

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

| <b>TABLA DE CONTENIDOS POR MÓDULOS, MATERIAS Y ASIGNATURAS</b>   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <b>MÓDULO 1: DISEÑO, ARTE Y TECNOLOGÍA. CONCEPTOS Y PROCESOS</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
| 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.                                                                    |  |
| 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.                                                                                                                  |  |
| 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.                                                                                     |  |
| <b>MÓDULO 2: METODOLOGÍAS DESARROLLO PROFESIONAL Y PROYECTOS</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
| C.04                                                             | Metodologías de investigación y pensamiento creativo: Conoce el método científico y distintas metodologías disruptivas como el pensamiento lateral, el Design Thinking o el Think Wrong, aplicándolas al análisis, desarrollo y justificación de proyectos en arte y diseño.                                    |  |
| 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.                     |  |
| 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. |  |
| <b>MÓDULO 3: TRABAJO FIN DE MÁSTER</b>                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| C.07                                                                              | Conoce el marco de iniciación a la investigación requerido para el desarrollo del TFM.                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |
| C.08                                                                              | Conoce la estructura organizativa asociada a la redacción del TFM.                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |
| 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.                                                                                                                                          |  |
| C.10                                                                              | Conoce la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
| <b>MÓDULO 4: PRÁCTICAS EXTERNAS</b>                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
| C.011                                                                             | Conocimientos de materias 4.1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |
| C.012                                                                             | Conocimientos de asignaturas 4.1.1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |
| <b>MATERIA 1.1: Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales</b>   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
| C.013                                                                             | Cultura visual, estética y nuevas tecnologías: Comprensión crítica de los fundamentos estéticos, artísticos y tecnológicos que configuran la cultura visual contemporánea.                                                                                                                                                                                 |  |
| 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.                                                                                                                                         |  |
| 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.                                                                                                                                                          |  |
| <b>MATERIA 1.2: Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación</b>                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
| 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.                                                                                                         |  |
| 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. |  |
| C.018                                                                             | Interacción, gamificación y narrativas expandidas: Conoce recursos y estrategias de diseño interactivo, storytelling, gamificación y diseño participativo que permiten conectar con audiencias activas a través de plataformas y entornos híbridos.                                                                                                        |  |
| <b>MATERIA 2.1: Metodologías de investigación</b>                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
| 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.                                                                                                                                                                 |  |
| C.020                                                                             | Aplica el pensamiento lateral, el Design Thinking, el Think Wrong y otras metodologías disruptivas, reconociendo el proceso creativo como vía de investigación y análisis mediante casos prácticos en arte y diseño.                                                                                                                                       |  |
| <b>MATERIA 2.2: Desarrollo profesional y transferencia</b>                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
| 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 interdisciplinares, colaborativos y estrategias de innovación.                                  |  |
| 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.                                                                             |  |
| 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.                                                       |  |
| <b>MATERIA 3.1: Trabajo Fin de Máster</b>                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
| C.024                                                                             | Conoce el marco de iniciación a la investigación requerido para el desarrollo del TFM.                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |
| C.025                                                                             | Conoce la estructura organizativa asociada a la redacción del TFM.                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |
| C.026                                                                             | 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.                                                                                                                                          |  |
| C.027                                                                             | Conoce la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
| <b>MATERIA 4.1: Prácticas Externas</b>                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
| C.028                                                                             | Conocimientos de asignatura 4.1.1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| <b>ASIGNATURA 1.1.1: Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías (Obligatoria)</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
| C.029                                                                             | Conoce los conceptos, valores y categorías de la experiencia estética y de la experiencia artística, así como su condición histórica.                                                                                                                                                                                                                      |  |
| C.030                                                                             | Comprende las características propias y diferenciales de los medios y sistemas del arte y del diseño.                                                                                                                                                                                                                                                      |  |
| C.031                                                                             | Analiza la relación entre el arte o el diseño con los contextos más amplios de la cultura y la civilización.                                                                                                                                                                                                                                               |  |

|                                                                                                                        |                                                                                                                                                        |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| C.032                                                                                                                  | Explora el impacto de las transformaciones tecnológicas y científicas en las prácticas creativas y proyectivas.                                        |  |
| <b>ASIGNATURA 1.1.2: Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes (Obligatoria)</b>               |                                                                                                                                                        |  |
| C.033                                                                                                                  | El concepto de identidad en los nuevos espacios de creación.                                                                                           |  |
| C.034                                                                                                                  | Crisis del individuo en la creación contemporánea: mutaciones y metamorfosis.                                                                          |  |
| C.035                                                                                                                  | Estrategias narrativas y modos de ver.                                                                                                                 |  |
| C.036                                                                                                                  | Nuevas narrativas en torno a la identidad.                                                                                                             |  |
| <b>ASIGNATURA 1.1.3: Diseño para la transformación social (Especialidad DISEÑO)</b>                                    |                                                                                                                                                        |  |
| C.037                                                                                                                  | Conoce los fundamentos teóricos del diseño estratégico como motor de innovación social, cultural y organizacional.                                     |  |
| C.038                                                                                                                  | Comprende la evolución del diseño como herramienta transversal de intervención en entornos complejos.                                                  |  |
| C.039                                                                                                                  | Identifica metodologías proyectuales contemporáneas y su aplicabilidad en procesos colaborativos y de transformación.                                  |  |
| C.040                                                                                                                  | Analiza estudios de caso y proyectos institucionales vinculados a prácticas de diseño con impacto social.                                              |  |
| <b>ASIGNATURA 1.2.1: Digitalización, prototipado y fabricación (Obligatoria)</b>                                       |                                                                                                                                                        |  |
| C.041                                                                                                                  | Identifica diferentes tipologías de modelos, piezas y archivos digitales para la creación escultórica y/o de diseño.                                   |  |
| C.042                                                                                                                  | Conoce y aplica nuevos materiales y equipamientos técnicos para la producción tridimensional contemporánea.                                            |  |
| C.043                                                                                                                  | Comprende los fundamentos de la digitalización, optimización de mallas e impresión 3D.                                                                 |  |
| C.044                                                                                                                  | Comprende los fundamentos del corte, mecanizado y tratamiento de piezas por control numérico (CNC)                                                     |  |
| C.045                                                                                                                  | Aplica procedimientos de postproducción a piezas escultóricas, objetos de diseño y prototipos tridimensionales.                                        |  |
| <b>ASIGNATURA 1.2.2: Redes sociales e Ilustración digital (Obligatoria)</b>                                            |                                                                                                                                                        |  |
| C.046                                                                                                                  | Conoce la historia y evolución de las redes sociales aplicadas al arte y la ilustración digital: Plataformas clave para ilustradores en la actualidad. |  |
| C.047                                                                                                                  | Profundiza en las tendencias actuales en ilustración digital y su viralización en entornos sociales.                                                   |  |
| C.048                                                                                                                  | Conoce las estrategias de marca personal para ilustradores: construcción de identidad digital.                                                         |  |
| C.049                                                                                                                  | Adquiere conocimientos específicos sobre la edición y presentación digital de ilustraciones para entornos sociales (resolución, formato, color).       |  |
| <b>ASIGNATURA 1.2.3: Recursos digitales: interacción y gamificación (Especialidad DISEÑO)</b>                          |                                                                                                                                                        |  |
| C.050                                                                                                                  | Conoce los fundamentos teóricos y prácticos del juego como herramienta de diseño e interacción en contextos culturales, sociales y artísticos.         |  |
| C.051                                                                                                                  | Comprende las mecánicas de juego, elementos narrativos y estructuras de gamificación aplicadas a entornos digitales.                                   |  |
| C.052                                                                                                                  | 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.                                  |  |
| <b>ASIGNATURA 1.2.4: Lenguajes y recursos visuales (Especialidad DISEÑO)</b>                                           |                                                                                                                                                        |  |
| C.054                                                                                                                  | Conoce los fundamentos teóricos del lenguaje visual y su evolución histórica en el contexto del diseño y la comunicación gráfica.                      |  |
| C.055                                                                                                                  | Identifica y analiza los diferentes elementos gráficos, tipográficos, cromáticos y compositivos en la construcción del mensaje visual.                 |  |
| C.056                                                                                                                  | Comprende las funciones simbólicas, representativas e identitarias de las imágenes en contextos culturales y sociales diversos.                        |  |
| C.057                                                                                                                  | Analiza y aplica estrategias retóricas visuales en proyectos de diseño contemporáneo.                                                                  |  |
| <b>ASIGNATURA 1.2.5: Animación Gráfica (Especialidad DISEÑO)</b>                                                       |                                                                                                                                                        |  |
| C.058                                                                                                                  | Conoce los fundamentos del lenguaje cinematográfico y su aplicación en proyectos de animación gráfica.                                                 |  |
| C.059                                                                                                                  | Identifica las herramientas digitales y tecnológicas necesarias para el desarrollo de producciones animadas.                                           |  |
| C.060                                                                                                                  | Comprende los principios del Motion Graphics y su aplicación en la construcción de narrativas visuales.                                                |  |
| C.061                                                                                                                  | Analiza las tendencias contemporáneas en el campo de la animación gráfica vinculada al diseño y la comunicación visual.                                |  |
| <b>ASIGNATURA 1.2.6: Desarrollo 3D: investigación, innovación y aplicación experimental (Especialidad Arte y NNTT)</b> |                                                                                                                                                        |  |
| C.062                                                                                                                  | Conoce la diversidad de referentes artísticos contemporáneos en el arte interactivo y NNTT.                                                            |  |

|                                                                                                            |                                                                                                                                                                                      |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| C.063                                                                                                      | Investiga e innova en la utilización experimental de materiales y procedimientos.                                                                                                    |  |
| C.064                                                                                                      | Fomenta la innovación en la construcción de formas y estructuras, integrando la aplicación de las <b>NNTT</b> .                                                                      |  |
| C.065                                                                                                      | Crea desde la observación de los procesos naturales. Bioinspiración.                                                                                                                 |  |
| C.066                                                                                                      | Fomenta la interrelación entre Arte, Ciencia y Tecnología, como factor creacional.                                                                                                   |  |
| C.067                                                                                                      | Emplea aplicaciones robóticas y dispositivos interactivos en la práctica escultórica contemporánea.                                                                                  |  |
| <b>ASIGNATURA 1.2.7: Extensiones del pensamiento gráfico (Especialidad Arte y NNNT)</b>                    |                                                                                                                                                                                      |  |
| C.068                                                                                                      | Conoce la evolución del pensamiento gráfico y su expansión en la era digital.                                                                                                        |  |
| C.069                                                                                                      | 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. |  |
| C.070                                                                                                      | Identifica nuevas materialidades gráficas y su aplicación en soportes híbridos y no convencionales.                                                                                  |  |
| C.071                                                                                                      | Conoce los nuevos paradigmas del dibujo en su intersección con la programación, la inteligencia artificial y los modelos predictivos.                                                |  |
| C.072                                                                                                      | Comprende la performatividad del dibujo en contextos físicos y virtuales, así como su integración en instalaciones y gráficos en movimiento.                                         |  |
| C.073                                                                                                      | Analiza la relación entre el dibujo y las narrativas interactivas, incluyendo la escritura visual y la tipografía generativa.                                                        |  |
| C.074                                                                                                      | Conoce las posibilidades de interactividad en la gráfica digital y de experimentación en tiempo real.                                                                                |  |
| <b>ASIGNATURA 1.2.8: Creación audiovisual experimental (Especialidad Arte y NNNT)</b>                      |                                                                                                                                                                                      |  |
| C.075                                                                                                      | Comprende las técnicas y metodologías avanzadas de creación audiovisual experimental, incluyendo la manipulación de imagen y sonido, y la integración de nuevas tecnologías.         |  |
| C.076                                                                                                      | Analiza las corrientes artísticas contemporáneas y su influencia en la producción audiovisual experimental, considerando aspectos estéticos, conceptuales y técnicos.                |  |
| C.077                                                                                                      | Explora las posibilidades narrativas y expresivas de los medios audiovisuales no convencionales, incluyendo instalaciones, proyecciones múltiples y experiencias inmersivas.         |  |
| C.078                                                                                                      | Estudia las intersecciones entre el arte audiovisual experimental y otras disciplinas artísticas, como la performance, el arte digital y las artes plásticas.                        |  |
| <b>ASIGNATURA 1.2.9: Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA (Especialidad Arte y NNNT)</b> |                                                                                                                                                                                      |  |
| C.079                                                                                                      | Conoce la historia y los fundamentos del arte generativo y el uso del código en la creación artística.                                                                               |  |
| C.80                                                                                                       | Comprende los principios de la inteligencia artificial aplicada al arte, así como sus implicaciones éticas y estéticas.                                                              |  |
| C.081                                                                                                      | Conoce herramientas y lenguajes de programación creativa para la generación de imágenes y sonidos.                                                                                   |  |
| C.082                                                                                                      | Entiende el funcionamiento de algoritmos generativos y su aplicación en la creación artística.                                                                                       |  |
| C.083                                                                                                      | Conoce el funcionamiento y las aplicaciones de redes neuronales y modelos generativos.                                                                                               |  |
| C.084                                                                                                      | Comprende el uso de la IA en instalaciones interactivas y propuestas performáticas.                                                                                                  |  |
| C.085                                                                                                      | Conoce las aplicaciones experimentales de la IA en arte.                                                                                                                             |  |
| C.086                                                                                                      | Conoce el nuevo paradigma "Colaboración Humano-IA" con un enfoque de co-creación basado en modelos dialécticos tipo "chatBot".                                                       |  |
| <b>ASIGNATURA 1.2.10: Narración visual: experimentación y nuevos medios (Especialidad Arte y NNNT)</b>     |                                                                                                                                                                                      |  |
| C.087                                                                                                      | Conoce las estructuras narrativas no lineales y multiformato.                                                                                                                        |  |
| C.088                                                                                                      | Profundiza en el uso creativo de plataformas digitales y redes sociales como medio narrativo.                                                                                        |  |
| C.089                                                                                                      | Incorpora el storyboard expandido: diagramas narrativos y prototipado visual.                                                                                                        |  |
| C.090                                                                                                      | Conoce las relaciones texto-imagen en narrativas visuales híbridas: webcómic, cómic interactivo, cómic animado, poética visual, diseño tipográfico narrativo y multimedialidad.      |  |
| <b>ASIGNATURA 1.2.11: Ilustración y videojuegos: del concept al splash art (Especialidad Arte y NNNT)</b>  |                                                                                                                                                                                      |  |
| C.091                                                                                                      | Profundiza en el diseño de personajes, criaturas, entornos y props con uso especializado en ilustración final.                                                                       |  |
| C.092                                                                                                      | Conoce las diferencias entre concept art, key art, promo art y splash art.                                                                                                           |  |
| C.093                                                                                                      | Conoce las técnicas de acabado profesional para la ilustración en la industria de los videojuegos.                                                                                   |  |
| C.094                                                                                                      | Conoce los formatos, mockups y presentación en redes/plataformas, así como la industria de los videojuegos y sus oportunidades laborales                                             |  |
| <b>ASIGNATURA 2.1.1: Metodologías de investigación y creación (Obligatoria)</b>                            |                                                                                                                                                                                      |  |
| C.095                                                                                                      | Conocer el método de investigación y sus diferentes fases.                                                                                                                           |  |
| C.096                                                                                                      | Definir el tema de investigación y formular hipótesis.                                                                                                                               |  |
| C.097                                                                                                      | Organizar el proceso de investigación: elaboración de un plan inicial de trabajo.                                                                                                    |  |
| C.098                                                                                                      | Trabajar con fuentes primarias y secundarias: el artista, la obra y documentación.                                                                                                   |  |
| C.099                                                                                                      | El cuerpo crítico: desarrollo y citación.                                                                                                                                            |  |
| C.0100                                                                                                     | Elaborar conclusiones para un trabajo de investigación.                                                                                                                              |  |
| <b>ASIGNATURA 2.1.2: Metodologías disruptivas e innovativas (Especialidad DISEÑO)</b>                      |                                                                                                                                                                                      |  |

|                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                              |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| C.0101                                                                                                                          | Conoce los principios del pensamiento lateral y las técnicas desarrolladas por Edward de Bono y Charles Thompson.                                                                                                            |  |
| C.0102                                                                                                                          | Conoce los fundamentos del <i>design thinking</i> , el <i>think wrong</i> y otras metodologías disruptivas aplicadas al diseño.                                                                                              |  |
| C.0103                                                                                                                          | Reconoce el potencial del proceso proyectual como forma de investigación orientada a la innovación.                                                                                                                          |  |
| C.0104                                                                                                                          | Identifica ejemplos de buenas prácticas y casos de estudio desarrollados a partir de metodologías innovativas.                                                                                                               |  |
| <b>ASIGNATURA 2.2.1: Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento (Obligatoria)</b> |                                                                                                                                                                                                                              |  |
| 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.       |  |
| C.0106                                                                                                                          | Conoce el sistema del arte contemporáneo, sus instituciones, agentes y medios.                                                                                                                                               |  |
| C.0107                                                                                                                          | Identifica valores y fortalezas del perfil creativo propio y detecta oportunidades de promoción, emprendimiento o empleabilidad.                                                                                             |  |
| C.0108                                                                                                                          | Conoce el proceso de creación de marcas y negocios y el modo de reunir recursos para ofrecer bienes o servicios.                                                                                                             |  |
| <b>ASIGNATURA 2.2.2: Proyectos de diseño (Especialidad DISEÑO)</b>                                                              |                                                                                                                                                                                                                              |  |
| C.0109                                                                                                                          | Comprende las tipologías de proyectos de diseño en distintos contextos profesionales y culturales.                                                                                                                           |  |
| C.0110                                                                                                                          | Conoce las metodologías para el desarrollo de proyectos interdisciplinares.                                                                                                                                                  |  |
| C.0111                                                                                                                          | Identifica los perfiles profesionales dentro de equipos de diseño y comprende sus funciones colaborativas.                                                                                                                   |  |
| C.0112                                                                                                                          | Conoce casos de éxito en diseño reconocidos por su innovación y su impacto, como los Premios Nacionales de Innovación y Diseño.                                                                                              |  |
| <b>ASIGNATURA 2.2.3: Proyectos creativos: difusión y transferencia (Especialidad Arte y NNTT)</b>                               |                                                                                                                                                                                                                              |  |
| C.0113                                                                                                                          | Comprende las herramientas y procedimientos necesarios para la edición y diseño gráfico de productos culturales, adaptados a distintos formatos editoriales y digitales.                                                     |  |
| C.0114                                                                                                                          | Analiza modelos de transferencia del conocimiento cultural y artístico, considerando estrategias de comunicación adaptadas a diferentes públicos y medios.                                                                   |  |
| C.0115                                                                                                                          | Explora la relación entre diseño editorial y la creación de identidad visual en proyectos culturales, integrando elementos gráficos, narrativos y simbólicos.                                                                |  |
| 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.                                  |  |
| <b>ASIGNATURA 3.1.1: Trabajo Fin de Máster (Obligatoria)</b>                                                                    |                                                                                                                                                                                                                              |  |
| C.0117                                                                                                                          | Conoce el marco de iniciación a la investigación requerido para el desarrollo del TFM.                                                                                                                                       |  |
| C.0118                                                                                                                          | Conoce la estructura organizativa asociada a la redacción del TFM.                                                                                                                                                           |  |
| 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.            |  |
| C.0120                                                                                                                          | Conoce la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.                                                                                                                                   |  |
| <b>ASIGNATURA 4.1.1: Prácticas externas (Obligatoria)</b>                                                                       |                                                                                                                                                                                                                              |  |
| C.0121                                                                                                                          | Conoce y maneja conceptos avanzados, permitiendo identificar problemas y oportunidades en la ejecución de proyectos en organizaciones e instituciones.                                                                       |  |
| C.0122                                                                                                                          | Realiza proyectos adaptados a los condicionantes comunicativos y tecnológicos actuales, atendiendo también a los requerimientos de accesibilidad y usabilidad.                                                               |  |
| 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.                                               |  |
| 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.                           |  |
| C.0125                                                                                                                          | Aporta valor mediante la creatividad y el trabajo colaborativo en equipos multidisciplinares, desarrollando habilidades directivas para liderar proyectos avanzados.                                                         |  |
| 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. |  |
|                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                              |  |