aplicabilidad en procesos colaborativos y de transformación.</p> <p>C.40. Analiza estudios de caso y proyectos institucionales vinculados a prácticas de diseño con impacto social.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.36. Conectar los principios del diseño tradicional a los desafíos sistémicos contemporáneos.</p> <p>COM.37. Identificar nuevas formas de abordar problemas, que proporcionen soluciones más completas y resistentes.</p> <p>COM.38. Evaluar la capacidad de innovación y competencia de las organizaciones, colectivos o individuos.</p> <p>COM.39. Analizar las tendencias y datos externos e internos sistémicos, y tomar decisiones de diseño basadas en hechos y no en la estética o la intuición que permitan anticipar y conducir los cambios.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.41. Capacidad para diagnosticar problemas complejos desde un enfoque proyectual y transformador.</p> <p>HD.42. Capacidad para participar activamente en equipos interdisciplinares, aplicando herramientas propias del diseño.</p> <p>HD.43. Capacidad para comunicar con claridad las fases y objetivos de un proyecto de transformación social.</p> <p>HD.44. Capacidad para trasladar los principios del diseño estratégico a propuestas tangibles y adaptadas al contexto.</p>
Lenguas	Español

Contenidos propios de la asignatura	<p>El objetivo principal de esta asignatura es formar al alumnado en nuevos perfiles profesionales vinculados al diseño. Las metodologías proyectuales y estrategias creativas lo convierten en una disciplina de carácter transversal, presente en cualquier sector o actividad, convirtiéndose en un factor de desarrollo social, cultural y económico. Se fomentará la incorporación de los estudiantes a proyectos multidisciplinares y transversales.</p> <p>Los bloques de contenidos principales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principios del diseño para la innovación dentro de una organización. • Metodologías vinculadas al diseño estratégico: la "Escalera del diseño". • El diseño estratégico en el desarrollo de proyectos innovadores. • Instituciones y proyectos basados en las estrategias del diseño.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	<p>AF.01. MD.01. AF.02. MD.02. MD.03. MD.05. AF.03. MD.02. MD.04.</p>
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Dibujo 1,5; Pintura 1,5.

ASIGNATURA 1.2.1: Digitalización, prototipado y fabricación	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.41. Identifica diferentes tipologías de modelos, piezas y archivos digitales para la creación escultórica y/o de diseño</p> <p>C.42. Conoce y aplica nuevos materiales y equipamientos técnicos para la producción tridimensional contemporánea</p> <p>C.43. Comprende los fundamentos de la digitalización, optimización de mallas e impresión 3D.</p> <p>C.44. Comprende los fundamentos del corte, mecanizado y tratamiento de piezas por control numérico (CNC)</p> <p>C.45. Aplica procedimientos de postproducción a piezas escultóricas, objetos de diseño y prototipos tridimensionales</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.40. Manejar y gestionar los nuevos recursos tecnológicos de digitalización tridimensional afines a la escultura contemporánea y/o del diseño</p> <p>COM.41. Incorporar las nuevas tecnologías de digitalización, prototipado y corte CNC para la producción de modelos tridimensionales</p> <p>COM.42. Utilizar materiales de nueva generación para la expresión en proyectos de creación tridimensional</p> <p>COM.43. Posicionar al alumnado con herramientas actuales tecnológicas que les hagan competitivos en el ámbito profesional</p> <p>COM.44. Profundizar en el conocimiento, las técnicas y el desarrollo de proyectos artísticos y/o de diseño profesionales</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.45. Crea y elabora proyectos escultóricos y/o de diseño a través de tecnologías de digitalización, optimización de mallas e impresión 3D y CNC</p> <p>HD.46. Analiza el papel e importancia que adquieren en la actualidad las diversas tecnologías de materialización tridimensional ante los nuevos desafíos profesionales en el ámbito de la creación escultórica y/o del diseño</p> <p>HD.47. Es capaz de trabajar en equipo con especialistas de diversos ámbitos, potenciando la conexión interdisciplinar entre arte, diseño, ciencia y tecnología</p> <p>HD.48. Combina las técnicas tradicionales escultóricas y/o del diseño con la implementación de las nuevas posibilidades de producción tecnológica</p>
Lenguas	Español

Contenidos propios de la asignatura	<p>La asignatura aborda los procesos técnicos, conceptuales y profesionales vinculados a la producción escultórica y/o del diseño mediante tecnologías digitales. A través del estudio de herramientas como el escaneo 3D, la fabricación aditiva (FDM, SLA, SLS) y el mecanizado CNC, el alumnado adquiere competencias para transformar modelos físicos o digitales en piezas escultóricas y/o de diseño, materializadas con precisión y creatividad. Desde un enfoque técnico y conceptual, se desarrollan metodologías proyectuales propias de los entornos digitales híbridos, con especial atención a la sostenibilidad, la profesionalización y la documentación del proceso artístico y/o de diseño.</p> <p>A lo largo del curso se desarrollan proyectos escultóricos y/o de diseño, orientados a la práctica profesional mediante el dominio de flujos de trabajo digitales: desde la digitalización y optimización de geometrías, hasta la postproducción y montaje de esculturas y/u objetos de diseño. Además, se abordan aspectos clave como la gestión de recursos técnicos, la documentación profesional, la exposición museográfica y la transferencia de resultados hacia sectores como el patrimonio, el diseño, el cine, etc.</p>
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. AF.02. AF.03. AF.04. AF.05. AF.06. AF.08 MD.01.MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.06. MD.07
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Escultura. US (3 créditos): Escultura.

ASIGNATURA 1.2.2: Redes sociales e Ilustración digital	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 1º
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.46. Conoce la historia y evolución de las redes sociales aplicadas al arte y la ilustración digital: Plataformas clave para ilustradores en la actualidad.</p> <p>C.47. Profundiza en las tendencias actuales en ilustración digital y su viralización en entornos sociales.</p> <p>C.48. Conoce las estrategias de marca personal para ilustradores: construcción de identidad digital.</p> <p>C.49. Adquiere conocimientos específicos sobre la edición y presentación digital de ilustraciones para entornos sociales (resolución, formato, color).</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.45. Comprender el impacto de las redes sociales en la difusión del arte contemporáneo.</p> <p>COM.46. Diseñar y ejecutar estrategias de comunicación visual adaptadas a diferentes plataformas.</p> <p>COM.47. Evaluar críticamente el uso de las redes sociales como herramienta profesional y artística.</p> <p>COM.48. Gestionar una identidad digital coherente con los valores y objetivos artísticos personales.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.49. Crea ilustraciones digitales adaptadas a diferentes formatos (stories, reels, carruseles, banners).</p> <p>HD.50. Crea <i>moodboards</i> digitales y referencias visuales para conceptualizar proyectos de ilustración.</p> <p>HD.51. Diseña campañas visuales coherentes para lanzamientos, exposiciones o promociones artísticas.</p> <p>HD.52. Resuelve problemas técnicos comunes al publicar ilustraciones en distintas plataformas (compresión, pérdida de color, recortes automáticos).</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La asignatura Redes sociales e ilustración digital aborda el uso de las plataformas digitales como herramienta clave para la creación, difusión y profesionalización del

	trabajo artístico. A través de un enfoque teórico-práctico, se explorarán técnicas de ilustración digital, estrategias de comunicación visual y dinámicas de redes sociales, con el objetivo de desarrollar proyectos creativos adaptados al entorno digital contemporáneo.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.06 AF.02. MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.0 AF.04. MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07 AF.05. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07 AF.06. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07 AF.08. MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Dibujo. US (3 créditos): Dibujo, Pintura.

ASIGNATURA 1.2.3: Recursos digitales: interacción y gamificación	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C) C.50. Conoce los fundamentos teóricos y prácticos del juego como herramienta de diseño e interacción en contextos culturales, sociales y artísticos. C.51. Comprende las mecánicas de juego, elementos narrativos y estructuras de gamificación aplicadas a entornos digitales. C.52. Identifica los principales modelos y recursos digitales orientados a la participación e implicación activa del usuario. C.053. Conoce el diseño de experiencias interactivas mediante storytelling, dinámicas colaborativas y tecnologías digitales.</p> <p>COMPETENCIAS (COM) COM.49. Reconocer ámbitos de aplicación de la gamificación donde facilitar soluciones de los desafíos sistémicos actuales. COM.50. Aplicar recursos, técnicas, pensamientos y dinámicas propias de los juegos y del ocio a procesos complejos del sistema actual, ya sean de ámbitos profesionales, educativos o sociales para facilitar, motivar o reforzar acciones y aprendizajes. COM.51. Dominar estilos, herramientas y técnicas para generar proyectos orientados a facilitar mediante la ludificación acciones o aprendizajes de sistemas cuyo funcionamiento u organización sea innecesariamente complejo</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.53. Diseñar e implementar proyectos interactivos mediante recursos de gamificación. HD.54. Formular narrativas digitales aplicadas al diseño y la cultura visual contemporánea. HD.55. Evaluar el impacto de estrategias participativas en entornos sociales y culturales. HD.56. Desarrollar prototipos digitales colaborativos mediante el uso de herramientas tecnológicas accesibles.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>El objetivo principal de esta asignatura es introducir los recursos propios del juego y la gamificación en el desarrollo de proyectos en el ámbito del diseño y las prácticas artísticas. Se trata de aumentar las posibilidades de interacción entre los mismos y sus destinatarios: participantes, usuarios o espectadores.</p> <p>Los bloques de contenidos principales son: Elementos de juego, mecánicas, técnicas de diseño de juegos, etc. Desarrollo de <i>Gamificación Canvas</i> para su aplicación a proyectos culturales, sociales o comerciales. Construcción del <i>storytelling</i> para un proyecto de gamificación. Los medios digitales en la implicación activa de los usuarios. Desarrollo de interacciones individuales y grupales.</p>

Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. AF.03. MD.02. MD.03. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.06, SE.07.
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Dibujo, Escultura.

ASIGNATURA 1.2.4: Lenguajes y recursos visuales	
Número de créditos ECTS	6
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.54. Conoce los fundamentos teóricos del lenguaje visual y su evolución histórica en el contexto del diseño y la comunicación gráfica.</p> <p>C.55. Identifica y analiza los diferentes elementos gráficos, tipográficos, cromáticos y compositivos en la construcción del mensaje visual.</p> <p>C.56. Comprende las funciones simbólicas, representativas e identitarias de las imágenes en contextos culturales y sociales diversos.</p> <p>C.57. Analiza y aplica estrategias retóricas visuales en proyectos de diseño contemporáneo.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.52. Aplicar y desarrollar lenguajes y recursos que participen del diseño gráfico.</p> <p>COM.53. Trasladar lenguajes y recursos tradicionalmente extrínsecos al diseño gráfico a esta disciplina.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.57. Habilidad para seleccionar y combinar recursos visuales con coherencia formal y comunicativa.</p> <p>HD.58. Capacidad para representar gráficamente ideas y conceptos mediante recursos expresivos eficaces.</p> <p>HD.59. Habilidad para generar propuestas visuales innovadoras en contextos diversos (producto, ciudad, marca).</p> <p>HD.60. Capacidad para integrar recursos visuales en proyectos multidisciplinares con una visión crítica y contemporánea.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>El objetivo principal de esta asignatura es dotar a los estudiantes de los conocimientos necesarios sobre gramática visual: elementos gráficos, tipográficos, cromáticos y compositivos. Conocer y trabajar conceptos gráficos para la representación de conceptos y proyectos de diversa índole, a través de la experimentación en torno al lenguaje visual.</p> <p>Los bloques de contenidos principales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de representaciones gráficas: representativas, simbólicas, icónicas. - Recursos de retórica visual: metonimia, paráfrasis, alegorías, metáforas.... - Representaciones gráficas identitarias: marca ciudad, producto... - Marcas corporativas líquidas, nuevos recursos identitarios.
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.03. MD.05. AF.03. MD.02. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (4,5 créditos): Dibujo. Profesor/a invitado/a externo/a (1,5 créditos).

ASIGNATURA 1.2.5: Animación Gráfica	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 2

Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.58. Conoce los fundamentos del lenguaje cinematográfico y su aplicación en proyectos de animación gráfica.</p> <p>C.59. Identifica las herramientas digitales y tecnológicas necesarias para el desarrollo de producciones animadas.</p> <p>C.60. Comprende los principios del Motion Graphics y su aplicación en la construcción de narrativas visuales.</p> <p>C.61. Analiza las tendencias contemporáneas en el campo de la animación gráfica vinculada al diseño y la comunicación visual.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.54. Identificar los distintos estilos de los gráficos en movimiento.</p> <p>COM.55. Identificar herramientas y practicar técnicas para generar ya sea digital o manualmente, la ilusión de movimiento mediante dibujos, fotografías, volúmenes, tipografías, colores, diseños o cualquier otro elemento que se estime adecuado.</p> <p>COM.56. Desarrollar gráficos animados que comuniquen ideas concretas y o manifiesten ideologías, pensamientos, instrucciones, de forma clara.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.61. Identificar los distintos estilos de los gráficos en movimiento.</p> <p>HD.62. Identificar herramientas y practicar técnicas para generar ya sea digital o manualmente, la ilusión de movimiento mediante dibujos, fotografías, volúmenes, tipografías, colores, diseños o cualquier otro elemento que se estime adecuado.</p> <p>HD.63. Desarrollar gráficos animados que comuniquen ideas concretas y o manifiesten ideologías, pensamientos, instrucciones, de forma clara.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>El objetivo principal de esta asignatura es dotar al estudiante de las competencias necesarias para abordar una producción animada, como creación propia o destinada a la difusión de un proyecto específico. El dominio de recursos como el Motion Graphics y otras técnicas digitales permitirá abordar una narración gráfica animada.</p> <p>Los bloques de contenidos principales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guiones y lenguaje cinematográfico. - Recursos tecnológicos para el desarrollo de producciones animadas. - Desarrollo de story board para proyectos audiovisuales: títulos de crédito, piezas publicitarias... - Tendencias contemporáneas en productos audiovisuales.
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.02. MD.03. MD.05. AF.03. MD.02. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.06, SE.07.
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Dibujo, Escultura.

ASIGNATURA 1.2.6: Desarrollo 3D: investigación, innovación y aplicación experimental	
Número de créditos ECTS	6
Tipología	Optativa. Especialidad ARTE Y NNNT.
Organización temporal	Semestre 1º
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C):</p> <p>C.62. Conoce la diversidad de referentes artísticos contemporáneos en el arte interactivo y NNNT.</p> <p>C.63. Investiga e innova en la utilización experimental de materiales y procedimientos.</p> <p>C.64. Fomenta la innovación en la construcción de formas y estructuras, integrando la aplicación de las NNNT.</p> <p>C.65. Crea desde la observación de los procesos naturales. Bioinspiración.</p> <p>C.66 Fomenta la interrelación entre Arte, Ciencia y Tecnología, como factor creacional.</p> <p>C.67. Emplea aplicaciones robóticas y dispositivos interactivos en la práctica escultórica contemporánea.</p>

	<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (COM):</p> <p>COM.57. Reconocer la importancia y versatilidad de las tecnologías de programación interactiva aplicadas a la creación escultórica.</p> <p>COM. 58. Investigar e innovar en nuevos materiales desarrollados en otros sectores, explorando su aplicación en el ámbito de la escultura.</p> <p>COM.59. Fomentar la innovación y experimentación en la creación de nuevas formas estructurales aplicando las NNTT.</p> <p>COM.60. Usar la Bioinspiración como herramienta creativa en combinación con la tecnología para el desarrollo de propuestas escultóricas.</p> <p>COM.61. Interrelacionar Arte, Ciencia y tecnología en los procesos creativos.</p> <p>COM.62. Implementar técnicas mecánicas, electrónicas e interactivas en el diseño y generación y práctica de proyectos creativos.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD):</p> <p>HD.64. Crea y elabora proyectos escultóricos a través del uso de dispositivos de programación interactiva.</p> <p>HD.65. Innova en la aplicación y uso de materiales en proyectos experimentales de creación artística.</p> <p>HD. 66. Aplica las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes artísticos contemporáneos.</p> <p>HD.67. Es capaz de trabajar en equipo con especialistas de diversos ámbitos, potenciando la conexión interdisciplinar entre arte, ciencia y tecnología.</p> <p>HD.68. Analiza el papel e importancia que adquieren en la actualidad las tecnologías interactivas ante los nuevos desafíos profesionales del arte.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>Esta asignatura propone un enfoque exploratorio para la creación tridimensional, impulsando la experimentación con materiales, planteando hibridaciones técnicas y procesos no convencionales para lograr esculturas interactivas con una base robótica que inviten a la exploración sensorial.</p> <p>Fomenta la innovación en la construcción de formas y estructuras, integrando la aplicación de las NNTT con métodos tradicionales desde enfoques contemporáneos que amplíen los límites de la producción escultórica con una mirada interdisciplinar y experimental.</p>
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. AF.03. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Escultura

ASIGNATURA 1.2.7: Extensiones del pensamiento gráfico	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	OPTATIVA. Especialidad ARTE Y NNTT.
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.68. Conoce la evolución del pensamiento gráfico y su expansión en la era digital.</p> <p>C.69. Comprende la transformación del dibujo desde su concepción tradicional como herramienta analógica hasta su integración con la visualización de datos y la ciencia de la información.</p> <p>C.70. Identifica nuevas materialidades gráficas y su aplicación en soportes híbridos y no convencionales.</p> <p>C.71. Conoce los nuevos paradigmas del dibujo en su intersección con la programación, la inteligencia artificial y los modelos predictivos.</p> <p>C.72. Comprende la performatividad del dibujo en contextos físicos y virtuales, así como su integración en instalaciones y gráficos en movimiento.</p> <p>C.73. Analiza la relación entre el dibujo y las narrativas interactivas, incluyendo la escritura visual y la tipografía generativa.</p>

	<p>C.74. Conoce las posibilidades de interactividad en la gráfica digital y de experimentación en tiempo real.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.63. Aplicar enfoques experimentales del pensamiento gráfico en la creación artística.</p> <p>COM.64. Relacionar la gráfica con nuevas tecnologías, incluyendo la visualización de datos, la programación y la inteligencia artificial.</p> <p>COM.65. Explorar la dimensión espacial y performativa del dibujo en diferentes contextos y formatos.</p> <p>COM.66. Diseñar narrativas visuales expandidas mediante estructuras gráficas interactivas y generativas.</p> <p>COM.67. Reflexionar críticamente sobre los límites y las nuevas posibilidades del pensamiento gráfico en la era digital.</p> <p>COM.68. Desarrollar proyectos artísticos en el marco de la creación gráfica que integren herramientas digitales, interactividad y experimentación material.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.69. Explora nuevas materialidades y soportes híbridos en el desarrollo de proyectos gráficos experimentales.</p> <p>HD.70. Utiliza herramientas digitales y programación para la creación de estructuras gráficas interactivas.</p> <p>HD.71. Explora la performatividad del trazo en contextos físicos y virtuales mediante diferentes técnicas y soportes.</p> <p>HD.72. Experimenta con la animación y la gráfica en movimiento para expandir la bidimensionalidad del dibujo.</p> <p>HD.73. Construye narrativas gráficas innovadoras.</p> <p>HD.74. Reflexiona y argumenta críticamente sobre los procesos de creación gráfica en la era digital, articulando pensamiento conceptual y práctica artística.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La asignatura explora la expansión del pensamiento gráfico en la era digital, analizando su evolución desde el dibujo analógico hasta su relación con la información y la visualización de datos. Se investiga cómo la imagen gráfica se transforma a través de nuevos soportes híbridos y cómo interactúa con la ciencia de datos, los modelos predictivos y la inteligencia artificial. Además, se estudia la espacialidad y performatividad del dibujo, explorando su presencia en instalaciones, entornos virtuales e interfaces interactivas. La asignatura también aborda la intersección entre la escritura visual y las narrativas expandidas, desde el dibujo secuencial hasta estructuras gráficas interactivas y generativas. El objetivo final de la asignatura es que los estudiantes desarrollen un proyecto experimental en el que reflexionen sobre los límites y posibilidades de la creación gráfica en un contexto tecnológico en constante evolución.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	<p>AF.01. MD.01.</p> <p>AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.6.</p> <p>AF.03. MD.01. MD.03. MD.06.</p> <p>AF.04. MD.02. MD.04. MD.05. MD.06. MD.07.</p> <p>AF.08. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.6. MD.7</p>
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Dibujo

ASIGNATURA 1.2.8: Creación audiovisual experimental	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad ARTE Y NNNT.
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.75. Comprende las técnicas y metodologías avanzadas de creación audiovisual experimental, incluyendo la manipulación de imagen y sonido, y la integración de nuevas tecnologías.</p>

	<p>C.76. Analiza las corrientes artísticas contemporáneas y su influencia en la producción audiovisual experimental, considerando aspectos estéticos, conceptuales y técnicos.</p> <p>C.77. Explora las posibilidades narrativas y expresivas de los medios audiovisuales no convencionales, incluyendo instalaciones, proyecciones múltiples y experiencias inmersivas.</p> <p>C.78. Estudia las intersecciones entre el arte audiovisual experimental y otras disciplinas artísticas, como la performance, el arte digital y las artes plásticas.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.69. Desarrollar proyectos audiovisuales experimentales innovadores que desafíen las convenciones narrativas y estéticas tradicionales.</p> <p>COM.70. Aplicar técnicas avanzadas de manipulación de imagen y sonido para crear obras audiovisuales de carácter experimental y artístico.</p> <p>COM.71. Integrar nuevas tecnologías y medios emergentes en la creación audiovisual experimental, explorando sus potencialidades expresivas y conceptuales.</p> <p>COM.72. Analizar críticamente obras audiovisuales experimentales contemporáneas, contextualizándolas en el marco de las tendencias artísticas actuales.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.75. Crea obras audiovisuales experimentales utilizando técnicas avanzadas de manipulación digital y analógica, integrando elementos de diversas disciplinas artísticas.</p> <p>HD.76. Diseña y produce instalaciones audiovisuales inmersivas y multisensoriales, explorando nuevas formas de interacción entre la obra, el espacio y el espectador.</p> <p>HD.77. Desarrolla narrativas no lineales y estructuras experimentales en proyectos audiovisuales, desafiando los límites convencionales del lenguaje cinematográfico y videográfico.</p> <p>HD.78. Implementa tecnologías emergentes como la realidad virtual, la realidad aumentada y los sistemas interactivos en la creación de experiencias audiovisuales experimentales.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>La asignatura se sumerge en las fronteras más innovadoras y desafiantes de la producción audiovisual contemporánea. Frente a las narrativas y estéticas convencionales, este curso explora las posibilidades expresivas y conceptuales que emergen de la experimentación con la imagen en movimiento, el sonido y las nuevas tecnologías. Se abordan técnicas avanzadas de manipulación audiovisual, desde el found footage y el glitch art hasta la generación de imágenes por inteligencia artificial, propiciando un espacio de creación donde los límites entre disciplinas se difuminan. Sin dejar de lado la exploración conceptual del videoarte, el cine de vanguardia, el cine expandido, tendencias más contemporáneas como el arte generativo o el videoarte en Instagram y Tik Tok.</p> <p>A lo largo del curso, se fomenta una aproximación crítica y reflexiva a la creación audiovisual, animando a los estudiantes a cuestionar las convenciones establecidas y a desarrollar un lenguaje personal. Se presta especial atención a la integración de nuevas tecnologías y medios emergentes, como la realidad virtual y aumentada, en proyectos que expanden la noción tradicional de lo audiovisual. Asimismo, se exploran las intersecciones con otras formas artísticas, como la performance y las artes plásticas, para crear obras que desafíen las categorizaciones convencionales y ofrezcan experiencias inmersivas y multisensoriales al espectador. O aquellas disciplinas en las que el audiovisual es el objeto artístico que pone de relevancia, a través de la especulación sociocultural, el potencial estético del audiovisual.</p>
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.6. AF.03. MD.01. MD.03. MD.06. AF.04. MD.02. MD.04. MD.05. MD.06. MD.07. AF.08. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.6. MD.7.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Dibujo 1,5 / Comunicación Audiovisual 1,5

ASIGNATURA 1.2.9: Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA

Número de créditos ECTS 3

Tipología	OPTATIVA. Especialidad ARTE Y NNNT.
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.79. Conoce la historia y los fundamentos del arte generativo y el uso del código en la creación artística.</p> <p>C.80. Comprende los principios de la inteligencia artificial aplicada al arte, así como sus implicaciones éticas y estéticas.</p> <p>C.81. Conoce herramientas y lenguajes de programación creativa para la generación de imágenes y sonidos.</p> <p>C.82. Entiende el funcionamiento de algoritmos generativos y su aplicación en la creación artística.</p> <p>C.83. Conoce el funcionamiento y las aplicaciones de redes neuronales y modelos generativos.</p> <p>C.84. Comprende el uso de la IA en instalaciones interactivas y propuestas performáticas.</p> <p>C.85. Conoce las aplicaciones experimentales de la IA en arte.</p> <p>C.86. Conoce el nuevo paradigma “Colaboración Humano-IA” con un enfoque de co-creación basado en modelos dialécticos tipo “chatBot”.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.73. Desarrollar proyectos artísticos que integren código, IA y tecnologías emergentes.</p> <p>COM.74. Analizar y reflexionar sobre los procesos creativos asistidos por IA, con una visión crítica de sus implicaciones éticas, estéticas y sociales.</p> <p>COM.75. Aplicar herramientas de programación creativa para la generación de imágenes, sonidos y experiencias interactivas.</p> <p>COM.76. Explorar y experimentar con redes neuronales, algoritmos generativos y modelos de difusión para la creación artística.</p> <p>COM.77. Diseñar y ejecutar proyectos artísticos con IA en diferentes contextos, como instalaciones interactivas y performance.</p> <p>COM.78. Desarrollar nuevas narrativas artísticas mediante el uso experimental de la IA y otras tecnologías.</p> <p>COM.79. Desarrollar estrategias creativas innovadoras, que exploren distintos grados de autonomía en la relación de co-creación humano-máquina (arte generativo + IA).</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.79. Utiliza herramientas de programación para crear obras artísticas visuales y sonoras.</p> <p>HD.80. Aplica algoritmos generativos en la creación de imágenes y sonidos de manera creativa.</p> <p>HD.81. Desarrolla proyectos de arte interactivo con la integración de IA y otros dispositivos tecnológicos.</p> <p>HD.82. Crea experiencias de co-creación en tiempo real utilizando IA para generar narrativas interactivas.</p> <p>HD.83. Reflexiona críticamente sobre el proceso creativo, evaluando la relación entre la tecnología y la expresión artística.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La asignatura explora la intersección entre arte, inteligencia artificial y programación, proporcionando herramientas para crear obras utilizando tecnologías emergentes. Los contenidos abordan la historia del arte generativo, los principios de la IA aplicada al arte y sus implicaciones éticas y estéticas, así como los principios de la programación creativa para generar imágenes y sonidos, utilizando herramientas y algoritmos generativos. También se profundizará en el uso de redes neuronales, GANs y modelos de difusión para generar arte visual y sonoro y en su empleo para la creación de instalaciones interactivas. El objetivo final de la asignatura es el desarrollo de un proyecto artístico propio, basado en la reflexión crítica sobre el proceso creativo en relación con las nuevas tecnologías.

Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.6. AF.03. MD.01. MD.03. MD.06. AF.04. MD.02. MD.04. MD.05. MD.06. MD.07. AF.08. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.6. MD.7
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Dibujo 1,5 /Arquitectura y tecnología de computadores 1,5

ASIGNATURA 1.2.10: Narración visual: experimentación y nuevos medios	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad ARTE Y NNNT.
Organización temporal	Semestre 2º
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.87. Conoce las estructuras narrativas no lineales y multiformato.</p> <p>C.88. Profundiza en el uso creativo de plataformas digitales y redes sociales como medio narrativo.</p> <p>C.89. Incorpora el storyboard expandido: diagramas narrativos y prototipado visual.</p> <p>C.90. Conoce las relaciones texto-imagen en narrativas visuales híbridas: webcómic, cómic interactivo, cómic animado, poética visual, diseño tipográfico narrativo y multimedialidad.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.80. Diseñar narrativas experimentales utilizando tecnologías emergentes.</p> <p>COM.81. Investigar y aplicar referentes conceptuales y tecnológicos a la creación artística.</p> <p>COM.82. Formular y presentar proyectos narrativos innovadores de forma profesional.</p> <p>COM.83. Gestionar proyectos artísticos de narración visual en entornos colaborativos.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.84. Experimenta con formatos alternativos de narración.</p> <p>HD.85. Documenta procesos de creación artística en entornos digitales.</p> <p>HD.86. Crea narrativas visuales experimentales mediante software de edición digital.</p> <p>HD.87. Desarrolla guiones visuales (storyboards y diagramas) para narrativas lineales o no lineales.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	Narración Visual: experimentación y nuevos medios , es una asignatura teórico-práctica que explora la creación de relatos visuales mediante la integración de lenguajes gráficos, tecnologías digitales y enfoques narrativos contemporáneos. A través del análisis crítico y la producción experimental, la materia fomenta el desarrollo de proyectos híbridos que amplían los límites de la narración en las artes visuales.
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.06
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06 AF.04. MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07 AF.05. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07 AF.06. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07 AF.08. MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Pintura

ASIGNATURA 1.2.11: Ilustración y videojuegos: del concept al splash art	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad ARTE Y NNNT.
Organización temporal	Semestre 2º
Modalidad	Presencial

Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.91. Profundiza en el diseño de personajes, criaturas, entornos y props con uso especializado en ilustración final.</p> <p>C.92. Conoce las diferencias entre concept art, key art, promo art y splash art.</p> <p>C.93. Conoce las técnicas de acabado profesional para la ilustración en la industria de los videojuegos.</p> <p>C.94. Conoce los formatos, mockups y presentación en redes/plataformas, así como la industria de los videojuegos y sus oportunidades laborales</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.84. Capacidad de aplicar el pensamiento creativo a la producción visual.</p> <p>COM.85. Desarrollo de un lenguaje visual propio dentro de los parámetros de la industria.</p> <p>COM.86. Dominar el proceso completo de creación de una ilustración para videojuegos: desde el concept inicial hasta el arte final promocional.</p> <p>COM.87. Integrar conceptos de narrativa visual en la creación de personajes y escenas, orientado al diseño de un portafolio dentro del sector profesional de los videojuegos.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.88. Genera ideas visuales a partir de briefings conceptuales.</p> <p>HD.89. Aplica estilización visual y adaptación a distintas direcciones artísticas.</p> <p>HD.90. Gestiona adecuadamente el tiempo en proyectos creativos.</p> <p>HD.91. Desarrolla habilidades de comunicación visual efectiva y storytelling gráfico.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	Ilustración y videojuegos: del concept al splash art es una asignatura de carácter teórico-práctico que aborda el proceso integral de creación visual en el ámbito del videojuego, desde el desarrollo de concept art hasta la elaboración de ilustraciones promocionales (splash art). Mediante el uso de herramientas digitales especializadas y la aplicación de fundamentos del diseño y la narrativa visual, el estudiante adquirirá competencias para generar propuestas gráficas con identidad estilística y calidad profesional, en sintonía con las exigencias de la industria contemporánea.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	<p>AF.01. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.06</p> <p>AF.02. MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06</p> <p>AF.04. MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07</p> <p>AF.05. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07</p> <p>AF.06. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07</p> <p>AF.08. MD.02, MD.03, MD.04, MD.05, MD.06, MD.07</p>
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Pintura 3

ASIGNATURA 2.1.1: Metodologías de investigación y creación	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	híbrida (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.095. Conocer el método de investigación y sus diferentes fases.</p> <p>C.096. Definir el tema de investigación y formular hipótesis.</p> <p>C.097. Organizar el proceso de investigación: elaboración de un plan inicial de trabajo.</p> <p>C.98. Trabajar con fuentes primarias y secundarias: el artista, la obra y documentación.</p> <p>C.099. El cuerpo crítico: desarrollo y citación.</p> <p>C.100. Elaborar conclusiones para un trabajo de investigación.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.088. Conocer y aplicar diferentes sistemas metodológicos de investigación e innovación en el ámbito artístico de las nuevas tecnologías.</p>

	<p>COM.089. Integrar los conocimientos humanísticos, metodológicos e instrumentales necesarios para el desarrollo de un proyecto de investigación dirigido a la creación artística en el ámbito del diseño, arte y nuevas tecnologías.</p> <p>COM.090. Interrelacionar las estrategias artísticas del pasado con la práctica artística y el discurso estético contemporáneo en el marco de las nuevas tecnologías.</p> <p>COM.091. Generar y organizar información y documentación gráfica y textual relevante para la elaboración de un trabajo de investigación escrito.</p> <p>COM.092. Elaborar referencias documentales bibliográficas y de documentación electrónica.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.082. Secuencia y ordena de manera eficiente el proceso de investigación.</p> <p>HD.093. Enuncia hipótesis como base para la investigación.</p> <p>HD.094. Organiza el flujo de trabajo de proceso investigativo siguiendo un método lógico.</p> <p>HD.095. Redacta un cuerpo crítico capaz de vertebrar un texto de índole científica.</p> <p>H.D.096. Argumenta las líneas de investigación de manera rigurosa.</p> <p>H.D.097. Culmina los proyectos mediante conclusiones basadas en el proceso de investigación.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>El creador actual en el ejercicio de su labor artística aplica, de manera implícita o explícita, consciente o inconsciente, una metodología de trabajo. La obra suele ser el resultado de un proyecto y de un proceso de investigación.</p> <p>Esta asignatura pretende hacer visibles las tensiones dialécticas entre los rigores de lo metodológico y la libertad creativa de lo artístico. Se plantea valorar las diferencias y similitudes entre la investigación artística y la puramente científica; además de dotar al alumnado de los elementos metodológicos suficientes para que sean aplicados con éxito en la elaboración de trabajos académicos.</p> <p>El objetivo principal de esta asignatura es el conocimiento y diseño de metodologías que ayuden a los estudiantes a construir el conocimiento necesario para abordar un proyecto. Se trata de un heterogéneo conjunto de metodologías y técnicas con el fin de recopilar la información necesaria, en relación a los destinatarios de dicho proyecto, para así tener una visión holística en torno al ámbito en el que se ha de desarrollar.</p> <p>Los bloques de contenidos principales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El diseño de la investigación. Métodos de desarrollo del conocimiento científico. - Construcción de hipótesis para establecer un campo de investigación apropiado. - Planificación, estructura y estrategia de una investigación. - Desarrollo de metodologías experimentales. Estudios de casos.
Actividades formativas (AF)	AF.01. AF.02.
Metodologías docentes (MD)	MD.01. MD.05. MD.06. MD.07.
Sistemas de evaluación	SE.01. SE.02. SE.07. SE.08.
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	<p>UMA (1,5 créditos): Pintura.</p> <p>US (1,5 créditos): Historia de las Artes Plásticas 1,5</p> <p>(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.</p>

ASIGNATURA 2.1.2: Metodologías disruptivas e innovativas	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.0101. Conoce los principios del pensamiento lateral y las técnicas desarrolladas por Edward de Bono y Charles Thompson.</p>

	<p>C.0102. Conoce los fundamentos del <i>design thinking</i>, el <i>think wrong</i> y otras metodologías disruptivas aplicadas al diseño.</p> <p>C.0103. Reconoce el potencial del proceso proyectual como forma de investigación orientada a la innovación.</p> <p>C.0104. Identifica ejemplos de buenas prácticas y casos de estudio desarrollados a partir de metodologías innovativas.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.093. Aplicar y argumentar acciones, estrategias y metodologías que permitan avances e innovaciones orientados a la transformación y mejora de alguna modalidad del sistema actual.</p> <p>COM.094. Practicar nuevos métodos y cambios estructurales innovativos que garanticen una transformación positiva mediante metodologías del diseño.</p> <p>COM.095. Experimentar la metodología (ABP) y adquirir habilidades para el autoaprendizaje y la evaluación mediante el autoanálisis de los resultados.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.098. Aplica metodologías innovativas en la resolución de retos complejos dentro del ámbito del diseño.</p> <p>HD.099. Redefine el problema desde diferentes ángulos mediante herramientas de pensamiento inverso y técnicas creativas.</p> <p>HD.0100. Desarrolla soluciones conceptuales y formales desde la investigación y la experimentación proyectual.</p> <p>HD.0101. Evalúa los procesos metodológicos empleados, mediante el autoanálisis y la reflexión crítica.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>El objetivo principal de esta asignatura es dar a conocer metodologías de pensamiento inverso, basadas en procesos de pensamiento lateral y a través de técnicas de exploración de nuevas perspectivas y ángulos de enfoque de un problema. Las técnicas creativas desarrolladas por Edward de Bono o Charles Thompson y los procesos de <i>design thinking</i> y <i>think wrong</i> como nuevos procesos para la resolución de problemas.</p> <p>Los bloques de contenidos principales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Metodologías disruptivas: <i>think wrong</i>, <i>visual thinking</i> y <i>design thinking</i>. - El pensamiento lateral. Técnicas y estrategias creativas. - El modelo binario de Charles Thompson: pensar los problemas al revés. - Proyectos de referencia basados en metodologías disruptivas. - El proceso proyectual como investigación.
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.03. MD.05. AF.03. MD.02. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Pintura

ASIGNATURA 2.2.1: Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.0105. Conoce los procesos, metodologías y acciones que permiten alcanzar los objetivos de un proyecto de diseño y/o creación artística desde la organización temporal, de recursos y de comunicación con agentes implicados.</p> <p>C.0106. Conoce el sistema del arte contemporáneo, sus instituciones, agentes y medios</p>

	<p>C.0107. Identifica valores y fortalezas del perfil creativo propio y detecta oportunidades de promoción, emprendimiento o empleabilidad.</p> <p>C.0108. Conoce el proceso de creación de marcas y negocios y el modo de reunir recursos para ofrecer bienes o servicios.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.096. Conceptualizar, planificar y ejecutar proyectos de diseño y arte contemporáneo, integrando aspectos técnicos y creativos, así como la gestión de recursos y tiempos.</p> <p>COM.097. Investigar y analizar el mercado del arte y el diseño, identificando tendencias actuales y futuras, así como oportunidades de negocio en el ámbito del emprendimiento.</p> <p>COM.098. Trabajar en equipos multidisciplinares, fomentando la comunicación y el intercambio de ideas entre diferentes áreas del diseño, el arte y el emprendimiento, para generar soluciones innovadoras.</p> <p>COM.099. Conocer las herramientas y estrategias de gestión empresarial aplicadas al sector del diseño y el arte, incluyendo la elaboración de planes de negocio y la gestión financiera.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.0102. Fomenta la capacidad para analizar y evaluar conceptos artísticos y de diseño, así como para generar ideas innovadoras que respondan a las necesidades del mercado y de la sociedad.</p> <p>HD.0103. Desarrolla la habilidad para planificar, ejecutar y supervisar proyectos de diseño y arte, asegurando el cumplimiento de plazos, presupuestos y objetivos establecidos.</p> <p>HD.0104. Adquiere destrezas para presentar y defender ideas de manera clara y persuasiva, tanto en formato escrito como oral, facilitando la colaboración con equipos multidisciplinares y la interacción con clientes.</p> <p>HD.0105. Comprende las dinámicas del mercado del arte y el diseño y explora habilidades para desarrollar y gestionar un emprendimiento, incluyendo la identificación de oportunidades y la creación de estrategias de negocio.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>Se ofrece una comprensión de la creación y la producción en arte y diseño en los términos de la cultura del proyecto, atendiendo a los múltiples factores de la ideación, la gestión y el intercambio de bienes culturales. Para ello, se introduce en los sistemas del diseño y del arte contemporáneo, en sus agentes, sus procesos y en sus modos económicos.</p> <p>El objetivo principal de esta asignatura es conocer los factores del diseño que intervienen en la puesta en práctica de cualquier proyecto, independientemente del sector en el que se desarrolle, más allá del ámbito de las industrias creativo-culturales. La gestión del diseño implica acciones vinculadas al desarrollo de cualquier iniciativa, con implicaciones dentro del ámbito social y económico.</p> <p>Los bloques principales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. - Propiedad intelectual e industrial: e autor/productor - Fundamentos de economía de producción. - Técnicas para la visualización de ideas. - Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. - Función Social del diseño. - Profesionalización y emprendimiento en la gestión cultural.
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01. MD.04.
Metodologías docentes (MD)	AF.08. MD.07.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Pintura. US (3 créditos): Economía Aplicada/ Estética y teoría de las artes.

ASIGNATURA 2.2.2: Proyectos de diseño	
Número de créditos ECTS	6
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.0109. Comprende las tipologías de proyectos de diseño en distintos contextos profesionales y culturales.</p> <p>C.0110. Conoce las metodologías para el desarrollo de proyectos interdisciplinares.</p> <p>C.0111. Identifica los perfiles profesionales dentro de equipos de diseño y comprende sus funciones colaborativas.</p> <p>C.0112. Conoce casos de éxito en diseño reconocidos por su innovación y su impacto, como los Premios Nacionales de Innovación y Diseño.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.0100. Desarrollar un proyecto de diseño profesional, utilizando los conocimientos adquiridos sobre metodología e investigación, atendiendo a referentes históricos y contemporáneos y aprovechando las posibilidades de estudio y experimentación de esta titulación.</p> <p>COM.0101. Justificar un proyecto de diseño profesional, utilizando los conocimientos adquiridos sobre metodología e investigación, atendiendo a referentes históricos y contemporáneos y aprovechando las posibilidades de estudio y experimentación de esta titulación.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.0106. Aplica herramientas de investigación y análisis para el estudio de proyectos de diseño.</p> <p>HD.0107. Desarrolla la capacidad de síntesis y argumentación para justificar decisiones en el marco de un proyecto de diseño.</p> <p>HD.0108. Coordina tareas en proyectos colaborativos, gestionando eficazmente los distintos perfiles profesionales.</p> <p>HD.0109. Comunica con claridad las características de un proyecto a través de presentaciones orales y escritas.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>El objetivo principal de esta asignatura es dar a conocer proyectos de diseño de diversa relevancia. Analizar sus fundamentos, objetivos y metodologías. Se trata de entender sus singularidades y características principales como modelos de referencia y entender su grado de implicación e impacto en el ámbito en el que se insertan.</p> <p>Los bloques principales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyectos de diseño: tipologías. - Metodologías para proyectos interdisciplinares. - El equipo de trabajo: perfiles multidisciplinares. - Exposición de casos de éxito. Premios Nacionales de Innovación y Diseño.
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.03. MD.05. AF.03. MD.02. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (4,5 créditos): Dibujo. Profesor/a invitado/a externo/a (1,5 créditos).

ASIGNATURA 2.2.3: Proyectos creativos: difusión y transferencia	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad ARTE Y NNTT.

Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.0113. Comprende las herramientas y procedimientos necesarios para la edición y diseño gráfico de productos culturales, adaptados a distintos formatos editoriales y digitales.</p> <p>C.0114. Analiza modelos de transferencia del conocimiento cultural y artístico, considerando estrategias de comunicación adaptadas a diferentes públicos y medios.</p> <p>C.0115. Explora la relación entre diseño editorial y la creación de identidad visual en proyectos culturales, integrando elementos gráficos, narrativos y simbólicos.</p> <p>C.0116. Aplica metodologías de profesionalización en la gestión del diseño editorial, enfocándose en la producción de publicaciones culturales como parte del desarrollo del currículo profesional.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.0102. Identificar las herramientas y estrategias necesarias para la difusión y transferencia de resultados de investigación en el ámbito cultural y artístico.</p> <p>COM.0103. Desarrollar habilidades para gestionar proyectos editoriales y gráficos que comuniquen eficazmente productos culturales.</p> <p>COM.0104. Analizar críticamente los procesos de diseño editorial y su impacto en la percepción y recepción de los productos culturales por parte del público.</p> <p>COM.0105. Aplicar conocimientos técnicos y creativos para profesionalizar la producción editorial como parte del desarrollo integral del perfil académico y profesional.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.0110. Diseña y produce materiales editoriales y gráficos que comunican eficazmente los resultados de investigación y proyectos creativos, utilizando software especializado y técnicas de diseño contemporáneas.</p> <p>HD.0111. Implementa estrategias de difusión y transferencia de conocimiento adaptadas a diferentes plataformas y audiencias, maximizando el impacto y alcance de los proyectos culturales.</p> <p>HD.0112. Desarrolla propuestas editoriales innovadoras que integran elementos visuales, textuales y conceptuales para presentar de manera atractiva y profesional el trabajo creativo y de investigación.</p> <p>HD.0113. Gestiona eficientemente proyectos editoriales completos, desde la conceptualización hasta la producción final, demostrando capacidad para coordinar recursos, tiempos y colaboradores en el ámbito cultural.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>Esta asignatura se centra en el desarrollo de habilidades y conocimientos esenciales para la difusión y transferencia de proyectos creativos en el ámbito cultural y artístico. Frente a la creciente necesidad de comunicar eficazmente los resultados de la investigación y la producción artística, el curso profundiza en las herramientas, procedimientos y modelos editoriales y gráficos contemporáneos. Se abordan estrategias innovadoras para la presentación y diseminación de contenidos, adaptadas a las exigencias del panorama cultural actual y a las diversas plataformas de comunicación disponibles, propias de empresas del sector.</p> <p>A lo largo del curso, se exploran métodos para profesionalizar la gestión del diseño editorial de productos culturales. Se proporciona una formación integral que combina aspectos teóricos y prácticos, permitiendo a los estudiantes adquirir competencias en la conceptualización, diseño y producción de materiales editoriales de alta calidad. Asimismo, se fomenta la capacidad crítica para analizar y adaptar estrategias de comunicación a diferentes públicos y medios, potenciando así la visibilidad y el impacto de los proyectos creativos en el ecosistema cultural contemporáneo que demanda la sociedad actual.</p>
Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	<p>AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.6.</p> <p>AF.03. MD.01. MD.03. MD.06.</p> <p>AF.04. MD.02. MD.04. MD.05. MD.06. MD.07.</p> <p>AF.08. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05. MD.6. MD.7.</p>
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08

Observaciones	US: Dibujo
----------------------	------------

ASIGNATURA 3.1.1: Trabajo Fin de Máster	
Número de créditos ECTS	12
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 2º
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.0117. Conoce el marco de iniciación a la investigación requerido para el desarrollo del TFM.</p> <p>C.0118. Conoce la estructura organizativa asociada a la redacción del TFM.</p> <p>C.0119. Conoce posibles líneas de investigación interdisciplinar asociadas al amplio espectro de aspectos innovadores requeridos para el progreso del conocimiento relacionados con el Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías.</p> <p>C.0120. Conoce la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.0106. Conocer las posibles líneas de investigación interdisciplinar asociadas al amplio abanico de aspectos innovadores requeridos para el progreso del conocimiento relacionados con el Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías.</p> <p>COM.0107. Conocer la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.</p> <p>COM.0108 Reconocer la importancia y versatilidad de la tecnología, aplicada al diseño y a la creación.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p> <p>HD.0114. Estructura de forma ordenada y eficaz las etapas del proceso de investigación.</p> <p>HD.0115. Formula hipótesis que orienten y fundamenten la investigación.</p> <p>HD.0116. Planifica el desarrollo del trabajo investigativo siguiendo un método lógico y coherente.</p> <p>HD.0117. Elabora un cuerpo argumentativo sólido que sustenta a un texto de carácter científico.</p> <p>HD.0118. Sustenta con rigor académico las líneas de investigación propuestas.</p> <p>HD.0119. Finaliza los proyectos con conclusiones fundamentadas en los hallazgos obtenidos a lo largo del proceso investigativo.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>El Trabajo Fin de Máster se configura como el compendio de la titulación. Es una asignatura que se constituye sumando todos los conocimientos, competencias, y habilidades asimiladas a lo largo de todo el período académico. El alumno demuestra mediante su trabajo final la asimilación y la capacidad de investigar en el ámbito del Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías, desde una perspectiva interdisciplinar mediante una metodología científica.</p> <p>La descripción genérica y estructura del TFM y su extensión, normalización, desarrollo, tutorización, acto de presentación, defensa, evaluación y calificación seguirán lo recogido en la Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura y que incluirá, con la finalidad de normalizar los trabajos, al menos referencias a los apartados de extensión, normalización de páginas, introducción, conclusiones, bibliografía, relación de imágenes y anexos.</p> <p>La comisión académica del máster regulará los aspectos que se relacionan con el TFM como son la coordinación académica de los TFM, los periodos de matrícula en cada curso académico, las directrices y los procedimientos de tutela, así como de asignación y modificación del director o del tema del TFM.</p>

Actividades formativas (AF)	AF.01. MD.01.
Metodologías docentes (MD)	AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05 AF.03. MD.02. MD.03. MD.04. MD.05
Sistemas de evaluación	SE.01. Presentación oral: (20% de la evaluación final) SE.02. Presentación de aportaciones artísticas, proyectos o trabajos: (40% de la evaluación final) Consistirá en la presentación por escrito de las argumentaciones teóricas o conceptuales SE.08. Argumentaciones teóricas: (40% de la evaluación final) El TFM será único y cada actividad prevista contemplará parte de los elementos a evaluar en dicho TFM hasta contemplarse el 100% de la evaluación. Se atenderá a lo establecidos en la correspondiente Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura.
Observaciones	

ASIGNATURA 4.1.1: Prácticas externas	
Número de créditos ECTS	6
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	<p>CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C)</p> <p>C.0121. Conoce y maneja conceptos avanzados, permitiendo identificar problemas y oportunidades en la ejecución de proyectos en organizaciones e instituciones.</p> <p>C.0122. Realiza proyectos adaptados a los condicionantes comunicativos y tecnológicos actuales, atendiendo también a los requerimientos de accesibilidad y usabilidad.</p> <p>C.0123. Adquiere conocimientos propios de procesos de comunicación y recursos necesarios e implementa, gestiona y potencia proyectos avanzados en el ámbito de las nuevas tecnologías.</p> <p>C.0124. Domina herramientas de gestión y presentación de proyectos, utilizando lenguajes adecuados para investigar, analizar, interpretar y articular ideas e información en contextos multidisciplinares.</p> <p>C.0125. Aporta valor mediante la creatividad y el trabajo colaborativo en equipos multidisciplinares, desarrollando habilidades directivas para liderar proyectos avanzados.</p> <p>C.0126. Comprende el contexto social y organizativo en el que se desarrollan los proyectos, respondiendo a necesidades profesionales y sociales, e introduciendo innovaciones en los procesos y resultados del diseño y la creación.</p> <p>COMPETENCIAS (COM)</p> <p>COM.0109. Aplicar los conocimientos teóricos y técnicos adquiridos en el máster para resolver retos reales en entornos profesionales del sector creativo y tecnológico.</p> <p>COM.0110. Integrar herramientas digitales, metodologías ágiles y procesos colaborativos en el desarrollo de proyectos de diseño, arte digital o nuevas tecnologías en la empresa.</p> <p>COM.0111. Comunicar de forma clara y profesional ideas, propuestas y resultados tanto al equipo interno como a clientes, adaptando el lenguaje y los soportes a cada contexto empresarial.</p> <p>COM.0112. Colaborar eficazmente en equipos multidisciplinares, demostrando iniciativa, responsabilidad y capacidad de adaptación a la dinámica y cultura de la empresa.</p> <p>COM.0113. Analizar y valorar el impacto de las soluciones creativas propuestas, considerando criterios de innovación, sostenibilidad, viabilidad técnica y respuesta a las necesidades del cliente o usuario final.</p> <p>HABILIDADES O DESTREZAS (HD)</p>

	<p>HD.0120. Demuestra capacidad para adaptarse a entornos profesionales cambiantes y dinámicos del sector del diseño y las nuevas tecnologías.</p> <p>HD.0121. Utiliza de manera eficiente herramientas digitales y recursos tecnológicos propios del ámbito creativo y empresarial.</p> <p>HD.0122. Gestiona el tiempo y las tareas de manera organizada, cumpliendo con los plazos y objetivos establecidos por la empresa.</p> <p>HD.0123. Resuelve problemas de forma creativa e innovadora, proponiendo alternativas viables ante situaciones imprevistas.</p> <p>HD.0124. Colabora activamente con equipos multidisciplinares, aportando ideas y facilitando la consecución de metas comunes.</p>
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	<p>La asignatura se configura como un modelo de gestión que fomenta la integración efectiva del estudiante en entornos profesionales reales, estableciendo una colaboración directa y fluida entre la empresa y la universidad. Este enfoque permite que los estudiantes apliquen los conocimientos teóricos adquiridos en el máster en contextos laborales concretos, facilitando su desarrollo profesional y personal. La coordinación entre ambas instituciones asegura que las experiencias formativas respondan a las necesidades del sector, promoviendo una formación práctica y actualizada.</p> <p>Asimismo, este modelo de gestión impulsa un seguimiento y evaluación conjunta de las competencias y habilidades desarrolladas durante las prácticas curriculares. La comunicación constante entre tutores académicos y profesionales garantiza una valoración integral del proceso de aprendizaje, permitiendo realizar ajustes y mejoras continuas. De este modo, se fortalece el vínculo entre la universidad y la empresa, favoreciendo la inserción laboral de los estudiantes y contribuyendo al desarrollo de perfiles profesionales adaptados a las demandas del mercado.</p>
Actividades formativas (AF)	AF03, MD02, MD04, MD05
Metodologías docentes (MD)	
Sistemas de evaluación	SE02, SE07, SE08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	<p>UMA (3 créditos): Dibujo, Pintura, Escultura</p> <p>US (3 créditos): Dibujo, Pintura, Escultura</p>

IDENTIFICACIÓN DE CÓDIGOS DE ACTIVIDADES FORMATIVAS (AF) Y METODOLOGÍAS DOCENTES MD)

AF.01. Clases expositivas/participativas.

Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: ponderación mínima 10% - ponderación máxima 100% de las horas (1 ECTS son 10 horas de docencia del profesor=40% del tiempo total). Porcentaje de presencialidad (también síncrona) en la actividad: hasta el 100%.

MD.01. Método expositivo

El profesor utilizará fundamentalmente como estrategia didáctica la exposición oral de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, con apoyo en distintas tecnologías de la información para conseguir los objetivos más comunes que pueden orientar el desarrollo de una clase teórica. Destacan los siguientes métodos: a) exponer los contenidos básicos relacionados con el tema objeto de estudio (narraciones, historias de casos, resúmenes de investigación, síntesis de resultados, etc.) b) explicar la relación entre los fenómenos para facilitar su comprensión y aplicación (generación de hipótesis, pasos en una explicación, comparación y evaluación de teorías, resolución de problemas, etc.). c) efectuar demostraciones de hipótesis y teoremas, (discusión de tesis, demostración de casos, etc.). d) presentación de experiencias en las que se hace la ilustración de una aplicación práctica de los contenidos (experimentos, presentación de evidencias, aportación de ejemplos y experiencias, etc.) e) exposición y estudio de fuentes bibliográficas.

AF.02. Prácticas

Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: ponderación mínima 0% - ponderación máxima 90% de las horas (1 ECTS son 10 horas de docencia del profesor=40% del tiempo total). Porcentaje de presencialidad (también síncrona) en la actividad: hasta el 40%.

El aprendizaje podrá ser mediante resolución de problemas o realización de proyectos, tanto de forma individual como cooperativa, con un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula según el cual los estudiantes aprenden unos de otros, así como de su profesor y del entorno. Estas actividades implican trabajo dentro y fuera del aula.

MD.02. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma individual

Las prácticas constituyen una actividad formativa en la que se desarrollan actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio. Esta denominación engloba a diversos tipos de organización, como pueden ser las prácticas de laboratorio, prácticas de campo, clases de problemas, prácticas de informática, etc., puesto que, aunque presentan en algunos casos matices importantes, todas ellas tienen como característica común que su finalidad es mostrar a los estudiantes cómo deben actuar.

MD.03. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma cooperativa

El aprendizaje cooperativo es un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula según el cual los estudiantes aprenden unos de otros, así como de su profesor y del entorno. El éxito de cada estudiante depende de que el conjunto de sus compañeros, alcancen las metas fijadas. Los incentivos no son individuales sino grupales y la consecución de las metas del grupo requiere el desarrollo y despliegue de competencias relacionales que son clave en el desempeño profesional. La concreción de estos principios tiene distintas variantes. Entre ellas podríamos poner, a modo de ejemplos, dos de las más conocidas técnicas para el trabajo cooperativo en grupo pequeño:

- Puzzle o rompecabezas. La estrategia consiste en formar grupos pequeños de cinco o seis miembros. Cada estudiante preparará un aspecto y se reunirá con otros responsables del mismo aspecto de otros grupos. Juntos elaboran ese aspecto y luego, cada uno, lo aporta a su grupo original.
- Student Team Learning-STAD. El profesor proporciona información a los estudiantes con regularidad. Cada estudiante prepara y estudia esos materiales ayudándose de y ayudando a sus compañeros. Cada poco tiempo se les realiza una evaluación individual, pero solo tendrán refuerzo si todos los miembros de su grupo han alcanzado un determinado nivel de competencia.

Este formato puede ser especialmente interesante para fomentar el trabajo en grupo de los estudiantes. Estas actividades implican trabajo dentro y fuera del aula.

MD.04. Realización de proyectos o trabajos de forma individual

Se trata de una actividad formativa en la que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

MD.05. Realización de proyectos o trabajos de forma cooperativa

Se trata de una actividad formativa en la que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos. Puede implementarse en grupos con un número reducido de estudiantes en el que cada uno de ellos se haga cargo de un proyecto o en grupos con un mayor número de estudiantes que quede dividido en pequeños equipos, cada uno de los cuales se responsabilice de un proyecto. Este formato puede ser especialmente interesante para fomentar el trabajo en grupo de los estudiantes.

AF.03. Estudio y trabajo autónomo del estudiante

Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: ponderación mínima 10% - ponderación máxima 60% de las horas (1 ECTS son 15 horas de trabajo autónomo).

El estudio y trabajo autónomo es una modalidad de aprendizaje en la cual el estudiante se responsabiliza de la organización de su trabajo y de la adquisición de las diferentes competencias según su propio ritmo. Implica por parte de quien aprende asumir la responsabilidad y el control del proceso personal de aprendizaje, y las decisiones sobre la planificación, realización y evaluación de la experiencia de aprendizaje.

Se repiten las metodologías docentes de AF.02:

MD.02. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma individual

MD.03. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma cooperativa

MD.04 Realización de proyectos o trabajos de forma individual

MD.05. Realización de proyectos o trabajos de forma cooperativa

IDENTIFICACIÓN DE CÓDIGOS DE SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Se parte del consenso de evaluación continua para todas las asignaturas, a excepción del TFM. El uso y la proporción que cada una de las actividades formativas supondrá en la calificación final quedará a criterio del docente, quedando recogida la/s que se va/n a aplicar en el programa y proyecto docente correspondiente.

Pruebas de evaluación continua

La contabilización y calificación del trabajo académico del estudiantado será de acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional. La asignación del número de horas por crédito se entenderá referida a un estudiante dedicado a cursar a tiempo completo estudios universitarios durante un mínimo de 36 y un máximo de 40 semanas por curso académico.

La duración de cada crédito ECTS se estima en veinticinco horas. En esta asignación de cada crédito corresponderán diez horas a actividades presenciales con el profesorado, ya sean clases lectivas teóricas o prácticas, seminarios, trabajos, prácticas, proyectos, etc. Cada crédito tendrá asignado asimismo un total de quince horas de trabajo autónomo del estudiantado, como puedan ser horas de estudio, las exigidas para la preparación y realización de las pruebas de evaluación, etc.

Se incluye esta descripción como resumen de Sistemas de evaluación individuales o cooperativos. El peso relativo de cada actividad de evaluación en relación con el resto de las actividades podrá llegar a tener una ponderación máxima del 100%. Pueden ser unas o varias de las siguientes actividades de evaluación; el uso, el carácter de evaluación individual o cooperativo y la proporción que cada una de ellas supondrá en la calificación final quedarán a criterio del docente, quedando recogida/s en el programa y proyecto docente correspondiente; podrían ser una o varias de las siguientes:

- SE.01. Presentación oral
- SE.02. Presentación de proyectos o trabajos
- SE.03. Prueba oral de carácter teórico
- SE.04. Prueba oral basada en práctica
- SE.05. Prueba escrita de carácter teórico
- SE.06. Prueba escrita basada en práctica
- SE.07. Actividad de trabajo experimental y/o práctico
- SE.08. Informe de trabajo experimental y/o práctico