



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



UNIVERSIDAD DE SEVILLA

**MEMORIA DE VERIFICACIÓN DE TÍTULO
UNIVERSITARIO OFICIAL**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS
TECNOLOGÍAS: GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS
CULTURALES (MUDANT) POR LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA Y
LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA**

Universidad solicitante: UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Centro responsable: FACULTAD DE BELLAS ARTES DE MÁLAGA

Contenido

1. Descripción, objetivos formativos y justificación del título.....	3
1.1.-1.9. Descripción general.....	3
1.10. Justificación del interés del título y contextualización	4
1.11.-1.13. Objetivos formativos, estructuras curriculares específicas y de innovación docente.....	6
1.14. Perfiles fundamentales de egreso a los que se orientan las enseñanzas y profesiones reguladas.....	8
2. Resultados del proceso de formación y de aprendizaje	9
3. Admisión, reconocimiento y movilidad.....	19
3.1. Requisitos de acceso y procedimientos de admisión	19
3.2. Criterios para el reconocimiento y transferencia de créditos	22
3.3. Procedimiento para la organización de la movilidad de estudiantes propios y de acogida	23
4. Planificación de las Enseñanzas	24
4.1. Estructura del plan de estudios.....	24
4.2. Actividades y metodologías docentes	56
4.3. Sistemas de evaluación	57
5. Personal académico y de apoyo a la docencia	58
5.1. Descripción de los perfiles de profesorado y otros recursos humanos	58
5.2. Perfil básico de otros recursos humanos de apoyo a la docencia necesarios	81
6. Recursos para el aprendizaje: materiales e infraestructuras, prácticas y servicios.....	83
6.1. Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles	83
6.2. Gestión de las Prácticas Externas	83
6.3. Previsión de dotación de recursos materiales y servicios.....	86
7. Calendario de implantación	87
7.1. Cronograma de implantación.....	87
7.2. Procedimiento de adaptación	87
7.3. Enseñanzas que se extinguen.....	87
8. Sistema Interno de Garantía de la Calidad.....	88
8.1. Sistema interno de garantía de calidad	88
8.2. Medios para la información pública.....	89
8.3. Anexos.....	94

1. Descripción, objetivos formativos y justificación del título

La presente memoria corresponde al título universitario oficial de Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales por la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla, que cuenta con dos especialidades: "Diseño" y "Arte y Nuevas Tecnologías".

Se trata de un título que completa la oferta formativa, por un lado, de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, que cuenta ya con un Máster Universitario en Arte: Idea y Producción para el alumnado egresado de Bellas Artes, y un Programa de Doctorado en Arte y Patrimonio; por otro, de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga que cuenta, entre otros, con un Máster en Producción Artística Interdisciplinar y con un programa de Doctorado en Bellas Artes y Diseño.

El nuevo título de Máster en **Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales** completa el ciclo de acceso al Programa de Doctorado para los egresados del Grado en Bellas Artes de ambas facultades, en especial el alumnado con Mención en Nuevas Tecnologías de la Universidad de Sevilla, que desde hace años vienen demandando su creación, así como del alumnado interesado en cursar el Doctorado en Patrimonio de la Universidad de Sevilla. Así mismo, los titulados en el Máster de Producción Artística por la Universidad de Málaga encontrarán en este nuevo título y, más específicamente, en su especialidad de Diseño, una vía de complementariedad de su formación artística. Del mismo modo, los egresados en Bellas Artes por la Universidad de Málaga podrán elegir ampliar su formación mediante este nuevo título gracias a su especialidad en Diseño.

De cara a la justificación y pertinencia de este nuevo título, en los apartados siguientes se trata el mapa de titulaciones españolas relacionadas y el interés de la oferta no solo desde la necesidad de nuestros alumnados, sino ante todo como respuesta formativa a un amplio sector de estudiantes que demandan una cualificación específica en la línea del Diseño, Arte y las nuevas tecnologías, incorporando materias y asignaturas que responden de forma directa a la demanda de nuestra sociedad del siglo XXI, y abriendo a títulos afines la posibilidad de matricularse en las dos especialidades ofertadas.

1.1.-1.9. Descripción general

1.1.-1.3. Denominación, ámbito, menciones/especialidades y otros datos	
Denominación del título	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES POR LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA Y LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA
Ámbito de conocimiento:	Historia del arte y de la expresión artística, y bellas artes
Rama de conocimiento:	Artes y Humanidades
Nivel MECES:	3
Código RUCT del título:	
Especialidades (denominación y ECTS):	DISEÑO, 24 CRÉDITOS ECTS ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS, 24 CRÉDITOS ECTS
Mención dual:	NO
Convenio mención dual:	(url)
1.4.-1.9. Universidades y centros de impartición	
Universidad responsable:	Universidad de Málaga
Código RUCT y denominación del centro de impartición responsable:	29015582. Facultad de Bellas Artes (Málaga)
Centro acreditado institucionalmente	NO
Título conjunto:	SI, NACIONAL
Convenio (TC nacional):	Convenio UMA-US Máster Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías
Universidades participantes:	Universidad de Málaga Universidad de Sevilla
Código RUCT y denominación de los centros de impartición	29015582. Facultad de Bellas Artes (Málaga) 41008386. Facultad de Bellas Artes (Sevilla)
Número total de créditos:	60
Información Referente al centro en el que se imparte el Título:	

Modalidad de enseñanza (marcar lo que proceda)	X	Presencial	Núm. Plazas: 30
		Híbrida (semipresencial)	Núm. Plazas:
		Virtual (No presencial)	Núm. Plazas:
Número total de plazas:		30 (15 plazas Univ. Málaga y 15 plazas Univ. Sevilla)	
Número de plazas de nuevo ingreso para primer curso:		30 (15 plazas Univ. Málaga y 15 plazas Univ. Sevilla)	
Idiomas de impartición:		Español	

La titulación se ofertará en la Universidad de Sevilla y en la Universidad de Málaga. El Centro responsable que asumirá la coordinación será la Universidad de Málaga. Se impartirá en las Facultades de Bellas Artes de la Universidad de Málaga y de Sevilla.

1.10. Justificación del interés del título y contextualización

El Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales (MUDANT) responde a la creciente demanda de titulados altamente cualificados en el ámbito del diseño, las artes y las nuevas tecnologías, contribuyendo significativamente al desarrollo del sistema productivo y cultural contemporáneo.

Inserción Laboral y Demanda de Titulados

Los informes vinculados a titulaciones de la rama de conocimiento de Arte y Humanidades, tanto a nivel estatal como en las universidades participantes, evidencian niveles notables de inserción laboral.

Justificación Socioeconómica del Título

El MUDANT se posiciona como una respuesta innovadora a las necesidades del sistema productivo actual, que exige profesionales capaces de liderar proyectos en diseño, arte y nuevas tecnologías dentro de contextos culturales complejos. Este máster integra formación avanzada en gestión de proyectos y estrategias culturales, alineándose con la creciente importancia de los sectores creativos e industriales. Además, su carácter compartido entre dos universidades de referencia, Málaga y Sevilla, asegura una formación interdisciplinar y una inserción profesional sólida, bajo el marco de Andalucía TECH.

El Campus de Excelencia Internacional (CEI) Andalucía TECH surgió de la unión de fortalezas de la Universidad de Sevilla (US) y la Universidad de Málaga (UMA) para la Excelencia Docente e Investigadora, en el que promueven la innovación, la internacionalización, la atracción de talento y la sostenibilidad en colaboración con sus agentes agregados.

En este marco, el MUDANT no solo asegura una alta empleabilidad para sus egresados, sino que también refuerza la capacidad del sistema universitario para generar impacto en el tejido socioeconómico y cultural, consolidándose como un título estratégico para el desarrollo regional y nacional.

Justificación sobre la viabilidad de nuevas titulaciones

Las Facultades de Bellas Artes de Málaga y Sevilla se encuentran en un contexto artístico y tecnológico de especial relevancia dentro del marco de Andalucía Tech. Ambas instituciones cuentan con un entorno propicio para el desarrollo formativo, gracias a su proximidad a numerosos equipamientos museísticos y empresas de base tecnológica. En este contexto, esta propuesta se presenta como un medio idóneo para la formación en competencias transversales, tales como metodologías disruptivas, estrategias creativas y procesos experimentales en el ámbito del diseño, orientados a su aplicación en diversos campos disciplinares.

El diseño, como disciplina transversal, ofrece un amplio abanico de posibilidades laborales que abarca desde el diseño de productos, moda, diseño gráfico y web, hasta áreas como el diseño estratégico. Las titulaciones de Grado en Bellas Artes de las Universidades de Málaga y Sevilla ya incluyen asignaturas relacionadas con el diseño, el arte y las nuevas tecnologías, lo que refleja el interés creciente de los estudiantes por estas áreas. Además, ambas facultades cuentan con un cuerpo docente, investigador y profesional especializado que avala esta propuesta formativa.

Desde su creación, las Facultades de Bellas Artes de ambas universidades han respondido a las demandas contemporáneas locales, nacionales e internacionales, integrando aspectos artísticos, sociales y tecnológicos. En este marco, el arte ha adquirido un papel destacado en las últimas décadas como motor de innovación cultural, económica y social. Su capacidad de transformación y transmisión de valores lo posiciona como un agente fundamental de cambio en el contexto actual, trascendiendo su rol como mero reflejo de la sociedad.

El creciente interés social por la formación en diseño y nuevas tecnologías queda reflejado en la creación de nuevos másteres en universidades como Madrid, Barcelona, Bilbao y Valencia, dando respuesta a la alta demanda de estos estudios. En Andalucía, las Facultades de Bellas Artes actúan como centros de enseñanza e investigación artística de primer orden, formando profesionales con espíritu emprendedor que contribuyen a la innovación y afrontan los retos sociales actuales.

La exponencial evolución de la tecnología ha propiciado su implicación en prácticamente todos los ámbitos sociales, culturales y educativos. En este sentido, las disciplinas vinculadas a las Bellas Artes no han sido ajenas a estos cambios y, en la actualidad, la mayoría de las salidas profesionales tienen, de un modo u otro, alguna relación con el conocimiento y uso de nuevos materiales y herramientas tecnológicas afines a los entornos digitales.

La reciente implantación de la Mención en Nuevas Tecnologías del Grado en Bellas Artes de la Universidad de Sevilla, reporta, al arco académico, una consecución lógica para acoger al alumnado que ha recibido dicha formación, capacitándolo para curricular nuevas estrategias de contenido y destrezas inherentes a la producción artística y los procesos intelectuales derivados de la creación.

Por otro lado, el Grado en Bellas Artes por la Universidad de Málaga, con su marcado carácter tecnológico así como de sus numerosas asignaturas relacionadas con los ámbitos profesionales del Diseño, el Arte Contemporáneo, generan una base sólida para esta propuesta de máster, permitiendo al estudiantado continuar su formación y adquirir competencias avanzadas en diseño, arte contemporáneo y nuevas tecnologías. Además, tanto el nuevo Programa de Doctorado en "Bellas Artes y Diseño" de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, como el de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla en "Arte y Patrimonio", consolidado desde 2011, garantiza la continuación tanto formativa como investigadora de los alumnos ya titulados de esta propuesta de Máster.

En el mundo actual, el emprendimiento y la profesionalización son cada vez más importantes. Es por ello fundamental que los estudiantes de Bellas Artes adquieran una cualificación específica que les permita abordar proyectos de carácter digital y las oportunidades que ofrece el mercado laboral. Las nuevas metodologías pueden incluir la incorporación de tecnología y de enfoques innovadores en la enseñanza de las artes y el diseño, facilitando a los estudiantes a desarrollar habilidades creativas y técnicas que les cualificarán en su carrera profesional enfocada en un entorno fundamentalmente digital.

El MUDANT no solo busca capacitar a los estudiantes para responder a las demandas del mercado laboral en los ámbitos del diseño y las tecnologías contemporáneas aplicadas a la producción artística, sino también fomentar la transferencia de conocimiento entre la Universidad y la sociedad. Este máster formará profesionales cualificados capaces de integrarse competitivamente en sectores emergentes, ampliando las oportunidades de inserción laboral y fortaleciendo la innovación en la creación artística.

En relación con los recursos materiales y/o de infraestructura, tanto en la Universidad de Málaga como en la Universidad de Sevilla, ambos centros disponen de dotación para responder a las necesidades básicas de las nuevas asignaturas a cursar en el máster, si bien se llevará a cabo una planificación económica especial a lo largo de los próximos cursos para dotarlas específicamente tanto desde el centro como desde los diferentes departamentos. Además, contamos con personal investigador y profesorado con la acreditada capacitación para impartir el máster que se solicita.

La instauración de este nuevo máster responde así a la necesidad de especialización tecnológica y artística en el ámbito educativo, reforzando la formación transversal y preparando a los estudiantes para un futuro profesional en el que el diseño y la tecnología desempeñan roles clave en la creación contemporánea.

Equilibrio territorial en la oferta de enseñanzas

A continuación, se enumeran los Másteres orientados a los ámbitos relacionados con esta propuesta y vigentes en el Sistema Universitario Español (SUE):

- Máster en Diseño y Producción Multimedia. Universidad Internacional de la Rioja (UNIR). Estudios centrados en la capacitación técnica del estudiante de herramientas digitales para el desarrollo de proyectos creativos.
- Máster Universitario en Investigación y Experimentación en Diseño. Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya y Centro Universitario de Diseño de Barcelona (UVIC-BAU).
- Máster en Investigación para el Diseño y la Innovación. Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona (ELISAVA).
- Máster de Estudios Avanzados en Diseño. Universidad de Barcelona (UBA).
- Máster Oficial en Investigación en Arte y Diseño. Centro Universitario de Diseño de Barcelona (BAU).
- Máster Universitario de Investigación en Arte y Diseño. Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona (EINA).
- Máster en Diseño. Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid.
- Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital (Universidad Europea de Madrid – Privado) Máster en Diseño Gráfico y Máster en Ilustración (UDIT – Madrid – Privado)

- Máster Universitario en Design Research (BAU, Centro universitario de artes y diseño de Barcelona – Privado)
- Máster Universitario en Arte Contemporáneo, Tecnológico y Performativo. (Universidad del País Vasco - Vizcaya - UPV/EHU - público)
- Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Interfaz de Usuario Web (UNIR – Rioja – Privado)
- Máster Universitario en Comisariado de Arte en Nuevos Medios. (Universitat Ramon Llull - Barcelona - privado)
- Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual (Universidad de Vigo – Pontevedra - público)
- Máster en Dibujo - Ilustración, cómic y creación audiovisual (Universidad de Granada - público)

Conclusiones

La oferta de titulaciones de postgrado vinculadas con el Diseño, el arte y las nuevas tecnologías es muy limitada en el territorio nacional, especialmente en universidades de carácter público, pese a su destacada demanda por estudiantes y empresas del sector. Por otra parte, en Andalucía la oferta de un Máster en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías es totalmente inexistente. Desde esta perspectiva, resulta altamente recomendable y necesaria la implementación del Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías (MUDANT), especialmente al asociar en su desarrollo a dos de las más destacadas universidades de la región al amparo del marco de Andalucía TECH.

1.11.-1.13. Objetivos formativos, estructuras curriculares específicas y de innovación docente

Principales objetivos formativos del título

Para realizar el diseño de contenidos del **Máster Oficial en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales**, analizamos la realidad de una sociedad en mutación como la actual, que requiere de nuevos conocimientos científicos, tecnológicos, humanísticos y artísticos que se deben transferir al estudiantado durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo obtener una formación integral que facilite el ingreso con garantías en los mercados laborales y refuerce la capacidad de trabajo autónomo. Los titulados estarán capacitados para promover el avance del conocimiento y para hacer propuestas que redunden en la óptima transmisión de nuestro legado cultural a las próximas generaciones.

Para ello los contenidos de las dos especialidades propuestas se estructuran en 4 módulos:

- 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

El Máster acota su contexto y los resultados del proceso de formación y de aprendizaje al ámbito del Diseño, del Arte y de las nuevas tecnologías. Los contenidos desarrollados conducirán a la adquisición, por parte del alumnado, de una formación avanzada, de carácter especializado mediante contenidos impartidos por docentes de diversas áreas de conocimiento y con una perspectiva interdisciplinar.

Se aporta una formación orientada tanto a la especialización profesional como a promover la iniciación en tareas investigadoras que se articula según los nuevos planteamientos de la enseñanza universitaria recogidos en el *Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad*. La enseñanza está así focalizada para la formación en competencias que capacitan al alumno para enfrentarse a las demandas de la sociedad actual y con previsión de futuro, incorporando conocimientos, capacidades y habilidades en entornos del diseño, arte y nuevas tecnologías diversificados, preparando al alumnado para el ejercicio de actividades profesionales que facilitan su empleabilidad, fomentan su capacidad de emprendimiento y mejoran su capacidad investigadora. Cabe reseñar otro principio más que sustenta el gran acuerdo del EEES que se aplica en este máster que no es otro que asumir la necesidad de impulsar una docencia más activa, que refuerza la capacidad de trabajo autónomo del estudiantado y que tiene en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación un apoyo fundamental.

Son objetivos comunes:

- Formar a nuevas generaciones de profesionales actualizados en el campo del Diseño, del Arte y de las nuevas tecnologías.
- Completar la oferta académica predoctoral de nuestro alumnado, habilitando su acceso a programas de doctorado relacionados con el máster.
- Potenciar el desarrollo investigador del profesorado.

- Adquirir conocimientos avanzados aplicando metodologías interdisciplinares en las que confluyan la formación humanista, científica y tecnológica.
- Consolidar la responsabilidad y compromiso social en el ejercicio profesional fomentando distintas líneas de conocimiento.
- Identificar los riesgos que amenazan el cambio híbrido de Diseño y las estrategias culturales, el Arte y Nuevas Tecnologías, y adquirir las competencias para saber gestionarlos.
- Transmitir nuevas estrategias formativas en el entorno la sostenibilidad del Diseño y las estrategias culturales, Arte y las nuevas tecnologías.

Esta formación oficial universitaria además del conocimiento, la investigación y la especialización, conlleva un compromiso de educación en valores. Por ello, en este Máster se refuerza el espíritu de ciudadanía, fomentando la expresión libre, crítica y de compromiso con principios democráticos, para conformar una sociedad abierta al cambio, económica y medioambientalmente sostenible, tecnológicamente avanzada, socialmente equitativa, sin ningún tipo de discriminación por ninguna cuestión de identidad, origen, edad, ideología, religión o creencias, enfermedad, discapacidad, clase social o cualquier otra condición o circunstancia; y claramente alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos formativos de las especialidades

Especialidad "Diseño"

Los objetivos formativos específicos se integran con grupos de asignaturas que se corresponden con el Módulo 1 "Diseño, Arte y Tecnología. Conceptos y procesos" y el Módulo 2 "Metodologías, desarrollo profesional y proyectos".

Esta especialidad está dirigida a titulados afines con formación y cualificación específica para abordar el ámbito del Diseño y su desarrollo en proyectos culturales, siguiendo criterios y metodologías científicas consensuadas a nivel internacional. Sus objetivos fundamentales persiguen:

- Formar profesionales altamente cualificados en el campo del Diseño y la gestión cultural.
- Transmitir una fuerte base en los fundamentos teóricos y prácticos de las realidades tecnológicas emergentes y su aplicación en proyectos innovadores.
- Desarrollar habilidades para la conceptualización, diseño y ejecución de proyectos multidisciplinares que integren diversas tecnologías y medios.
- Fomentar la capacidad de adaptación a un entorno cultural y tecnológico en constante evolución.
- Explorar las posibilidades creativas de las tecnologías emergentes en el campo del diseño, la cultura y la comunicación.
- Producir prototipos adecuados a los diferentes requerimientos de un diseño tridimensional y su aplicación formal en entornos artísticos y culturales.
- Promover la innovación y la investigación en el campo de las nuevas tecnologías aplicadas al diseño, la cultura, el arte y la comunicación visual.
- Generar estrategias de comunicación y Diseño en ámbitos culturales mediante la aplicación de tecnologías y redes sociales.
- Fomentar la aplicación de procedimientos sostenibles según los ODS y mediante las tecnologías de nueva generación.
- Diseñar y crear entornos inmersivos mediante tecnologías emergentes para proyectos culturales.
- Promover la hibridación de lenguajes y procesos plásticos, redes sociales y tecnologías emergentes en los proyectos de Diseño y desarrollos culturales.
- Aplicación de códigos éticos de investigación en las nuevas tecnologías tomando como referencia al Comité de Ética para la Investigación Universitaria.

Especialidad "Arte y Nuevas Tecnologías"

Los objetivos formativos específicos se integran con grupos de asignaturas que se corresponden con el Módulo 1 "Diseño, Arte y Tecnología. Conceptos y procesos" y el Módulo 2 "Metodologías, desarrollo profesional y proyectos".

Esta especialidad está dirigida a un colectivo amplio y transversal, que acoge a titulados y egresados de distintas especialidades vinculadas a las Nuevas Tecnologías y sus derivados. Entre los objetivos específicos contempla:

- Formar profesionales altamente cualificados en el campo de las nuevas tecnologías aplicadas al diseño, la creación digital y la inteligencia artificial. Proporcionar una base sólida en los fundamentos teóricos y prácticos de las tecnologías emergentes y su aplicación en proyectos innovadores.
- Desarrollar habilidades para la conceptualización, diseño y ejecución de proyectos multidisciplinares que integren diversas tecnologías y medios.
- Fomentar la capacidad de adaptación a un entorno tecnológico en constante evolución.

- Promover la innovación y la investigación en el campo de las nuevas tecnologías aplicadas al diseño y la comunicación visual.
- Explorar las posibilidades creativas de las tecnologías emergentes en el campo del diseño y la comunicación.
- Aplicar conocimientos de electrónica y programación para la creación de prototipos interactivos implementando sistemas de sensores y actuadores en proyectos artísticos.
- Producir prototipos adecuados a los diferentes requerimientos de un diseño tridimensional y su aplicación formal en entornos artísticos.
- Diseñar y crear entornos virtuales inmersivos para aplicaciones de realidad virtual y aumentada.
- Aplicar técnicas de IA en proyectos de diseño, animación y creación de contenidos.
- Fomentar la aplicación de procedimientos sostenibles mediante las tecnologías de nueva generación.
- Aplicación de códigos éticos de investigación en las nuevas tecnologías tomando como referencia al Comité de Ética para la Investigación Universitaria.

1.14. Perfiles fundamentales de egreso a los que se orientan las enseñanzas y profesiones reguladas

Perfiles de egreso:	Todos los egresados adquieren capacidades para desarrollar competencias profesionales en los siguientes ámbitos: – Diseño, producción, documentación, reconocimiento, valoración y gestión de resultados en entornos de transferencia del conocimiento; – Proyectos de investigación en el ámbito del Diseño, arte y nuevas tecnologías. Según la especialidad, el alumnado tomará un perfil más especializado en: – Diseño y gestión cultural. – La producción artística y el uso de las nuevas tecnologías en distintos entornos profesionales y creativos.
Habilita para profesión regulada:	NO
Profesión regulada:	
Acuerdo:	
Norma:	
Condición de acceso para título profesional:	NO
Título profesional:	

2. Resultados del proceso de formación y de aprendizaje

El diseño de este plan de estudios se ha regido por el rigor académico que implican las enseñanzas universitarias y la comprensión social estructurando con coherencia los contenidos, las competencias y las habilidades o destrezas que se persiguen partiendo de una visión más general y transversal a nivel de módulos y materias para concretar a nivel de asignaturas según sean específicas de cada especialidad.

Se adjunta a continuación una tabla de los Conocimientos/Contenidos (C), Competencias (COM) y Habilidades/Destrezas (HD). Los resultados exclusivos de asignaturas optativas no se incluyen en este apartado y aparecen en las fichas de las propias asignaturas. En el apartado 4 se detalla el mapeo de cada resultado (C/COM/HD) a las materias/asignaturas obligatorias y a sus evidencias de evaluación.

Se adjuntan a continuación las tablas de los Conocimientos o Contenidos ©, de las Competencias (**COM**) y de las Habilidades o Destreras (**HD**) de los Módulos, Materias y de todas las asignaturas en los siguientes enlaces:

- [Tabla de Contenidos o Conocimientos \(C\) del título.](#)
- [Tabla de Competencias \(COM\) del título.](#)
- [Tabla de Habilidades o destrezas \(HD\) del título.](#)

Resultados del proceso de formación y aprendizaje de las asignaturas de carácter obligatorio para todo el alumnado

Se adjuntan a continuación las tablas de los Conocimientos o Contenidos ©, de las Competencias (**COM**) y de las Habilidades o Destreras (**HD**) de las asignaturas obligatorias.

TABLA 2.1. CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © DE LAS ASIGNATURAS OBLIGATORIAS		
ASIGNATURA 1.1.1: Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías		
C.0029	Conoce los conceptos, valores y categorías de la experiencia estética y de la experiencia artística, así como su condición histórica.	
C.0030	Comprende las características propias y diferenciales de los medios y sistemas del arte y del diseño.	
C.0031	Analiza la relación entre el arte o el diseño con los contextos más amplios de la cultura y la civilización.	
C.0032	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		
C.0033	Comprende el concepto de identidad en los nuevos espacios de creación.	
C.0034	Conoce la crisis del individuo en la creación contemporánea: mutaciones y metamorfosis.	
C.0035	Explora estrategias narrativas y modos de ver.	
C.0036	Analiza nuevas narrativas en torno a la identidad.	
ASIGNATURA 1.2.1: Digitalización, prototipado y fabricación		
C.0041	Identifica diferentes tipologías de modelos, piezas y archivos digitales para la creación escultórica y/o de diseño.	
C.0042	Conoce y aplica nuevos materiales y equipamientos técnicos para la producción tridimensional contemporánea 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.0043	Comprende los fundamentos de la digitalización, optimización de mallas e impresión 3D.	
C.0044	Comprende los fundamentos del corte, mecanizado y tratamiento de piezas por control numérico (CNC)	
C.0045	Aplica procedimientos de postproducción a piezas escultóricas, objetos de diseño y prototipos tridimensionales.	
ASIGNATURA 1.2.2: Redes sociales e Ilustración digital		
C.0046	Conoce la historia y evolución de las redes sociales aplicadas al arte y la ilustración digital: Plataformas clave para ilustradores en la actualidad.	
C.0047	Profundiza en las tendencias actuales en ilustración digital y su viralización en entornos sociales.	
C.0048	Conoce las estrategias de marca personal para ilustradores: construcción de identidad digital.	
C.0049	Adquiere conocimientos específicos sobre la edición y presentación digital de ilustraciones para entornos sociales (resolución, formato, color).	
ASIGNATURA 2.1.1: Metodologías de investigación y creación		
C.0095	Conocer el método de investigación y sus diferentes fases.	

C.0096	Definir el tema de investigación y formular hipótesis.	
C.0097	Organizar el proceso de investigación: elaboración de un plan inicial de trabajo.	
C.0098	Trabajar con fuentes primarias y secundarias: el artista, la obra y documentación.	
C.0099	Analiza el cuerpo crítico: desarrollo y citación.	
C.0100	Elaborar conclusiones para un trabajo de investigación.	
ASIGNATURA 2.2.1: Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento		
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 3.1.1: Trabajo Fin de Máster		
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		
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.	

TABLA 2.2. COMPETENCIAS (COM) DE LAS ASIGNATURAS OBLIGATORIAS

ASIGNATURA 1.1.1: Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías

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

COM.032	Comprender crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte en relación a factores identitarios	
COM.033	Comprender crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos y antropológicos en relación con las nuevas narrativas del Arte Contemporáneo.	
COM.034	Comprender crítica de la dimensión social del individuo en nuevos contextos artísticos.	
COM.035	Conocer la teoría y del discurso actual del arte, así como del pensamiento actual de los artistas a través de sus obras y textos.	

ASIGNATURA 1.2.1: Digitalización, prototipado y fabricación

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	
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 2.1.1: Metodologías de investigación y creación	
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 2.2.1: 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 multidisciplinarios, 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 3.1.1: Trabajo Fin de Máster (Obligatoria)	
COM.106	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.107	Conocer la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios.
COM.108	Reconocer la importancia y versatilidad de la tecnología, aplicada al diseño y a la creación.
ASIGNATURA 4.1.1: Prácticas externas (Obligatoria)	
COM.109	Aplicar los conocimientos teóricos y técnicos adquiridos en el máster para resolver retos reales en entornos profesionales del sector creativo y tecnológico.
COM.110	Integrar herramientas digitales, metodologías ágiles y procesos colaborativos en el desarrollo de proyectos de diseño, arte digital o nuevas tecnologías en la empresa.
COM.111	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.112	Colaborar eficazmente en equipos multidisciplinarios, demostrando iniciativa, responsabilidad y capacidad de adaptación a la dinámica y cultura de la empresa.
COM.113	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.

TABLA 2.3. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) DE LAS ASIGNATURAS OBLIGATORIAS

ASIGNATURA 1.1.1: Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías	
HD.034	Desarrolla la capacidad de observación, apreciación y análisis de objetos de arte y diseño desde diferentes perspectivas, considerando contextos históricos, culturales y tecnológicos.

HD.035	Reflexiona sobre el arte y el diseño en la sociedad contemporánea a partir de la articulación de conceptos claros.	
HD.036	Construye y presenta argumentos coherentes sobre temas relacionados con el arte y el diseño.	
HD.037	Aplica herramientas conceptuales a la práctica creativa en arte y diseño.	
ASIGNATURA 1.1.2: Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes		
HD.038	Reconoce discursos de índole identitaria y sus diferentes problemáticas en la creación plástica actual.	
HD.039	Elabora discursos críticos en torno al individuo en un contexto contemporáneo.	
HD.040	Conoce las narrativas actuales en el ámbito de la creación artística.	
ASIGNATURA 1.2.1: Digitalización, prototipado y fabricación		
HD.045	Crea y elabora proyectos escultóricos y/o de diseño a través de tecnologías de digitalización, optimización de mallas e impresión 3D y CNC.	
HD.046	Analiza el papel e importancia que adquieren en la actualidad las diversas tecnologías de materialización tridimensional ante los nuevos desafíos profesionales en el ámbito de la creación escultórica y/o del diseño.	
HD.047	Es capaz de trabajar en equipo con especialistas de diversos ámbitos, potenciando la conexión interdisciplinar entre arte, diseño, ciencia y tecnología.	
HD.048	Combina las técnicas tradicionales escultóricas y/o del diseño con la implementación de las nuevas posibilidades de producción tecnológica.	
ASIGNATURA 1. 2.2: Redes sociales e Ilustración digital		
HD.049	Crea ilustraciones digitales adaptadas a diferentes formatos (stories, reels, carruseles, banners).	
HD.050	Crea <i>moodboards</i> digitales y referencias visuales para conceptualizar proyectos de ilustración.	
HD.051	Diseña campañas visuales coherentes para lanzamientos, exposiciones o promociones artísticas.	
HD.052	Resuelve problemas técnicos comunes al publicar ilustraciones en distintas plataformas (compresión, pérdida de color, recortes automáticos).	
ASIGNATURA 2.1.1: Metodologías de investigación y creación		
HD.092	Secuencia y ordena de manera eficiente el proceso de investigación.	
HD.093	Enuncia hipótesis como base para la investigación.	
HD.094	Organiza el flujo de trabajo de proceso investigativo siguiendo un método lógico.	
HD.095	Redacta un cuerpo crítico capaz de vertebrar un texto de índole científica.	
HD.096	Argumenta las líneas de investigación de manera rigurosa.	
HD.097	Culmina los proyectos mediante conclusiones basadas en el proceso de investigación.	
ASIGNATURA 2.2.1: Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento (Obligatoria)		
HD.102	Fomenta la capacidad para analizar y evaluar conceptos artísticos y de diseño, así como para generar ideas innovadoras que respondan a las necesidades del mercado y de la sociedad.	
HD.103	Desarrolla la habilidad para planificar, ejecutar y supervisar proyectos de diseño y arte, asegurando el cumplimiento de plazos, presupuestos y objetivos establecidos.	
HD.104	Adquiere destrezas para presentar y defender ideas de manera clara y persuasiva, tanto en formato escrito como oral, facilitando la colaboración con equipos multidisciplinares y la interacción con clientes.	
HD.105	Comprende las dinámicas del mercado del arte y el diseño y explora habilidades para desarrollar y gestionar un emprendimiento, incluyendo la identificación de oportunidades y la creación de estrategias de negocio.	
ASIGNATURA 3.1.1: Trabajo Fin de Máster		
HD.114	Estructura de forma ordenada y eficaz las etapas del proceso de investigación.	
HD.115	Formula hipótesis que orienten y fundamenten la investigación.	
HD.116	Planifica el desarrollo del trabajo investigativo siguiendo un método lógico y coherente.	
HD.117	Elabora un cuerpo argumentativo sólido que sustenta a un texto de carácter científico.	
HD.118	Sustenta con rigor académico las líneas de investigación propuestas.	
HD.119	Finaliza los proyectos con conclusiones fundamentadas en los hallazgos obtenidos a lo largo del proceso investigativo.	
ASIGNATURA 4.1.1: Prácticas externas		
HD.120	Demuestra capacidad para adaptarse a entornos profesionales cambiantes y dinámicos del sector del diseño y las nuevas tecnologías.	
HD.121	Utiliza de manera eficiente herramientas digitales y recursos tecnológicos propios del ámbito creativo y empresarial.	

HD.122	Gestiona el tiempo y las tareas de manera organizada, cumpliendo con los plazos y objetivos establecidos por la empresa.	
HD.123	Resuelve problemas de forma creativa e innovadora, proponiendo alternativas viables ante situaciones imprevistas.	
HD.124	Colabora activamente con equipos multidisciplinares, aportando ideas y facilitando la consecución de metas comunes.	

Resultados del proceso de formación y aprendizaje exclusivamente de las asignaturas de carácter optativo para el alumnado

En las tres tablas siguientes se somborean en verde las asignaturas optativas de la especialidad DISEÑO y en azul las de la especialidad de ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS (NNTT).

TABLA 2.4. CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © ASIGNATURAS OPTATIVAS		
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 1.2.3: 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 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.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 NNTT)		
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 NNTT)		
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 NNTT)		
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 NNTT)		
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 NNTT)		
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 2.1.2: 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 2.2.2: 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.

TABLA 2.5. COMPETENCIAS (COM) ASIGNATURAS OPTATIVAS

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 1.2.3: 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 art (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 2.1.2: 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 2.2.2: Proyectos de diseño (Especialidad DISEÑO)		
COM.100	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.101	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.102	Identificar las herramientas y estrategias necesarias para la difusión y transferencia de resultados de investigación en el ámbito cultural y artístico.	
COM.103	Desarrollar habilidades para gestionar proyectos editoriales y gráficos que comuniquen eficazmente productos culturales.	
COM.104	Analizar críticamente los procesos de diseño editorial y su impacto en la percepción y recepción de los productos culturales por parte del público.	

COM.105	Aplicar conocimientos técnicos y creativos para profesionalizar la producción editorial como parte del desarrollo integral del perfil académico y profesional.	
---------	--	--

TABLA 2.6. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) ASIGNATURAS OPTATIVAS		
ASIGNATURA 1.1.3: Diseño para la transformación social (Especialidad DISEÑO)		
HD.041	Capacidad para diagnosticar problemas complejos desde un enfoque proyectual y transformador.	
HD.042	Capacidad para participar activamente en equipos interdisciplinares, aplicando herramientas propias del diseño.	
HD.043	Capacidad para comunicar con claridad las fases y objetivos de un proyecto de transformación social.	
HD.044	Capacidad para trasladar los principios del diseño estratégico a propuestas tangibles y adaptadas al contexto.	
ASIGNATURA 1.2.3: Recursos digitales: interacción y gamificación (Especialidad DISEÑO)		
HD.053	Diseñar e implementar proyectos interactivos mediante recursos de gamificación.	
HD.054	Formular narrativas digitales aplicadas al diseño y la cultura visual contemporánea.	
HD.055	Evaluar el impacto de estrategias participativas en entornos sociales y culturales.	
HD.056	Desarrollar prototipos digitales colaborativos mediante el uso de herramientas tecnológicas accesibles.	
ASIGNATURA 1.2.4: Lenguajes y recursos visuales (Especialidad DISEÑO)		
HD.057	Habilidad para seleccionar y combinar recursos visuales con coherencia formal y comunicativa.	
HD.058	Capacidad para representar gráficamente ideas y conceptos mediante recursos expresivos eficaces.	
HD.059	Habilidad para generar propuestas visuales innovadoras en contextos diversos (producto, ciudad, marca).	
HD.060	Capacidad para integrar recursos visuales en proyectos multidisciplinares con una visión crítica y contemporánea.	
ASIGNATURA 1.2.5: Animación Gráfica (Especialidad DISEÑO)		
HD.061	Identificar los distintos estilos de los gráficos en movimiento.	
HD.062	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.	
HD.063	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)		
HD.064	Crea y elabora proyectos escultóricos a través del uso de dispositivos de programación interactiva.	
HD.065	Innova en la aplicación y uso de materiales en proyectos experimentales de creación artística.	
HD.066	Aplica las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes artísticos contemporáneos.	
HD.067	Es capaz de trabajar en equipo con especialistas de diversos ámbitos, potenciando la conexión interdisciplinar entre arte, ciencia y tecnología.	
HD.0068	Analiza el papel e importancia que adquieren en la actualidad las tecnologías interactivas ante los nuevos desafíos profesionales del arte.	
ASIGNATURA 1.2.7: Extensiones del pensamiento gráfico (Especialidad Arte y NNTT)		
HD.069	Explora nuevas materialidades y soportes híbridos en el desarrollo de proyectos gráficos experimentales.	
HD.070	Utiliza herramientas digitales y programación para la creación de estructuras gráficas interactivas.	
HD.071	Explora la performatividad del trazo en contextos físicos y virtuales mediante diferentes técnicas y soportes.	
HD.072	Experimenta con la animación y la gráfica en movimiento para expandir la bidimensionalidad del dibujo.	
HD.073	Construye narrativas gráficas innovadoras.	
HD.074	Reflexiona y argumenta críticamente sobre los procesos de creación gráfica en la era digital, articulando pensamiento conceptual y práctica artística.	
ASIGNATURA 1.2.8: Creación audiovisual experimental (Especialidad Arte y NNTT)		
HD.075	Crea obras audiovisuales experimentales utilizando técnicas avanzadas de manipulación digital y analógica, integrando elementos de diversas disciplinas artísticas.	
HD.076	Diseña y produce instalaciones audiovisuales inmersivas y multisensoriales, explorando nuevas formas de interacción entre la obra, el espacio y el espectador.	
HD.077	Desarrolla narrativas no lineales y estructuras experimentales en proyectos audiovisuales, desafiando los límites convencionales del lenguaje cinematográfico y videográfico.	

HD.078	Implementa tecnologías emergentes como la realidad virtual, la realidad aumentada y los sistemas interactivos en la creación de experiencias audiovisuales experimentales.	
ASIGNATURA 1.2.9: Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA (Especialidad Arte y NNTT)		
HD.079	Utiliza herramientas de programación para crear obras artísticas visuales y sonoras.	
HD.080	Aplica algoritmos generativos en la creación de imágenes y sonidos de manera creativa.	
HD.081	Desarrolla proyectos de arte interactivo con la integración de IA y otros dispositivos tecnológicos.	
HD.082	Crea experiencias de co-creación en tiempo real utilizando IA para generar narrativas interactivas.	
HD.083	Reflexiona críticamente sobre el proceso creativo, evaluando la relación entre la tecnología y la expresión artística.	
ASIGNATURA 1.2.10: Narración visual: experimentación y nuevos medios (Especialidad Arte y NNTT)		
HD.084	Experimenta con formatos alternativos de narración.	
HD.085	Documenta procesos de creación artística en entornos digitales.	
HD.086	Crea narrativas visuales experimentales mediante software de edición digital.	
HD.087	Desarrolla guiones visuales (storyboards y diagramas) para narrativas lineales o no lineales.	
ASIGNATURA 1.2.11: Ilustración y videojuegos: del concept al splash art (Especialidad Arte y NNTT)		
HD.088	Genera ideas visuales a partir de briefings conceptuales.	
HD.089	Aplica estilización visual y adaptación a distintas direcciones artísticas.	
HD.090	Gestiona adecuadamente el tiempo en proyectos creativos.	
HD.091	Desarrolla habilidades de comunicación visual efectiva y storytelling gráfico.	
ASIGNATURA 2.1.2: Metodologías disruptivas e innovativas (Especialidad DISEÑO)		
HD.098	Aplica metodologías innovativas en la resolución de retos complejos dentro del ámbito del diseño.	
HD.099	Redefine el problema desde diferentes ángulos mediante herramientas de pensamiento inverso y técnicas creativas.	
HD.100	Desarrolla soluciones conceptuales y formales desde la investigación y la experimentación proyectual.	
HD.101	Evalúa los procesos metodológicos empleados, mediante el autoanálisis y la reflexión crítica.	
ASIGNATURA 2.2.2: Proyectos de diseño (Especialidad DISEÑO)		
HD.106	Aplica herramientas de investigación y análisis para el estudio de proyectos de diseño.	
HD.107	Desarrolla la capacidad de síntesis y argumentación para justificar decisiones en el marco de un proyecto de diseño.	
HD.108	Coordina tareas en proyectos colaborativos, gestionando eficazmente los distintos perfiles profesionales.	
HD.109	Comunica con claridad las características de un proyecto a través de presentaciones orales y escritas.	
ASIGNATURA 2.2.3: Proyectos creativos: difusión y transferencia (Especialidad Arte y NNTT)		
HD.110	Diseña y produce materiales editoriales y gráficos que comunican eficazmente los resultados de investigación y proyectos creativos, utilizando software especializado y técnicas de diseño contemporáneas.	
HD.111	Implementa estrategias de difusión y transferencia de conocimiento adaptadas a diferentes plataformas y audiencias, maximizando el impacto y alcance de los proyectos culturales.	
HD.112	Desarrolla propuestas editoriales innovadoras que integran elementos visuales, textuales y conceptuales para presentar de manera atractiva y profesional el trabajo creativo y de investigación.	
HD.113	Gestiona eficientemente proyectos editoriales completos, desde la conceptualización hasta la producción final, demostrando capacidad para coordinar recursos, tiempos y colaboradores en el ámbito cultural.	

3. Admisión, reconocimiento y movilidad

3.1. Requisitos de acceso y procedimientos de admisión

¿Cumple requisitos de acceso según legislación vigente? SI

De acuerdo con las previsiones del art. 73 de la Ley Andaluza de Universidades, Texto Refundido aprobado por Decreto legislativo 1/2013, de 8 de enero, a los únicos efectos del ingreso en los centros universitarios, todas las Universidades públicas andaluzas se constituyen en un distrito único, encomendando la gestión de este a una comisión específica, constituida en el seno del Consejo Andaluz de Universidades. La composición de dicha comisión quedó establecida por el Decreto 478/1994, de 27 de diciembre, que sigue actuando tras la publicación del citado Texto Refundido de la ley Andaluza de universidades.

El acceso y admisión del alumnado de Máster se realiza a través del [Portal de Distrito Único Andaluz](#), garantizando de esta manera que el alumnado tenga un tratamiento conjunto de todas las Universidades que conforman el sistema andaluz de educación universitaria. Igualmente, desde este portal se pueden consultar los [requisitos generales de acceso y procedimiento de admisión](#).

En todo caso, el acceso a la Universidad se realizará desde el pleno respeto a los derechos fundamentales y a los principios de igualdad, mérito y capacidad. Igualmente, se tendrán en cuenta los principios de accesibilidad universal y diseño para todos según lo establecido en el R. D. Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social.

Los requisitos generales de acceso a los Másteres Universitarios son los que se establecen en el artículo 18 del Real Decreto 822/2021, según los cuales quienes deseen ser admitidos, deberán encontrarse en alguna de las siguientes situaciones:

1. La posesión de un título universitario oficial de Graduada o Graduado español o equivalente es condición para acceder a un Máster Universitario, o en su caso disponer de otro título de Máster Universitario, o títulos del mismo nivel que el título español de Grado o Máster expedidos por universidades e instituciones de educación superior de un país del EEES que en dicho país permita el acceso a los estudios de Máster.
2. De igual modo, podrán acceder a un Máster Universitario del sistema universitario español personas en posesión de títulos procedentes de sistemas educativos que no formen parte del EEES, que equivalgan al título de Grado, sin necesidad de homologación del título, pero sí de comprobación por parte de la universidad del nivel de formación que implican, siempre y cuando en el país donde se haya expedido dicho título permita acceder a estudios de nivel de postgrado universitario. En ningún caso el acceso por esta vía implicará la homologación del título previo del que disponía la persona interesada ni su reconocimiento a otros efectos que el de realizar los estudios de Máster.

Además de los requisitos de acceso anteriores, establecidos con carácter general, los solicitantes deberán cumplir, en su caso, los requisitos específicos de admisión que sean establecidos de manera independiente para cada Máster. Los criterios de admisión (requisitos específicos) se hacen públicos desde el comienzo del plazo de presentación de solicitudes hasta la finalización del proceso en la respectiva universidad, estando siempre disponibles en el [Catálogo de Másteres Oficiales del Portal de Distrito Único Andaluz](#).

En relación con los requisitos de acceso y los criterios de admisión se puede obtener mayor información en el [Servicio de Acceso de la Universidad de Málaga](#).

La Universidades de Sevilla y Málaga cuentan con Áreas de Orientación y Atención a Estudiantes, dependientes de los Vicerrectorados de Estudiantes, que de forma centralizada prestan servicio a todos sus respectivos alumnos:

US: <https://estudiantes.us.es/Area-Orientacion-Atencion>

UMA: <https://www.uma.es/seccion-de-estudiantes/>

No obstante, estas áreas atienden igualmente a demandas específicas de los centros y en relación con sus titulaciones, dando soporte a acciones concretas destinadas a las mismas o derivando y canalizando sus necesidades a los servicios competentes cuando es necesario. Son competencia de dichos Vicerrectorados las becas de Formación para Dinamización de Centros, quienes facilitan información a sus compañeros, canalizando sus consultas y sugerencias y el Acto de Bienvenida que se celebra al inicio de curso para presentar los principales servicios que ofrece la Universidad a los estudiantes de nuevo ingreso, entre ellos los directamente vinculados con la gestión académica de sus matrículas.

US: <https://www.us.es/comunicaciones-oficiales/becas-de-formacion-en-el-vicerrectorado-de-estudiantes>

UMA: <https://www.uma.es/becas/>

Por otra parte, en el portal web del [Centro de Atención a Estudiantes de la Universidad de Sevilla](#) publica toda la información relacionada con la matrícula, becas y ayudas, empleo y actividades en las que pueden participar los estudiantes: normativa, preguntas frecuentes y plazos. Asimismo, los estudiantes pueden consultar las dudas sobre su matrícula de forma presencial tanto en la Secretaría de su Centro como en el Vicerrectorado de Estudiantes (Área de Orientación y Atención a Estudiantes y Área de Alumnos).

De la misma manera, la Universidad de Málaga cuenta con la [Oficina de Atención al Estudiante](#). La plena inclusión de todo el alumnado, sin excepción, la atención a cualquier tipo de hándicap, la actividad formativa extracurricular, la implicación en actividades solidarias, y el impulso de la participación democrática y de la representación estudiantil son los propósitos fundamentales de esta Oficina de Atención al Estudiante (OAE).

La OAE de la Universidad de Málaga nace también con el propósito de atender las necesidades del estudiante universitario ofreciendo la información o asistencia pertinente. Esta oficina asume el ámbito prioritario de orientación para el alumnado de esta Universidad, sea cual sea el asunto que le preocupa o interesa, la información detallada de las becas, procesos de matrícula, admisión y gestión de sus currículos formativos. Así mismo, centraliza la información y la gestión de secciones como la movilidad de manera coordinada con el Vicerrectorado de Internacionalización. También, se enfoca a la difusión y generación de los programas de [Formación en Competencias Transversales](#), la organización de los Grupos de Orientación Universitaria y las Jornadas de Bienvenida de los Centros.

Todos los centros de la Universidad de Sevilla cuentan con Planes de Orientación y Acción Tutorial. Dichos planes, si bien mantienen una estructura base común, están adaptados a la idiosincrasia de cada centro y a las particularidades de los estudios impartidos en cada uno de ellos, presentando acciones y actividades específicas para sus titulaciones. La facultad de Bellas Artes posee un Plan de Orientación y Acción Tutorial en el que se insertan acciones y actividades destinadas a la orientación del alumnado de todas sus titulaciones y un programa de Mentoría que cuenta con las figuras del Profesor-Tutor y Estudiante-Mentor, ambas destinadas al acompañamiento y guía durante su vida académica a alumnos que así lo requieran, principalmente de nuevo ingreso:

https://bellasartes.us.es/sites/bellasartes/files/2024-05/Proyecto_POAT%202024-2025.pdf

Procedimiento de admisión en las especialidades del título

Igualmente, debe tenerse en cuenta que el Máster Oficial en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales se ofertará conjuntamente entre la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla, siendo la primera la responsable de éste. En consecuencia, los cupos de acceso y la subsiguiente admisión al máster responden a lo reflejado en el [convenio](#) específico suscrito entre ambas universidades para su impartición.

Con un total de 30 plazas ofertadas anualmente, el Máster Oficial en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales está conformado por dos especialidades cada una con su respectivo cupo de acceso diferenciado:

- Especialidad "Diseño": 15 plazas
- Especialidad "Arte y Nuevas Tecnologías": 15 plazas

Dicha oferta de plazas se llevará a cabo a través de la Universidad de Sevilla y de la Universidad de Málaga conforme se establece en el ["Convenio específico entre la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla para impartir de manera conjunta el Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales"](#).

El Máster en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales se oferta en la plataforma de Distrito Único Andaluz bajo dos especialidades separadas de 24 créditos optativos: La Universidad de Sevilla imparte la especialidad de "Arte y Nuevas tecnologías" (15 alumnos) y la Universidad de Málaga la especialidad de "Diseño" (15 alumnos).

Los 18 créditos obligatorios, menos las asignaturas de TFM y Prácticas externas, estarían distribuidos en 6 asignaturas obligatorias de 3 créditos cada una:

- 3 asignaturas - Se impartirán 1,5 créditos por profesorado de la US y 1,5 créditos por profesorado de la UMA. En estas asignaturas estarían los 30 alumnos del máster 15 presenciales y 15 on-line.
- 3 asignaturas - Se impartirán simultáneamente los 3 créditos por profesorado de una misma Universidad. En estas asignaturas en cada Universidad estarían presencialmente sus 15 alumnos matriculados.

Requisitos de acceso

Podrán acceder quienes estén en posesión del título español de Graduado/Licenciado (u otro declarado equivalente) en materias afines a las áreas objeto de los estudios.

Por tanto, tendrán acceso quienes acrediten las siguientes titulaciones:

- Preferencia alta:
 - Graduado/a Universitario/a en Bellas Artes
 - Licenciado/a en Bellas Artes
- Preferencia media:

De la rama de conocimiento de Arte y Humanidades:

 - Graduado/a en Historia del Arte.
 - Licenciado/a en Historia del Arte.

De la rama de conocimiento de ciencias Sociales y Jurídicas:

 - Graduado/a en Comunicación Audiovisual.
 - Graduado/a en Publicidad y Relaciones Públicas.
 - Graduado/a en Periodismo.
 - Graduado/a en Turismo.
 - Licenciado/a en Comunicación Audiovisual.
 - Licenciado/a en Publicidad y Relaciones Públicas.
 - Licenciado/a en Periodismo.
 - Licenciado/a en Turismo.

De la rama de conocimiento de Ingenierías y Arquitectura:

 - Graduado/a en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto.
 - Graduado/a en Fundamentos de Arquitectura.
 - Ingeniero/a en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto.
 - Arquitecto/a.
- Preferencia baja:
 - Resto de titulaciones Universitarias oficiales.

De igual modo, podrán acceder a un Máster Universitario del sistema universitario español personas en posesión de títulos procedentes de sistemas educativos que no formen parte del EEES, que equivalgan al título de Grado, sin necesidad de homologación del título, pero sí de comprobación por parte de la universidad del nivel de formación que implican, siempre y cuando en el país donde se haya expedido dicho título permita acceder a estudios de nivel de postgrado universitario. En ningún caso el acceso por esta vía implicará la homologación del título previo del que disponía la persona interesada ni su reconocimiento a otros efectos que el de realizar los estudios de Máster.

Para el resto de titulaciones universitarias oficiales, la Comisión Académica del Máster valorará su aceptación en función del perfil académico y/o profesional del candidato.

El alumnado extranjero, de países no hispanohablantes o cuya lengua oficial no sea el castellano, deberá acreditar un conocimiento suficiente de dicho idioma presentando el correspondiente certificado de nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) o sistema equivalente reconocido a nivel europeo.

Procedimiento y criterios de Admisión

En la Universidad de Málaga la aplicación de los requisitos específicos de admisión se realizará conforme a lo dispuesto en el [Reglamento de estudios oficiales conducentes a los títulos oficiales de Máster Universitario de la Universidad de Málaga](#).

En la Universidad de Sevilla la aplicación de los requisitos específicos de admisión se realizará conforme a lo dispuesto en el <https://www.us.es/bous-numeros/normas-de-matricula-en-los-estudios-de-grado-y-master-universitario>

Criterios específicos de la titulación para la admisión de estudiantes y su ponderación

La selección de los estudiantes del Máster se llevará a cabo, en función de las plazas ofertadas, por la Comisión Académica del Título, que determinará la idoneidad del solicitante en base a los criterios de selección que a continuación se explicitan. Dichos criterios serán iguales para ambas especialidades, si bien la valoración de los méritos alegados se realizará en función del perfil de la especialidad para la cual se solicita acceso, teniendo la citada comisión capacidad para acotar subcriterios dentro de los aquí definidos:

- **Nota media del expediente académico** en la titulación de acceso: 50%.
- **Dossier de obras** descriptivo de la línea de trabajo del candidato en relación con el perfil de la especialidad del máster: 25%.
- **Adecuación del perfil académico y curricular** del candidato a los objetivos y contenidos del programa: 25%.

Dichas valoraciones servirán para establecer un orden de prioridad para la admisión en el Máster en las respectivas Universidades de Sevilla y Málaga.

Complementos formativos:

No se contemplan.

Dada la diversidad de titulaciones de acceso que abarca diferentes ramas de conocimiento, el plan de estudios está diseñado para ser flexible e inclusivo, incorporando actividades que aseguran la adquisición de competencias necesarias para el desarrollo de las asignaturas.

Asimismo, se fomenta el trabajo en equipo como estrategia pedagógica clave, que facilita la integración de perfiles diversos, promueve el aprendizaje colaborativo y desarrolla habilidades transversales esenciales en el ámbito profesional, como la comunicación, la gestión de proyectos y la resolución de problemas en entornos multidisciplinares.

El sistema de seguimiento individualizado y las tutorías específicas permiten ofrecer apoyos concretos en aquellos casos en que realmente sean necesarios. Esto garantiza que todos los alumnos puedan alcanzar los objetivos del máster sin necesidad de complementos formativos adicionales.

En definitiva, la estructura del plan de estudios, combinada con las metodologías inclusivas y el énfasis en el trabajo en equipo, asegura que la diversidad de titulaciones no constituya un obstáculo para el correcto desarrollo del programa, favoreciendo una formación integral y adaptada para todos los estudiantes.

3.2. Criterios para el reconocimiento y transferencia de créditos

De acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad, los procedimientos de reconocimiento y de transferencia de créditos académicos en los títulos universitarios oficiales tienen por objeto facilitar la movilidad del estudiantado entre títulos universitarios oficiales españoles, así como entre estos y los títulos universitarios extranjeros.

Las solicitudes de reconocimiento se resolverán considerando la fundamentación académica de los posibles reconocimientos, de acuerdo con lo recogido en el artículo 10 del Real Decreto 822/2021, y de acuerdo con la normativa de la Universidad de Málaga recogida en:

- El [Reglamento 4/2023, de 18 de julio de 2023, sobre reconocimientos de estudios o actividades, y de la experiencia laboral o profesional, a efectos de la obtención de títulos universitarios oficiales de Graduado y Máster Universitario, así como de la transferencia de créditos.](#)
- El [Reglamento 7/2024 que regula las Prácticas Externas en la Universidad de Málaga.](#)
- El [Reglamento 3/2023 de la Universidad de Málaga sobre sus Enseñanzas Propias y formación a lo largo de la vida.](#)

La normativa reguladora de reconocimiento y transferencia de créditos en la Universidad de Sevilla tienen por objeto establecer los criterios generales y el procedimiento que será de aplicación a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado y Máster impartidas por la Universidad de Sevilla (Aprobada por Acuerdo 4.3 del Consejo de Gobierno en la sesión de 22 de noviembre de 2011 y Modificada por Acuerdo 7.3 del Consejo de Gobierno en la sesión de 20 de febrero de 2015): [Normativa Reconocimiento y Transferencia de créditos.pdf \(us.es\)](#)

El reconocimiento de estos créditos será competencia de la Comisión Académica del Máster, conforme lo estipulado en el art. 15.3 del [Reglamento de estudios oficiales conducentes a los títulos oficiales de Máster Universitario de la Universidad de Málaga.](#)

El volumen de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral o de estudios universitarios no oficiales no podrá, en su conjunto, ser superior al 15% del total de créditos que constituyen el plan de estudios del título.

Para el reconocimiento de créditos por experiencia laboral y/o profesional se debe exigir un mínimo de seis meses de experiencia debidamente justificada, desarrollando actividades relacionadas con la asignatura/asignaturas que se pretenden convalidar, y donde cada crédito reconocido corresponderá a un mínimo de dos meses de desempeño a tiempo completo.

Tipo de experiencia laboral y/o profesional reconocible: Se valorarán actividades desarrolladas en instituciones culturales, estudios de diseño, empresas creativas, agencias de comunicación, centros de arte contemporáneo, fundaciones, editoriales u otros organismos afines, siempre que estén directamente vinculadas a los ámbitos del diseño, el arte contemporáneo, la gestión cultural, la creación digital, la investigación aplicada en arte y/o las nuevas tecnologías.

Deberá aportarse la documentación acreditativa correspondiente (contratos, certificados de empresa, vida laboral, informes de tareas, etc.).



Asignaturas y resultados de aprendizaje afectados: El reconocimiento podrá aplicarse únicamente a la asignatura Prácticas Externas (6 ECTS). No procede el reconocimiento sobre asignaturas de carácter obligatorio, optativa ni sobre el Trabajo Fin de Máster.

Tipos de reconocimiento	Mínimo	Máximo	Documento
Créditos cursados en Centros de formación profesional de grado superior	0	0	
Créditos cursados en Títulos propios	0	0	
Créditos cursados por Acreditación Experiencia Laboral y Profesional	0	6	De aplicación lo recogido en el art. 14 de la Normativa reguladora de reconocimiento y transferencia de créditos en la Universidad de Sevilla. ACG. 22/11/2011. 20/2/2025

3.3. Procedimiento para la organización de la movilidad de estudiantes propios y de acogida

No se contempla movilidad específica en el título.

La información sobre los distintos programas de movilidad se puede encontrar en la página web de la Universidad de Málaga [Movilidad Home](#), o en la página web del [Servicio de Relaciones Internacionales](#).

4. Planificación de las Enseñanzas

4.1. Estructura del plan de estudios

Este plan de estudios se diseña según las directrices básicas del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad y, en su caso, conforme a la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual.

Tabla 4.1. Estructura del plan de estudios

Créditos obligatorios	18
Créditos optativos	24
Créditos de prácticas académicas externas	6
Créditos de Trabajo Fin de Máster	12
Total Créditos ECTS	60

Tabla 4.2. Resumen del plan de estudios (estructura semestral/trimestral)

Cursos	Semestre/Trimestre (en este caso se añadirá una columna más)	
Curso 1	Semestre 1	Semestre 2
	ECTS: 30 Materias/asignaturas: 9 asignaturas. Tipología (carácter): 5 obligatorias y 4 optativas de la oferta completa de las dos especialidades. Modalidad: Presencial(*) y presencial. Lengua: Español.	ECTS: 54 Materias/asignaturas: 11 asignaturas. Tipología (carácter): 3 obligatorias y 9 optativas de la oferta completa de las dos especialidades. Modalidad: Presencial. Lengua: Español.

(*) Modalidad Presencial. Docencia presencial sincrónica en las dos sedes con presencia simultánea de profesorado y estudiantes en una de ellas (Art. 8 del Decreto 154/2023)

Tabla 4.3. Modalidad docente Presencial (*)

Materia	Asignatura	ECTS	Horas totales	% presencialidad	Horas virtuales
1.1. Diseño, Arte y nuevas tecnologías: fundamentos conceptuales	1.1.1. Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías	3	22,5	50	11,25
1.1. Diseño, Arte y nuevas tecnologías: fundamentos conceptuales	1.1.2. Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes	3	22,5	50	11,25
2.1. Metodologías de investigación	2.1.1. Metodologías de investigación y creación	3	22,5	50	11,25
Total		9	67,5	50	33,75

(*) Presencial: Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática sincrónica.

Especialidades contempladas en el título

Se debe indicar que los 60 ECTS previstos en el plan de estudios para cada especialidad se imparten teniendo en cuenta la carga y contenidos de cada una de las asignaturas, configurando el orden conforme a criterios académicos y docentes.

En relación con las asignaturas obligatorias comunes:

- En el primer cuatrimestre se imparten 15 créditos repartidos entre el MÓDULO 1 y 2, con 12 y 3 créditos, respectivamente.
- En el segundo cuatrimestre se imparten los tres créditos comunes restantes relativos al MÓDULO 2.

En relación con la carga docente de las asignaturas de las especialidades, se configura con **24 créditos** optativos conforme a la siguiente distribución:

- *En la Especialidad de Diseño:*
El alumnado cursará un total de **15 ECTS** en el primer cuatrimestre y **9 ECTS** en el segundo cuatrimestre.
- *En la Especialidad de Arte y Nuevas Tecnologías:*
El alumnado también cursará un total de **15 ECTS** en el primer cuatrimestre y **9 ECTS** en el segundo cuatrimestre.

Tabla 4.4. Estructura de las especialidades

Especialidad "Diseño": 24 créditos ECTS.			ECTS
Materia: Diseño, Arte y nuevas tecnologías: fundamentos conceptuales	Diseño para la transformación social	1	3
Materia: Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación	Recursos digitales: interacción y gamificación	1	3
	Lenguajes y recursos visuales	1	6
	Animación Gráfica	2	3
Materia: Metodologías de investigación	Metodologías disruptivas e innovativas	1	3
Materia: Desarrollo profesional y transferencia	Proyectos de diseño	2	6

Especialidad "Arte y Nuevas Tecnologías": 24 créditos ECTS.			ECTS
Materia: Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación	Desarrollo 3D: investigación, innovación y aplicación experimental	1	6
	Extensiones del pensamiento gráfico	1	3
	Creación audiovisual experimental	1	3
	Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA	1	3
	Narración visual: experimentación y nuevos medios	2	3
	Ilustración y videojuegos: del concept al splash art	2	3
Materia: Desarrollo profesional y transferencia	Proyectos creativos: difusión y Transferencia	2	3

Tabla 4.5. Estructura general de toda la oferta formativa

Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales (MUDANT)							
MÓDULO	MATERIA	ASIGNATURA	TIPOLOGÍA	MODALIDAD	ECTS	SEM	UNIVERSIDAD: CRÉDITOS A IMPARTIR
1. Diseño, Arte y Tecnología. Conceptos y procesos.	1.1. Diseño, Arte y nuevas tecnologías: fundamentos conceptuales	1.1.1. Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías	OBLIGATORIA	PRESENCIAL(*)	3	1	UMA: 1,5 US: 1,5
		1.1.2. Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes	OBLIGATORIA	PRESENCIAL(*)	3	1	UMA: 1,5 US: 1,5
		1.1.3. Diseño para la transformación social	OPTATIVA DISEÑO	PRESENCIAL	3	1	UMA: 3
	1.2. Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación	1.2.1. Digitalización, prototipado y fabricación	OBLIGATORIA	PRESENCIAL	3	1	UMA: 3 US: 3
		1.2.2. Redes sociales e Ilustración digital	OBLIGATORIA	PRESENCIAL	3	1	UMA: 3 US: 3
		1.2.3. Recursos digitales: interacción y gamificación	OPTATIVA DISEÑO	PRESENCIAL	3	1	UMA: 3
		1.2.4. Lenguajes y recursos visuales	OPTATIVA DISEÑO	PRESENCIAL	6	1	UMA: 6
		1.2.5. Animación Gráfica	OPTATIVA DISEÑO	PRESENCIAL	3	2	UMA: 3
		1.2.6. Desarrollo 3D: investigación, innovación y aplicación experimental	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	6	1	US: 6
		1.2.7. Extensiones del pensamiento gráfico	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	3	1	US: 3
		1.2.8. Creación audiovisual experimental	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	3	1	US: 3
		1.2.9. Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	3	1	US: 3
		1.2.10. Narración visual: experimentación y nuevos medios	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	3	2	US: 3
		1.2.11. Ilustración y videojuegos: del concept al splash art	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	3	2	US: 3
2. Metodologías desarrollo profesional y proyectos	2.1. Metodologías de investigación	2.1.1. Metodologías de investigación y creación	OBLIGATORIA	PRESENCIAL(*)	3	1	UMA: 1,5 US: 1,5
		2.1.2. Metodologías disruptivas e innovativas	OPTATIVA DISEÑO	PRESENCIAL	3	1	UMA: 3
	2.2. Desarrollo profesional y transferencia	2.2.1. Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento	OBLIGATORIA	PRESENCIAL	3	2	UMA: 3 US: 3
		2.2.2. Proyectos de diseño	OPTATIVA DISEÑO	PRESENCIAL	6	2	UMA: 6
		2.2.3. Proyectos creativos: difusión y transferencia	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	3	2	US: 3
3. Trabajo Fin de Máster	3.1. Trabajo Fin de Máster	3.1. Trabajo Fin de Máster	OBLIGATORIA	PRESENCIAL	12	2	UMA/US: Todos
4. Prácticas Externas	4.1. Prácticas externas	4.1. Prácticas externas	OBLIGATORIA	PRESENCIAL	6	2	UMA/US: Coordinadores prácticas externas

NOTA: sobre fondo verde se indican las asignaturas específicas de la especialidad de "Diseño". Sobre fondo azul las asignaturas específicas de la especialidad de "Arte y Nuevas Tecnologías" y sobre fondo blanco todas las asignaturas comunes.

Presencial(*): Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

Tabla 4.6. Plan de estudios detallado

MÓDULO 1: DISEÑO, ARTE Y TECNOLOGÍA. CONCEPTOS Y PROCESOS	
Número de créditos ECTS	48 ECTS
Tipología	Mixta
Organización temporal	Semestres 1 y 2
Modalidad	Presencial (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © 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. COMPETENCIAS (COM) 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. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.01. Diseñar y comunicar narrativas visuales adaptadas a múltiples formatos y medios Capacidad para representar ideas mediante recursos gráficos, audiovisuales e interactivos, adecuándolos a distintos entornos culturales y tecnológicos. HD.02. Integrar tecnologías digitales en procesos creativos experimentales Destreza en el uso de herramientas como IA, modelado 3D, programación visual o realidad aumentada para la creación de obras y prototipos innovadores. HD.03. Gestionar proyectos colaborativos con enfoque crítico y transformador Capacidad para planificar, coordinar y presentar propuestas interdisciplinares que respondan a problemáticas sociales, culturales o profesionales desde el arte y el diseño.
Lenguas	Español
Contenidos propios del módulo	El módulo aborda el cruce entre arte, diseño y tecnología desde una perspectiva crítica y aplicada, combinando teoría y práctica en contextos contemporáneos. Materia de Fundamentos conceptuales (1.1) Explora las relaciones entre cultura, arte y tecnología, el diseño como construcción de identidades y su papel en procesos de transformación social. Materia de Metodologías y desarrollo de proyectos (1.2) Ofrece herramientas para la creación digital: prototipado, animación, ilustración, 3D, creación audiovisual, IA y nuevas narrativas visuales.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01, AF.02, AF.03, MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.06, SE.07, SE.08.
Observaciones	Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

MÓDULO 2: METODOLOGÍAS DESARROLLO PROFESIONAL Y PROYECTOS

Número de créditos ECTS	18 ECTS
Tipología	Obligatorias y optativas en ambos itinerarios
Organización temporal	Semestres 1 y 2
Modalidad	Presencial (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © C.04. Metodologías de investigación y pensamiento creativo Conoce el método científico y distintas metodologías disruptivas como el pensamiento lateral, el <i>Design Thinking</i> o el <i>Think Wrong</i>, aplicándolas al análisis, desarrollo y justificación de proyectos en arte y diseño. 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. COMPETENCIAS (COM) 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 interdisciplinar y pensamiento crítico Habilidad para trabajar en equipos multidisciplinares, fomentando el diálogo entre saberes, la creatividad colectiva y la reflexión crítica sobre el impacto social y cultural de las prácticas artísticas contemporáneas. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.04 Gestión de procesos creativos e investigativos Capacidad para planificar, coordinar y ejecutar proyectos en arte, diseño e investigación, organizando el flujo de trabajo desde la formulación de hipótesis hasta la producción y difusión de resultados. HD.05 Pensamiento crítico y toma de decisiones fundamentadas Habilidad para analizar, argumentar y evaluar propuestas creativas y culturales, aplicando metodologías rigurosas e innovadoras, con capacidad de reflexión, autoanálisis y replanteamiento de problemas desde diversas perspectivas. HD.06 Comunicación profesional y transferencia del conocimiento Destrezas para comunicar con eficacia ideas, procesos y resultados en distintos formatos y contextos, así como para generar propuestas editoriales y estrategias de difusión que amplifiquen el impacto social y profesional de los proyectos.
Lenguas	Español
Contenidos propios del módulo	El módulo proporciona una formación integral que combina la investigación artística y la gestión de proyectos culturales, articulando pensamiento creativo, metodologías rigurosas e innovación para desarrollar prácticas profesionales críticas y transferibles en el ámbito del arte y el diseño contemporáneo. • Materia de Metodologías de investigación (2.1) Aborda la práctica artística como forma de investigación, combinando análisis metodológico y pensamiento creativo para estructurar procesos proyectuales que integren intuición, conocimiento y experimentación. • Materia de Desarrollo profesional y transferencia (2.2) Ofrece una formación interdisciplinar que integra creación, gestión y comunicación de proyectos artísticos y culturales, fomentando el pensamiento crítico, la innovación y la transferencia efectiva en el ámbito del diseño y la cultura contemporánea.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. MD.04. AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. MD.01. MD.02. MD.03. MD.04. MD.06.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.07, SE.08

Observaciones	Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguirá la docencia en modalidad telemática sincrónica.
----------------------	--

MÓDULO 3: TRABAJO FIN DE MÁSTER

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

MÓDULO 4: PRÁCTICAS EXTERNAS

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

MATERIA 1.1: Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Fundamentos conceptuales.

Número de créditos ECTS	9
Tipología	Mixta
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Presencial (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © 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. COMPETENCIAS (COM) COM.010. Interpretar críticamente el arte, el diseño y sus contextos Capacidad para analizar objetos visuales y proyectos creativos considerando sus dimensiones estéticas, tecnológicas y culturales. COM.011. Diseñar propuestas con impacto social y cultural Competencia para aplicar enfoques estratégicos en proyectos colaborativos orientados a la transformación de realidades sociales. COM.012. Gestionar procesos creativos interdisciplinares Habilidad para articular conocimientos teóricos y prácticos en el desarrollo de iniciativas que integren arte, comunicación y diseño. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.015. Analizar y comunicar ideas visuales desde múltiples enfoques Capacidad para argumentar críticamente sobre el arte y el diseño en relación con identidades, medios y narrativas. HD.016. Aplicar metodologías proyectuales a retos contemporáneos Habilidad para abordar problemas desde el diseño estratégico, generando soluciones creativas y contextualizadas.

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

MATERIA 1.2: Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación	
Número de créditos ECTS	39 ECTS
Tipología	Mixta
Organización temporal	Semestres 1 y 2
Modalidad	Presencial (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © 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 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, <i>storytelling</i>, gamificación y diseño participativo que permiten conectar con audiencias activas a través de plataformas y entornos híbridos. COMPETENCIAS (COM) COM.013. Desarrollar proyectos visuales innovadores con tecnologías digitales Capacidad para integrar herramientas tecnológicas y lenguajes visuales en la creación de propuestas gráficas, audiovisuales e interactivas. COM.014. Aplicar metodologías creativas en entornos multidisciplinares Habilidad para idear, prototipar y realizar proyectos en colaboración con profesionales de distintos campos, conectando arte, ciencia, diseño y tecnología. COM.015. Analizar críticamente las prácticas visuales y tecnológicas actuales Competencia para evaluar el impacto estético, cultural y social de los proyectos visuales en contextos contemporáneos, desde una perspectiva crítica y ética. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.018. Manejar herramientas digitales para la producción visual, 3D y audiovisual Capacidad técnica y creativa para producir ilustraciones, animaciones, prototipos y experiencias inmersivas con medios digitales y tecnologías emergentes. HD.019. Diseñar narrativas visuales interactivas y adaptadas a distintos medios Habilidad para construir relatos gráficos, audiovisuales o gamificados, integrando plataformas digitales, redes y nuevos formatos. HD.020. Innovar mediante la experimentación gráfica, tecnológica y conceptual Destreza para explorar nuevos lenguajes, materiales, herramientas digitales y formatos en el desarrollo de proyectos visuales y artísticos con visión contemporánea.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La materia ofrece una formación transversal en lenguajes visuales, tecnologías digitales y prácticas interactivas, capacitando al estudiante para desarrollar proyectos creativos en entornos contemporáneos. A través del diseño gráfico, la animación, el modelado 3D, la programación, la

	inteligencia artificial, la gamificación o la ilustración digital, se exploran nuevas formas de narrar, experimentar y comunicar en medios híbridos, fomentando la innovación, la colaboración y el pensamiento crítico en la creación visual.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01, AF.02, AF.03. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.06, SE.07, SE.08
Observaciones	Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

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

MATERIA 2.2: Desarrollo profesional y transferencia.

Número de créditos ECTS	12
Tipología	Mixta
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	Presencial (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © 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. Conocimientos de asignaturas 2.2.1, 2.2.2 y 2.2.3 COMPETENCIAS (COM) COM.019 Desarrollo de proyectos creativos y profesionales Capacidad para conceptualizar, planificar, justificar y ejecutar proyectos en los ámbitos del diseño, el arte y la creación editorial, integrando conocimientos técnicos, metodológicos, históricos y contemporáneos, así como criterios de experimentación e innovación. COM.020 Gestión y emprendimiento en contextos culturales Dominio de herramientas y estrategias de gestión empresarial y cultural, incluyendo la elaboración de planes de negocio, gestión de recursos y análisis de viabilidad, orientadas al emprendimiento en los sectores del arte, el diseño y la producción editorial. COM.021 Investigación y transferencia del conocimiento Habilidad para investigar, analizar y contextualizar el mercado y los procesos culturales, así como para transferir y difundir los resultados de investigación mediante productos y proyectos comunicativos eficaces en el ámbito artístico y académico. COM.022 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. Competencias de asignaturas 2.2.1, 2.2.2 y 2.2.3 HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.01 Gestión integral de proyectos creativos y editoriales Capacidad para planificar, coordinar y ejecutar proyectos de diseño, arte y edición, asegurando el cumplimiento de objetivos, tiempos y recursos, desde la conceptualización hasta su producción y difusión final. HD.02 Pensamiento crítico, análisis y toma de decisiones Habilidad para investigar, analizar y evaluar propuestas creativas, así como para justificar decisiones mediante argumentación sólida, aplicando herramientas de análisis y síntesis en el desarrollo de proyectos culturales. HD.03 Comunicación efectiva y presentación profesional Destrezas para comunicar con claridad y eficacia ideas, conceptos y resultados de proyectos en formatos orales, escritos y visuales, adaptados a distintos públicos y contextos, facilitando el trabajo colaborativo e interdisciplinar. HD.04 Innovación y transferencia en contextos culturales Capacidad para generar propuestas editoriales y visuales innovadoras, y para implementar estrategias de transferencia del conocimiento que amplifiquen el impacto social y profesional de los proyectos artísticos y de investigación. Habilidades de asignaturas 2.2.1, 2.2.2 y 2.2.3
Lenguas	Español
Contenidos propios de la materia	La materia "Desarrollo profesional y transferencia" ofrece una formación integral sobre la creación, gestión y difusión de proyectos en el ámbito del arte, el diseño y la cultura contemporánea. A través de un enfoque interdisciplinar, se exploran los fundamentos estratégicos, metodológicos, económicos y comunicativos que intervienen en la puesta en marcha de iniciativas culturales y creativas.

	El contenido de la materia abarca desde el análisis de la cultura del proyecto, la función social del diseño y los modelos de producción cultural, hasta el estudio de casos de éxito y la profesionalización de la gestión editorial. Se presta especial atención al trabajo colaborativo en equipos multidisciplinares, al emprendimiento cultural, a la innovación en la visualización de ideas y al impacto social de las propuestas. Asimismo, se desarrollan competencias clave para la transferencia y comunicación eficaz de los resultados, mediante el dominio de herramientas gráficas, editoriales y discursivas adaptadas a diferentes públicos y plataformas. Las asignaturas que componen la materia combinan teoría y práctica, fomentando una visión crítica y estratégica del diseño como motor de transformación cultural y social.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. MD.04. AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. MD.01. MD.02. MD.03. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.07, SE.08
Observaciones	Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

MATERIA 3.1: Trabajo Fin de Máster TFM	
Número de créditos ECTS	12 ECTS
Tipología	TFM
Organización temporal	Semestres 2
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C) C.024. Conoce el marco de iniciación a la investigación requerido para el desarrollo del TFM. C.02. Conoce la estructura organizativa asociada a la redacción del TFM. C.025. Conoce posibles líneas de investigación interdisciplinar asociadas al amplio espectro de aspectos innovadores requeridos para el progreso del conocimiento relacionados con el Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías. C.026. Conoce la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios. COMPETENCIAS (COM) COM.023. Conocer las posibles líneas de investigación interdisciplinar asociadas al amplio abanico de aspectos innovadores requeridos para el progreso del conocimiento relacionados con el Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías. COM.024. Conocer la suma de competencias asociadas a las distintas asignaturas del plan de estudios. COM.025 Reconocer la importancia y versatilidad de la tecnología, aplicada al diseño y a la creación. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.01. Estructura de forma ordenada y eficaz las etapas del proceso de investigación. HD.02. Formula hipótesis que orienten y fundamenten la investigación. HD.03. Planifica el desarrollo del trabajo investigativo siguiendo un método lógico y coherente. HD.04. Elabora un cuerpo argumentativo sólido que sustenta a un texto de carácter científico. HD.05. Sustenta con rigor académico las líneas de investigación propuestas. HD.06. Finaliza los proyectos con conclusiones fundamentadas en los hallazgos obtenidos a lo largo del proceso investigativo.
Lenguas	Español
Contenidos propios del módulo	El módulo aborda El Trabajo Fin de Máster, que se configura como el compendio de la titulación. Es una asignatura que se constituye sumando todos los conocimientos, competencias, y habilidades asimiladas a lo largo de todo el período académico. El alumno demuestra mediante su trabajo final la asimilación y la capacidad de investigar en el ámbito del Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías, desde una perspectiva interdisciplinar mediante una metodología científica.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. MD.02. MD.03. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01. Presentación oral: (20% de la evaluación final) SE.02. Presentación de aportaciones artísticas, proyectos o trabajos: (40% de la evaluación final) Consistirá en la presentación por escrito de las argumentaciones teóricas o conceptuales SE.08. Argumentaciones teóricas: (40% de la evaluación final)

	El TFM será único y cada actividad prevista contemplará parte de los elementos a evaluar en dicho TFM hasta contemplarse el 100% de la evaluación. Se atenderá a lo establecidos en la correspondiente Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura.
Observaciones	El TFM será único y cada actividad prevista contemplará parte de los elementos a evaluar en dicho TFM hasta contemplarse el 100% de la evaluación. Se atenderá a lo establecidos en la correspondiente Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura.

MATERIA 4.1: Prácticas externas

Número de créditos ECTS	6
Tipología	PE
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © C53 a C55 Conocimientos de asignatura 4.1.1 COMPETENCIAS (COM) COM.61 a COM.65 Competencias de asignatura 4.1.1 HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.59 a HD.62 Habilidades de asignatura 4.1.1
Lenguas	Español
Contenidos propios de la materia	Esta materia de carácter obligatorio para los dos itinerarios persigue el entrenamiento del alumno en la resolución de problemas en entornos profesionales externos al ámbito puramente académico, fomentando su integración en distintos contextos laborales en los que pueda desarrollar las competencias adquiridas en materias propias en Nuevas Tecnologías.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF03, MD02, MD04, MD05
Sistemas de evaluación	SE02, SE07, SE08
Observaciones	

ASIGNATURA 1.1.1: Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías

Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria.
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Presencial (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © C.29. Conoce los conceptos, valores y categorías de la experiencia estética y de la experiencia artística, así como su condición histórica. C.30. Comprende las características propias y diferenciales de los medios y sistemas del arte y del diseño. C.31. Analiza la relación entre el arte o el diseño con los contextos más amplios de la cultura y la civilización. C.32. Explora el impacto de las transformaciones tecnológicas y científicas en las prácticas creativas y proyectivas. COMPETENCIAS (COM) COM.29. Conocer de manera crítica los fundamentos conceptuales de la creación y la recepción, a través de la disciplina estética, la teoría de las artes y la teoría del diseño. COM.30. Desarrollar la capacidad de analizar y criticar objetos de arte y diseño en el contexto de las nuevas tecnologías, identificando su impacto cultural y social. COM.31. Cultivar una comprensión profunda de la cultura visual contemporánea, evaluando cómo el arte y el diseño se ven influidos por las tendencias tecnológicas y sociales actuales. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.34. Desarrolla la capacidad de observación, apreciación y análisis de objetos de arte y diseño desde diferentes perspectivas, considerando contextos históricos, culturales y tecnológicos. HD.35. Reflexiona sobre el arte y el diseño en la sociedad contemporánea a partir de la articulación de conceptos claros.

	HD.36. Construye y presenta argumentos coherentes sobre temas relacionados con el arte y el diseño. HD.37. Aplica herramientas conceptuales a la práctica creativa en arte y diseño.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La asignatura presenta los fundamentos conceptuales vinculados a las prácticas del arte y del diseño en el contexto social y cultural y, en especial, en la era post-digital, en la que lo digital y lo analógico, lo virtual y lo real, entran en un nuevo modo de relación que implica nuevas oportunidades y retos para la creación. Así como el significado del diseño como disciplina y las nuevas tecnologías en su aportación a la Cultura y la sociedad contemporánea. Tales fundamentos son abordados desde las teorías del pensamiento estético, del arte y del diseño, principalmente, en conexión con la antropología, los estudios culturales, la historia del diseño y del arte y los estudios sobre medios y tecnología, y su evolución desde la segunda mitad del siglo XX.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. MD.04. AF.03. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (1,5 créditos): Historia del Arte. US (1,5 créditos): Estética y teoría de las artes.
	Presencial(*) Asignatura de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

ASIGNATURA 1.1.2: Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Presencial (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © C.33. El concepto de identidad en los nuevos espacios de creación. C.34. Crisis del individuo en la creación contemporánea: mutaciones y metamorfosis. C.35. Estrategias narrativas y modos de ver. C.36. Nuevas narrativas en torno a la identidad. COMPETENCIAS (COM) COM.32. Comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte en relación a factores identitarios. COM.33. Comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos y antropológicos en relación con las nuevas narrativas del Arte Contemporáneo. COM.34. Comprensión crítica de la dimensión social del individuo en nuevos contextos artísticos. COM.35. Conocimiento de la teoría y del discurso actual del arte, así como del pensamiento actual de los artistas a través de sus obras y textos. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.38. Reconoce discursos de índole identitaria y sus diferentes problemáticas en la creación plástica actual. HD.39. Elabora discursos críticos en torno al individuo en un contexto contemporáneo. HD.40. Conoce las narrativas actuales en el ámbito de la creación artística.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La asignatura pretende aplicar habilidades perceptivas y métodos de análisis reflexivos a la comprensión del concepto de identidad en el marco de la creación contemporánea reciente, así como a sus derivas actuales influenciadas por tecnologías disruptivas, la hiperconexión y las nuevas realidades de un universo en constante evolución. Se pretende fomentar las capacidades críticas del alumno mediante la reflexión teórica acerca de la génesis, naturaleza y recepción de las producciones artísticas identitarias en el contexto contemporáneo.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. AF.02. MD.01.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (1,5 créditos): Comunicación Audiovisual y Publicidad. US (1,5 créditos): Hª del Arte.

Presencial(*Asignatura de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguirá la docencia en modalidad telemática síncrona.

ASIGNATURA 1.1.3: Diseño para la transformación social

Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 1º
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © C.37. Conoce los fundamentos teóricos del diseño estratégico como motor de innovación social, cultural y organizacional. C.38. Comprende la evolución del diseño como herramienta transversal de intervención en entornos complejos. C.39. Identifica metodologías proyectuales contemporáneas y su aplicabilidad en procesos colaborativos y de transformación. C.40. Analiza estudios de caso y proyectos institucionales vinculados a prácticas de diseño con impacto social. COMPETENCIAS (COM) COM.36. Conectar los principios del diseño tradicional a los desafíos sistémicos contemporáneos. COM.37. Identificar nuevas formas de abordar problemas, que proporcionen soluciones más completas y resistentes. COM.38. Evaluar la capacidad de innovación y competencia de las organizaciones, colectivos o individuos. COM.39. Analizar las tendencias y datos externos e internos sistémicos, y tomar decisiones de diseño basadas en hechos y no en la estética o la intuición que permitan anticipar y conducir los cambios. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.41. Capacidad para diagnosticar problemas complejos desde un enfoque proyectual y transformador. HD.42. Capacidad para participar activamente en equipos interdisciplinares, aplicando herramientas propias del diseño. HD.43. Capacidad para comunicar con claridad las fases y objetivos de un proyecto de transformación social. HD.44. Capacidad para trasladar los principios del diseño estratégico a propuestas tangibles y adaptadas al contexto.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	El objetivo principal de esta asignatura es formar al alumnado en nuevos perfiles profesionales vinculados al diseño. Las metodologías proyectuales y estrategias creativas lo convierten en una disciplina de carácter transversal, presente en cualquier sector o actividad, convirtiéndose en un factor de desarrollo social, cultural y económico. Se fomentará la incorporación de los estudiantes a proyectos multidisciplinares y transversales. Los bloques de contenidos principales son: - Principios del diseño para la innovación dentro de una organización. - Metodologías vinculadas al diseño estratégico: la "Escalera del diseño". - El diseño estratégico en el desarrollo de proyectos innovadores. - Instituciones y proyectos basados en las estrategias del diseño.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.02. MD.03. AF.03. MD.02. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01. SE.02. SE.07. SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Dibujo 1.5; Pintura 1.5.

ASIGNATURA 1.2.1: Digitalización, prototipado y fabricación

Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Presencial

Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © C.41. Identifica diferentes tipologías de modelos, piezas y archivos digitales para la creación escultórica y/o de diseño C.42. Conoce y aplica nuevos materiales y equipamientos técnicos para la producción tridimensional contemporánea C.43. Comprende los fundamentos de la digitalización, optimización de mallas e impresión 3D. C.44. Comprende los fundamentos del corte, mecanizado y tratamiento de piezas por control numérico (CNC) C.45. Aplica procedimientos de postproducción a piezas escultóricas, objetos de diseño y prototipos tridimensionales COMPETENCIAS (COM) COM.40. Manejar y gestionar los nuevos recursos tecnológicos de digitalización tridimensional afines a la escultura contemporánea y/o del diseño COM.41. Incorporar las nuevas tecnologías de digitalización, prototipado y corte CNC para la producción de modelos tridimensionales COM.42. Utilizar materiales de nueva generación para la expresión en proyectos de creación tridimensional COM.43. Posicionar al alumnado con herramientas actuales tecnológicas que les hagan competitivos en el ámbito profesional COM.44. Profundizar en el conocimiento, las técnicas y el desarrollo de proyectos artísticos y/o de diseño profesionales HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.45. Crea y elabora proyectos escultóricos y/o de diseño a través de tecnologías de digitalización, optimización de mallas e impresión 3D y CNC HD.46. Analiza el papel e importancia que adquieren en la actualidad las diversas tecnologías de materialización tridimensional ante los nuevos desafíos profesionales en el ámbito de la creación escultórica y/o del diseño HD.47. Es capaz de trabajar en equipo con especialistas de diversos ámbitos, potenciando la conexión interdisciplinar entre arte, diseño, ciencia y tecnología HD.48. Combina las técnicas tradicionales escultóricas y/o del diseño con la implementación de las nuevas posibilidades de producción tecnológica
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La asignatura aborda los procesos técnicos, conceptuales y profesionales vinculados a la producción escultórica y/o del diseño mediante tecnologías digitales. A través del estudio de herramientas como el escaneo 3D, la fabricación aditiva (FDM, SLA, SLS) y el mecanizado CNC, el alumnado adquiere competencias para transformar modelos físicos o digitales en piezas escultóricas y/o de diseño, materializadas con precisión y creatividad. Desde un enfoque técnico y conceptual, se desarrollan metodologías proyectuales propias de los entornos digitales híbridos, con especial atención a la sostenibilidad, la profesionalización y la documentación del proceso artístico y/o de diseño. A lo largo del curso se desarrollan proyectos escultóricos y/o de diseño, orientados a la práctica profesional mediante el dominio de flujos de trabajo digitales: desde la digitalización y optimización de geometrías, hasta la postproducción y montaje de esculturas y/u objetos de diseño. Además, se abordan aspectos clave como la gestión de recursos técnicos, la documentación profesional, la exposición museográfica y la transferencia de resultados hacia sectores como el patrimonio, el diseño, el cine, etc.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. AF.02. AF.03. MD.01.MD.02. MD.03. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Escultura. US (3 créditos): Escultura.

ASIGNATURA 1.2.2: Redes sociales e Ilustración digital	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria.
Organización temporal	Semestre 1º
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS ©

	C.46. Conoce la historia y evolución de las redes sociales aplicadas al arte y la ilustración digital: Plataformas clave para ilustradores en la actualidad. C.47. Profundiza en las tendencias actuales en ilustración digital y su viralización en entornos sociales. C.48. Conoce las estrategias de marca personal para ilustradores: construcción de identidad digital. C.49. Adquiere conocimientos específicos sobre la edición y presentación digital de ilustraciones para entornos sociales (resolución, formato, color). COMPETENCIAS (COM) COM.45. Comprender el impacto de las redes sociales en la difusión del arte contemporáneo. COM.46. Diseñar y ejecutar estrategias de comunicación visual adaptadas a diferentes plataformas. COM.47. Evaluar críticamente el uso de las redes sociales como herramienta profesional y artística. COM.48. Gestionar una identidad digital coherente con los valores y objetivos artísticos personales. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.49. Crea ilustraciones digitales adaptadas a diferentes formatos (stories, reels, carruseles, banners). HD.50. Crea <i>moodboards</i> digitales y referencias visuales para conceptualizar proyectos de ilustración. HD.51. Diseña campañas visuales coherentes para lanzamientos, exposiciones o promociones artísticas. HD.52. Resuelve problemas técnicos comunes al publicar ilustraciones en distintas plataformas (compresión, pérdida de color, recortes automáticos).
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La asignatura Redes sociales e ilustración digital aborda el uso de las plataformas digitales como herramienta clave para la creación, difusión y profesionalización del trabajo artístico. A través de un enfoque teórico-práctico, se explorarán técnicas de ilustración digital, estrategias de comunicación visual y dinámicas de redes sociales, con el objetivo de desarrollar proyectos creativos adaptados al entorno digital contemporáneo.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04. AF.02. MD.02, MD.03, MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Dibujo. US (3 créditos): Dibujo, Pintura.

ASIGNATURA 1.2.3: Recursos digitales: interacción y gamificación	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © C.50. Conoce los fundamentos teóricos y prácticos del juego como herramienta de diseño e interacción en contextos culturales, sociales y artísticos. C.51. Comprende las mecánicas de juego, elementos narrativos y estructuras de gamificación aplicadas a entornos digitales. C.52. Identifica los principales modelos y recursos digitales orientados a la participación e implicación activa del usuario. C.53. Conoce el diseño de experiencias interactivas mediante storytelling, dinámicas colaborativas y tecnologías digitales. COMPETENCIAS (COM) COM.49. Reconocer ámbitos de aplicación de la gamificación donde facilitar soluciones de los desafíos sistémicos actuales. COM.50. Aplicar recursos, técnicas, pensamientos y dinámicas propias de los juegos y del ocio a procesos complejos del sistema actual, ya sean de ámbitos profesionales, educativos o sociales para facilitar, motivar o reforzar acciones y aprendizajes. COM.51. Dominar estilos, herramientas y técnicas para generar proyectos orientados a facilitar mediante la ludificación acciones o aprendizajes de sistemas cuyo funcionamiento u organización sea innecesariamente complejo HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.53. Diseñar e implementar proyectos interactivos mediante recursos de gamificación.

	HD.54. Formular narrativas digitales aplicadas al diseño y la cultura visual contemporánea. HD.55. Evaluar el impacto de estrategias participativas en entornos sociales y culturales. HD.56. Desarrollar prototipos digitales colaborativos mediante el uso de herramientas tecnológicas accesibles.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	El objetivo principal de esta asignatura es introducir los recursos propios del juego y la gamificación en el desarrollo de proyectos en el ámbito del diseño y las prácticas artísticas. Se trata de aumentar las posibilidades de interacción entre los mismos y sus destinatarios: participantes, usuarios o espectadores. Los bloques de contenidos principales son: - Elementos de juego, mecánicas, técnicas de diseño de juegos, etc. - Desarrollo de <i>Gamificación Canvas</i> para su aplicación a proyectos culturales, sociales o comerciales. - Construcción del <i>storytelling</i> para un proyecto de gamificación. - Los medios digitales en la implicación activa de los usuarios. Desarrollo de interacciones individuales y grupales.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. MD.02. MD.03. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.06, SE.07.
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Dibujo 1,5, Escultura 1,5.

ASIGNATURA 1.2.4: Lenguajes y recursos visuales	
Número de créditos ECTS	6
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © C.54. Conoce los fundamentos teóricos del lenguaje visual y su evolución histórica en el contexto del diseño y la comunicación gráfica. C.55. Identifica y analiza los diferentes elementos gráficos, tipográficos, cromáticos y compositivos en la construcción del mensaje visual. C.56. Comprende las funciones simbólicas, representativas e identitarias de las imágenes en contextos culturales y sociales diversos. C.57. Analiza y aplica estrategias retóricas visuales en proyectos de diseño contemporáneo. COMPETENCIAS (COM) COM.52. Aplicar y desarrollar lenguajes y recursos que participen del diseño gráfico. COM.53. Trasladar lenguajes y recursos tradicionalmente extrínsecos al diseño gráfico a esta disciplina. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.57. Habilidad para seleccionar y combinar recursos visuales con coherencia formal y comunicativa. HD.58. Capacidad para representar gráficamente ideas y conceptos mediante recursos expresivos eficaces. HD.59. Habilidad para generar propuestas visuales innovadoras en contextos diversos (producto, ciudad, marca). HD.60. Capacidad para integrar recursos visuales en proyectos multidisciplinares con una visión crítica y contemporánea.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	El objetivo principal de esta asignatura es dotar a los estudiantes de los conocimientos necesarios sobre gramática visual: elementos gráficos, tipográficos, cromáticos y compositivos. Conocer y trabajar conceptos gráficos para la representación de conceptos y proyectos de diversa índole, a través de la experimentación en torno al lenguaje visual. Los bloques de contenidos principales son: - Tipos de representaciones gráficas: representativas, simbólicas, icónicas. - Recursos de retórica visual: metonimia, paráfrasis, alegorías, metáforas... - Representaciones gráficas identitarias: marca ciudad, producto... - Marcas corporativas líquidas, nuevos recursos identitarios.

Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.03. AF.03. MD.02. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (6 créditos): Dibujo 3 créditos. Profesores/as invitados/as externos/as (3 créditos).

ASIGNATURA 1.2.5: Animación Gráfica

Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © C.58. Conoce los fundamentos del lenguaje cinematográfico y su aplicación en proyectos de animación gráfica. C.59. Identifica las herramientas digitales y tecnológicas necesarias para el desarrollo de producciones animadas. C.60. Comprende los principios del Motion Graphics y su aplicación en la construcción de narrativas visuales. C.61. Analiza las tendencias contemporáneas en el campo de la animación gráfica vinculada al diseño y la comunicación visual. COMPETENCIAS (COM) COM.54. Identificar los distintos estilos de los gráficos en movimiento. COM.55. Identificar herramientas y practicar técnicas para generar ya sea digital o manualmente, la ilusión de movimiento mediante dibujos, fotografías, volúmenes, tipografías, colores, diseños o cualquier otro elemento que se estime adecuado. COM.56. Desarrollar gráficos animados que comuniquen ideas concretas y o manifiesten ideologías, pensamientos, instrucciones, de forma clara. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.61. Identificar los distintos estilos de los gráficos en movimiento. HD.62. Identificar herramientas y practicar técnicas para generar ya sea digital o manualmente, la ilusión de movimiento mediante dibujos, fotografías, volúmenes, tipografías, colores, diseños o cualquier otro elemento que se estime adecuado. HD.63. Desarrollar gráficos animados que comuniquen ideas concretas y o manifiesten ideologías, pensamientos, instrucciones, de forma clara.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	El objetivo principal de esta asignatura es dotar al estudiante de las competencias necesarias para abordar una producción animada, como creación propia o destinada a la difusión de un proyecto específico. El dominio de recursos como el Motion Graphics y otras técnicas digitales permitirá abordar una narración gráfica animada. Los bloques de contenidos principales son: - Guiones y lenguaje cinematográfico. - Recursos tecnológicos para el desarrollo de producciones animadas. - Desarrollo de story board para proyectos audiovisuales: títulos de crédito, piezas, publicitarias... - Tendencias contemporáneas en productos audiovisuales.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.02. MD.03. AF.03. MD.02. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.03, SE.06, SE.07.
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Dibujo 1.5, Escultura 1.5.

ASIGNATURA 1.2.6: Desarrollo 3D: investigación, innovación y aplicación experimental

Número de créditos ECTS	6
Tipología	Optativa. Especialidad ARTE Y NNTT.
Organización temporal	Semestre 1º
Modalidad	presencial

Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS ©: C.62. Conoce la diversidad de referentes artísticos contemporáneos en el arte interactivo y NNTT. C.63. Investiga e innova en la utilización experimental de materiales y procedimientos. C.64. Fomenta la innovación en la construcción de formas y estructuras, integrando la aplicación de las NNTT. C.65. Crea desde la observación de los procesos naturales. Bioinspiración. C.66 Fomenta la interrelación entre Arte, Ciencia y Tecnología, como factor creacional. C.67. Emplea aplicaciones robóticas y dispositivos interactivos en la práctica escultórica contemporánea. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (COM): COM.57. Reconocer la importancia y versatilidad de las tecnologías de programación interactiva aplicadas a la creación escultórica. COM. 58. Investigar e innovar en nuevos materiales desarrollados en otros sectores, explorando su aplicación en el ámbito de la escultura. COM.59. Fomentar la innovación y experimentación en la creación de nuevas formas estructurales aplicando las NNTT. COM.60. Usar la Bioinspiración como herramienta creativa en combinación con la tecnología para el desarrollo de propuestas escultóricas. COM.61. Interrelacionar Arte, Ciencia y tecnología en los procesos creativos. COM.62. Implementar técnicas mecánicas, electrónicas e interactivas en el diseño y generación y práctica de proyectos creativos. HABILIDADES O DESTREZAS (HD): HD.64. Crea y elabora proyectos escultóricos a través del uso de dispositivos de programación interactiva. HD.65. Innova en la aplicación y uso de materiales en proyectos experimentales de creación artística. HD. 66. Aplica las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes artísticos contemporáneos. HD.67. Es capaz de trabajar en equipo con especialistas de diversos ámbitos, potenciando la conexión interdisciplinar entre arte, ciencia y tecnología. HD.68. Analiza el papel e importancia que adquieren en la actualidad las tecnologías interactivas ante los nuevos desafíos profesionales del arte.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	Esta asignatura propone un enfoque exploratorio para la creación tridimensional, impulsando la experimentación con materiales, planteando hibridaciones técnicas y procesos no convencionales para lograr esculturas interactivas con una base robótica que inviten a la exploración sensorial. Fomenta la innovación en la construcción de formas y estructuras, integrando la aplicación de las NNTT con métodos tradicionales desde enfoques contemporáneos que amplíen los límites de la producción escultórica con una mirada interdisciplinar y experimental.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. MD.02. MD.03. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Escultura, 6 créditos.

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

	C.73. Analiza la relación entre el dibujo y las narrativas interactivas, incluyendo la escritura visual y la tipografía generativa. C.74. Conoce las posibilidades de interactividad en la gráfica digital y de experimentación en tiempo real. COMPETENCIAS (COM): COM.63. Aplicar enfoques experimentales del pensamiento gráfico en la creación artística. COM.64. Relacionar la gráfica con nuevas tecnologías, incluyendo la visualización de datos, la programación y la inteligencia artificial. COM.65. Explorar la dimensión espacial y performativa del dibujo en diferentes contextos y formatos. COM.66. Diseñar narrativas visuales expandidas mediante estructuras gráficas interactivas y generativas. COM.67. Reflexionar críticamente sobre los límites y las nuevas posibilidades del pensamiento gráfico en la era digital. COM.68. Desarrollar proyectos artísticos en el marco de la creación gráfica que integren herramientas digitales, interactividad y experimentación material. HABILIDADES O DESTREZAS (HD): HD.69. Explora nuevas materialidades y soportes híbridos en el desarrollo de proyectos gráficos experimentales. HD.70. Utiliza herramientas digitales y programación para la creación de estructuras gráficas interactivas. HD.71. Explora la performatividad del trazo en contextos físicos y virtuales mediante diferentes técnicas y soportes. HD.72. Experimenta con la animación y la gráfica en movimiento para expandir la bidimensionalidad del dibujo. HD.73. Construye narrativas gráficas innovadoras. HD.74. Reflexiona y argumenta críticamente sobre los procesos de creación gráfica en la era digital, articulando pensamiento conceptual y práctica artística.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La asignatura explora la expansión del pensamiento gráfico en la era digital, analizando su evolución desde el dibujo analógico hasta su relación con la información y la visualización de datos. Se investiga cómo la imagen gráfica se transforma a través de nuevos soportes híbridos y cómo interactúa con la ciencia de datos, los modelos predictivos y la inteligencia artificial. Además, se estudia la espacialidad y performatividad del dibujo, explorando su presencia en instalaciones, entornos virtuales e interfaces interactivas. La asignatura también aborda la intersección entre la escritura visual y las narrativas expandidas, desde el dibujo secuencial hasta estructuras gráficas interactivas y generativas. El objetivo final de la asignatura es que los estudiantes desarrollen un proyecto experimental en el que reflexionen sobre los límites y posibilidades de la creación gráfica en un contexto tecnológico en constante evolución.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. MD.01. MD.03.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Dibujo 3 créditos.

ASIGNATURA 1.2.8. Creación audiovisual experimental

Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa
Organización temporal	Cuatrimestre 1
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C) C.47. Comprende las técnicas y metodologías avanzadas de creación audiovisual experimental, incluyendo la manipulación de imagen y sonido, y la integración de nuevas tecnologías. C.48. Analiza las corrientes artísticas contemporáneas y su influencia en la producción audiovisual experimental, considerando aspectos estéticos, conceptuales y técnicos. C.49. Explora las posibilidades narrativas y expresivas de los medios audiovisuales no convencionales, incluyendo instalaciones, proyecciones múltiples y experiencias inmersivas. C.50. Estudia las intersecciones entre el arte audiovisual experimental y otras disciplinas artísticas, como la performance, el arte digital y las artes plásticas.

	COMPETENCIAS (COM) COM.41. Desarrollar proyectos audiovisuales experimentales innovadores que desafíen las convenciones narrativas y estéticas tradicionales. COM.42. Aplicar técnicas avanzadas de manipulación de imagen y sonido para crear obras audiovisuales de carácter experimental y artístico. COM.43. Integrar nuevas tecnologías y medios emergentes en la creación audiovisual experimental, explorando sus potencialidades expresivas y conceptuales. COM.44. Analizar críticamente obras audiovisuales experimentales contemporáneas, contextualizándolas en el marco de las tendencias artísticas actuales. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.42. Crea obras audiovisuales experimentales utilizando técnicas avanzadas de manipulación digital y analógica, integrando elementos de diversas disciplinas artísticas. HD.43. Diseña y produce instalaciones audiovisuales inmersivas y multisensoriales, explorando nuevas formas de interacción entre la obra, el espacio y el espectador. HD.44. Desarrolla narrativas no lineales y estructuras experimentales en proyectos audiovisuales, desafiando los límites convencionales del lenguaje cinematográfico y videográfico. HD.45. Implementa tecnologías emergentes como la realidad virtual, la realidad aumentada y los sistemas interactivos en la creación de experiencias audiovisuales experimentales.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La asignatura se sumerge en las fronteras más innovadoras y desafiantes de la producción audiovisual contemporánea. Frente a las narrativas y estéticas convencionales, este curso explora las posibilidades expresivas y conceptuales que emergen de la experimentación con la imagen en movimiento, el sonido y las nuevas tecnologías. Se abordan técnicas avanzadas de manipulación audiovisual, desde el found footage y el glitch art hasta la generación de imágenes por inteligencia artificial, propiciando un espacio de creación donde los límites entre disciplinas se difuminan. Sin dejar de lado la exploración conceptual del videoarte, el cine de vanguardia, el cine expandido, tendencias más contemporáneas como el arte generativo o el videoarte en Instagram y Tik Tok. A lo largo del curso, se fomenta una aproximación crítica y reflexiva a la creación audiovisual, animando a los estudiantes a cuestionar las convenciones establecidas y a desarrollar un lenguaje personal. Se presta especial atención a la integración de nuevas tecnologías y medios emergentes, como la realidad virtual y aumentada, en proyectos que expanden la noción tradicional de lo audiovisual. Asimismo, se exploran las intersecciones con otras formas artísticas, como la performance y las artes plásticas, para crear obras que desafíen las categorizaciones convencionales y ofrezcan experiencias inmersivas y multisensoriales al espectador. O aquellas disciplinas en las que el audiovisual es el objeto artístico que pone de relevancia, a través de la especulación sociocultural, el potencial estético del audiovisual.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. MD.01. MD.03.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Comunicación Audiovisual y Publicidad, 1,5. Dibujo, 1,5 créditos.

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

Número de créditos ECTS	3
Tipología	OPTATIVA. Especialidad ARTE Y NNTT.
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS ©: C.79. 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.81. Conoce herramientas y lenguajes de programación creativa para la generación de imágenes y sonidos. C.82. Entiende el funcionamiento de algoritmos generativos y su aplicación en la creación artística. C.83. Conoce el funcionamiento y las aplicaciones de redes neuronales y modelos generativos. C.84. Comprende el uso de la IA en instalaciones interactivas y propuestas performáticas. C.85. Conoce las aplicaciones experimentales de la IA en arte.

	C.86. Conoce el nuevo paradigma "Colaboración Humano-IA" con un enfoque de co-creación basado en modelos dialécticos tipo "chatBot". COMPETENCIAS (COM): COM.73. Desarrollar proyectos artísticos que integren código, IA y tecnologías emergentes. COM.74. Analizar y reflexionar sobre los procesos creativos asistidos por IA, con una visión crítica de sus implicaciones éticas, estéticas y sociales. COM.75. Aplicar herramientas de programación creativa para la generación de imágenes, sonidos y experiencias interactivas. COM.76. Explorar y experimentar con redes neuronales, algoritmos generativos y modelos de difusión para la creación artística. COM.77. Diseñar y ejecutar proyectos artísticos con IA en diferentes contextos, como instalaciones interactivas y performance. COM.78. Desarrollar nuevas narrativas artísticas mediante el uso experimental de la IA y otras tecnologías. COM.79. Desarrollar estrategias creativas innovadoras, que exploren distintos grados de autonomía en la relación de co-creación humano-máquina (arte generativo + IA). HABILIDADES O DESTREZAS (HD): HD.79. Utiliza herramientas de programación para crear obras artísticas visuales y sonoras. HD.80. Aplica algoritmos generativos en la creación de imágenes y sonidos de manera creativa. HD.81. Desarrolla proyectos de arte interactivo con la integración de IA y otros dispositivos tecnológicos. HD.82. Crea experiencias de co-creación en tiempo real utilizando IA para generar narrativas interactivas. HD.83. Reflexiona críticamente sobre el proceso creativo, evaluando la relación entre la tecnología y la expresión artística.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La asignatura explora la intersección entre arte, inteligencia artificial y programación, proporcionando herramientas para crear obras utilizando tecnologías emergentes. Los contenidos abordan la historia del arte generativo, los principios de la IA aplicada al arte y sus implicaciones éticas y estéticas, así como los principios de la programación creativa para generar imágenes y sonidos, utilizando herramientas y algoritmos generativos. También se profundizará en el uso de redes neuronales, GANs y modelos de difusión para generar arte visual y sonoro y en su empleo para la creación de instalaciones interactivas. El objetivo final de la asignatura es el desarrollo de un proyecto artístico propio, basado en la reflexión crítica sobre el proceso creativo en relación con las nuevas tecnologías.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. MD.01. MD.03.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Dibujo 1,5 /Arquitectura y tecnología de computadores 1,5

ASIGNATURA 1.2.10: Narración visual: experimentación y nuevos medios	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad ARTE Y NNTT.
Organización temporal	Semestre 2º
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © C.87. Conoce las estructuras narrativas no lineales y multiformato. C.88. Profundiza en el uso creativo de plataformas digitales y redes sociales como medio narrativo. C.89. Incorpora el storyboard expandido: diagramas narrativos y prototipado visual. C.90. Conoce las relaciones texto-imagen en narrativas visuales híbridas: webcómic, cómic interactivo, cómic animado, poética visual, diseño tipográfico narrativo y multimedialidad. COMPETENCIAS (COM) COM.80. Diseñar narrativas experimentales utilizando tecnologías emergentes. COM.81. Investigar y aplicar referentes conceptuales y tecnológicos a la creación artística. COM.82. Formular y presentar proyectos narrativos innovadores de forma profesional. COM.83. Gestionar proyectos artísticos de narración visual en entornos colaborativos. HABILIDADES O DESTREZAS (HD)

	HD.84. Experimenta con formatos alternativos de narración. HD.85. Documenta procesos de creación artística en entornos digitales. HD.86. Crea narrativas visuales experimentales mediante software de edición digital. HD.87. Desarrolla guiones visuales (storyboards y diagramas) para narrativas lineales o no lineales.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	Narración Visual: experimentación y nuevos medios , es una asignatura teórico-práctica que explora la creación de relatos visuales mediante la integración de lenguajes gráficos, tecnologías digitales y enfoques narrativos contemporáneos. A través del análisis crítico y la producción experimental, la materia fomenta el desarrollo de proyectos híbridos que amplían los límites de la narración en las artes visuales.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04. AF.02. MD.02, MD.03, MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Pintura 3 créditos.

ASIGNATURA 1.2.11: Ilustración y videojuegos: del concept al <i>splash art</i>	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad ARTE Y NNNT.
Organización temporal	Semestre 2º
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © C.91. Profundiza en el diseño de personajes, criaturas, entornos y props con uso especializado en ilustración final. C.92. Conoce las diferencias entre concept art, key art, promo art y splash art. C.93. Conoce las técnicas de acabado profesional para la ilustración en la industria de los videojuegos. C.94. Conoce los formatos, mockups y presentación en redes/plataformas, así como la industria de los videojuegos y sus oportunidades laborales COMPETENCIAS (COM) COM.84. Capacidad de aplicar el pensamiento creativo a la producción visual. COM.85. Desarrollo de un lenguaje visual propio dentro de los parámetros de la industria. COM.86. Dominar el proceso completo de creación de una ilustración para videojuegos: desde el concepto inicial hasta el arte final promocional. COM.87. Integrar conceptos de narrativa visual en la creación de personajes y escenas, orientado al diseño de un portafolio dentro del sector profesional de los videojuegos. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.88. Genera ideas visuales a partir de briefings conceptuales. HD.89. Aplica estilización visual y adaptación a distintas direcciones artísticas. HD.90. Gestiona adecuadamente el tiempo en proyectos creativos. HD.91. Desarrolla habilidades de comunicación visual efectiva y storytelling gráfico.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	Ilustración y videojuegos: del concept al splash art es una asignatura de carácter teórico-práctico que aborda el proceso integral de creación visual en el ámbito del videojuego, desde el desarrollo de concept art hasta la elaboración de ilustraciones promocionales (splash art). Mediante el uso de herramientas digitales especializadas y la aplicación de fundamentos del diseño y la narrativa visual, el estudiante adquirirá competencias para generar propuestas gráficas con identidad estilística y calidad profesional, en sintonía con las exigencias de la industria contemporánea.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04. AF.02. MD.02, MD.03, MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Pintura 3

ASIGNATURA 2.1.1: Metodologías de investigación y creación	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	Presencia (*)
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © 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.98. Trabajar con fuentes primarias y secundarias: el artista, la obra y documentación. C.099. El cuerpo crítico: desarrollo y citación. C.100. Elaborar conclusiones para un trabajo de investigación. COMPETENCIAS (COM) 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. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.082. Secuencia y ordena de manera eficiente el proceso de investigación. HD.093. Enuncia hipótesis como base para la investigación. HD.094. Organiza el flujo de trabajo de proceso investigativo siguiendo un método lógico. HD.095. Redacta un cuerpo crítico capaz de vertebrar un texto de índole científica. H.D.096. Argumenta las líneas de investigación de manera rigurosa. H.D.097. Culmina los proyectos mediante conclusiones basadas en el proceso de investigación.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	El creador actual en el ejercicio de su labor artística aplica, de manera implícita o explícita, consciente o inconsciente, una metodología de trabajo. La obra suele ser el resultado de un proyecto y de un proceso de investigación. Esta asignatura pretende hacer visibles las tensiones dialécticas entre los rigores de lo metodológico y la libertad creativa de lo artístico. Se plantea valorar las diferencias y similitudes entre la investigación artística y la puramente científica; además de dotar al alumnado de los elementos metodológicos suficientes para que sean aplicados con éxito en la elaboración de trabajos académicos. El objetivo principal de esta asignatura es el conocimiento y diseño de metodologías que ayuden a los estudiantes a construir el conocimiento necesario para abordar un proyecto. Se trata de un heterogéneo conjunto de metodologías y técnicas con el fin de recopilar la información necesaria, en relación a los destinatarios de dicho proyecto, para así tener una visión holística en torno al ámbito en el que se ha de desarrollar. Los bloques de contenidos principales son: - El diseño de la investigación. Métodos de desarrollo del conocimiento científico. - Construcción de hipótesis para establecer un campo de investigación apropiado. - Planificación, estructura y estrategia de una investigación. - Desarrollo de metodologías experimentales. Estudios de casos.
Actividades formativas (AF)	AF.01. AF.02.
Metodologías docentes (MD)	MD.01.
Sistemas de evaluación	SE.01. SE.02. SE.07. SE.08.
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (1,5 créditos): Pintura. US (1,5 créditos): Historia de las Artes Plásticas 1.5
	Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

ASIGNATURA 2.1.2: Metodologías disruptivas e innovativas	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 1
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © 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. COMPETENCIAS (COM) 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. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.098. Aplica metodologías innovativas en la resolución de retos complejos dentro del ámbito del diseño. HD.099. Redefine el problema desde diferentes ángulos mediante herramientas de pensamiento inverso y técnicas creativas. HD.0100. Desarrolla soluciones conceptuales y formales desde la investigación y la experimentación proyectual. HD.0101. Evalúa los procesos metodológicos empleados, mediante el autoanálisis y la reflexión crítica.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	El objetivo principal de esta asignatura es dar a conocer metodologías de pensamiento inverso, basadas en procesos de pensamiento lateral y a través de técnicas de exploración de nuevas perspectivas y ángulos de enfoque de un problema. Las técnicas creativas desarrolladas por Edward de Bono o Charles Thompson y los procesos de <i>design thinking</i> y <i>think wrong</i> como nuevos procesos para la resolución de problemas. Los bloques de contenidos principales son: - Metodologías disruptivas: <i>think wrong</i>, <i>visual thinking</i> y <i>design thinking</i>. - El pensamiento lateral. Técnicas y estrategias creativas. - El modelo binario de Charles Thompson: pensar los problemas al revés. - Proyectos de referencia basados en metodologías disruptivas. - El proceso proyectual como investigación.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.03. AF.03. MD.02. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA: Pintura (1,5 créditos) Profesores/as invitados/as externos/as (1,5 créditos).

ASIGNATURA 2.2.1: Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Obligatoria.
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © 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. COMPETENCIAS (COM) 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. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.0102. Fomenta la capacidad para analizar y evaluar conceptos artísticos y de diseño, así como para generar ideas innovadoras que respondan a las necesidades del mercado y de la sociedad. HD.0103. Desarrolla la habilidad para planificar, ejecutar y supervisar proyectos de diseño y arte, asegurando el cumplimiento de plazos, presupuestos y objetivos establecidos. HD.0104. Adquiere destrezas para presentar y defender ideas de manera clara y persuasiva, tanto en formato escrito como oral, facilitando la colaboración con equipos multidisciplinares y la interacción con clientes. HD.0105 Comprende las dinámicas del mercado del arte y el diseño y explora habilidades para desarrollar y gestionar un emprendimiento, incluyendo la identificación de oportunidades y la creación de estrategias de negocio.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	Se ofrece una comprensión de la creación y la producción en arte y diseño en los términos de la cultura del proyecto, atendiendo a los múltiples factores de la ideación, la gestión y el intercambio de bienes culturales. Para ello, se introduce en los sistemas del diseño y del arte contemporáneo, en sus agentes, sus procesos y en sus modos económicos. El objetivo principal de esta asignatura es conocer los factores del diseño que intervienen en la puesta en práctica de cualquier proyecto, independientemente del sector en el que se desarrolle, más allá del ámbito de las industrias creativo-culturales. La gestión del diseño implica acciones vinculadas al desarrollo de cualquier iniciativa, con implicaciones dentro del ámbito social y económico. Los bloques principales son: - Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. - Propiedad intelectual e industrial: el autor/productor - Fundamentos de economía de producción. - Técnicas para la visualización de ideas. - Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. - Función Social del diseño. - Profesionalización y emprendimiento en la gestión cultural.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Dibujo. US (3 créditos): Economía Aplicada/ Estética y teoría de las artes.

ASIGNATURA 2.2.2: Proyectos de diseño	
Número de créditos ECTS	6
Tipología	Optativa. Especialidad Diseño.
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © 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. COMPETENCIAS (COM) 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. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.0106. Aplica herramientas de investigación y análisis para el estudio de proyectos de diseño. HD.0107. Desarrolla la capacidad de síntesis y argumentación para justificar decisiones en el marco de un proyecto de diseño. HD.0108. Coordina tareas en proyectos colaborativos, gestionando eficazmente los distintos perfiles profesionales. HD.0109. Comunica con claridad las características de un proyecto a través de presentaciones orales y escritas.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	El objetivo principal de esta asignatura es dar a conocer proyectos de diseño de diversa relevancia. Analizar sus fundamentos, objetivos y metodologías. Se trata de entender sus singularidades y características principales como modelos de referencia y entender su grado de implicación e impacto en el ámbito en el que se insertan. Los bloques principales son: - Proyectos de diseño: tipologías. - Metodologías para proyectos interdisciplinares. - El equipo de trabajo: perfiles multidisciplinares. - Exposición de casos de éxito. Premios Nacionales de Innovación y Diseño.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.03. AF.03. MD.02. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (6 créditos): Dibujo 3 créditos. Profesores/as invitados/as externos/as (3 créditos).

ASIGNATURA 2.2.3: Proyectos creativos: difusión y transferencia	
Número de créditos ECTS	3
Tipología	Optativa. Especialidad ARTE Y NNNT.
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © 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. COMPETENCIAS (COM) 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.

	HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.0110. Diseña y produce materiales editoriales y gráficos que comunican eficazmente los resultados de investigación y proyectos creativos, utilizando software especializado y técnicas de diseño contemporáneas. HD.0111. Implementa estrategias de difusión y transferencia de conocimiento adaptadas a diferentes plataformas y audiencias, maximizando el impacto y alcance de los proyectos culturales. HD.0112. Desarrolla propuestas editoriales innovadoras que integran elementos visuales, textuales y conceptuales para presentar de manera atractiva y profesional el trabajo creativo y de investigación. HD.0113. Gestiona eficientemente proyectos editoriales completos, desde la conceptualización hasta la producción final, demostrando capacidad para coordinar recursos, tiempos y colaboradores en el ámbito cultural.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	Esta asignatura se centra en el desarrollo de habilidades y conocimientos esenciales para la difusión y transferencia de proyectos creativos en el ámbito cultural y artístico. Frente a la creciente necesidad de comunicar eficazmente los resultados de la investigación y la producción artística, el curso profundiza en las herramientas, procedimientos y modelos editoriales y gráficos contemporáneos. Se abordan estrategias innovadoras para la presentación y diseminación de contenidos, adaptadas a las exigencias del panorama cultural actual y a las diversas plataformas de comunicación disponibles, propias de empresas del sector. A lo largo del curso, se exploran métodos para profesionalizar la gestión del diseño editorial de productos culturales. Se proporciona una formación integral que combina aspectos teóricos y prácticos, permitiendo a los estudiantes adquirir competencias en la conceptualización, diseño y producción de materiales editoriales de alta calidad. Asimismo, se fomenta la capacidad crítica para analizar y adaptar estrategias de comunicación a diferentes públicos y medios, potenciando así la visibilidad y el impacto de los proyectos creativos en el ecosistema cultural contemporáneo que demanda la sociedad actual.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. MD.01. MD.03.
Sistemas de evaluación	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
Observaciones	US: Dibujo 3 créditos

ASIGNATURA 3.1.1: Trabajo Fin de Máster	
Número de créditos ECTS	12
Tipología	TFM
Organización temporal	Semestre 2º
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © 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. COMPETENCIAS (COM) 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. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.0114. Estructura de forma ordenada y eficaz las etapas del proceso de investigación. HD.0115. Formula hipótesis que orienten y fundamenten la investigación. HD.0116. Planifica el desarrollo del trabajo investigativo siguiendo un método lógico y coherente. HD.0117. Elabora un cuerpo argumentativo sólido que sustenta a un texto de carácter científico. HD.0118. Sustenta con rigor académico las líneas de investigación propuestas.

	HD.0119. Finaliza los proyectos con conclusiones fundamentadas en los hallazgos obtenidos a lo largo del proceso investigativo.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	El Trabajo Fin de Máster se configura como el compendio de la titulación. Es una asignatura que se constituye sumando todos los conocimientos, competencias, y habilidades asimiladas a lo largo de todo el período académico. El alumno demuestra mediante su trabajo final la asimilación y la capacidad de investigar en el ámbito del Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías, desde una perspectiva interdisciplinar mediante una metodología científica. La descripción genérica y estructura del TFM y su extensión, normalización, desarrollo, tutorización, acto de presentación, defensa, evaluación y calificación seguirán lo recogido en la Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura y que incluirá, con la finalidad de normalizar los trabajos, al menos referencias a los apartados de extensión, normalización de páginas, introducción, conclusiones, bibliografía, relación de imágenes y anexos. La comisión académica del máster regulará los aspectos que se relacionan con el TFM como son la coordinación académica de los TFM, los periodos de matrícula en cada curso académico, las directrices y los procedimientos de tutela, así como de asignación y modificación del director o del tema del TFM.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF.01. MD.01. AF.02. MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. MD.02. MD.03. MD.04.
Sistemas de evaluación	SE.01. Presentación oral: (20% de la evaluación final) SE.02. Presentación de aportaciones artísticas, proyectos o trabajos: (40% de la evaluación final) Consistirá en la presentación por escrito de las argumentaciones teóricas o conceptuales SE.08. Argumentaciones teóricas: (40% de la evaluación final) El TFM será único y cada actividad prevista contemplará parte de los elementos a evaluar en dicho TFM hasta contemplarse el 100% de la evaluación. Se atenderá a lo establecidos en la correspondiente Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura.
Observaciones	UMA/US: Profesores de Dibujo, Escultura y Pintura.

ASIGNATURA 4.1.1: Prácticas externas	
Número de créditos ECTS	6
Tipología	Obligatoria
Organización temporal	Semestre 2
Modalidad	Presencial
Resultados del proceso de formación y aprendizaje	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS © 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. COMPETENCIAS (COM) 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. HABILIDADES O DESTREZAS (HD) HD.0120. Demuestra capacidad para adaptarse a entornos profesionales cambiantes y dinámicos del sector del diseño y las nuevas tecnologías. HD.0121. Utiliza de manera eficiente herramientas digitales y recursos tecnológicos propios del ámbito creativo y empresarial. HD.0122. Gestiona el tiempo y las tareas de manera organizada, cumpliendo con los plazos y objetivos establecidos por la empresa. HD.0123. Resuelve problemas de forma creativa e innovadora, proponiendo alternativas viables ante situaciones imprevistas. HD.0124. Colabora activamente con equipos multidisciplinares, aportando ideas y facilitando la consecución de metas comunes.
Lenguas	Español
Contenidos propios de la asignatura	La asignatura se configura como un modelo de gestión que fomenta la integración efectiva del estudiante en entornos profesionales reales, estableciendo una colaboración directa y fluida entre la empresa y la universidad. Este enfoque permite que los estudiantes apliquen los conocimientos teóricos adquiridos en el máster en contextos laborales concretos, facilitando su desarrollo profesional y personal. La coordinación entre ambas instituciones asegura que las experiencias formativas respondan a las necesidades del sector, promoviendo una formación práctica y actualizada. Asimismo, este modelo de gestión impulsa un seguimiento y evaluación conjunta de las competencias y habilidades desarrolladas durante las prácticas curriculares. La comunicación constante entre tutores académicos y profesionales garantiza una valoración integral del proceso de aprendizaje, permitiendo realizar ajustes y mejoras continuas. De este modo, se fortalece el vínculo entre la universidad y la empresa, favoreciendo la inserción laboral de los estudiantes y contribuyendo al desarrollo de perfiles profesionales adaptados a las demandas del mercado.
Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)	AF03, MD02, MD04, MD05
Sistemas de evaluación	SE02, SE07, SE08
Observaciones, docencia por áreas y universidades.	UMA (3 créditos): Dibujo, Pintura, Escultura US (3 créditos): Dibujo, Pintura, Escultura

Procedimientos de coordinación docente horizontal y vertical del plan de estudios

Funciones y procedimientos a aplicar por los órganos de coordinación docente del título

La coordinación docente del título recaerá sobre los siguientes órganos:

- Consejo de Gobierno de las dos universidades socias.
- Vicerrectorado que tenga atribuidas las competencias en estudios de posgrado de ambas universidades.
- Comisión de Estudios de Postgrado de las universidades.
- Juntas de Centros de las dos Facultades de Bellas Artes.
- Departamentos con asignaturas adscritas.
- Comisión Académica y de Calidad del Centro Coordinador.
- Comisión Académica y de Calidad del Máster.
- Coordinadores del Máster.
- Coordinadores de las asignaturas.

Las funciones de los/las coordinadores/as del Máster(*)

- a) Presidir la Comisión de Ordenación Académica y de Calidad del Máster.
- b) Actuar en representación de la Comisión Académica.
- c) Informar a los Departamentos de la participación en el Máster Universitario del profesorado de los distintos ámbitos de conocimiento que conforman el Departamento y presentar al Centro la planificación docente anual del Máster Universitario.
- d) Coordinar el desarrollo y el seguimiento del plan de estudios.

- e) Proponer a los órganos competentes, dentro de los plazos que ésta establezca, las modificaciones en la oferta docente, estructura o profesorado aprobadas por la Comisión Académica del Máster Universitario.
- f) Informar al Consejo Asesor de Enseñanzas de Posgrado de todos aquellos temas generales o específicos para los que sea convocado o se requieran sus informes.
- g) Difundir entre el profesorado del Máster Universitario cualquier información relativa a la gestión académica.
- h) Aquellas otras funciones que le asignen los órganos competentes.

(*)Teniendo en cuenta que muchas de las funciones de los coordinadores del máster coinciden en la regulación que establece la Universidad de Málaga y la de la [Universidad de Sevilla](#), se acuerda seguir las de la Universidad de Málaga al ser la Universidad coordinadora en todo aquello que no contradiga la normativa propia de la Universidad de Sevilla.

Programaciones docentes

La concreción de las enseñanzas descritas en el Plan de Estudios se realiza a través de las programaciones de las asignaturas que lo componen. Esta responsabilidad recae sobre los Departamentos y el Centro, que de forma coordinada deberán elaborarlos, y sobre el Vicerrectorado que tenga atribuidas las competencias en estudios de posgrado de ambas universidades, que deberá supervisarlas. Para ello, los departamentos nombrarán un coordinador para cada una de las asignaturas que se imparten. Estos coordinadores se encargarán de realizar la propuesta de la programación docente de su asignatura, de acuerdo con el resto de los profesores que la imparten, que deberá incluir, al menos:

- El temario
- La metodología pedagógica
- El sistema de evaluación del rendimiento académico de los alumnos, fijando el tipo de pruebas, su número, los criterios para su corrección y los componentes que se tendrán en cuenta para la calificación final del alumno.

Esta propuesta deberá ser aprobada por los Consejos de Departamentos, verificada por la Comisión Académica y Calidad del Centro y, visto su informe, aprobada por la Junta de Centro. La Junta de Centro aprobará también el programa académico del título, que además de las programaciones docentes contendrá la siguiente información:

- Los profesores que impartirán docencia y los encargados de su evaluación, que salvo excepciones deberá coincidir.
- La distribución de cursos y grupos entre los profesores.
- La asignación horaria.
- Las actividades académicas complementarias.

Todo este proceso finalizará con la inclusión de estos datos en la aplicación informática PROA de la Universidad de Málaga, en la forma y plazos establecidos por el Rectorado de esta Universidad. El proceso finaliza con la supervisión por parte del Vicerrectorado que tenga atribuidas las competencias en estudios de posgrado de ambas universidades. Así mismo, en la Universidad de Sevilla contamos con la aplicación "Gestión de programas y proyectos docentes" en la que deberán incluirse los datos relativos a todas las guías de las asignaturas. El acceso a la misma es a través de la Secretaría Virtual SEVIUS, <https://sevius4.us.es>. Los perfiles de acceso a la misma son: Secretario del Departamento, Coordinador de la asignatura, Docente de un grupo de actividad principal y Personal de Centro. Enlace a la [Guía Funcionamiento P&P.pdf](#)

Revisión de la oferta educativa

Esta responsabilidad recae sobre la Comisión Académica del Máster que será la encargada de ir revisando la oferta anualmente, con la participación de la Comisión Académica y Calidad del Centro. Esta última se encargará de la recogida y análisis de la información relativa al programa formativo, esto es, los resultados de los diversos indicadores dentro de la evaluación anual y lo incluirá en su Informe anual de seguimiento del sistema de garantía de calidad.

La Comisión Académica y de Calidad elaborará una propuesta a la Junta de Centro, que revisará la oferta formativa del Centro, decidiendo su adecuación, si fuese necesario. Si dicha oferta no satisficiera los requisitos planteados y no fuese posible su adecuación por ninguna otra vía, se tendrá que plantear la Suspensión del Título o el desarrollo de un nuevo Plan de Estudios, aunque se considerará como prioritaria la opción de solventar los problemas diagnosticados.

Procedimientos de coordinación docente horizontal

El título contará con mecanismos de coordinación docente que permitan tanto una adecuada asignación de carga de trabajo del estudiante como una adecuada planificación temporal, asegurando la adquisición de los resultados de aprendizaje. Las labores de coordinación llevadas a cabo por la Comisión Académica del Máster, que se reunirá periódicamente, permitirán distribuir racionalmente la carga de trabajo en ambos semestres. Esto redundará en un mejor aprovechamiento del estudiante.

La coordinación vertical (entre módulos) se realizará fundamentalmente por medio de los coordinadores del Máster, así como por la Comisión Académica del Máster en reuniones periódicas específicas.

Se realizan reuniones de profesores articuladas por las distintas áreas de conocimiento que forman parte de los departamentos que tienen adscritas asignaturas de los planes de estudio que se cursan en las Facultades de Bellas Artes de Málaga y de la de Sevilla.

En estas Reuniones de Área se tratan asuntos pertinentes a la organización de los diversos contenidos de las asignaturas, el reparto de la docencia del curso siguiente, y otros. Las decisiones se toman generalmente por consenso entre los distintos profesores que conforman cada área.

La coordinación horizontal, entre asignaturas y materias, se llevará a cabo mediante reuniones de los coordinadores de cada una de las asignaturas del Máster, nombradas al efecto por los Consejos de Departamento que coordinarán internamente al profesorado de su asignatura, así como externamente, la coherencia entre asignaturas.

También se coordinará las actividades de tutela del Trabajo Fin de Máster entre todos los profesores implicados y los coordinadores del Máster.

De acuerdo a todo lo expuesto anteriormente, la coordinación docente se organizará a seis niveles distintos:

- Coordinación del Máster: La coordinación de este título de máster recaerá en dos profesores, uno/a por la Facultad de Bellas Artes de Málaga y otro/a por la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.
- Coordinación de asignaturas: las asignaturas con más de un profesor tendrán un responsable que se encargará de la coordinación de contenidos de la asignatura y de no entrar en colisión contenidos impartidos en otras asignaturas.
- Reuniones con los profesores: Se establecerá un mínimo de dos reuniones por curso académico.
- Reuniones con los alumnos: los coordinadores mantendrán reuniones frecuentes con grupos de alumnos con el objetivo de detectar problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje o cualquier otro tipo de incidencia que afecte o pueda afectar el óptimo desempeño de alumnos y profesores.
- Utilización del Campus Virtual

Tal y como aparece definido en la página de presentación del campusvirtual.uma.es es un lugar de encuentro de la comunidad universitaria de la UMA donde alumnado, profesorado y personal de administración y servicios pueden relacionarse sin que sean coincidentes en el espacio y en el tiempo. Las actividades se organizan en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje desarrollado a partir de Moodle, por el Servicio de Enseñanza Virtual de la Universidad de Málaga.

La actividad básica del Campus Virtual es el alojamiento de asignaturas de los planes de estudio de las distintas titulaciones que componen la oferta formativa de la UMA. Se requiere un acceso identificado. Tras la identificación, un profesor encontrará la relación de las asignaturas que oficialmente imparte y que estén alojadas en el campus; en cada asignatura dispondrá automáticamente de una lista e información de todos sus alumnos. Por otra parte, cuando un alumno accede, encontrará todas las asignaturas en las que esté oficialmente matriculado. Este máster tendrá alojados sus contenidos en este campus virtual.

La Universidad de Sevilla cuenta con la plataforma BlackBoard, también llamada plataforma de Enseñanza Virtual (Ev). Es la plataforma principal donde los profesores suben el material necesario para cada asignatura, desde los PowerPoint hasta las lecturas voluntarias, y donde se crean también las actividades y exámenes para el alumnado. Es un lugar de encuentro de la comunidad universitaria de la US donde alumnado y profesorado pueden relacionarse sin que sean coincidentes en el espacio y en el tiempo.

La actividad básica de Enseñanza Virtual es el alojamiento de asignaturas de los planes de estudio de las distintas titulaciones que componen la oferta formativa de la US. El enlace para acceder es <https://ev.us.es/> introduciendo el usuario (UVUS) y contraseña universitaria. Se requiere un acceso identificado. Tras la identificación un profesor encontrará la relación de las asignaturas que oficialmente imparte y que estén alojadas en el campus. En cada asignatura dispondrá automáticamente de una lista e información de todos sus alumnos. Por otra parte, cuando un alumno accede, encontrará todas las asignaturas en las que esté oficialmente matriculado. Este máster tendrá alojados sus contenidos en esta plataforma de Enseñanza Virtual.

4.2. Actividades y metodologías docentes

Código	Actividad formativa
AF01	Clases expositivas/participativas. Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: ponderación mínima 10% - ponderación máxima 100% de las horas (1 ECTS son 10 horas de docencia del profesor = 40% del tiempo total). Porcentaje de presencialidad (también síncrona) en la actividad: hasta el 100%.
AF02	Prácticas. Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: ponderación mínima 0% - ponderación máxima 90% de las horas (1 ECTS son 10 horas de docencia del profesor=40% del tiempo total). Porcentaje de presencialidad (también síncrona) en la actividad: hasta el 40%. El aprendizaje podrá ser mediante resolución de problemas o realización de proyectos, tanto de forma individual como cooperativa, con un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula según el cual los estudiantes aprenden unos de otros, así como de su profesor y del entorno. Estas actividades implican trabajo dentro y fuera del aula.
AF03	Estudio y trabajo autónomo del estudiante Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: ponderación mínima 10% - ponderación máxima 60% de las horas (1 ECTS son 15 horas de trabajo autónomo). El estudio y trabajo autónomo es una modalidad de aprendizaje en la cual el estudiante se responsabiliza de la organización de su trabajo y de la adquisición de las diferentes competencias según su propio ritmo. Implica por parte de quien aprende asumir la responsabilidad y el control del proceso personal de aprendizaje, y las decisiones sobre la planificación, realización y evaluación de la experiencia de aprendizaje.

Código	Metodología
MD01	Método expositivo El profesor utilizará fundamentalmente como estrategia didáctica la exposición oral de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, con apoyo en distintas tecnologías de la información para conseguir los objetivos más comunes que pueden orientar el desarrollo de una clase teórica. Destacan los siguientes métodos: a) exponer los contenidos básicos relacionados con el tema objeto de estudio (narraciones, historias de casos, resúmenes de investigación, síntesis de resultados, etc.) b) explicar la relación entre los fenómenos para facilitar su comprensión y aplicación (generación de hipótesis, pasos en una explicación, comparación y evaluación de teorías, resolución de problemas, etc.). c) efectuar demostraciones de hipótesis y teoremas, (discusión de tesis, demostración de casos, etc.). d) presentación de experiencias en las que se hace la ilustración de una aplicación práctica de los contenidos (experimentos, presentación de evidencias, aportación de ejemplos y experiencias, etc.) e) exposición y estudio de fuentes bibliográficas.
MD02	Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma individual. Las prácticas constituyen una actividad formativa en la que se desarrollan actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio. Esta denominación engloba a diversos tipos de organización, como pueden ser las prácticas de laboratorio, prácticas de campo, clases de problemas, prácticas de informática, etc., puesto que, aunque presentan en algunos casos matices importantes, todas ellas tienen como característica común que su finalidad es mostrar a los estudiantes modelos o metodologías de actuación.
MD03	Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma cooperativa. El aprendizaje cooperativo es un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula según el cual los estudiantes aprenden unos de otros, así como de su profesor y del entorno. El éxito de cada estudiante depende de que el conjunto de sus compañeros alcance las metas fijadas. Los incentivos no son individuales sino grupales y la consecución de las metas del grupo requiere el desarrollo y despliegue de competencias relacionales que son clave en el desempeño profesional. La concreción de estos principios tiene distintas variantes. Entre ellas podríamos poner, a modo de ejemplos, dos de las más conocidas técnicas para el trabajo cooperativo en grupo pequeño: - Puzzles o rompecabezas. La estrategia consiste en formar grupos pequeños de cinco o seis miembros. Cada estudiante preparará un aspecto y se reunirá con otros responsables del mismo aspecto de otros grupos. Juntos elaboran ese aspecto y luego, cada uno, lo aporta a su grupo original. - Student Team Learning-STAD. El profesor proporciona información a los estudiantes con regularidad. Cada estudiante prepara y estudia esos materiales ayudándose de y ayudando a sus compañeros. Cada poco tiempo se les realiza una evaluación individual, pero solo tendrán refuerzo si todos los miembros de su grupo han alcanzado un determinado nivel de competencia. Este formato puede ser especialmente interesante para fomentar el trabajo en grupo. Estas actividades implican trabajo dentro y fuera del aula.
MD04	Realización de proyectos o trabajos de forma individual. Se trata de una actividad formativa en la que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

MD05	Realización de proyectos o trabajos de forma cooperativa. Se trata de una actividad formativa en la que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos. Puede implementarse en grupos con un número reducido de estudiantes en el que cada uno de ellos se haga cargo de un proyecto o en grupos con un mayor número de estudiantes que quede dividido en pequeños equipos, cada uno de los cuales se responsabilice de un proyecto. Este formato puede ser especialmente interesante para fomentar el trabajo en grupo de los estudiantes.
-------------	---

4.3. Sistemas de evaluación

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

Resumen de Pruebas de evaluación continua

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

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

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

Código	Sistema de evaluación
SE01	Presentación oral
SE02	Presentación de proyectos o trabajos
SE03	Prueba oral de carácter teórico
SE04	Prueba oral basada en práctica
SE05	Prueba escrita de carácter teórico
SE06	Prueba escrita basada en práctica
SE07	Actividad de trabajo experimental y/o práctico
SE08	Informe de trabajo experimental y/o práctico

5. Personal académico y de apoyo a la docencia

La asignación de Créditos ECTS que tendrá cada docente en cada asignatura que imparta, será como mínimo de 1,5 Créditos ECTS, siendo la asignación máxima la carga máxima de créditos que se imparta en cada asignatura asignada al área a la que pertenezca dicho docente.

Esta asignación se realizará anualmente atendiendo a lo previsto en las normativas sobre dedicación académica del profesorado y los reglamentos para la elaboración de los planes de organización docente vigentes en cada Universidad.

Asimismo, la comisión académica del máster revisará los perfiles para cada curso académico. En el caso de que algunos de los profesores o profesoras no pudieran impartir en ese curso la docencia, la comisión académica del máster designará, a propuesta del área de conocimiento correspondiente, el profesor o profesora que impartirá la docencia en función del perfil requerido para cada asignatura, tal como se especifica en este apartado de la memoria.

En la **Tabla 5.3**, relativa al profesorado asignado al título por área de conocimiento se detalla el número de docentes de cada área de conocimiento por Universidad (US o UMA) y el número de créditos que está previsto que imparta cada área en el título, con excepción de los correspondientes al Trabajo Fin de Máster (TFM).

5.1. Descripción de los perfiles de profesorado y otros recursos humanos

Se presenta información agregada del profesorado disponible para impartir el título: Tabla 5.3.

- Número total de profesorado: **57**
- Número total de créditos ECTS que impartirán: **84** (18 obligatorios +24 optativos especialidad Diseño +24 optativos especialidad Arte y Nuevas Tecnologías +6 Prácticas Externas +12 TFM)
- Número total de profesorado acreditado: **55**
- Número total de sexenios de investigación vivo o equivalente: **53**
- Número total de profesorado con quinquenio de docencia vivo o equivalente:

Profesorado de la Universidad de Málaga asignado al título.

La Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga es un centro creado hace trece años, es decir, considerablemente joven que, en lo relativo a profesorado, viene trabajando intensamente desde entonces para conseguir la estabilidad de su plantilla.

Para impartir este Máster, contamos con un equipo docente compuesto por 38 profesores, dos de los cuales pertenecen al Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y otros tres al de Historia del Arte de la Universidad de Málaga. El resto pertenecen al Departamento de Arte y Arquitectura de la misma universidad. El 100% de los profesores que integran este equipo docente son doctores. De la totalidad del profesorado, 5 son Catedráticos de Universidad (13,2%), 12 son Titulares de Universidad (31,6%), 8 son Contratados Doctores LOU (21,1%), 4 son Profesores Permanentes Laborales (10,5%), 4 Ayudantes Doctores (10,5%) y 5 Asociados (13,2%). El 65,8% del profesorado tiene, por lo tanto, vinculación permanente.

En cuanto a experiencia docente, el 40,6% de los profesores lleva entre 10 y 15 años impartiendo clase en la universidad y el 46,8% lleva más de 15 años desempeñando este trabajo. El 76% de los profesores ha participado en proyectos de investigación en áreas de conocimiento afines al presente Máster. Entre ellos han dirigido 42 tesis doctorales. Todos han trabajado o trabajan actualmente como profesionales del arte: como diseñadores, artistas o en diversas actividades relacionadas con las empresas culturales.

Profesorado de la Universidad de Sevilla asignado al título

La Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla, es un centro que tiene su origen histórico en la primera academia fundada en 1660 por Murillo Valdés leal y Herrera el Joven. A partir de ese germen la docencia académica de la Bellas Artes se instauró en la ciudad y fue derivando a lo largo de los años para desembocar en el modelo al actual universitario con la reconversión de las Escuelas Superiores de Bellas Artes a Facultades en el año 1975. Por tanto, es un centro que cuenta con 50 años de trayectoria universitaria correspondiente al marco europeo de estudios superiores. En la actualidad ofrece cuatro títulos el grado en *Bellas Artes*, un grado en *Conservación y Restauración de Bienes Culturales*, un *Máster en Arte Idea y Producción* y otro *Máster Universitario de Conservación de Bienes Culturales*. Igualmente, se imparte un Programa de Doctorado común titulado *Arte y Patrimonio*. Inserto en el grado de *Bellas Artes*, se instauró hace dos cursos una Mención en *Diseño y Nuevas Tecnologías*, lo que sienta las bases para que el alumnado egresado pueda culminar su formación académica con el nuevo Máster en Arte Diseño y Nuevas Tecnologías.

Para impartir este Máster, la Universidad de Sevilla cuenta un equipo docente compuesto por 19 profesores especializados, cinco pertenecen al Departamento de Dibujo, siete al Departamento de Escultura e Historia de las Artes Plásticas, de los cuales 4 al área de Escultura y 3 a la de Historia, tres al Departamento de Pintura, uno al Departamento de Economía Aplicada, uno al Departamento de Estética e Historia de la Filosofía, uno del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y uno al Departamento de Arquitectura y Tecnología de Computadores. El 100% de los profesores que integran este equipo docente son doctores. De la totalidad del profesorado, 1 es Catedrática de Universidad (5,26%), 9 son Titulares de Universidad (47,36%), 1 es Contratado Doctor LOU (5,26%), 1 es Profesor Permanente Laboral (5,26%), 3 Ayudantes Doctores (15,78%) y 4 PSI doctores (21,05%), todos con líneas de investigación especializadas en nuevas tecnologías. El 63,15% del profesorado tiene, por lo tanto, vinculación permanente.

En cuanto a experiencia docente, 10 profesores (52,63%) lleva más de 20 años impartiendo clase en la universidad, 4 profesores (21,05%) lleva entre 10 y 15 años y 5 profesores (26,31%) lleva menos de 10 años desempeñando este trabajo, si bien todos con un perfil especializado en nuevas tecnologías. El 100% de los profesores ha participado en proyectos de investigación en áreas de conocimiento afines al presente Máster y han dirigido tesis doctorales en áreas afines a las materias que se imparten en el máster. Todos han trabajado o trabajan actualmente como profesionales del arte: como diseñadores, artistas o en diversas actividades relacionadas con las empresas culturales y las nuevas tecnologías.

Tabla 5.1. Resumen del profesorado asignado al título

Profesorado de la UMA asignado al título

Categoría	Número	ECTS	Doctores/as	Acreditados/as	Sexenios	Quinquenios
CU	5	9	5	5	15	
TU	13 (2 CU*)	28,8	12	12	27	
PCDL	8 (5 TU*)	19,2	8	8	8	
PPL	4 (3 TU*)	9,6	4	4	0	
PAyL	4	8,4	4	4	0	
AsL	5	9	5	4	0	
Total	39	84	39	39	50	

Profesorado de la US asignado al título

Categoría	Número	ECTS	Doctores/as	Acreditados/as	Sexenios	Quinquenios
CU	1	1,6	1	1	1 (con 3)	4
TU	9	16,8	9	9 (1 CU)	4 (con 1) 2 (con 2)	23
PCDL	1	2,4	1	1	1 (con 2)	3
PPL	1		1	1	0	
PAyL	3	14,4	3	3	0	
PSI Doctor	4		4	4 (2 AD)	0	
Total	19	35,2	19	17	13	30

*Acreditados a la figura de profesorado que se indica entre paréntesis

Tabla 5.2. Detalle del profesorado de la UMA asignado al título por área de conocimiento.

Área de conocimiento:	Dibujo (Dpto. Arte y Arquitectura - Universidad de Málaga)
Número profesorado	13
Número doctores/as	13
Categorías	<i>Catedrático de Universidad: 1 Titular de Universidad: 2 Profesor Contratado Doctor LOU: 5 Profesor Permanente Laboral / Prof. CTD: 2 Profesor Asociado: 1 Profesor Ayudante Doctor: 2</i>
Número Profesorado acreditado	13
Materias / asignaturas	<i>Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales / Redes sociales e ilustración digital. (3 ECTS). Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales / Diseño para la transformación social. (1,5 ECTS) Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación / Animación gráfica. (1,5 ECTS) Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación / Lenguajes y recursos visuales. (3 ECTS) Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación / Recursos digitales: interacción y gamificación. (1,5 ECTS) Desarrollo profesional y transferencia / Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento. (3 ECTS) Desarrollo profesional y transferencia / Proyectos de diseño. (3 ECTS)</i>
ECTS impartidos (previstos)	16,5
ECTS disponibles (potenciales)	294

Área de conocimiento:	Pintura (Dpto. Arte y Arquitectura - Universidad de Málaga)
Número profesorado	10
Número doctores/as	10
Categorías	<i>Catedrático de Universidad: 2 Titular de Universidad: 3 Profesor Contratado Doctor LOU: 2 Profesor Permanente Laboral / Prof. CTD: 2 Profesor Asociado: 1</i>
Número Profesorado acreditado	10
Materias / asignaturas	<i>Metodologías de investigación / Metodologías de investigación y creación. (1,5 ECTS) Diseño para la transformación social / Diseño para la transformación social. (1,5 ECTS) Metodologías de investigación / Metodologías disruptivas e innovativas. (Pintura 1,5 ECTS)</i>
ECTS impartidos (previstos)	4,5
ECTS disponibles (potenciales)	240

Área de conocimiento:	Escultura (Dpto. Arte y Arquitectura - Universidad de Málaga)
Número profesorado	12
Número doctores/as	12
Categorías	<i>Catedrático de Universidad: 1 Titular de Universidad: 4 Profesor Contratado Doctor LOU: 2 Profesor Permanente Asociado: 3 Profesor Ayudante Doctor: 2</i>
Número Profesorado acreditado	12
Materias / asignaturas	<i>Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación / Digitalización, prototipado y fabricación. (3 ECTS) Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación / Animación gráfica. (1,5 ECTS)</i>

	<i>Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación / Recursos digitales: interacción y gamificación. (1,5 ECTS)</i> <i>Prácticas externas / Prácticas externas. (3 ECTS)</i>
ECTS impartidos (previstos)	9
ECTS disponibles (potenciales)	234

Área de conocimiento:	Historia del Arte (Dpto. Arte y Arquitectura - Universidad de Málaga)
Número profesorado	3
Número doctores/as	3
Categorías	<i>Titular de Universidad: 3</i>
Número Profesorado acreditado	3
Materias / asignaturas	<i>Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales / Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías (1,5 ECTS)</i>
ECTS impartidos (previstos)	1,5
ECTS disponibles (potenciales)	72

Área de conocimiento:	Comunicación Audiovisual y Publicidad (Dpto. Arte y Arquitectura - Universidad de Málaga)
Número profesorado	2
Número doctores/as	2
Categorías	<i>Catedrática de Universidad: 1</i> <i>Titular de Universidad: 1</i>
Número Profesorado acreditado	2
Materias / asignaturas	<i>Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales / Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes. (1,5 ECTS)</i>
ECTS impartidos (previstos)	1,5
ECTS disponibles (potenciales)	42

Área de conocimiento:	Profesorado externo invitado
Número profesorado	5
Número doctores/as	5
Categorías	<i>Profesorado especialista en el ámbito del Diseño</i>
Número Profesorado acreditado	--
Materias / asignaturas	<i>Diseño, Nuevas Tecnologías y Experimentación / Lenguajes y recursos visuales. (3 ECTS)</i> <i>Metodologías de investigación / Metodologías disruptivas e innovativas. (1,5 ECTS)</i> <i>Desarrollo profesional y transferencia / Proyectos de diseño. (3 ECTS)</i>
ECTS impartidos (previstos)	7,5
ECTS disponibles (potenciales)	7,5

Tabla 5.2. Detalle del profesorado de la US asignado al título por área de conocimiento

Área de conocimiento:	105 Comunicación Audiovisual y Publicidad (Dpto. Comunicación Audiovisual y Publicidad - IOG5 - Universidad de Sevilla)
Número profesorado	1
Número doctores/as	1
Categorías	<i>Profesor Ayudante Doctor: 1</i>
Número Profesorado acreditado	
Materias / asignaturas	<i>Creación audiovisual experimental</i>
ECTS impartidos (previstos)	1,5
ECTS disponibles (potenciales)	

Área de conocimiento:	185 Dibujo (Dpto. Dibujo - I020 - Universidad de Sevilla)
Número profesorado	5
Número doctores/as	5
Categorías	<i>Titular de Universidad: 3 Profesor Permanente Laboral: 1 Profesor Ayudante Doctor: 1</i>
Número Profesorado acreditado	
Materias / asignaturas	<i>Extensiones del pensamiento gráfico Creación audiovisual experimental Proyectos creativos: difusión y transferencia Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA</i>
ECTS impartidos (previstos)	9
ECTS disponibles (potenciales)	

Área de conocimiento:	225 Economía Aplicada (Dpto. Economía Aplicada III - I0B3 - Universidad de Sevilla)
Número profesorado	1
Número doctores/as	1
Categorías	<i>Titular de Universidad: 1</i>
Número Profesorado acreditado	
Materias / asignaturas	<i>Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento</i>
ECTS impartidos (previstos)	1,5
ECTS disponibles (potenciales)	

Área de conocimiento:	260 Escultura (Dpto. Escultura e Historia de las Artes Plásticas - I030 - Universidad de Sevilla)
Número profesorado	4
Número doctores/as	4
Categorías	<i>Titular de Universidad: 3 PSI Doctor: 1</i>
Número Profesorado acreditado	
Materias / asignaturas	<i>Digitalización, prototipado y fabricación Desarrollo 3D: investigación, innovación y aplicación experimental</i>
ECTS impartidos (previstos)	9
ECTS disponibles (potenciales)	

Área de conocimiento:	270 Estética y Teoría de las Artes (Dpto. Estética e Historia de la Filosofía - I0A8 - Universidad de Sevilla)
Número profesorado	1
Número doctores/as	1
Categorías	<i>Titular de Universidad (Acreditado a Catedrático): 1</i>
Número Profesorado acreditado	
Materias / asignaturas	<i>Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento</i>
ECTS impartidos (previstos)	3
ECTS disponibles (potenciales)	

Área de conocimiento:	35 Arquitectura y Tecnología de Computadores (Dpto. Arquitectura y Tecnología de Computadores - IOC6 - Universidad de Sevilla)
Número profesorado	1
Número doctores/as	1
Categorías	<i>Profesor Contratado Doctor LOU: 1</i>
Número Profesorado acreditado	
Materias / asignaturas	<i>Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA</i>
ECTS impartidos (previstos)	1,5
ECTS disponibles (potenciales)	

Área de conocimiento:	465 Historia del Arte (Dpto. Escultura e Historia de las Artes Plásticas - I030 - Universidad de Sevilla)
Número profesorado	3
Número doctores/as	3
Categorías	<i>Titular de Universidad: 1 PSI Doctor: 2</i>
Número Profesorado acreditado	
Materias / asignaturas	<i>Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes Metodologías de investigación y creación</i>
ECTS impartidos (previstos)	3
ECTS disponibles (potenciales)	

Área de conocimiento:	690 Pintura (Dpto. Pintura - I071 - Universidad de Sevilla)
Número profesorado	3
Número doctores/as	3
Categorías	<i>Catedrático de Universidad: 1 Profesor Ayudante Doctor: 1 PSI Doctor: 1</i>
Número Profesorado acreditado	
Materias / asignaturas	<i>Redes sociales e Ilustración digital Narración visual: experimentación y nuevos medios Ilustración y videojuegos: del concept al splash art</i>
ECTS impartidos (previstos)	9
ECTS disponibles (potenciales)	

***Nota:** Los ECTS correspondientes a la tutorización de Trabajo Fin de Máster (TFM) y Prácticas externas no están incluidos se repartirá al 50% entre ambas Universidades

El profesorado disponible para la impartición del Máster asegura la consecución de los objetivos generales y las competencias previstas en la propuesta del Título. Se considera que el personal académico implicado en el Título es, por tanto, suficiente y su grado de dedicación, su cualificación y experiencia adecuados para llevar a cabo el plan de estudios propuesto.

Además del personal propio de la Universidad de Sevilla y de la Universidad Málaga, está previsto contar cada año con la presencia de cinco profesores y/o profesionales invitados del campo del Diseño, del arte y las nuevas tecnologías, cuidadosamente elegidos de entre el profesorado de otras universidades y del mundo profesional, con el objetivo tanto de aportar conocimientos específicos a los estudiantes como el de renovar las visiones de la práctica profesional del diseño y las nuevas tecnologías más allá de los planteamientos propios de ambas facultades de Bellas Artes, proporcionando a los alumnos, por lo tanto, una mayor amplitud de miras y nuevas perspectivas.

Tabla 5.3. Personal disponible para impartir el título

Denominación del título:		MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (MUDANT)													
Universidad/es (si es título conjunto):		UNIVERSIDAD DE MÁLAGA / UNIVERSIDAD DE SEVILLA													
Universidad ⁽¹⁾	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza ⁽²⁾	Área de Conocimiento del Profesorado ⁽³⁾	Nivel de idioma ⁽⁴⁾	Categoría ⁽⁵⁾	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente ⁽⁶⁾ (años)	Experiencia investigadora ⁽⁷⁾ (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) ⁽⁸⁾	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s ⁽⁹⁾	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA / US	UMA: UMA-HA-02	1.1.1. Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías	3: UMA: 1,5 US: 1,5	Presencial (*)	UMA: Historia del Arte		UMA: CU	UMA: S	UMA: 30	UMA: 5	UMA: 30	UMA: TC	UMA: 1	UMA: -Máster en Desarrollos artísticos de la cultura artística. Graduado/a en Historia del Arte.	UMA: 8
	UMA-DIB-12				Dibujo		AyL	S	15	0	25	TC	1	-Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA).	12
	US: US-ETA-01				US: Estética y teoría de las artes		US: TU	US: S	US: 31	US: 2	US: 20	US: TP		US: Grado en Bellas Artes Máster U. en Arte: Idea y Producción Máster U. en Artes del Espectáculo Vivo Máster U. en Filosofía y Cultura Moderna	



Universidad ⁽¹⁾	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza ⁽²⁾	Área de Conocimiento del Profesorado ⁽³⁾	Nivel de idioma ⁽⁴⁾	Categoría ⁽⁵⁾	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente ⁽⁶⁾ (años)	Experiencia investigadora ⁽⁷⁾ (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) ⁽⁸⁾	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s ⁽⁹⁾	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA / US	UMA: UMA-DIB-09	1.1.2. Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes	3 UMA: 1,5 US: 1,5	Presencial	UMA: Dibujo		UMA: TU	UMA: S	UMA: 15	UMA: 2	UMA: 25	UMA: TC	UMA: 1	UMA: - Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	UMA: 15
	UMA-CAP-01				Comun. Audiovisual y Pub.									-Graduado/a en Comunic. Audiovisual. Master en Creación Audiovisual y artes escénicas. - Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA).	12
	US: US-HAP-01 US-HAP-02				US: Historia de las Artes Plásticas		US: PSI PSI	US: S S	US: 7 7	US:	US:	US:	US:	US: - Graduado/a en Bellas - Grado en Conservación y Restauración	US:



Universidad ⁽¹⁾	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza ⁽²⁾	Área de Conocimiento del Profesorado ⁽³⁾	Nivel de idioma ⁽⁴⁾	Categoría ⁽⁵⁾	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente ⁽⁶⁾ (años)	Experiencia investigadora ⁽⁷⁾ (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) ⁽⁸⁾	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s ⁽⁹⁾	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA / US	UMA: UMA-ESC-01	1.2.1. Digitalización, prototipado y fabricación	3 UMA: 3 US: 3	Presencial	UMA: Escultura		UMA: AsL	UMA: S	UMA: 18	UMA: 0	UMA: 20	UMA: TP	UMA: 1	UMA: - Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA).	UMA: 12
	US: US-ESC-01 US-ESC-02				US: Escultura			US: S S	US: 1 21	US: 1	US:	US: TP	US:	US: - Máster en Arte, Idea y Producción - Graduado/a en Bellas Artes.	
UMA / US	UMA: UMA-DIB-08	1.2.2. Redes sociales e ilustración digital	3 UMA: 3 US: 3	Hibrida	UMA: Dibujo		UMA: TU	UMA: S	UMA: 18/2	UMA: 2	UMA: 25	UMA: TC	UMA: 1	UMA: - Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA).	UMA: 10
	UMA-PIN-05				Pintura			S	15/2	3	25	TC	1	Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	10
	US: US-PIN-01 US-PIN-02				US: Pintura			US: S S	US: 15 4	US:	US: 4	US: TC TP	US:	US: Grado en Bellas Artes. Grado en Bellas Artes (Mención en Nuevas Tecnologías)	US: 37 6 Docencia +6 Tutorías



Universidad ⁽¹⁾	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza ⁽²⁾	Área de Conocimiento del Profesorado ⁽³⁾	Nivel de idioma ⁽⁴⁾	Categoría ⁽⁵⁾	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente ⁽⁶⁾ (años)	Experiencia investigadora ⁽⁷⁾ (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) ⁽⁸⁾	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s ⁽⁹⁾	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA / US	UMA: UMA-ESC-04 UMA-DIB-10 UMA-PIN-04	2.1.1. Metodologías de investigación y creación	3 UMA: 1,5 US: 1,5	Hibrida	UMA: Escultura Dibujo Pintura		UMA: TU PCDL CU	UMA: S S S	UMA: 25 20 25	UMA: 3 0 3	UMA: 25 25 25	UMA: TC TC TC	UMA: 1 1 1	UMA: - Graduado/a en Bellas Artes. - Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). - Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	UMA: 3 15 8
	US: US- HAP-03				US: Historia de las Artes Plásticas		US: TU	US: S	US: 17	US:	US:	US: TP	US:	US: Grado en Conservación. Máster en Arte, idea y producción. Máster en Conservación	US:



Universidad ⁽¹⁾	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza ⁽²⁾	Área de Conocimiento del Profesorado ⁽³⁾	Nivel de idioma ⁽⁴⁾	Categoría ⁽⁵⁾	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente ⁽⁶⁾ (años)	Experiencia investigadora ⁽⁷⁾ (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) ⁽⁸⁾	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s ⁽⁹⁾	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA / US	UMA: UMA-DIB-05 UMA-PIN-06	2.2.1. Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento	3	Híbrida	UMA: Dibujo Pintura		UMA: PPL TU	UMA: S S	UMA: 10 25	UMA: 0 1	UMA: 30 30	UMA: TC TC	UMA: 1 1	UMA: - Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	UMA: 15 12
	US: US-EA-01				US: Economía Aplicada		US: TU	US: S	US: 26	US: 0	US:	US: TP	US:	US: Grado en Publicidad y Relaciones Públicas. Grado en Economía. Grado en Periodismo.	US:
	US-ETA-01				Estética y teoría de las artes		TU	S	31	2	20	TP		Grado en Bellas Artes Máster U. en Arte: Idea y Producción Máster U. en Artes del Espectáculo Vivo Máster U. en Filosofía y Cultura Moderna	



Universidad ⁽¹⁾	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza ⁽²⁾	Área de Conocimiento del Profesorado ⁽³⁾	Nivel de idioma ⁽⁴⁾	Categoría ⁽⁵⁾	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente ⁽⁶⁾ (años)	Experiencia investigadora ⁽⁷⁾ (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) ⁽⁸⁾	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s ⁽⁹⁾	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA / US	UMA: Todos los profesores del Máster	4.1. Prácticas Externas	6	Presencial	UMA: Coordinador prácticas externas		UMA:	UMA:	UMA:	UMA:	UMA:	UMA:	UMA:	UMA:	UMA:
	US: Todos los profesores del Máster				US: Coordinador prácticas externas		US:	US:	US:	US:	US:	US:	US:	US:	US:
UMA / US	UMA: Todos los profesores del Máster US: Todos los profesores del Máster	3.1. TFM	12	Presencial	UMA: Escultura Dibujo Pintura US: Todos										
UMA	UMA-DIB-06 UMA-PIN-07	1.1.3. Diseño para la transformación social	3	Presencial	Dibujo Pintura		AsL AsL	S S	5 5	0 0	5 5	TP TP	1 1	- Graduado/a en Bellas Artes. - Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). - Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	6 6



Universidad ⁽¹⁾	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza ⁽²⁾	Área de Conocimiento del Profesorado ⁽³⁾	Nivel de idioma ⁽⁴⁾	Categoría ⁽⁵⁾	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente ⁽⁶⁾ (años)	Experiencia investigadora ⁽⁷⁾ (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) ⁽⁸⁾	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s ⁽⁹⁾	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA	UMA-DIB-01 UMA-ESC-03	1.2.3. Recursos digitales: interacción y gamificación	3	Presencial	Dibujo Escultura		TU AsL	S S	25 10	2 0	25 10	TC	1	- Graduado/a en Bellas Artes. - Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). - Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	12
												TP	1		6
UMA	UMA-DIB-04	1.2.4. Lenguajes y recursos visuales	6	Presencial	Dibujo		CU	S	35	5	40	TC	3	- Graduado/a en Bellas Artes. - Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). - Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	8
UMA	UMA-DIB-09 UMA-ESC-10	1.2.5. Animación Gráfica	3	Presencial	Dibujo Escultura		TU PCDL	S S	25 15	2 1	25 15	TC	1	- Graduado/a en Bellas Artes. - Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). - Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	12
												TC			12
UMA	UMA-PIN-01	2.1.2. Metodologías disruptivas e innovativas	3	Presencial	Pintura		PCDL	S	20	1	25	TC	1	- Graduado/a en Bellas Artes. - Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). - Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	15



Universidad ⁽¹⁾	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza ⁽²⁾	Área de Conocimiento del Profesorado ⁽³⁾	Nivel de idioma ⁽⁴⁾	Categoría ⁽⁵⁾	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente ⁽⁶⁾ (años)	Experiencia investigadora ⁽⁷⁾ (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) ⁽⁸⁾	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s ⁽⁹⁾	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA	UMA-DIB-071	2.2.2. Proyectos de diseño	6	Presencial	Dibujo		PPL	S	30	0	30	TC	1	- Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA).	15
US	US-ESC-03 US-ESC-04	Desarrollo investigación, innovación y aplicación experimental	3D: 6	Presencial	Escultura		TU TU	S S	21 17	1		TP TP		Grado en Bellas Artes (Mención en Nuevas Tecnologías)	
US	US-DIB-01 US-DIB-02 US-DIB-03	Extensiones del pensamiento gráfico	3	Presencial	Dibujo	C1 B2	TU PPL AD	S S S	21 12 5-7	1	21 5 3	TP TP TP		GRADO EN BBAA GRADO EN C+R MASTER ARTE: IDEA Y PRODUCCIÓN GRADO EN BBAA MASTER ARTE: IDEA Y PRODUCCIÓN	
US	Dpto. Dibujo: US-DIB-04 US-DIB-03 US-DIB-02	Creación audiovisual experimental	3 Dibujo: 1.5 Comun. Aud.: 1.5	Presencial	Dibujo	C1 B2 C1	TU AD PPL	S S S	25 5 12		25 5 12	TP TP TP		GRADO EN BBAA MÁSTER EN AYP	



Universidad ⁽¹⁾	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza ⁽²⁾	Área de Conocimiento del Profesorado ⁽³⁾	Nivel de idioma ⁽⁴⁾	Categoría ⁽⁵⁾	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente ⁽⁶⁾ (años)	Experiencia investigadora ⁽⁷⁾ (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) ⁽⁸⁾	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s ⁽⁹⁾	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
	Dpto. Comunic. Audiov. y Publi. US-CAP-01				Comunic. Audiov. Y Publicidad		AD	S	8		9	TP		Grado Comunicación Audiovisual. Doble grado PER/CAV, Máster Universitario en Escritura Creativa	
US	Dpto. Dibujo: US-DIB-01 US-DIB-04 US-DIB-03	Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA	3 Dibujo: 1.5 Arq. y tecn. de comput.: 1.5	Presencial	Dibujo	C1 B2	TU TU TU	S S S	21 25 5	1		TP TP TP		GRADO EN BBAA GRADO EN C+R MASTER ARTE: IDEA Y PRODUCCIÓN GRADO EN BBAA MASTER ARTE: IDEA Y PRODUCCIÓN	
	Dpto. Arquitect. y tecn. de comput.: US-ATC-01						CDD	S	20	2	5	TP		Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto	
US	US-PIN-03	Narración visual: experimentación y nuevos medios	3	Pintura	Presencial	C1 Inglés	CU	S	25	3	4	TC		Grado en Bellas Artes. Master en artes del espectáculo vivo	
US	US-PIN-01	Ilustración y videojuegos: del concept al splash art	3	Pintura	Presencial	C1	AD	S	15		4	TC		Grado en Bellas Artes. Grado en Bellas Artes (Mención en Nuevas Tecnologías)	



Universidad ⁽¹⁾	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza ⁽²⁾	Área de Conocimiento del Profesorado ⁽³⁾	Nivel de idioma ⁽⁴⁾	Categoría ⁽⁵⁾	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente ⁽⁶⁾ (años)	Experiencia investigadora ⁽⁷⁾ (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) ⁽⁸⁾	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s ⁽⁹⁾	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
US	US-DIB-05	Proyectos creativos: difusión y transferencia	3	Presencial	Dibujo	C1	TU	S	24	2	30	TP		Grado en Bellas Artes y Máster en Arte Idea y Producción	
	US-DIB-02														
	US-DIB-04														
	US-DIB-03														
	Núm. total profesores diferentes							% de Doctores sobre el total de profesorado diferente del título							
	57							100%							

(1) Universidad de origen a la que pertenece el profesor o profesora

(2) (*)Presencial Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática sincrónica.

(2) Tipo de enseñanza en la que se oferta la asignatura (presencial/híbrida/virtual).

(3) Área de conocimiento del profesorado que imparte la asignatura

(4) Nivel de idioma del profesor o profesora, en caso de que la asignatura se oferte en un idioma diferente al castellano

(5) Categorías académicas (CU, TU, CEU, TEU, Ayudante, asociado, etc.) o Categorías profesionales dentro del Grupo al que pertenezca, personal de administración y servicios (Técnico de laboratorio, Técnico de apoyo a la docencia, etc....)

(6) Experiencia docente en número de años no quinquenios. Cuando el tipo de enseñanza de la asignatura sea "híbrida" o "virtual" se incluirá además el número de años de experiencia docente en esta modalidad (Ejemplo: 20/4)

(7) Experiencia investigadora en número de sexenios

(8) Dedicación al Título: TP-Tiempo parcial; TC-Tiempo completo

(9) Incluir la denominación de todos los títulos en los que esté implicado con docencia

Se podrán añadir tantas filas como sean necesarias para la correcta cumplimentación de las tablas.

Se elaborará una tabla con la misma información en el caso de informar del Personal no disponible y se pretenda incorporar (Tabla. Personal adicional necesario para poder impartir el título)

Otra información del profesorado implicado en el título

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ÁREA DE PINTURA	
Identificador del docente participante	Líneas de investigación
UMA-PIN-01	Procesos creativos, metodologías de proyectos artísticos y producción gráfica
UMA-PIN-02	Naturaleza, Cultura, Arte, Utopía, Arquitectura.
UMA-PIN-03	Pintura contemporánea, sujeto y poética, atención y proceso, transculturalidad oriente/occidente.
UMA-PIN-04	Pablo Picasso. Libro de artista. Grabado. Pintura y pintores
UMA-PIN-05	Complejidad, Proyectos artísticos, Performatividad, Poéticas, Pensamiento artístico.
UMA-PIN-06	El arte como relato; modos de narratividad en la producción artística contemporánea; Lenguajes pictóricos contemporáneos; Arte crítico para el espacio público.
UMA-PIN-07	Pintura de precisión centrada en lo urbano, lo edificado y los objetos vividos. Escenarios cotidianos, con predilección por los inquietantes no-lugares de la arquitectura contemporánea.
UMA-PIN-08	Pintura y lenguaje, técnicas y medios expresivos.
UMA-PIN-09	Pintura y técnicas pictóricas.
UMA-PIN-10	Área Pintura. Líneas de investigación: Picasso, pintura y prensa ilustrada, pintura y grabado, pintura malagueña.

ÁREA DE DIBUJO	
Identificador del docente participante	Líneas de investigación
UMA-DIB-02	Arte y género, Dibujo contemporáneo, Diseño ambiental.
UMA-DIB-03	Arte femenino, Cultura, Diseño, Gestión, Identidades, Producción artística.
UMA-DIB-04	Diseño Gráfico, Heráldico, Español, Arquitectónico, Español y Arte.
UMA-DIB-05	Fotografía, Relación Arte y Naturaleza, Paisaje experiencial, Arte de archivo, Metodologías de producción inter y transdisciplinarias.
UMA-DIB-08	Ilustración gráfica, Narración gráfica, Cómic, Narración visual, Tino Gatagán, Ilustración gráfica española de los 90.
UMA-DIB-09	Cómic, Novela gráfica, Artes gráficas, Estudios sobre memoria en las artes visuales, Memoria colectiva e histórica.
UMA-DIB-10	Investigación y expansión del diseño contemporáneo y del dibujo a nuevos espacios expresivos. Comunicación visual y la producción gráfica de proyectos culturales editoriales.
UMA-DIB-11	Arte de resistencia
UMA-DIB-12	Tecnología y narrativa gráfica digital para la ilustración, animación 2D y 3D, edición y producción audiovisual. Producción gráfica en autoedición.

ÁREA DE ESCULTURA	
Identificador del docente participante	Líneas de investigación
UMA-ESC-01	Street art. Arte relacionado con el posthumanismo y transhumanismo. Arte electrónico e interactividad. La instalación. Diseño editorial.
UMA-ESC-02	Escultura contemporánea, Percepción del Espacio, Análisis del Paisaje y el Espacio Urbano, Deriva Situacionista. Cerámica.
UMA-ESC-03	Escultura. Ilustración textil.
UMA-ESC-04	Partiendo de los ámbitos de la Escultura, Arte cinético y Light, Art and Space, las aportaciones se centran en la investigación en torno a la interrelación del Arte, la Antropología y el pensamiento. La metodología investigadora principal se centra en el desarrollo del lenguaje plástico junto con el análisis crítico. Y los temas tratados contemplan el entorno, el paisaje y la sociedad.
UMA-ESC-05	Narración espacial, arte electrónico, cuestionamiento de la imagen.
UMA-ESC-06	Escultura y arte sonoro.
UMA-ESC-07	Proyectos site-specific vinculados a espacios, lugares, localizaciones y comunidades humanas. Instalaciones y propuestas han sido diseñadas para ofrecer una respuesta sobre asuntos tales como los Derechos Humanos, la ecología, el diálogo cultural y la crítica democrática.
UMA-ESC-08	Líneas de investigación: Arte, educación y acción sociocultural. Prácticas artísticas relacionales y transformación social. Arte y participación. Trabajo cooperativo. Arte y cuidados. Espacio público. Deriva, mapeo colectivo, espacios verdes. Transformación ecosocial.

UMA-ESC-09	<i>Su aportación científica e investigadora se centra, desde la práctica artística del vídeo, la fotografía, la escultura, la instalación y la intervención en el espacio público, en elaborar estrategias comunicativas en torno al concepto de identidad. Palabras clave: Otredad, identidad, territorialización, decolonialismo, vídeo, fotografía, intervenciones en el espacio público.</i>
UMA-ESC-10	<i>Investigación en los discursos, estrategias y prácticas artísticas en la escultura contemporánea que se fundamentan en los mecanismos constitutivos de los transcurso del espacio, el tiempo y el sujeto, fruto de la reflexión, investigación y experimentación en la creación artística contemporánea.</i>

ÁREA DE COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
UMA-CAP-01	Ámbitos teóricos y prácticos en el campo de las prácticas audiovisuales de vanguardia
UMA-CAP-02	Modelos comunicativos de los medios audiovisuales, y las formas de representación audiovisual contemporáneas, así como los usos técnicos y sociales de éstos. Comunicación y nuevos medios audiovisuales. Ambas líneas de trabajo tienen el común el interés prioritario por las metodologías cualitativas en el análisis del audiovisual.

ÁREA DE HISTORIA DEL ARTE

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
UMA-HA-01	<i>Diseño desde la perspectiva y la metodología del historiador del Arte. Entre esos temas destacan; el diseño, - desde el gráfico al industrial-, además de otros temas afines como la fotografía publicitaria, la comunicación visual y la industria editorial. Además de insistir en las múltiples relaciones e influencias entre el arte y el diseño. También, por extensión, estudia el arte del siglo XX con el que coexiste las distintas disciplinas mediáticas.</i>
UMA-HA-02	<i>Convergencia entre lenguajes computacionales, medio digital y cultura artística, con especial énfasis en la aplicación de analítica de datos para el estudio de sistemas culturales complejos, el procesamiento del lenguaje natural para el análisis de textos artísticos, la configuración de nuevas epistemologías visivo-formales en el ámbito de la visión por computadora y la exploración de narrativas alternativas asociadas a las tecnologías de realidades mixtas. También investiga de qué modo la inteligencia artificial están reformulando los procesos de categorización y ordenación de los objetos culturales.</i>

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

ÁREA ESTÉTICA E HISTORIA DE LA FILOSOFÍA

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-ETA-01	<i>Estética y Teoría de las Artes. Teoría del Diseño. Teoría de la imagen. Heteronomía estética y artística: industria cultural. Teoría de la afectividad: simpatía, empatía e identificación psíquica. Estética de la música. Teoría y Estética del Cine. Genealogía de los conceptos y valores estéticos. Protoestética.</i>

ÁREA HISTORIA DE LAS ARTES PLÁSTICAS

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-HAP-01	<i>Su línea de investigadores se centra en el campo de la estética, especialmente en relación con las emociones y los afectos, así como en el entramado económico y mercadotécnico del sistema del arte.</i>
US-HAP-02	<i>Su investigación se ha centrado en la filosofía política y la teoría del derecho, con especial atención a temas como la secularización, laicidad y laicismo en el pensamiento contemporáneo y el patrimonio cultural.</i>
US-HAP-03	<i>Su línea de investigación se ha centrado en la planificación, gestión y difusión del patrimonio cultural, constituyéndose en el eje vertebrador de su actividad académica, docente y profesional.</i>

ÁREA ESCULTURA

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-ESC-01	<i>Su línea de investigación se centra en la exploración de los lenguajes escultóricos contemporáneos desde una perspectiva estructural, analizando las interacciones y convergencias entre escultura y arquitectura moderna. A través de un estudio transversal del panorama escultórico actual, profundiza en las interferencias entre ambas disciplinas, lo que impulsa la experimentación con materiales y tecnologías de vanguardia. La integración de herramientas innovadoras, como la impresión y digitalización 3D, el Cálculo de Elementos</i>

	Finitos Asistido por ordenador, y el modelado paramétrico y por NURBS, permite optimizar los procesos tradicionales de preproducción escultórica, potenciando tanto la expresión artística como la eficiencia técnica. Todo ello se enmarca en el desarrollo de metodologías híbridas orientadas a la mejora continua de los procedimientos de preproducción, con el objetivo de optimizar los resultados en futuras generaciones de escultores.
US-ESC-02	<i>Su línea de investigación se centra en la escultura contemporánea desde una perspectiva que integra la exploración formal del cuerpo, la expresión emocional y los procesos técnicos avanzados. Partiendo de un enfoque experimental, investiga la intersección entre morfología, gesto y subjetividad en el retrato tridimensional, abordando el cuerpo como espacio de tránsito entre lo sensible y lo simbólico. La incorporación de tecnologías emergentes como el modelado digital, la impresión 3D, el escaneado y el fresado CNC se articula con metodologías tradicionales, dando lugar a un lenguaje plástico híbrido que cuestiona los límites entre lo analógico y lo digital.</i>
US-ESC-03	Cuenta con dos líneas de investigación: por un lado, estudios de género centrados en visibilizar la aportación de la mujer al campo de la escultura y por otro la experimentación con nuevos materiales y nuevas tecnologías aplicadas a la escultura. Estructuras geométricas que crecen modularmente y se proyectan en el espacio dando lugar a formas no cerradas, acompañadas de fragmentos figurativos que conectan con la identidad y la memoria. Esculturas que precisan de la participación del espectador para ser completadas conceptualmente. La programación interactiva concebida e incorporada en las obras como parte del discurso, activa luz, sonido o movimiento mediante sensores. Las piezas se comunican a través de un diálogo con el entorno generando una experiencia multisensorial en el público.
US-ESC-04	<i>Su línea de investigación combina el uso de nuevas tecnologías (NNTT) con técnicas tradicionales en su producción artística. Su trabajo explora la relación entre espacio, percepción, tiempo y las personas, creando experiencias inmersivas que invitan al espectador a interactuar con el entorno y reflexionar sobre sus diferentes aspectos.</i> <i>A través de su investigación fusiona lo digital y lo analógico utilizando herramientas tecnológicas junto con materiales y técnicas tradicionales, abordando la creación desde un ámbito interdisciplinar. Trabaja tanto el dibujo, pintura, la escultura e instalación, con el objetivo de transformar el espacio y alterar la percepción del espectador.</i>

ÁREA PINTURA	
Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-PIN-01	<i>Su línea de investigación se centra en la ilustración, tanto analógica como digital, así como en los cruces entre arte, diseño y comunicación, atendiendo a sus dimensiones estéticas y comunicativas. Aborda el concept art como herramienta narrativa en la industria audiovisual, y examina las nuevas tecnologías, las redes sociales y las prácticas artísticas contemporáneas en el marco de la cultura digital.</i>
US-PIN-02	<i>Su línea de investigación se centra en el estudio de los lenguajes gráfico-plásticos y sus expresiones tanto en formas animadas como inanimadas, abordando la teoría, crítica y praxis del arte secuencial y sus procesos comunicativos. Atiende además a las prácticas artísticas y creativas en el contexto de la cultura digital, incorporando las nuevas tecnologías, la ilustración analógica y digital, así como el desarrollo de proyectos científicos-tecnológicos vinculados al emprendimiento y la innovación desde la gráfica y el arte digital.</i>
US-PIN-03	<i>Su línea de investigación se centra en la representación visual de las violencias sistémicas y enfoques narrativos contemporáneos, a través del análisis crítico y la producción experimental, proyectos híbridos periféricos e ideológicos que amplían los límites de la narración en las artes visuales.</i>

ÁREA ECONOMÍA APLICADA	
Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-EA-01	Marco Input-Output; Matrices de contabilidad social; Modelos mutisectoriales lineales; Modelos de equilibrio general aplicado; Análisis de impacto; Análisis de patrones de consumo; Análisis sectorial de generación de emisiones; Evaluación de políticas; Análisis regional y de países en desarrollo.

ÁREA DIBUJO	
Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-DIB-01	Instrumentos, herramientas y nuevas tecnologías aplicadas a la Gráfica Contemporánea; Teoría de la Gráfica Contemporánea; Virtualidades y fisicidades en el arte contemporáneo; Experimentación creativa en red y nuevas tecnologías; Digitografía y cultura digital; Intersecciones de la Gráfica y los Nuevos Medios; La imagen

	<i>en la esfera digital: creación, circulación y percepción; Nuevas configuraciones de la imagen: gráfica generativa e Inteligencia Artificial; Poéticas visuales en la construcción gráfica de la Imagen.</i>
US-DIB-02	<i>Humanidades digitales; Investigación teórica, crítica y/o experimental de los medios digitales y las nuevas tecnologías aplicados al arte, la cultura y la sociedad actual; Nuevas tecnologías y prácticas artísticas en la cultura digital; Investigación teórico/práctica y emprendimiento de proyectos multidisciplinares en el Sistema Arte, Ciencia, Nuevas Tecnologías y Sociedad; Acción creativa y emprendimiento de proyectos científicos-tecnológicos generados desde la Gráfica y/o el Arte Digital.</i>
US-DIB-03	<i>Humanidades digitales; Investigación teórica, crítica y/o experimental de los medios digitales y las nuevas tecnologías aplicados al arte, la cultura y la sociedad actual; Nuevas tecnologías y prácticas artísticas en la cultura digital; Investigación teórico/práctica y emprendimiento de proyectos multidisciplinares en el Sistema Arte, Ciencia, Nuevas Tecnologías y Sociedad; Acción creativa y emprendimiento de proyectos científicos-tecnológicos generados desde la Gráfica y/o el Arte Digital.</i>
US-DIB-04	<i>Proyectos de investigación relacionados con la innovación inter, multi o transdisciplinar en el Sistema Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad (Acts); Uso de las nuevas tecnologías digitales para la promoción y la difusión del arte; Medialabs y cultura digital. Tipologías, métodos, procesos colaborativos/cooperativos y prototipados; Proyectos de investigación teórica, crítica, experimental o aplicada generados desde el uso creativo de las nuevas tecnologías digitales en el arte, la ciencia, la cultura y la sociedad actual: -Arte e Inteligencia Artificial - Realidad Extendida, Virtual, Mixta o Aumentada -Videojuegos -Videoarte -Imagen Digital -Fotografía -Diseño Gráfico y Editorial -Instalaciones -Arte Interactivo -Arte Sonoro -Performance.</i>
US-DIB-05	<i>Emprendimiento y profesionalización del modelo educativo: aprendizaje basado en proyectos. Divulgación en el mercado del arte. Arte, Diseño y Comunicación en el mundo editorial. Diseño Editorial y Gráfica Publicitaria como modelo de transferencia. Transferencia del conocimiento en un entorno humanista contemporáneo. Diseño editorial y gráfica metasensible: un modelo de comunicación próximo. Gráfica digital: parámetros técnicos de la creatividad metasensible.</i>

ÁREA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-CAP-01	<i>Análisis de medios, imágenes y relatos audiovisuales en su historia para el cambio social. Desplazamientos, emergencias y nuevos sujetos sociales en el cine español. El futuro de la emisión de un ciber mundo audiovisual en directo: El Broadcast Metaverse. Los NFT's como resignificación del coleccionismo tradicional.</i>

ÁREA ARQUITECTURA Y TECNOLOGÍA DE COMPUTADORAS

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-ATC-01	<i>Dinámicas de pensamiento creativo y emprendimiento social mediante proyectos creativos científico-tecnológico-artísticos; Desarrollo de metodologías innovadoras en el ámbito de la sinergia Arte-Ciencia-Tecnología-Sociedad. Desarrollo de procesos creativos transdisciplinares basados en artes, tecnologías digitales y en metodologías e instrumentos científicos; Educación y comunicación de ciencia y tecnología a la sociedad, mediante enfoques creativos interdisciplinares. Procesos innovadores para promover el interés interdisciplinar por las artes y las ciencias a través de las nuevas tecnologías digitales.</i>

Tutela de prácticas

La dedicación de las Prácticas Externas en la UMA es de 22,5 horas y en la US otras 22,5 horas.

Tabla 5.4. Personal académico o profesional de la UMA responsable de las tutorías de las prácticas

Identificador Tutor/Tutora	Universidad	Área de Conocimiento	Categoría académica / profesional	Dedicación al título (horas)	Tutor/a académico/a de la universidad /Tutor/a de la entidad colaboradora
UMA-PIN-01	UMA	Pintura	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-02	UMA	Pintura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-03	UMA	Pintura	CU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-04	UMA	Pintura	CU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-05	UMA	Pintura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-06	UMA	Pintura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-07	UMA	Pintura	AsL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-08	UMA	Pintura	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-09	UMA	Pintura	PPL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad

Identificador Tutor/Tutora	Universidad	Área de Conocimiento	Categoría académica / profesional	Dedicación al título (horas)	Tutor/a académico/a de la universidad /Tutor/a de la entidad colaboradora
UMA-PIN-10	UMA	Pintura	PPL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-01	UMA	Dibujo	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-02	UMA	Dibujo	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-03	UMA	Dibujo	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-04	UMA	Dibujo	CU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-05	UMA	Dibujo	PPL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-06	UMA	Dibujo	AsL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-07	UMA	Dibujo	PPL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-08	UMA	Dibujo	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-09	UMA	Dibujo	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-10	UMA	Dibujo	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-11	UMA	Dibujo	PAYL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-12	UMA	Dibujo	PAYL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-01	UMA	Escultura	AsL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-02	UMA	Escultura	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-03	UMA	Escultura	AsL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-04	UMA	Escultura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-05	UMA	Escultura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-06	UMA	Escultura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-07	UMA	Escultura	PAYL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-08	UMA	Escultura	PAYL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-09	UMA	Escultura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-10	UMA	Escultura	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad

Tabla 5.5. Personal académico o profesional de la US responsable de las tutorías de las prácticas

Identificador Tutor/Tutora	Universidad	Área de Conocimiento	Categoría académica / profesional	Dedicación al título (horas)	Tutor/a académico/a de la universidad /Tutor/a de la entidad colaboradora
US-ETA-01	US	Estética y Teoría de las Artes	CU	TP	Tutor/a académico/a de la universidad
US-DIB-01	US	Dibujo	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
US-DIB-02	US	Dibujo	AYD	TP	Tutor/a académico/a de la universidad
US-DIB-03	US	Dibujo	AYD	TP	Tutor/a académico/a de la universidad
US-DIB-04	US	Dibujo	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
US-DIB-05	US	Dibujo	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
US-PIN-01	US	Pintura	AD	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
US-PIN-02	US	Pintura	PS	TP	Tutor/a académico/a de la universidad
US-PIN-03	US	Pintura	CU	TP	Tutor/a académico/a de la universidad
US-HAP-01	US	Historia de las Artes Plásticas		TP	Tutor/a académico/a de la universidad
US-HAP-02	US	Historia de las Artes Plásticas		TP	Tutor/a académico/a de la universidad
US-ESC-01	US	Escultura		TP	Tutor/a académico/a de la universidad

US-ESC-02	US	Escultura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
US-ESC-03	US	Escultura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
US-ESC-04	US	Escultura	TU	TP	Tutor/a académico/a de la universidad
US-CAP-01	US	Comunicación Audiovisual y Publicidad	AYD	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
US-EA-01	US	Economía aplicada III	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
US-ATC-01	US	Arquitectura y Tecnología de Computadores	AYD	TP	Tutor/a académico/a de la universidad

Información sobre el plan de formación permanente del profesorado universitario y del personal técnico de gestión y administración y servicios.

El plan general de formación permanente del profesorado universitario y del personal técnico de gestión y administración y servicios se puede consultar en la página web [Formación e Innovación Universidad de Málaga](#).

En la Universidad de Sevilla, el Instituto de Ciencias de la Educación (ICE), dependiente del Secretariado de Innovación Educativa, es el centro responsable de la gestión de las actividades de formación del Personal Docente e Investigador (PDI) de la Universidad de Sevilla y de aquellas convocatorias que responden a las líneas de acción que, en relación a la formación de su PDI, tiene establecidas. <https://sfep.us.es/wsfe/sfep/ice.html>

Para ello cuenta con [AFOROS](#), aplicación on-line que permite al PDI la consulta de la oferta formativa vigente, y, en su caso, proceder a su inscripción.

El área de Recursos Humanos de la Universidad de Sevilla tiene como misión desarrollar una planificación y gestión integral de los recursos humanos, dentro del marco de referencia establecido por las directrices estratégicas de la Universidad de Sevilla, procurando la satisfacción de los clientes internos y externos para asegurar un excelente servicio a la sociedad. <https://recursoshumanos.us.es/>. A través del enlace se tiene acceso a información específica sobre la formación del PTAS: **III Plan de Formación del Personal de Administración y Servicios de la Universidad de Sevilla** así como al **Programa Formativo de Desarrollo Competencial** aplicables al colectivo PAS de la Universidad de Sevilla. <https://recursoshumanos.us.es/index.php?page=forpas>

La Universidad de Sevilla cuenta con un plan de formación permanente para el personal académico y técnico, que contempla contenidos sobre prevención y sensibilización en temas de violencias sexuales, en cumplimiento de la Ley 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual, asegurando así un entorno educativo seguro y respetuoso.

La Universidad de Sevilla a través del Secretariado de Innovación Educativa y del Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) es la responsable de la formación del personal docente e investigador de la Universidad de Sevilla. Sus líneas de acción se desarrollan en el marco de sus objetivos estratégicos en aras de promover la mejora continua de la capacitación del personal docente e investigador. El Secretariado de Innovación Educativa pone a disposición de todo el personal docente e investigador, a través de una plataforma electrónica Aforos (https://sfep.us.es/wsfe/sfep/cursos_aforos.html), un catálogo abierto de oferta formativa en continua actualización.

La Universidad de Sevilla, a través de la Dirección de Recursos Humanos y el Servicio de Formación del Personal Técnico, de Gestión, de Administración y Servicio y con el objetivo de dotar de herramientas, habilidades y conocimientos a la plantilla, para adquirir un perfil competencial técnico y específico que le permita desarrollar sus funciones, responsabilidades y tareas con la mayor solvencia, autonomía y capacidad, propone un programa formativo bianuales dentro del Plan Propio del Personal de Administración y Servicios, con acciones formativas en múltiples ámbitos:

- Administración Electrónica
- Aplicaciones corporativas
- Administración electrónica
- Biblioteca
- Excelencia
- Competencias
- Desarrollo profesional y personal
- Idiomas

- Informática
- Laboratorio
- Legislación y normativa
- Mantenimiento
- Ofimática y recursos de internet
- Prevención de riesgos laborales
- Recursos audiovisuales
- Responsabilidad social
- Seguridad informática

La Universidad de Sevilla, a través de la [Unidad de Igualdad](#) perteneciente al Vicerrectorado de Servicios Sociales, Campus Saludables, Igualdad y Cooperación, ofrece formación permanente para todos los integrantes de la comunidad de la Universidad de Sevilla para la capacitación en prevención, sensibilización y detección en materia de violencias sexuales. A continuación, ofrecemos el detalle de algunos de estos cursos:

- Jornadas sobre Protección e Intervención con menores
- Curso: Introducción a las Violencias Sexuales, del #Metoo al Sólo sí es sí
- Taller: Una aproximación resiliente a la prevención de las violencias de género
- Taller: Masculinidad y cambio: para unas relaciones de buen trato con las mujeres
- Taller: Herramientas para gestionar situaciones de acoso sexual en la universidad
- Taller: Protocolo de violencia sexual en las universidades
- Curso: ¿Por qué y cómo Integrar la Perspectiva de Género en la Docencia?
- Curso: ¿Por qué y cómo Integrar la Perspectiva de Género en la Investigación?

También queremos destacar la Red de Voluntariado de Violencia de Género. A continuación, detallamos la formación necesaria para pertenecer a dicha red:

Red Voluntariado Violencia de Género

- Aspectos conceptuales de las violencias machistas hacia las mujeres y las y los menores
- Violencia de Género en las relaciones de pareja, en concreto en jóvenes. Proceso de instauración y mantenimiento. Consecuencias derivadas.
- Taller "Cómo actuar ante casos de violencia".
- Acoso sexual y por razón de sexo.
- Charla coloquio "Educación y Cultura para una sociedad No Violenta".
- Conferencia "Estudio Igualdad, feminismo y violencia de género: dando voz a la opinión del alumnado de la US".

La Universidad de Málaga, comprometida con la erradicación de las violencias sexuales y con la construcción de espacios libres de violencia dentro y fuera del entorno universitario desarrolla estrategias y actuaciones con el objetivo prioritario de colaborar con los poderes públicos y la sociedad en su conjunto para poner fin a dichas violencias.

Con este objetivo, incorpora en sus sucesivos Planes de Igualdad, ejes, acciones, medidas e indicadores tendentes a sensibilizar, formar y concienciar sobre esta lacra social. En los Planes de Igualdad aprobados por Consejo de Gobierno se ha incorporado un eje específico sobre Violencia de Género.

En el vigente [Plan de Igualdad](#) se contemplan, en su "Eje 7 - Violencia de Género", cuya responsabilidad recae sobre el Vicerrectorado de Igualdad y Política Social a través de la Unidad de Igualdad, las siguientes medidas:

- Adaptar el Protocolo para la prevención y protección frente al acoso sexual, por razón de sexo y por orientación sexual o identidad de género en la UMA a la ley de convivencia universitaria.
- Proporcionar recursos para la orientación, la atención psicológica y la derivación en caso necesario de las personas que hayan sido objeto de discriminación, acoso o agresión por razón de género.
- Emprender iniciativas de prevención de la violencia contra las mujeres a lo largo de cada curso académico y para toda la comunidad universitaria.
- Impulsar la formación afectivo-sexual entre el estudiantado y promover relaciones igualitarias y libres de violencias de género.
- Realizar cursos de formación en materia de violencia de género para PDI, PTGAS y estudiantado. En los planes de formación ([Formación e Innovación Universidad de Málaga](#)) dirigidos tanto a Personal Técnico, de Gestión y de Administración y Servicios como a Personal Docente e Investigador tenemos dos líneas en las que recogemos acciones formativas sobre prevención, igualdad y violencia de género.
- Crear un reconocimiento de "Espacios Universitarios Libres de Violencia de Género".

Desde la Unidad de Igualdad se realizan numerosas actuaciones en el ámbito de la prevención y sensibilización sobre violencia de género:

- Protocolo para la Prevención y Protección contra el acoso sexual, por razón de sexo o por diversidad sexual y para la eliminación de la violencia de género en la Universidad de Málaga.
- Celebración anual del "[Día Internacional para la eliminación de la violencia de género](#)" (25 de noviembre).
- Creación de una [Red de Agentes de Igualdad en la UMA](#).
- Impartición de [Cursos de "Agentes de Igualdad para la Prevención de la violencia de género"](#).
- Impartición de cursos de mediación universitaria para la "[Promoción de la igualdad y la prevención de la violencia de género](#)".
- [Impartición de cursos SPOC en prevención de la violencia de género dirigido al PTGAS y PDI](#).
- [Instalación de puntos violeta en los centros universitarios para crear espacios libres de violencia de género](#).
- [Campaña "No dejes la violencia en visto"](#).
- [Estudio: La percepción social de la violencia de género en la Universidad de Málaga](#).

Además, el Vicerrectorado de Igualdad y Política Social, a través de la Unidad Docente Asistencial de Psicología de la Universidad de Málaga atiende a las víctimas de violencia de género que pertenecen a la comunidad universitaria.

De acuerdo con lo que establece el artículo 24.3 de la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre de Garantía Integral de la Libertad Sexual con relación a la "formación en el ámbito docente y educativo" se dispone que "*En la formación permanente del profesorado universitario y del personal de administración y servicios se incorporarán contenidos dirigidos a la capacitación para la prevención, sensibilización y detección en materia de violencias sexuales*".

Si bien en cada curso académico existe, como se ha mencionado, una oferta de cursos con temáticas relacionadas con Igualdad dirigidos a la comunidad universitaria en general, en cumplimiento de lo dispuesto en el citado artículo se programarán desde el Servicio de Formación e Innovación de la Universidad de Málaga cursos, en la doble modalidad síncrona y asíncrona, relacionados con la "*prevención, sensibilización y detección de las violencias sexuales*" partiendo del concepto que de las mismas se da en la citada Ley así como concretando los distintos ámbitos de actuación en materia de lo que es la prevención y medidas a adoptar, la sensibilización informando y resaltando lo que supone esta lacra social y los daños que ocasiona, la detección de posibles manifestaciones de violencia sexual que se puedan producir o se están produciendo y, por supuesto, dar a conocer las distintas respuestas que en la intervención se pueden dar desde los recursos existentes dentro y fuera de la Universidad.

Sobre el principio general de la "*transversalidad*", en el sentido de que el abordaje de los temas debe llevarse a cabo desde las diferentes ramas del conocimiento y disciplinas (psicología, trabajo social, ciencias jurídicas, educación, salud...), se cuenta con especialistas y expertos tanto pertenecientes a la Universidad como profesionales externos que trabajan en las materias que se contienen en el contexto de las "*violencias sexuales*".

En cuanto a las modalidades de cursos y sus características se propone la doble modalidad síncrona y asíncrona realizando una oferta doble. Un curso de 4 horas de duración con preferencia presencial que permitirá ahondar en los temas. Igualmente, y con el objeto de ofertar otro formato que esté siempre a disposición del PDI y del PTGAS a través de la plataforma de enseñanzas, se ofertan cursos de una hora que irían desde cuestiones más generales hasta otras más específicas como puedan ser concretas manifestaciones de violencia sexual con el enfoque de adaptación al contexto universitario. A modo de ejemplos, podemos mencionar el acoso sexual, conductas relacionadas con el derecho a la intimidad en el ámbito de la libertad sexual, pornografía, agresiones sexuales, etc. y, sobre todo, en todos ellos aparecerán contenidos relacionados con el uso de las tecnologías de la comunicación y de la información como medio de ejecución de estas violencias.

5.2. Perfil básico de otros recursos humanos de apoyo a la docencia necesarios

En la Universidad de Sevilla el perfil básico de otros recursos de apoyo a la docencia necesarios que se presenta se corresponde con el PTGAS Técnico Auxiliar de Laboratorio y PTGAS Técnico Especialista de Laboratorio del área de Pintura, del área de dibujo, del área Escultura y del área de Historia del Arte de la Universidad de Sevilla. Se corresponde con el perfil de los técnicos que apoyan la docencia en el Departamento de Pintura, en el Departamento de Dibujo y en el Departamento de Escultura e Historia del Arte de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, apoyando la docencia práctica en todas las asignaturas de los títulos que se imparten en la Facultad de Bellas Artes. Son personal laboral cuyo perfil se encuentra definido en el Anexo II del IV CONVENIO COLECTIVO DEL PERSONAL LABORAL DE LAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE ANDALUCÍA perteneciendo a los grupos 2, 3 y 4.

En la Universidad de Málaga el perfil básico de otros recursos de apoyo a la docencia necesarios que se presenta se corresponde con el PTGAS Técnico Especialista de Laboratorio (TELAB), los cuales están adscritos directamente a la Facultad de Bellas Artes de Málaga, son TELAB de centro. Son técnicos que apoyan la docencia de los títulos formativos oficiales de la Facultad, el Grado en Bellas Artes y el Máster Universitario en Producción Artística Interdisciplinar. Son personal laboral cuyo perfil se

encuentra definido en el Anexo II del IV CONVENIO COLECTIVO DEL PERSONAL LABORAL DE LAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE ANDALUCÍA perteneciendo todos ellos al grupo 3.

Competencias y responsabilidades en el aula/laboratorio: Organización del aula, distribución del mobiliario y almacenamiento de los materiales, utillaje y productos de conformidad con las directrices recibidas del docente. Aplicación de las normas específicas que requieren la manipulación, uso y eliminación de productos peligrosos o tóxicos. Distribución al alumnado, siempre que la organización del personal técnico lo permita y el docente lo haya solicitado, del utillaje y el material necesario para la realización de las prácticas y disponerlo al finalizar la clase en su ubicación de origen, limpio y ordenado. Concienciación del alumnado para el buen funcionamiento y mantenimiento del aula y sus recursos, así como de la observación de las normas de prevención y seguridad en las aulas en el horario de taller y, si es posible por disponibilidad horaria, durante el desarrollo de las clases. Revisión de los puestos de trabajo de los estudiantes al iniciar y finalizar la clase o taller para asegurar el mantenimiento del orden y efectuar la limpieza del instrumental y el material utilizado, así como el debido almacenaje de productos y equipos utilizados.

Competencias referidas al almacenaje y seguridad: Realización y mantenimiento del inventario, informando al profesorado del utillaje defectuoso o de la finalización de productos fungibles para su reposición. Colocación y actualización de información sobre el contenido de todos los armarios destinados a instrumental, herramientas y productos y sus respectivas etiquetas informativas de prevención. Actualización del listado de todos los productos, las fichas técnicas y de seguridad (digital o en papel) de cada una de las sustancias. Almacenamiento de los productos clasificados por tipos conforme a las indicaciones recibidas al respecto por los docentes.

Competencias referidas a la manipulación de residuos: Reposición de contenedores y retirada de productos tóxicos, para ello se emplearán los contenedores de residuos debidamente etiquetados para que el servicio de riesgos laborales los recoja.

Por tanto, su experiencia profesional y su adecuación al ámbito de conocimiento del máster están directamente relacionadas dado que habitualmente colaboran con el profesorado en las actividades docentes y en el mantenimiento de las instalaciones y equipos que se emplean y son necesarios en los talleres autónomos programados en las asignaturas teórico-prácticas de los títulos. También son los responsables de la gestión de compra y mantenimiento de equipos y productos fungibles necesarios para desarrollar las actividades docentes.

Tabla 5.6. Relación de personal técnico de apoyo a la docencia en la Facultad de Bellas Artes de Málaga

Cargo	Puesto	Número
Técnico Especialista de Laboratorio (TELAB)	Taller de Escultura	2
Técnico Especialista de Laboratorio (TELAB)	Taller de Grabado	1
Técnico Especialista de Laboratorio (TELAB)	Laboratorio Audiovisual	1
Técnico Especialista de Informática (TEIN)	Aula TIC	2

Tabla 5.7. Relación de personal técnico de apoyo a la docencia en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla

Cargo	Departamento	Número
PAS Técnico Especialista de Laboratorio (área Pintura)	Pintura	1
PAS Técnico Auxiliar de Laboratorio	Pintura	1
PAS Técnico Auxiliar de carpintería	Pintura	1
PAS Técnico Especialista Lab. (área Historia del Arte)	Escultura e Historia del Arte	1
PAS Técnico Especialista Lab. (área Escultura)	Escultura e Historia del Arte	1

6. Recursos para el aprendizaje: materiales e infraestructuras, prácticas y servicios

La Universidad de Málaga cuenta con los siguientes servicios generales que pueden ser de interés para el estudiantado:

- [Oficina de Atención al Estudiante](#)
- [Servicio de Acceso y Admisión](#)
- [Servicio de Becas y Organización Estudiantil](#)
- [Campus Virtual](#)
- [Alojamiento](#)
- [Bibliotecas Universitarias \(BUMA\)](#)
- [Deportes](#)
- [Acción Social](#)
- [Movilidad Nacional SICUE](#)
- [Relaciones Internacionales](#)
- [Servicio de Empleabilidad y Emprendimiento](#)
- [Centro Internacional de Español](#)
- [Doctorado](#)
- [Enseñanzas Propias](#)
- [Cultura](#)
- [Igualdad](#)
- [Escuela Infantil "Francisca Luque"](#)
- [Defensoría Universitaria](#)
- [Fundación General UMA](#)

6.1. Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles

En las infraestructuras disponibles en la universidad, y en las entidades colaboradoras, se observan los criterios de accesibilidad universal y diseño para todos, según lo dispuesto en el Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley general de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social.

Los medios materiales y servicios disponibles se pueden consultar en los siguientes enlaces:

- [Justificación de los medios materiales disponibles de la Facultad de Bellas Artes de Málaga](#)
- [Justificación de los medios materiales disponibles de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla](#)

6.2. Gestión de las Prácticas Externas

La Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga cuenta desde su implantación con una intensa actividad en relación a las prácticas externas, las cuales están integradas en los títulos formativos del centro, como el Grado en Bellas Artes y el Máster en Producción Artística Interdisciplinar, mediante asignaturas optativas. En ellas, los estudiantes acceden a puestos de prácticas con numerosas entidades privadas y públicas del ámbito de las artes y de la cultura.

La Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla cuenta con una dilatada trayectoria en la oferta de prácticas curriculares externas, específicamente orientadas a la formación especializada en el Grado de Bellas Artes, en la Mención en Nuevas Tecnologías, en el Grado en Conservación de Bienes Culturales y en el Máster de Conservación con numerosos convenios activos para prácticas en instituciones y empresas.

Respecto a las prácticas curriculares para alumnado del máster en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales se cuenta con un activo de al menos 47 prácticas ofrecidas desde doce convenios con instituciones.

En el ámbito de la especialidad de diseño éstas están vinculadas al ámbito de la creación artística, las nuevas tecnologías y los desarrollos culturales, contando con 39 plazas ofrecidas desde 30 convenios con instituciones, suficientes para atender la ampliación de demanda con otros 15 estudiantes. Por otro lado, mantenemos el proceso continuo de la ampliación de la oferta de prácticas en entornos tanto de empresa como institucionales. Cabe señalar las negociaciones con museos y entidades públicas de Málaga que estamos culminando, generando puestos con una orientación aún más específica en relación a la Cultura y los ámbitos artísticos y de Diseño.

En el ámbito de la especialidad de Arte y Nuevas Tecnologías éstas están vinculadas a la investigación, desarrollo, implementación y gestión de tecnologías innovadoras. Cuenta con una sólida trayectoria en la oferta de prácticas curriculares

externas, específicamente orientadas a la formación especializada en el ámbito de las tecnologías emergentes. Estas prácticas se realizan en entidades públicas y privadas con convenios oficiales vigentes, proporcionando a los estudiantes una valiosa experiencia en el sector tecnológico.

Todo ello garantiza una pluralidad de ofertas de prácticas curriculares que fomentarán de forma individualizada una especialización en base a las necesidades del alumnado.

Además, se contará con convenios con empresas privadas y profesionales autónomos relacionados con la orientación hacia diversas salidas laborales vinculadas con los contenidos del máster. Estas colaboraciones se actualizarán con nuevas empresas, instituciones y profesionales de Sevilla y Málaga.

Respecto a la oferta de prácticas, tanto en la Universidad de Málaga como en la Universidad de Sevilla, para todos los estudiantes, se canaliza a través de la plataforma Ícaro.

Se dispone de diferentes manuales y videotutoriales para conocer el funcionamiento de dicha plataforma, en la que queda registrada la información de cualquier alumno que realice prácticas curriculares o extracurriculares:

- Manual para entidades colaboradoras: https://icaro.ual.es/Ayuda/ICARO_manual_empresa.pdf
- Manual para estudiantes/demandantes: https://icaro.ual.es/ayuda/icaro_manual_demandante.pdf
- Recursos audiovisuales: <https://icaro.ual.es/videotutoriales/perfiles/>

El contenido académico de las prácticas queda definido en el Proyecto Formativo diseñado conjuntamente por las Universidades de Málaga y Sevilla, en el documento resumen de los datos detallados en el mismo, conforme a los objetivos, competencias y conocimientos propios.

La vigente normativa legal de aplicación para la realización de las prácticas curriculares es la siguiente:

- [Regulación prácticas académicas externas R. D 592/2014:](#)
BOE-A-2014-8138 Real Decreto 592/2014, de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios.
- [Reglamento. 7/2024. que regula las Prácticas Externas en la Universidad de Málaga](#)
- [Reglamento prácticas externas de la Universidad de Sevilla. Aprobado en Consejo de Gobierno 24 de febrero de 2025. Acuerdo 9.1/CG 24-2-25](#)

Existe una completa red de convenios con instituciones de distinta naturaleza que facilitan la incorporación del alumnado de diferentes titulaciones de grado y máster de la Universidad de Sevilla y de la Universidad de Málaga, conforme a sus intereses y perfiles, que pueden consultarse a través de los siguientes enlaces:

- US: <https://servicio.us.es/spee/listado-empresas>
- UMA: [Entidades Colaboradoras-Talent Tank: https://talentankuma.es/entidades-colaboradoras/](#) Listado actualizado a fecha 11/06/2025 (3764 registros)

Igualmente, y a partir de los intereses del alumnado, desde la Universidad de Sevilla y la Universidad de Málaga, se está siempre a disposición para incrementar la nómina de instituciones convenidas, de cara a ofrecer la más completa oferta para el estudiantado de los diferentes centros conforme a sus necesidades y preferencias.

La documentación necesaria para la puesta en marcha de las prácticas está accesible en la web de la plataforma ÍCARO, a través de los siguientes enlaces:

- <https://icaro.ual.es/uma>
- <https://us.portalicaro.es/home>
- <https://www.us.es/laUS/secretaria-general/convenios/impresos-y-modelos>

Tabla 6.1. Información sobre Prácticas externas

Nº de créditos de prácticas académicas externas obligatorias:	6	Nº total de plazas ofertadas (desglosar en su caso, las plazas si se ofertan las prácticas en varios idiomas):	30
Nº de créditos de prácticas optativas (de especialidad, mención o itinerario):	0	Nº total de plazas ofertadas (desglosar en su caso, las plazas si se ofertan las prácticas en varios idiomas):	0

Respecto a la Universidad de Málaga, se recogen los siguientes compromisos adquiridos para la oferta de plazas de prácticas vinculadas al máster:

Tabla 6.2. Convenios UMA			
Archivo comprimido descargable con los compromisos adquiridos de la Universidad de Málaga para la oferta de prácticas artísticas vinculadas al Máster			
Denominación de la entidad	Nº Plazas ofertadas para el título	Convenio (archivo comprimido o descargable con las evidencias)	Nº personas tutoras en la entidad colaboradora diferentes
VIARCA, S.L.	2	info@viarca.com	1
A BONFIRE OF SOULS S.C.	1	hello@abonfireofsouls.com	1
ALEGORÍA GASTRONÓMICA S.L.	1	pablo.dominguez@grupodanigarcia.com	1
ALGORATH SOFTWARE LAB S.L.	1	info@algorath.com	1
ASOCIACIÓN DE PROFESORES EOI MÁLAGA	1	marta.perles@eoimalaga.com	1
ASOC. CULTURAL LA CASA AMARILLA ARTES Y AUDIOVISUALES	1	lacasa@lacasa-amarilla.es	1
ASOCIACIÓN EL NEOTALLER	1	elneotaller@gmail.com	1
ASOCIACIÓN LA AMALGAMA. ESPACIO CULTURAL MULTIDISCIPLINAR	2	laamalgamacultural@gmail.com	1
AYUNTAMIENTO DE ALHAURÍN DE LA TORRE	1	informacion@alhaurindelatorre.es	1
AYUNTAMIENTO DE COÍN	2	registro@coín.es	1
AYUNTAMIENTO DE MÁLAGA	2	info@malaga.eu	1
AYUNTAMIENTO DE VÉLEZ-MÁLAGA	1	alcaldia@velezmalaga.es	1
COLECTIVA OCF	2	https://colectivamalaga.com/	1
CRUZ ROJA ESPAÑOLA MÁLAGA	1	malaga@cruzroja.es	1
DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE MÁLAGA	2	info@malaga.es	1
EUROCONSULTORÍA FORMACIÓN DE EMPRESA S.L.	1	info@grupoeuroformac.com	1
FUNDACIÓN A.P.A. ANDALUCÍA	1	fundacionapaandalucia@gmail.com	1
GALEOTA TOURISM SL	1	lmillan@galeotatourism.com	1
GESTIÓN CULTURAL Y COMUNICACIÓN, S.L. (CAC MÁLAGA)	2	gerencia@cacmalaga.eu	1
GALERÍA DEL RETRATO	2	josemail.30@gmail.com	1
JUST 3D, S. L. (MAQUETAS.TECH)	1	https://www.maquetas.tech/	1
LABORALI, SCA	2	https://laborali.com/	
LEONOR SERRANO ESTUDIO	1	https://leonorserranorivas.com/	1
LUCA PRINTPACK SL	1	administracion@boosterpackaging.com	1
MACMILLAN IBERIA SA	1	a.oliver@macmillan.es	1
MERCEDES MARIA RUANO MALAGÓN (CRISMONITY)	1	https://es.linkedin.com/in/mercedes-ruano-malag%C3%B3n-08027b162	1
OPEN HOUSE MÁLAGA	1	https://openhousemalaga.org/	1
PRODIGIA CONSULTORES, S.L.	1	https://www.prodigia.com/	1
QUIBLA RESTAURA, S.L.	1	quibla@quibla restaura.com	1
UNDER THE BED GAMES S.L.	1	https://es.linkedin.com/company/under-the-bed-games	1

Respecto a la Universidad de Sevilla, se recoge la siguiente tabla con los compromisos adquiridos para la oferta de plazas de prácticas vinculadas al máster:

Tabla 6.3. Compromisos adquiridos con la Universidad de Sevilla para la oferta de plazas de prácticas específicas vinculadas al Máster			
Denominación de la entidad	Número de Plazas ofertadas para el título	Compromiso (archivo comprimido o descargable)	Nº personas tutoras en la entidad colaboradora diferentes
Galería Rafael Ortiz	2	<u>CartasApoyoMasterNNTT-TODAS.pdf</u>	1
Lantia	5		2
ATRIL EVENTS	2		1
Secretariado de Recursos Audiovisuales SAV	5		2
Editorial Universidad de Sevilla	2		1
Fotoagencia Cobertura	2		1
N-GROUP COMUNICACIÓN GLOBAL Y EVENTOS SLU	2		1
Fab Lab Sevilla	2		1
El Golpe. Cultura del Entorno	8		1

La revisión anual de metas establecidas para los indicadores de calidad en prácticas vendrá avalada por la renovación de los acuerdos. A ello se unirán nuevas anexiones de empresas. Por otro lado, anualmente se someterá a evaluación el nivel de satisfacción general tanto de estudiantes como de empresas para determinar aspectos relevantes a tener en consideración para mejorar la oferta. Para ello se tendrán en cuenta los informes de evaluación emitidos por las empresas y los estudiantes a la finalización de las prácticas. Se conseguirá con ello evaluar y corregir las desviaciones detectadas para que la satisfacción sea global.

6.3. Previsión de dotación de recursos materiales y servicios

No es necesario.



7. Calendario de implantación

7.1. Cronograma de implantación

Curso de inicio:	2026/2027
Cronograma:	Único año académico. Los siguientes son iteraciones ordinarias del título.

7.2. Procedimiento de adaptación

No procede.

7.3. Enseñanzas que se extinguen

No procede.

8. Sistema Interno de Garantía de la Calidad

8.1. Sistema interno de garantía de calidad

El presente Máster Universitario es un título propuesto conjuntamente por la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla. Existe un [convenio de cooperación académica entre la universidad de Sevilla y la universidad de Málaga para impartir de manera conjunta el máster universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: gestión de proyectos y estrategias culturales \(MUDANT\)](#).

Al ser la Universidad de Málaga la universidad coordinadora del MU, el SIGC que se aplica al título es el general de la referida universidad tal y como determina el referido convenio. El Sistema de Garantía de Calidad de los Títulos oficiales de Grado y Máster de la Facultad de Bellas Artes y el de la Universidad de Málaga (UMA) se pueden consultar en los siguientes enlaces:

- [Sistema de Garantía de la Calidad de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.](#)
- [Sistema de Garantía de la Calidad de la Universidad de Málaga.](#)

En base al convenio específico entre la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla para impartir de manera conjunta el Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales, con fecha 30/09/2022, entre otras cuestiones, resulta de aplicación lo previsto en la cláusula segunda que transcribimos literalmente:

18. El Máster contará con un Sistema de Garantía de Calidad de acuerdo con la normativa de la universidad coordinadora, la Universidad de Málaga, que será la responsable del seguimiento y, en su caso, acreditación del Título. A tal efecto, se constituirá una Comisión de Garantía de Calidad cuya composición y competencias asignadas deberán responder a lo establecido en el Sistema de Garantía de Calidad de la universidad coordinadora.

19. Las Universidades de Málaga y Sevilla se comprometen a realizar las encuestas de satisfacción de la docencia de su profesorado participante adscrito a la docencia del máster.

20. La Universidad de Sevilla se compromete a suministrar a la universidad coordinadora, previa petición de ésta a los órganos responsables de dicha universidad, toda la información necesaria para la elaboración de los indicadores relativos a la aplicación del Sistema de Garantía de Calidad del Máster.

21. El Máster contará, a los efectos de seguimientos de calidad, con una página web diseñada y gestionada por la universidad coordinadora del título, donde se recogerá toda la información relativa al desarrollo del Máster, así como la información histórica.

Además, la Comisión de Garantía de Calidad del Centro (CGCC) de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, propiciará reuniones periódicas con su homóloga en la Universidad de Sevilla para coordinar actuaciones, revisar indicadores, proponer mejoras, etc.

El Sistema de Garantía de la Calidad de la Universidad de Málaga integra las Comisiones de Calidad con las Comisiones Académicas, de tal manera que las antiguas Comisión de Ordenación Académica y la antigua Comisión de Garantía de la Calidad de la Facultad se unieron dando lugar a la actual COMISIÓN ACADÉMICA Y DE LA CALIDAD (COAC) de la Facultad.

Esta comisión asume las competencias que ostentaban las dos primeras, de tal forma que es la responsable de realizar toda la supervisión de la Ordenación Académica y de la gestión de la Calidad del Centro. Para ello, cuenta con su propio Reglamento que se puede consultar en el siguiente enlace:

https://www.uma.es/facultad-de-bellas-arte/navegador_de_ficheros/Normativa/descargar/BBA%20Reglamento%20CAC%20JC%2011%20de%20diciembre%20de%202020.pdf

La Comisión Académica y de la Calidad está compuesta por:

- a) El/La Decano/a de la Facultad o, en su caso, en quien delegue, que deberá estar en todo caso al frente de un vicedecanato. Esta persona presidirá la comisión.
- b) El/Los Vicedecanos/as con competencias en ordenación académica y en calidad.
- c) Una persona que ejerza la coordinación de título oficial por cada una de las enseñanzas oficiales impartidas en el centro.
- d) Una persona perteneciente al personal docente e investigador por curso, independientemente de las titulaciones que se impartan en el centro (cuatro representantes del Grado y uno del Máster).
- e) La persona que ejerza la jefatura de secretaría del centro, y que actuará como secretario/a.
- f) Una persona representante del alumnado por curso, independientemente de las titulaciones que se impartan en el centro (cuatro representantes del Grado y uno del Máster).

A fin de realizar todo el trabajo de seguimiento, planes de mejoras, memorias de resultados e informes, la Comisión Académica del título asumirá de forma paralela a la COAC estas labores además de las propias de rango académico y de coordinación. Para ello se constituirá en la **Comisión Académica y de Calidad del Máster (CAC)**, tal como se especifica en el Convenio Específico que suscriben las dos universidades.

7. Se constituirá una **Comisión Académica y de Calidad** integrada, al menos, por los coordinadores/as de cada universidad participante. De esta comisión podrán formar parte, adicionalmente, cuantas personas estimen las partes de manera consensuada.

La Comisión Académica y de Calidad establecerá la programación anual y los aspectos académicos generales, en los términos que se especifiquen en el presente convenio y tendrá la responsabilidad de desarrollar el programa docente en los términos recogidos en la Memoria académica verificada.

Así mismo, la Comisión Académica y de Calidad del título será la responsable de la elaboración de los informes de seguimiento, memorias de calidad, planes de mejora, propuestas de modificación y procesos de renovación de la acreditación que se establecen en el Sistema de Garantía de la Calidad del título.

Esta Comisión Académica y de Calidad deberá contar con la aprobación del órgano competente en cada universidad. También, desempeñará la función de baremación del acceso del alumnado al máster, así como todas las funciones que se especifican en el anexo.

El cometido de la **CAC** es analizar, para cada curso académico, los resultados de los indicadores obligatorios y complementarios, según las especificaciones previstas en las fichas de los indicadores y para ello se utilizará la aplicación para el Seguimiento de los títulos.

La **CAC** llevará a cabo el análisis de los resultados obtenidos en los indicadores, debiendo examinar exhaustivamente el cumplimiento o no del valor cuantitativo estimado para los indicadores obligatorios, según lo previsto en la última Memoria de verificación aprobada para el título. Dicho análisis deberá incluir además una comparación con los datos históricos de la titulación.

La **CAC** incluirá en el Informe Anual una descripción lo más detallada posible de la situación actual y, en su caso, recomendaciones para alcanzar el valor cuantitativo estimado que sirve de referencia.

En el supuesto de que los resultados de los indicadores no alcanzaran los valores previstos en la memoria de verificación del título, el informe elaborado por la **CAC** deberá proponer una serie de acciones de mejora para solucionar los problemas detectados, que deberá ser formalizada en el Plan de mejora que apruebe el Centro.

El Plan de mejora deberá concretar el responsable de su ejecución, los mecanismos para realizarlo, los indicadores de seguimiento con los valores de referencia establecidos, etc. según el diseño propuesto en LOGROS para el Plan de mejora del título.

El informe elaborado por la **CAC** deberá ser revisado tanto por la Comisión de Garantía de Calidad del Centro, si procede, como por la Comisión de Seguimiento de Planes de Estudios. Ambas podrán elaborar un informe razonado sobre el contenido del Informe anual, así como sobre las acciones de mejora propuestas por la **CAC**.

A la vista del Informe anual, así como de los eventuales informes de la **COAC**, el Decano/a o Vicedecano/a de Calidad propondrá el Plan de mejora definitivo para el título, que deberá ser aprobado por la Junta de Centro.

8.2. Medios para la información pública

Enlace US: <https://at.us.es/oficina-gestion-de-calidad>

Enlace UMA: Sistema de Garantía de la Calidad de la Universidad de Málaga.

<https://www.uma.es/facultad-de-bellas-artes/>

<https://bellasartes.us.es/>

<https://bellasartes.us.es/acogida-nuevos-alumnos>

<https://ev.us.es/>

<https://www.bbbaa.uma.es/bellasartes/>

<https://www.bbbaa.uma.es/blog/>

<https://mop.cv.uma.es/>

En la Facultad de Bellas Artes de Málaga contamos para la atención de los estudiantes se cuenta con el Vicedecanato de Estudiantes, la plataforma de enseñanza virtual, el grupo de orientación universitaria GOU, así como la atención que se pueda prestar mediante la Secretaría del Decanato, la Secretaría administrativa del centro, así como el Gestor de Peticiones de la Facultad.

Sistema de apoyo y orientación a los estudiantes una vez matriculados

El sistema de apoyo y orientación a los estudiantes se integra en el Plan de Acción Tutorial del título, como una de las principales actuaciones de la Coordinación del MUDANT.

Normativas de Universidad de aplicación al Título

Según lo previsto en el [Convenio de Colaboración Específico suscrito entre las Universidades de Málaga y Sevilla para la impartición del Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales](#), con carácter general, las normas de permanencia de aplicación serán las propias de cada universidad. No obstante, la Comisión Mixta de Seguimiento y Control del convenio analizará aquellos casos de estudiantes que soliciten un tratamiento más favorable en base a lo aplicado a los estudiantes de la otra universidad participante en el título.

Las normativas en vigor pueden ser consultadas en los siguientes enlaces:

- [Normas reguladoras del progreso y la permanencia de los estudiantes en estudios de Grado y Master de la Universidad de Málaga](#).
- Normativa de Permanencia para la Universidad de Sevilla: [Acuerdo del Consejo Social de fecha 17 de diciembre de 2008](#).

Los alumnos cursarán sus estudios, con carácter general, en régimen de dedicación a tiempo completo, pudiendo hacerlo a tiempo parcial si justifican las causas que lo motivan.

En el caso de la Universidad de Sevilla, este reconocimiento se hace acorde al artículo 45 del [Reglamento General de Actividades Docentes de la Universidad de Sevilla](#), para estudiantes con necesidades académicas especiales.

El número de créditos mínimos y máximos de matrícula para cada régimen de dedicación en los títulos de Máster serán los previstos con carácter general en la **Universidad de Sevilla**:

	ESTUDIANTE A TIEMPO COMPLETO		ESTUDIANTE A TIEMPO PARCIAL	
	ECTS matrícula mínima	ECTS matrícula máxima	ECTS matrícula mínima	ECTS matrícula máxima
PRIMER CURSO	30	60	12	30
SUCESIVOS CURSOS	30	60	12	30

En el ámbito de la Universidad de Málaga, los estudiantes podrán obtener el reconocimiento del tiempo parcial según lo que se establece en [Reglamento 9/2024 de 27 de junio, que regula la condición de estudiante a tiempo parcial](#).

El número de créditos mínimos y máximos de matrícula para cada régimen de dedicación en los títulos de Máster serán los previstos con carácter general en la **Universidad de Málaga**:

	ESTUDIANTE A TIEMPO COMPLETO		ESTUDIANTE A TIEMPO PARCIAL	
	ECTS matrícula mínima	ECTS matrícula máxima	ECTS matrícula mínima	ECTS matrícula máxima
PRIMER CURSO	60	60	24	60
SUCESIVOS CURSOS	24	60	24	60

Normativas de la Universidad de Málaga de aplicación al título.

- [Reglamento 8/2024, de 27 de junio, de la Universidad de Málaga, sobre matriculación de estudiantes en actividades formativas correspondientes a planes de estudios conducentes a títulos de carácter oficial de grado y máster universitario](#).
- [Normas reguladoras del progreso y la permanencia de los estudiantes en estudios de grado y máster de la Universidad de Málaga](#).
- [Reglamento 9/2024, de 27 de junio, de la Universidad de Málaga, que regula la condición de estudiante a tiempo parcial](#).

El estudiantado que formalice matrícula por segunda o sucesivas veces deberá atenerse a lo establecido en la normativa indicada así como en la [Guía para la matriculación de estudiantes](#) publicada por la UMA para cada curso académico.

Plan de acción tutorial del título

El Plan de Acción Tutorial del máster se orienta a ofrecer un acompañamiento académico y profesional continuo al estudiantado, articulado en colaboración con los servicios de apoyo de ambas universidades. En la Universidad de Málaga, se contará con la participación del [Servicio de Empleo y Orientación Profesional](#), el Servicio de Biblioteca, el Servicio de Enseñanza Virtual, los laboratorios tecnológicos y el Campus Virtual de los estudios de Posgrado. En la Universidad de Sevilla, se integrarán los servicios equivalentes establecidos para la orientación académica y profesional del alumnado.

Las principales actuaciones organizadas por la Coordinación conjunta del Máster serán las siguientes:

1. Sesión general de bienvenida para todos los posgrados de cada centro, que se realizará con los estudiantes que se matriculen en cada una de las universidades que componen el título.

2. Sesión informativa específica del Máster, centrada en la presentación de las líneas de investigación, itinerarios formativos y criterios para la elección del/de la tutor/a del Trabajo Fin de Máster (TFM).
3. Espacio de "Tutoría" en Campus Virtual de la Universidad de Málaga, y en la plataforma de Enseñanza virtual de la Universidad de Sevilla que permite la interlocución y la acción tutorial entre la coordinación y el alumnado e, igualmente, la interacción horizontal entre todos los estudiantes.
4. Asignación de un/a tutor/a académico/a al inicio del curso, que realizará un seguimiento personalizado del progreso del/de la estudiante, resolviendo dudas sobre el programa, orientando en los procedimientos administrativos y facilitando la integración en las dinámicas académicas del máster.
5. Elección de los representantes de grupo para que sean el enlace con la Coordinación del título y con los Vicerrectorados y Servicios al Estudiante de las dos universidades.

Este plan se enmarca en una política de orientación integral que combina atención personalizada, recursos digitales y coordinación interuniversitaria, con el objetivo de garantizar el acompañamiento continuo y la inserción académica y profesional del estudiantado.

Enlaces:

- <http://factor-e.uma.es/index.php/orientacion-profesional/>
- <https://www.uma.es/ficha.php?id=62391&bbl=5>
- <https://www.evlt.uma.es/>
- <https://mop.cv.uma.es/>
- <https://ev.us.es/>
- <https://cat.us.es/orientacion/planes-de-orientacion-y-accion-tutorial-poat>

Normativa Universidad de Sevilla de aplicación al título

A. Sistema de Orientación y Tutoría de la Universidad de Sevilla

El Plan de Orientación y Acción Tutorial (POAT) de la Universidad de Sevilla, está concebido como el conjunto de los POATs de sus centros propios, dado que la idiosincrasia de cada uno determina que la orientación y la acción tutorial se concrete en acciones ajustadas a las necesidades específicas del alumnado y de los títulos que se imparten en ellos.

Estos Planes ofrecen al estudiantado la ayuda, acompañamiento y herramientas necesarias para que puedan afrontar con éxito los retos académicos, personales y profesionales que plantea la vida universitaria.

Sus objetivos son: atraer a nuevos estudiantes, prevenir el abandono de los estudios, asesorar en todas aquellas cuestiones relacionadas con su trayectoria académica, facilitar el desarrollo de competencias transversales y fomentar el aprovechamiento de oportunidades formativas, favorecer la elaboración de un proyecto profesional y vital, fomentar la participación en todos los aspectos de la vida universitaria (formación, gestión, investigación, cultura, ...) y facilitar y acompañar el proceso de transición a estudios posteriores y/o al mundo laboral.

El POAT se define como un programa de acciones coordinadas que integra actividades de tutoría, información, orientación preuniversitaria, orientación académica, orientación personal y orientación postuniversitaria para preuniversitarios, estudiantes de Grado, Máster y Doctorado, estudiantes entrantes de movilidad nacional e internacional y estudiantes con necesidades académicas especiales.

Dirección web: <https://www.us.es/estudiar/orientacion-universitaria>

Salón de estudiantes

Es uno de los eventos de mayor relevancia que programa la Universidad de Sevilla con el objetivo de apoyar al alumnado universitario en la transición a sus estudios de posgrados. El Salón incluye información sobre la oferta de Máster y actividades vinculadas a los estudios de Posgrado, convirtiéndose así en herramienta estratégica global para la orientación universitaria.

Presentación de oferta Posgrado

Los centros organizan actividades de promoción de su oferta de másteres oficiales facilitando información diferenciada de la oferta de másteres profesionalizantes y otros másteres orientados a la continuación de los estudios de doctorado.

Participación en ferias nacionales e internacionales:

La Universidad de Sevilla, a través de los Vicerrectorados de Estudiantes y Proyección Institucional e Internacionalización, se acerca a los futuros estudiantes de posgrado en sus lugares de procedencia participando en eventos de orientación tanto en la Comunidad Autónoma Andaluza, en otras Comunidades y en el extranjero, tanto de manera presencial como virtual.

En estos eventos, además, se presentan los distintos servicios disponibles y todas las posibilidades de participación en la vida universitaria.

B. Información en Internet

La Universidad de Sevilla tiene un Portal web de Máster Universitario, destinado a estudiantes potenciales de posgrado, que incluye información sobre acceso a las titulaciones de máster universitario de la Universidad, guía de titulaciones, planes de estudio y asignaturas, perfil esperado, criterios de acceso, especialidades, centros responsables, Trabajos Fin de Máster y prácticas, becas, alojamiento y actividades de orientación: <https://www.us.es/estudiar/que-estudiar/oferta-de-masteres>

Igualmente, en el Portal web de la Universidad existe un apartado de Acceso y Matrícula donde se puede obtener información actualizada sobre la reglamentación de aspectos relevantes para el futuro alumnado de másteres universitarios, como pueden ser los procesos de acceso, admisión y matrícula: <https://www.us.es/estudiar/acceso-matricula>

Asimismo, en el Portal web de la universidad existe un apartado con información específica sobre Acceso, Admisión y Matrícula, Becas y Ayudas y Premios y Distinciones.

Direcciones web:

- <https://www.us.es/estudiar/acceso-a-la-us>
- <https://www.us.es/estudiar/becas-ayudas>

Se destaca la existencia de un canal específico, telemático, centralizado en el Área de Orientación Universitaria y Participación Estudiantil, dedicado a la atención exclusiva a estudiantes. Se trata del Centro de Atención a Estudiantes (CAT), consistente en:

- Un Portal web con información al día sobre todas las materias ya mencionadas: Oferta Académica, Acceso, Admisión, Matrícula, POAT, Becas, y, sobre todo, con el despliegue para la Participación Estudiantil, Formación Transversal y actividades de diferente naturaleza planificadas para los estudiantes. Dirección web: <https://cat.us.es/>
- Un servicio telemático de respuesta a consultas para los estudiantes, atendido por un equipo de profesionales especializado, que reciben miles de consultas anualmente. Enlace <https://servicio.us.es/catdes/contacto>
- Un asistente virtual, chatbot CATi, basado en Inteligencia Artificial, que responde de forma inteligente a las consultas que realizan los estudiantes y es capaz de enviar consultas al propio CAT si el usuario lo desea.

Por otro lado, en el procedimiento P9 del Sistema de Garantía de Calidad del Título (apartado 9) se establecen los mecanismos que se deben seguir en la Universidad de Sevilla para publicar la información sobre el plan de estudios, su desarrollo y sus resultados, con el fin de que llegue a todos los grupos de interés (miembros de la comunidad universitaria, futuros estudiantes, agentes externos y la sociedad en general). La aplicación de dicho procedimiento garantiza, entre otras cuestiones relacionadas con la difusión del título, la existencia de un sistema accesible de información previa a la matriculación.

C. Revista y folletos de orientación dirigidos a estudiantes potenciales

El Vicerrectorado de Estudiantes de la Universidad de Sevilla edita folletos informativos de su amplia oferta de estudios de Máster. Sus contenidos se presentan en formato papel y en formato electrónico, accesibles en los diferentes portales indicados. Estos folletos detallan específicamente los criterios de acceso y admisión, así como las salidas profesionales y las posibilidades de continuar estudios en cada caso.

D. Plan de Orientación y Acción Tutorial de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla

<https://bellasartes.us.es/sites/bellasartes/files/2025-05/PROYECTO%20POAT%202025-26.pdf>

E. Perfil de ingreso (Indicar perfil recomendado para el estudiante que desee realizar el Máster)

Se trata de una breve descripción de las características personales y académicas (capacidades, conocimientos, intereses) que en general se consideran adecuadas para aquellas personas que vayan a comenzar los estudios de este título.)

Las características personales y académicas que se consideran apropiadas para quienes desean iniciar el Máster en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías incluyen una sólida capacidad creativa y sensibilidad estética, así como habilidades técnicas relacionadas con herramientas digitales y tecnológicas. Es fundamental poseer un interés por la innovación, la experimentación y la exploración de nuevas formas de expresión artística y tecnológica. Además, se valoran actitudes de apertura, flexibilidad y disposición para el trabajo colaborativo en entornos multidisciplinares. Desde el punto de vista académico, contar con conocimientos previos en disciplinas relacionadas con el arte, el diseño, la tecnología o la comunicación facilita la integración en el programa, aunque también se reconoce la importancia de la motivación y la capacidad de adaptación a las tendencias emergentes y a las nuevas herramientas del campo.

La especialidad en Diseño está dirigida a titulados afines con formación y cualificación específica para abordar el ámbito del Diseño y su desarrollo en proyectos culturales, siguiendo criterios y metodologías científicas consensuadas a nivel internacional.

La especialidad en Arte y Nuevas tecnologías está dirigida a un colectivo amplio y transversal, que acoge a titulados y egresados de distintas especialidades vinculadas a las Nuevas Tecnologías y sus derivados.

Los perfiles de egreso a los que se orienta este Máster y los requisitos de acceso se especifican en los puntos 1.1.4 y 3.1. respectivamente, teniendo preferencia alta los Graduados/as Universitarios/as en Bellas Artes y los Licenciados/as en Bellas Artes.

Apoyo y Orientación a Estudiantes, una vez matriculados

A. Procedimiento de acogida a estudiantes

A cumplimentar con información específica del Centro

Por otro lado, la **Normativa de Permanencia** de la Universidad de Sevilla junto con el número de créditos mínimos y máximos de matrícula a tiempo completo y a tiempo parcial, aplicable a todos los títulos impartidos por esta Universidad independientemente de la modalidad de impartición (presencial, híbrida o virtual), puede consultarse en el documento disponible en el siguiente enlace: <https://hdvirtual.us.es/discovirt/index.php/s/fP9WgdaRm7wdzED>

B. Seguimiento y orientación de estudiantes

El Área de Orientación Universitaria y Participación Estudiantil ofrece un servicio presencial y telefónico, personalizado, de orientación con el objetivo de apoyar a los estudiantes en su transición hacia estudios de niveles superiores y vida profesional.

También promueve la participación estudiantil en sus diferentes ámbitos: representación estudiantil, formación transversal, aula de debate, mentoría, asociacionismo, proyectos, divulgación, etc., todo ello conforme al Plan de Participación Estudiantil.

El Secretariado de Prácticas en Empresas y Empleo (<http://servicio.us.es/spee/>) dependiente del Vicerrectorado de Transferencia del Conocimiento, y con el Servicio de Prácticas en Empresas y la Unidad de Orientación e Inserción Profesional (<http://servicio.us.es/spee/empleo-servicio-orientacion>) como unidades dependientes del mismo, facilitan la conexión entre los estudiantes de la Universidad de Sevilla, de Grado y Máster, y los recién egresados con el mundo laboral. Para ello se tramitan las prácticas en empresas e instituciones, que son una primera aproximación al mismo. También es responsabilidad del Secretariado la coordinación con los Centros de los programas de prácticas en empresas curriculares, incluidos en los Planes de Estudio de los títulos oficiales y propios de la Universidad de Sevilla.

El Servicio de Asistencia a la Comunidad Universitaria (<https://sacu.us.es/>) se ofrecen a los alumnos asesoramiento y asistencia técnica pedagógica (<https://sacu.us.es/spp-prestaciones-pedagogica>) y asesoría psicológica (<https://sacu.us.es/spp-prestaciones-psicologica>). Esta asesoría, además de atención individualizada para todos los miembros de la comunidad universitaria, desarrolla las siguientes actividades:

- Rendimiento Académico: Desde la Asesoría Psicológica se propone un curso para la mejora del rendimiento académico, donde se facilitarán las estrategias necesarias para optimizar el tiempo de estudio de los estudiantes. A lo largo del curso académico se imparten diversos seminarios en el Pabellón de Uruguay.
- Asesoramiento Vocacional: Este tipo de asesoramiento va dirigido a aquellos estudiantes que se encuentran en situación de incertidumbre respecto al desarrollo de su carrera universitaria. Su objetivo es clarificar las expectativas, metas y creencias que se tienen con respecto a la titulación (tanto de los estudios que se cursan como de los que se pretenden realizar) y la puesta en funcionamiento de actividades que puedan ayudar a la persona en el proceso de toma de decisión para una elección más realista y eficaz de los estudios a realizar en la Universidad de Sevilla.

La Universidad de Sevilla tiene como objetivo estratégico conseguir la integración plena y efectiva de todas aquellas personas de la comunidad universitaria que presenten algún tipo de discapacidad, tanto en el acceso y permanencia en la Institución como en su posterior integración en el mundo laboral y en la sociedad. Para ello dispone de un Plan Integral de Atención a la Necesidades de Apoyo para Personas con Discapacidad o con Necesidad de Apoyo por Situación de Salud Sobrevenida que puede consultarse en el siguiente enlace: <https://sacu.us.es/ne-plan-integral>.

Asimismo, la Universidad de Sevilla cuenta con una unidad de igualdad para el desarrollo de las funciones relacionadas con el principio de igualdad entre mujeres y hombres, así como con un Plan de Igualdad que sistematiza y concreta las medidas dirigidas, por un lado, a evitar cualquier tipo de discriminación por razón de sexo y, por otro, a establecer acciones con las que promover la igualdad efectiva entre mujeres y hombres, que puede consultarse en el siguiente enlace: http://igualdad.us.es/?page_id=817.

Sistema de apoyo y orientación para estudiantes extranjeros.

A los alumnos de intercambio recibidos en la UMA y en la US procedentes de universidades socias se les asigna un coordinador académico y, previa solicitud, un alumno voluntario que actúa como tutor-acompañante, facilitándole la integración en la vida académica y universitaria de la Universidad de Málaga.

Más información de servicios UMA para la integración en [Relaciones Internacionales – Incoming Students](#).

Más información de servicios US para la integración en: <https://www.us.es/internacional/oficina-welcome>

Sistema de apoyo específico a los estudiantes con discapacidad

La Universidad de Sevilla cuenta con una normativa para la atención académica al estudiante con discapacidad, recogida en el BOUS núm. 1, de 12 de enero de 2009 cuyo objeto es regular las acciones de atención académica al estudiante con discapacidad, para fomentar su permanencia en la Universidad de Sevilla y garantizar el apoyo de ésta durante el período de estudios en la Institución: https://www.us.es/sites/default/files/2019-05/2008_12_09_CG_N_Discapacidad.pdf

La Universidad de Málaga considera que la atención a las necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad es un reconocimiento de los valores de la persona y de su derecho a la educación y formación superiores, y para ello cuenta con el [Reglamento 5/2023, de 24 de octubre, de la Universidad de Málaga, para la atención a personas con necesidades específicas de apoyo educativo o por causa de discapacidad](#).

Por esta razón, y con el objetivo de orientar y atender a la comunidad universitaria con necesidades específicas de apoyo educativo o por causa de discapacidad, la Universidad de Málaga, a través de su Vicerrectorado de Igualdad y Política Social, cuenta con una oficina dirigida a la atención de sus estudiantes con discapacidad: la [Oficina de Atención a la Discapacidad](#), donde se llevan a cabo diferentes programas dirigidos a fomentar la igualdad de oportunidades, la inclusión en el ámbito universitario y promover la sensibilidad y la concienciación del resto de miembros de la comunidad universitaria.

El Campus Virtual, marco en el que se desarrolla la formación docente de la titulación, se ha actualizado para ser más accesible a la comunidad universitaria: [Campus Virtual Accesibilidad](#).

La Universidad de Málaga (UMA) ha adoptado diversas estrategias para garantizar la accesibilidad universal y el diseño inclusivo de sus materiales y contenidos, asegurando que todos los estudiantes, sin importar sus características o necesidades, puedan acceder a la información y participar activamente en sus programas académicos. Entre las principales iniciativas que se implementan en este sentido se incluyen:

- **Adaptación de materiales educativos:** La UMA se asegura de que los recursos docentes, como libros de texto, guías y presentaciones, estén disponibles en formatos accesibles, como documentos en PDF, Word o HTML, que se adaptan fácilmente a herramientas de lectura y ampliación de texto. Además, se incluyen descripciones textuales para imágenes, gráficos y otros elementos visuales, lo que permite a las personas con discapacidad visual acceder a la misma información.
- **Adaptaciones curriculares:** La UMA ofrece ajustes en el ritmo de aprendizaje, adaptaciones en los exámenes y modificaciones de horarios para los estudiantes que necesiten apoyo adicional, adaptándose a las circunstancias particulares de cada caso.
- **Espacios accesibles:** Las instalaciones de la universidad están diseñadas para garantizar la accesibilidad universal, con la inclusión de rampas, ascensores y puertas anchas, así como espacios adaptados para personas con movilidad reducida.
- **Subtitulación y traducción:** En las clases y conferencias que incluyen contenido audiovisual, la universidad ofrece opciones de subtitulación o interpretación en lengua de signos, especialmente en cursos dirigidos a estudiantes con discapacidad auditiva.
- **Formación en accesibilidad:** La UMA proporciona formación específica para el personal docente y administrativo sobre cómo crear contenidos accesibles, además de fomentar el uso de herramientas digitales y recursos de apoyo adecuados para una educación inclusiva.
- **Apoyo personalizado:** A través de su Oficina de atención a la discapacidad, la universidad ofrece un acompañamiento individualizado a aquellos estudiantes con discapacidades, garantizando que reciban todas las adaptaciones necesarias para su desarrollo académico.

Estas acciones forman parte de un enfoque integral que busca eliminar cualquier barrera y asegurar la igualdad de oportunidades para todos los estudiantes, sin importar sus necesidades o capacidades.

8.3. Anexos

La creación del Máster Oficial en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales de las Universidades de Málaga y Sevilla ha suscitado numerosas muestras de apoyo por parte de instituciones y empresas relacionadas con el diseño, la creación artística y las nuevas tecnologías.

Todas las entidades relacionadas cuentan con intereses comunes en torno al diseño, arte, nuevas tecnologías, investigación, estrategias culturales y uso sostenible del patrimonio cultural.

Por los motivos anteriormente citados, dan su apoyo a la implantación del Máster Oficial en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales de la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla, centros públicos de investigación científica y desarrollo tecnológico las instituciones y entidades que se relacionan a continuación:

- Agencia Pública para la Gestión de la Casa Natal de Pablo Ruiz Picasso y otros equipamientos museísticos y culturales del Ayuntamiento de Málaga
- Museo Carmen Thyssen Málaga
- Fundación La Caixa
- Fundación Tres culturas
- Galería de Arte Rafael Ortiz
- Galería de Arte Isabel Hurley
- Galería de Arte Yusto-Giner
- Galería de Arte Isolina Arbulu
- Galería de Arte JM
- Lantia Publishing S.L.
- El Golpe Creativos S.L.

Las cartas se pueden consultar en el siguiente enlace: [Carpeta comprimida con las cartas de apoyo al MUDANT](#)

CRÉDITOS

REDACCIÓN DE LA MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES POR LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA Y LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA. 2025

COMISIÓN INTERUNIVERSITARIA

D. Daniel Bilbao

Decano de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla

D. Jesús Marín

Decano de la Facultad de Bellas Artes de Málaga

Dña. Raquel Barrionuevo Pérez

Vicedecana de Ordenación Académica de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla

Dña. Silvia López Rodríguez

Vicedecana de Ordenación Académica e Investigación de la Facultad de Bellas Artes de Málaga

COMISIÓN DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA

D. Daniel Bilbao

Decano de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, Dpto. Dibujo

Dña. Raquel Barrionuevo Pérez, PRESIDENTA.

Dpto. Escultura e Historia de las Artes Plásticas, Vicedecana de Ordenación Académica

D. Manuel Fernando Mancera Martínez, SECRETARIO.

Dpto. Dibujo, Vicedecano de Relaciones Internacionales, Movilidad y Prácticas Externas

Dña. Laura Nogaledo Gómez

Dpto. Escultura e Historia de las Artes Plásticas, Coordinadora del Máster en Arte, Idea y Producción

D. Rafael Martín Hernández

Dpto. Escultura e Historia de las Artes Plásticas, Coordinador del Grado en Bellas Artes

Dña. Aurea Muñoz del Amo

Dpto. Dibujo.

D. José Luis Molina-González

Dpto. de Pintura

D. Jesús Algovi González Villegas

Dpto. de Pintura

D. José Castro Huertas

Administrador de Centro de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla



Han colaborado: Los *Miembros del Equipo Decanal* de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla y el *Coordinador del Máster en Conservación*, D. Juan M^a Vélez Alvez

COMISIÓN DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

D. Jesús Marín

Decano de la Facultad de Bellas Artes de Málaga

D. Cristian M. Cerón Torreblanca

Secretario

Dña. Silvia López Rodríguez

Vicedecana de Ordenación Académica e Investigación de la Facultad de Bellas Artes de Málaga .

D. Carlos Miranda Mas

Vicedecano de Ordenación de Cultura de la Facultad de Bellas Artes de Málaga .

D. Miguel Angel Marín Gallardo

Vicedecano de Infraestructuras de la Facultad de Bellas Artes de Málaga .

Dña. Natalia Bravo Ruiz

Vicedecana de Movilidad y Prácticas Externas de la Facultad de Bellas Artes de Málaga .

Dña. María Dolores Sánchez Pérez

Vicedecana de Estudiantes e Igualdad de la Facultad de Bellas Artes de Málaga .

Dña. Desiree Rodríguez Ramírez

Secretaria de Decanato de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.