

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 CONTENIDOS POR MÓDULOS, MATERIAS Y ASIGNATURAS		
MÓDULO 1: DISEÑO, ARTE Y TECNOLOGÍA. CONCEPTOS Y PROCESOS		
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; y atendiendo el respeto a la igualdad de género (Ley Orgánica 3/2007), para la igualdad efectiva de mujeres y de hombres, y al principio de igualdad de trato y no discriminación por razón de nacimiento, origen, religión, convicción u opinión, edad, discapacidad, orientación sexual, identidad o expresión de género.	
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, teniendo en consideración el respeto a los derechos humanos y derechos fundamentales; los valores democráticos, la tolerancia, la cultura de la paz y de la participación.	
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, atendiendo el respeto a los principios de accesibilidad universal y diseño para todas las personas, los derechos de las personas con discapacidad y su inclusión social.	
MÓDULO 2: METODOLOGÍAS DESARROLLO PROFESIONAL Y PROYECTOS		
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.	
MÓDULO 3: TRABAJO FIN DE MÁSTER		

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.	
MÓDULO 4: PRÁCTICAS EXTERNAS		
C.011	Conocimientos de materias 4.1	
C.012	Conocimientos de asignaturas 4.1.1	
MATERIA 1.1: Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales		
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.	
MATERIA 1.2: Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación		
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, soportes y materiales para la creación teniendo en cuenta el tratamiento de la sostenibilidad y del cambio climático (artículo 35.2 de la Ley 7/2021, de Cambio Climático y Transición Energética).	
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.	
MATERIA 2.1: Metodologías de investigación		
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.	
MATERIA 2.2: Desarrollo profesional y transferencia		
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.	
MATERIA 3.1: Trabajo Fin de Máster		
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.	
MATERIA 4.1: Prácticas Externas		
C.028	Conocimientos de asignatura 4.1.1	
ASIGNATURA 1.1.1: Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías (Obligatoria)		
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.	
ASIGNATURA 1.1.2: Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes (Obligatoria)		
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.	
ASIGNATURA 1.1.3: Diseño para la transformación social (Especialidad DISEÑO)		
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.	
ASIGNATURA 1.2.1: Digitalización, prototipado y fabricación (Obligatoria)		
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.	
ASIGNATURA 1.2.2: Redes sociales e Ilustración digital (Obligatoria)		
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).	
ASIGNATURA 1.2.3: Recursos digitales: interacción y gamificación (Especialidad DISEÑO)		
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.	
ASIGNATURA 1.2.4: Lenguajes y recursos visuales (Especialidad DISEÑO)		
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.	
ASIGNATURA 1.2.5: Animación Gráfica (Especialidad DISEÑO)		
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.	
ASIGNATURA 1.2.6: Desarrollo 3D: investigación, innovación y aplicación experimental (Especialidad Arte y NNTT)		
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 NNTT .	
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.	
ASIGNATURA 1.2.7: Extensiones del pensamiento gráfico (Especialidad Arte y NNNT)		
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.	
ASIGNATURA 1.2.8: Creación audiovisual experimental (Especialidad Arte y NNNT)		
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.	
ASIGNATURA 1.2.9: Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA (Especialidad Arte y NNNT)		
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".	
ASIGNATURA 1.2.10: Narración visual: experimentación y nuevos medios (Especialidad Arte y NNNT)		
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.	
ASIGNATURA 1.2.11: Ilustración y videojuegos: del concept al splash art (Especialidad Arte y NNNT)		
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	
ASIGNATURA 2.1.1: Metodologías de investigación y creación (Obligatoria)		
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.	
ASIGNATURA 2.1.2: Metodologías disruptivas e innovativas (Especialidad DISEÑO)		

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.	
ASIGNATURA 2.2.1: Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento (Obligatoria)		
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.	
ASIGNATURA 2.2.2: Proyectos de diseño (Especialidad DISEÑO)		
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.	
ASIGNATURA 2.2.3: Proyectos creativos: difusión y transferencia (Especialidad Arte y NNTT)		
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.	
ASIGNATURA 3.1.1: Trabajo Fin de Máster (Obligatoria)		
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.	
ASIGNATURA 4.1.1: Prácticas externas (Obligatoria)		
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.	