

MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (MUDANT)	
RELACIÓN COMPLETA DE MÓDULOS, MATERIAS Y ASIGNATURAS	
MÓDULO 1: DISEÑO, ARTE Y TECNOLOGÍA. CONCEPTOS Y PROCESOS	
MÓDULO 2: METODOLOGÍAS DESARROLLO PROFESIONAL Y PROYECTOS	
MÓDULO 3: TRABAJO FIN DE MÁSTER	
MÓDULO 4: PRÁCTICAS EXTERNAS	
MATERIA 1.1: Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales	
MATERIA 1.2: Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación	
MATERIA 2.1: Metodologías de investigación	
MATERIA 2.2: Desarrollo profesional y transferencia	
MATERIA 3.1: Trabajo Fin de Máster	
MATERIA 4.1: Prácticas Externas	
ASIGNATURA 1.1.1: Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías	
ASIGNATURA 1.1.2: Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes	
ASIGNATURA 1.1.3: Diseño para la transformación social	
ASIGNATURA 1.2.1: Digitalización, prototipado y fabricación	
ASIGNATURA 1.2.2: Redes sociales e Ilustración digital	
ASIGNATURA 1.2.3: Recursos digitales: interacción y gamificación	
ASIGNATURA 1.2.4: Lenguajes y recursos visuales	
ASIGNATURA 1.2.5: Animación Gráfica	
ASIGNATURA 1.2.6: Desarrollo 3D: investigación, innovación y aplicación experimental	
ASIGNATURA 1.2.7: Extensiones del pensamiento gráfico	
ASIGNATURA 1.2.8: Creación audiovisual experimental	
ASIGNATURA 1.2.9: Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA	
ASIGNATURA 1.2.10: Narración visual: experimentación y nuevos medios	
ASIGNATURA 1.2.11: Ilustración y videojuegos: del concept al splash art	
ASIGNATURA 2.1.1: Metodologías de investigación y creación	
ASIGNATURA 2.1.2: Metodologías disruptivas e innovativas y Design Thinking	
ASIGNATURA 2.2.1: Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento	
ASIGNATURA 2.2.2: Proyectos de diseño	
ASIGNATURA 2.2.3: Proyectos creativos: difusión y transferencia	
ASIGNATURA 3.1.1: Trabajo Fin de Máster	
ASIGNATURA 4.1.1: Prácticas externas	

TABLA DE COMPETENCIAS POR MÓDULOS, MATERIAS Y ASIGNATURAS		
MÓDULO 1: DISEÑO, ARTE Y TECNOLOGÍA. CONCEPTOS Y PROCESOS		
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.	
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.	
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.	
MÓDULO 2: METODOLOGÍAS DESARROLLO PROFESIONAL Y PROYECTOS		
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.	
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.	

COM.06	Colaboración interdisciplinaria 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.	
MÓDULO 3: TRABAJO FIN DE MÁSTER		
COM.07	Conocer las posibles líneas de investigación interdisciplinaria asociadas al amplio abanico de aspectos innovadores requeridos para el progreso del conocimiento relacionados con el Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías.	
COM.08	Conocer la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.	
COM.09	Reconocer la importancia y versatilidad de la tecnología, aplicada al diseño y a la creación.	
MÓDULO 4: PRÁCTICAS EXTERNAS		
COM.10	Competencias de la materia 4.1	
COM.011	Competencias de asignaturas 4.1.1	
MATERIA 1.1: Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales		
COM.012	Interpretar críticamente el arte, el diseño y sus contextos: Capacidad para analizar objetos visuales y proyectos creativos considerando sus dimensiones estéticas, tecnológicas y culturales.	
COM.013	Diseñar propuestas con impacto social y cultural: Competencia para aplicar enfoques estratégicos en proyectos colaborativos orientados a la transformación de realidades sociales.	
COM.014	Gestionar procesos creativos interdisciplinares: Habilidad para articular conocimientos teóricos y prácticos en el desarrollo de iniciativas que integren arte, comunicación y diseño.	
MATERIA 1.2: Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación		
COM.015	Desarrollar proyectos visuales innovadores con tecnologías digitales: Capacidad para integrar herramientas tecnológicas y lenguajes visuales en la creación de propuestas gráficas, audiovisuales e interactivas.	
COM.016	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.	
COM.017	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.	
MATERIA 2.1: Metodologías de investigación		
COM.018	Aplicar metodologías de investigación e innovación en arte, diseño y nuevas tecnologías.	
COM.019	Generar, organizar y documentar información relevante para la creación e investigación artística.	
COM.020	Relacionar prácticas artísticas pasadas y presentes en contextos de transformación tecnológica y social.	
MATERIA 2.2: Desarrollo profesional y transferencia		
COM.021	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.	
COM.022	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.	
COM.023	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.	
COM.024	Trabajo colaborativo y pensamiento crítico: Capacidad para trabajar en equipos interdisciplinares 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.	
MATERIA 3.1: Trabajo Fin de Máster		
COM.025	Conocer las posibles líneas de investigación interdisciplinaria asociadas al amplio abanico de aspectos innovadores requeridos para el progreso del conocimiento relacionados con el Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías.	
COM.026	Conocer la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.	
COM.027	Reconocer la importancia y versatilidad de la tecnología, aplicada al diseño y a la creación.	
MATERIA 4.1: Prácticas Externas		
COM.028	Competencias de asignatura 4.1.1	

ASIGNATURA 1.1.1: Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías (Obligatoria)		
COM.029	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.	
COM.030	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.	
COM.031	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.	
ASIGNATURA 1.1.2: Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes (Obligatoria)		
COM.032	Comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte en relación a factores identitarios	
COM.033	Comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos y antropológicos en relación con las nuevas narrativas del Arte Contemporáneo.	
COM.034	Comprensión crítica de la dimensión social del individuo en nuevos contextos artísticos.	
COM.035	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.	
ASIGNATURA 1.1.3: Diseño para la transformación social (Especialidad DISEÑO)		
COM.036	Conectar los principios del diseño tradicional a los desafíos sistémicos contemporáneos.	
COM.037	Identificar nuevas formas de abordar problemas, que proporcionen soluciones más completas y resistentes.	
COM.038	Evaluar la capacidad de innovación y competencia de las organizaciones, colectivos o individuos.	
COM.039	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.	
ASIGNATURA 1.2.1: Digitalización, prototipado y fabricación (Obligatoria)		
COM.040	Manejar y gestionar los nuevos recursos tecnológicos de digitalización tridimensional afines a la escultura contemporánea y/o del diseño.	
COM.041	Incorporar las nuevas tecnologías de digitalización, prototipado y corte CNC para la producción de modelos tridimensionales.	
COM.042	Utilizar materiales de nueva generación para la expresión en proyectos de creación tridimensional.	
COM.043	Posicionar al alumnado con herramientas actuales tecnológicas que les hagan competitivos en el ámbito profesional.	
COM.044	Profundizar en el conocimiento, las técnicas y el desarrollo de proyectos artísticos y/o de diseño profesionales.	
ASIGNATURA 1.2.2: Redes sociales e Ilustración digital (Obligatoria)		
COM.045	Comprender el impacto de las redes sociales en la difusión del arte contemporáneo.	
COM.046	Diseñar y ejecutar estrategias de comunicación visual adaptadas a diferentes plataformas.	
COM.047	Evaluar críticamente el uso de las redes sociales como herramienta profesional y artística.	
COM.048	Gestionar una identidad digital coherente con los valores y objetivos artísticos personales.	
ASIGNATURA 1.2.3: Recursos digitales: interacción y gamificación (Especialidad DISEÑO)		
COM.049	Reconocer ámbitos de aplicación de la gamificación donde facilitar soluciones de los desafíos sistémicos actuales.	
COM.050	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.051	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.	
ASIGNATURA 1.2.4: Lenguajes y recursos visuales (Especialidad DISEÑO)		
COM.052	Aplicar y desarrollar lenguajes y recursos que participen del diseño gráfico.	
COM.053	Trasladar lenguajes y recursos tradicionalmente extrínsecos al diseño gráfico a esta disciplina.	
ASIGNATURA 1.2.5: Animación Gráfica (Especialidad DISEÑO)		
COM.054	Identificar los distintos estilos de los gráficos en movimiento.	
COM.055	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.	
COM.056	Desarrollar gráficos animados que comuniquen ideas concretas y o manifiesten ideologías, pensamientos, instrucciones, de forma clara.	
ASIGNATURA 1.2.6: Desarrollo 3D: investigación, innovación y aplicación experimental (Especialidad Arte y NNTT)		

COM.057	Reconocer la importancia y versatilidad de las tecnologías de programación interactiva aplicadas a la creación escultórica.	
COM.058	Investigar e innovar en nuevos materiales desarrollados en otros sectores, explorando su aplicación en el ámbito de la escultura.	
COM.059	Fomentar la innovación y experimentación en la creación de nuevas formas estructurales aplicando las NNTT.	
COM.060	Usar la Bioinspiración como herramienta creativa en combinación con la tecnología para el desarrollo de propuestas escultóricas.	
COM.061	Interrelacionar Arte, Ciencia y tecnología en los procesos creativos.	
COM.062	Implementar técnicas mecánicas, electrónicas e interactivas en el diseño y generación y práctica de proyectos creativos.	
ASIGNATURA 1.2.7: Extensiones del pensamiento gráfico (Especialidad Arte y NNTT)		
COM.063	Aplicar enfoques experimentales del pensamiento gráfico en la creación artística.	
COM.064	Relacionar la gráfica con nuevas tecnologías, incluyendo la visualización de datos, la programación y la inteligencia artificial.	
COM.065	Explorar la dimensión espacial y performativa del dibujo en diferentes contextos y formatos.	
COM.066	Diseñar narrativas visuales expandidas mediante estructuras gráficas interactivas y generativas.	
COM.067	Reflexionar críticamente sobre los límites y las nuevas posibilidades del pensamiento gráfico en la era digital.	
COM.068	Desarrollar proyectos artísticos en el marco de la creación gráfica que integren herramientas digitales, interactividad y experimentación material.	
ASIGNATURA 1.2.8: Creación audiovisual experimental (Especialidad Arte y NNTT)		
COM.069	Desarrollar proyectos audiovisuales experimentales innovadores que desafíen las convenciones narrativas y estéticas tradicionales.	
COM.070	Aplicar técnicas avanzadas de manipulación de imagen y sonido para crear obras audiovisuales de carácter experimental y artístico.	
COM.071	Integrar nuevas tecnologías y medios emergentes en la creación audiovisual experimental, explorando sus potencialidades expresivas y conceptuales.	
COM.072	Analizar críticamente obras audiovisuales experimentales contemporáneas, contextualizándolas en el marco de las tendencias artísticas actuales.	
ASIGNATURA 1.2.9: Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA (Especialidad Arte y NNTT)		
COM.073	Desarrollar proyectos artísticos que integren código, IA y tecnologías emergentes.	
COM.074	Analizar y reflexionar sobre los procesos creativos asistidos por IA, con una visión crítica de sus implicaciones éticas, estéticas y sociales.	
COM.075	Aplicar herramientas de programación creativa para la generación de imágenes, sonidos y experiencias interactivas.	
COM.076	Explorar y experimentar con redes neuronales, algoritmos generativos y modelos de difusión para la creación artística.	
COM.077	Diseñar y ejecutar proyectos artísticos con IA en diferentes contextos, como instalaciones interactivas y performance.	
COM.078	Desarrollar nuevas narrativas artísticas mediante el uso experimental de la IA y otras tecnologías.	
COM.079	Desarrollar estrategias creativas innovadoras, que exploren distintos grados de autonomía en la relación de co-creación humano-máquina (arte generativo + IA).	
ASIGNATURA 1.2.10: Narración visual: experimentación y nuevos medios (Especialidad Arte y NNTT)		
COM.080	Diseñar narrativas experimentales utilizando tecnologías emergentes.	
COM.081	Investigar y aplicar referentes conceptuales y tecnológicos a la creación artística.	
COM.082	Formular y presentar proyectos narrativos innovadores de forma profesional.	
COM.083	Gestionar proyectos artísticos de narración visual en entornos colaborativos.	
ASIGNATURA 1.2.11: Ilustración y videojuegos: del concept al splash (Especialidad Arte y NNTT)		
COM.084	Capacidad de aplicar el pensamiento creativo a la producción visual.	
COM.085	Desarrollo de un lenguaje visual propio dentro de los parámetros de la industria.	
COM.086	Dominar el proceso completo de creación de una ilustración para videojuegos: desde el concept inicial hasta el arte final promocional.	
COM.087	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.	
ASIGNATURA 2.1.1: Metodologías de investigación y creación (Obligatoria)		
COM.088	Conocer y aplicar diferentes sistemas metodológicos de investigación e innovación en el ámbito artístico de las nuevas tecnologías.	

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.	
COM.090	Interrelacionar las estrategias artísticas del pasado con la práctica artística y el discurso estético contemporáneo en el marco de las nuevas tecnologías.	
COM.091	Generar y organizar información y documentación gráfica y textual relevante para la elaboración de un trabajo de investigación escrito.	
COM.092	Elaborar referencias documentales bibliográficas y de documentación electrónica.	
ASIGNATURA 2.1.2: Metodologías disruptivas e innovativas (Especialidad DISEÑO)		
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.	
COM.094	Practicar nuevos métodos y cambios estructurales innovativos que garanticen una transformación positiva mediante metodologías del diseño.	
COM.095	Experimentar la metodología (ABP) y adquirir habilidades para el autoaprendizaje y la evaluación mediante el autoanálisis de los resultados.	
ASIGNATURA 2.2.1: Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento (Obligatoria)		
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.	
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.	
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.	
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.	
ASIGNATURA 2.2.2: Proyectos de diseño (Especialidad DISEÑO)		
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.	
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.	
ASIGNATURA 2.2.3: Proyectos creativos: difusión y transferencia (Especialidad Arte y NNTT)		
COM.0102	Identificar las herramientas y estrategias necesarias para la difusión y transferencia de resultados de investigación en el ámbito cultural y artístico.	
COM.0103	Desarrollar habilidades para gestionar proyectos editoriales y gráficos que comuniquen eficazmente productos culturales.	
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.	
COM.0105	Aplicar conocimientos técnicos y creativos para profesionalizar la producción editorial como parte del desarrollo integral del perfil académico y profesional.	
ASIGNATURA 3.1.1: Trabajo Fin de Máster (Obligatoria)		
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.	
COM.0107	Conocer la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.	
COM.0108	Reconocer la importancia y versatilidad de la tecnología, aplicada al diseño y a la creación.	
ASIGNATURA 4.1.1: Prácticas externas (Obligatoria)		
COM.0109	Aplicar los conocimientos teóricos y técnicos adquiridos en el máster para resolver retos reales en entornos profesionales del sector creativo y tecnológico.	
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.	
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.	
COM.0112	Colaborar eficazmente en equipos multidisciplinares, demostrando iniciativa, responsabilidad y capacidad de adaptación a la dinámica y cultura de la empresa.	
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.	