



## SOLICITUD DE ENSEÑANZAS PROPIAS: CURSOS DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA

D./D<sup>a</sup>:

INMACULADA POSTIGO GÓMEZ

En nombre de:

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

(Denominación del Departamento, Centro, Instituto Universitario o estructura específica creada por Convenio o profesor/a doctor de la Universidad de Málaga con dedicación a tiempo completo y vinculación permanente, perteneciente a una rama del conocimiento relacionada con la enseñanza que se va a impartir)

En calidad de Director/a Académico/a de la enseñanza, formula la siguiente propuesta, según proyecto adjunto, para la impartición de la enseñanza denominada:

(La denominación y contenido en ningún caso podrán ser coincidentes sustancialmente, ni inducir a confusión con materias o estudios de grado o posgrado oficiales, ni inducir a confusión con los mismos)

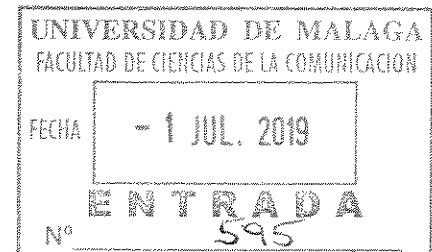
**DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES, FORMACIÓN TECNOLÓGICA Y VIDEOJUEGOS**

(Se expresará la denominación del Título Propio que se propone: Curso de Extensión Universitaria en...)

Málaga,	27	de	Junio	de	2019
---------	----	----	-------	----	------

Inmaculada  
Postigo Gómez

Firma



## COMISIÓN DE TÍTULOS PROPIOS

Presentar en el Registro General de la Universidad de Málaga

(Atención: Introducir en pie de página el nombre del curso propuesto. Para ello ir a la barra de herramientas y pinchar en 'Ver: encabezado y pie de página')

1

Título Propio: DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES, FORMACIÓN TECNOLÓGICA Y VIDEOJUEGOS



## 1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

### 1.0. DENOMINACIÓN:

**DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES Y VIDEOJUEGOS**

#### 1.0.1. Tipo de estudio propio (Márquese con X lo que proceda):

- Diploma de Extensión universitaria (igual o superior a 30 créditos)  
 Certificado de Extensión universitaria (inferior a 30 créditos)

#### 1.0.2. Campo (Márquese con X lo que proceda; un solo campo)

- Ciencias de la Salud  
 Ciencias  
 Ciencias Sociales y Jurídicas  
 Arte y Humanidades  
 Ingeniería y Arquitectura

### 1.1. CENTRO/S DONDE SE IMPARTIRÁ LA ENSEÑANZA:

#### 1.1.1. Lugar de impartición (aula, campus virtual...)

(Se adjuntará reserva de espacio)

Facultad de Ciencias de la Comunicación.

#### 1.1.2. Universidades y/o entidades colaboradoras ajenas a la UMA(\*):


(\*) En caso de firma de convenio con alguna de ellas, será necesario cumplimentar el Anexo correspondiente.

### 1.2. TIPO DE ENSEÑANZA:

- Presencial       Semipresencial       On-Line



### 1.3. DIRECTOR/A ACADÉMICO/A:

**Apellidos y nombre:**

POSTIGO GOMEZ, INMACULADA

**NIF:**

44577274P

**E-mail:**

ipg@uma.es

**Categoría:**

PROFESORA TITULAR

**Área de conocimiento:**

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

**Departamento:**

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Firma

#### 1.3.1. CODIRECTOR/A ACADÉMICO/A:

**Apellidos y nombre:**

BANDERAS MORENO, SERGIO

**NIF:**

25716865J

**Categoría/Titulación:**

PROFESOR FORMACIÓN PROFESIONAL

**Área de conocimiento/Cargo:**

INFORMÁTICA

**Departamento/Empresa:**

INFORMÁTICA/IES CAMPANILLAS

Firma

#### 1.3.2. DATOS DE CONTACTO E INFORMACIÓN:

3

Título Propio: DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES, FORMACIÓN TECNOLÓGICA Y VIDEOJUEGOS



**Teléfono/s:**

**E-mail:**

951952555

educacionsuperior@uma.es

**1.4. NÚMERO DE PLAZAS OFERTADAS:**

Nº mínimo de alumnos (\*):

25

Nº máximo de alumnos:

30

\* (El número mínimo de alumnos para poder impartir el curso ha de ser igual o superior a 5)

**1.5. NÚMERO DE CRÉDITOS EUROPEOS DEL TÍTULO:**

30

**1.6. BREVE DESCRIPCIÓN DEL CURSO:**

(Máximo 2 líneas)

El curso desarrolla competencias en herramientas digitales de comunicación, diseño, tecnología y programación, además de capacitar para enseñar esos conocimientos.

**1.7. PROGRAMA O TEMARIO:**

(Hasta un máximo de 30 líneas. No debe constar ni profesorado ni horarios)

MÓDULO 1.- TRANSFORMACIÓN A LA COMUNICACIÓN DIGITAL 60h  
MÓDULO 2.- METODOLOGÍAS ACTIVAS (ABP, GAMIFICACIÓN,...) 40h  
MÓDULO 3.- EDUCACIÓN TECNOLÓGICA. ROBÓTICA EDUCATIVA Y PROGRAMACIÓN 45H  
MÓDULO 4.- ARTE DIGITAL Y DISEÑO GRÁFICO 30h  
MÓDULO 5.- PROGRAMACIÓN WEB Y VIDEOJUEGOS HTML5 (45h)  
MÓDULO 6.- DISEÑO, DESARROLLO Y APLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS SERIOS 45h  
MÓDULO 7: LA DIFUSIÓN: PLATAFORMA DIGITALES. E-LEARNING 20h  
MÓDULO 8.- SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN 15h

**1.8. PERÍODO DE REALIZACIÓN:**

(No puede de coincidir con la preinscripción ni con la matriculación)

**Fecha inicio:**

**Fecha fin:**

**Horario:**

13/01/2020

17/07/2020

De tarde, de 16:00 a 20:00

**Período de preinscripción:**

Fecha inicio

Fecha fin

02/09/2019

08/01/2020

**Periodo de matriculación:**

Fecha inicio

Fecha fin

Al menos 5 días antes del comienzo del curso

02/09/2019

08/01/2020



### 1.9. PRECIOS Y PLAZOS:

Titulación	Precio por crédito (mínimo 17,5 €/crédito)	Precio total	Nº de créditos
Curso de Extensión Universitaria	12,62€	378,6 €	30

Plazos	
Pago fraccionado (sólo en cursos cuyo importe de matrícula sea superior a 300€)	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Nº Plazos/ Fecha límite de pago	Importe
Preinscripción: 08/01/2020	178,60€
1er plazo: 10/02/2020	100€
2º plazo: 10/03/2020	100€



## 2. JUSTIFICACIÓN

### 2.1. Justificación del título propuesto, argumentando el interés académico, científico o profesional del mismo

El Diploma de Extensión Universitaria de Impulso a la Educación Superior en Competencias Digitales, Formación Tecnológica y Videojuegos tiene una carga docente de 300 horas. Está destinado preferentemente a formar alumnado que esté finalizando o tenga ya el título de un Ciclo Formativo de Grado Superior. Se tendrá especialmente en consideración familias profesionales tales como: Artes Gráficas, Imagen y Sonido, Informática y Comunicaciones, Electrónica y Electricidad o Servicios Socioculturales y a la Comunidad. La sociedad digital actual demanda profesionales con competencias en diseño y programación, especialmente en videojuegos. Además, es importante que el alumnado aprenda a transmitir esos conocimientos a otras generaciones que, bien por la brecha digital o bien por los cambios en el ámbito de la enseñanza, no han podido acceder a esta formación. Es por ello que se formará en las principales disciplinas de competencias digitales, formación tecnológica, arte digital y en la transmisión de esos conocimientos, para la incorporación al mercado laboral o a los estudios universitarios de grado.

La realización de este curso se justifica a través del proyecto de Impulso a la Educación Superior del Vicerrectorado de Proyectos Estratégicos, con el objetivo de generar un entorno integrado de Educación Superior donde se desarrollen nuevos modelos de relaciones entre el tejido productivo, la universidad y la formación profesional, facilitando, por un lado, la adaptación de la formación a nuevas profesiones demandadas por la sociedad y, por otro lado, la movilidad bidireccional de los estudiantes entre las enseñanzas universitarias y la formación profesional.

Para hacer frente a la demanda de nuevas profesiones del futuro se está trabajando en el diseño de Cursos de Impulso a la Educación Superior con las características de los cursos de especialización en las enseñanzas de la formación profesional establecidas en el Real Decreto 1147/2011, de 29 de julio. Para su desarrollo el curso contará con subvención interna por parte del Vicerrectorado de Proyectos Estratégicos que cubra parte del presupuesto con la finalidad de que las matrículas asociadas al mismo tengan precio público.



### 3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

#### 3.1. Objetivos que reflejan la orientación general del título

El objetivo del título es formar al alumnado en las principales disciplinas de las competencias digitales, formación tecnológica, arte digital y en la transmisión de esos conocimientos, para la incorporación al mercado laboral o a los estudios universitarios de grado.

#### 3.2. Competencias generales y específicas que los estudiantes deben adquirir durante sus estudios y que son exigibles para otorgar el título

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
1.	Comprender los retos de la sociedad digital
2.	Aprender metodologías educativas innovadoras y activas
3.	Usar tecnología y robótica educativa
4.	Usar herramientas de diseño
5.	Adquirir conocimientos sobre programación en entornos web y videojuegos HTML5
6.	Usar herramientas digitales de comunicación para creación y desarrollo de contenidos audiovisuales.
7.	Adquirir conocimientos sobre seguridad informática
8.	Conocer el concepto de videojuegos serios y sus aplicaciones, iniciarse en los fundamentos básicos para su diseño y familiarizarse de forma práctica con tecnología profesional para desarrollarlos.
9.	Adquirir conocimientos de Diseño Instruccional, así como el manejo de aulas virtuales.



#### 4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

##### 4.1. Requisitos de acceso y condiciones o pruebas de acceso especiales (requisitos académicos y/o experiencia profesional)

Cualquier/a titulados/as o finalizando algún Ciclo Formativo de Grado Superior.  
Se tendrá preferencia por familias profesionales tales como:

Técnico Superior en Diseño y Gestión de la Producción Gráfica  
Técnico Superior en Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia  
Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos  
Técnico Superior en Educación Infantil  
Técnico Superior en Integración Social  
Técnico Superior en Automatización y Robótica Industrial  
Técnico Superior en Sistemas de Telecomunicaciones e Informáticos  
Técnico Superior en Administración de Sistemas Informáticos en Red  
Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma  
Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web

Se valorará la admisión de estudiantes universitarios/as que pertenezcan a las áreas incluidas en el propio curso.

##### 4.2. Criterios de selección de los alumnos si las solicitudes superan el número de plazas

- Se dará preferencia a solicitantes que estén en situación de desempleo.
- Se dará preferencia a estudiantes o titulados/as de Formación Profesional.
- Se priorizará la selección de aquellas personas que tengan conocimientos necesarios para el aprovechamiento del curso.

##### 4.3. Criterios de selección para la concesión de becas (en su caso)





## 5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

### 5.1. Estructura de las enseñanzas.

#### 5.1.1. Distribución del plan de estudios en créditos EUROPEOS, por modalidad de enseñanza para el título propio

MODALIDAD DOCENTE	CRÉDITOS EUROPEOS
Docencia teórico/práctica en aula	30
Docencia on-line	
Prácticas externas en empresas	
Trabajo fin de título	
CRÉDITOS EUROPEOS TOTALES	30
Total horas de clase presencial (teórico/práctica)	300
Total horas de trabajo del estudiante (25 horas de trabajo x 1 crédito)	750

#### 5.1.2. Explicación general de la planificación del plan de estudios

En el caso de que se contemplen prácticas en empresa se deberá indicar expresamente las empresas con las que se realizará convenio de colaboración para la realización de las mismas.

El curso se divide en ocho módulos. Los diferentes módulos se impartirán de forma conjunta cada semana, de forma que los conocimientos adquiridos se apoyen entre sí y vayan formando una propuesta homogénea. A continuación, se da una breve descripción de los módulos.

##### MÓDULO 1.- TRANSFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN DIGITAL

Además de realizar una introducción al marco del Espacio Europeo de Educación, así como a una comprensión de la transformación a la sociedad digital en la que estamos, este módulo dará al alumnado las competencias necesarias para que pueda desarrollar un producto audiovisual amateur con calidad para poner en valor contenidos y/o enseñarlos.

##### MÓDULO 2.- METODOLOGÍAS ACTIVAS (ABP, GAMIFICACIÓN)

Este módulo prepara al alumnado para obtener una amplia formación en metodologías activas para una nueva educación apoyándose en tecnología educativa. Del mismo modo pretende descubrir las tendencias pedagógicas actuales vinculadas a los ámbitos de la educación emocional, la creatividad, el humanismo pedagógico, la innovación y el cambio metodológico.

##### MÓDULO 3.- EDUCACIÓN TECNOLÓGICA. ROBÓTICA EDUCATIVA Y PROGRAMACIÓN

En este módulo se desarrollarán las competencias y conocimientos necesarios para impartir sesiones de Educación Tecnológica en el ámbito escolar. Se trabajarán áreas de robótica educativa con sus correspondientes prácticas en distintas plataformas



existentes. Se aprenderán los conocimientos básicos de programación informática a través del uso de entornos de programación o pseudolenguajes.

#### MÓDULO 4.- ARTE DIGITAL Y DISEÑO GRÁFICO 45h

Este módulo proporciona una idea general de la edición y producción de la imagen digital en la mayoría de sus facetas que la sociedad hoy día confronta, permitiendo al alumno identificar la mayoría de procesos cuando tiene delante una imagen pública, así mismo le permite manipular una imagen que considere.

Este conocimiento general permite al alumnado descubrir cuál de las facetas de la generación y edición de la imagen le interesa más para profundizar o especializarse a nivel personal.

#### MÓDULO 5.- PROGRAMACIÓN WEB Y VIDEOJUEGOS HTML5

En este módulo se aprenderán conceptos fundamentos del desarrollo de aplicaciones web (front-end y back-end) y se utilizará la creación de videojuegos HTML5 como vía para acceder a un amplio ecosistema de tecnologías avanzadas en el desarrollo web además de acercarse al proceso de creación de un videojuego real desde la base contemplando todas sus fases. Además se aprenderá como convertir estos desarrollos web y de videojuegos a su respectiva aplicación móvil.

#### MÓDULO 6.- DISEÑO, DESARROLLO Y APLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS SERIOS

En este módulo se trabajará el concepto de videojuego serio, mostrándose las las diferencias con el concepto de gamificación. Se transmitirá igualmente la potencialidad del concepto de videojuego serio a nivel industrial. A nivel práctico el alumnado será introducido en los fundamentos del diseño de videojuegos de forma general, siendo particularizado para los videojuegos serios. El alumnado también se iniciará en el desarrollo práctico de videojuegos (con especial énfasis en el desarrollo 3d) a través del empleo de la herramienta profesional de desarrollo Unity. Al finalizar esta parte, el alumnado habrá trabajado, de forma práctica, con la base de la creación de videojuegos (y videojuegos serios) 3d en Unity, lo que abarca fundamentos relacionados con la física, la lógica, técnicas de colisiones, sistemas de partículas, navegación, ambientación, inteligencia artificial básica, interacción con el jugador, y los fundamentos básicos de la programación, por mencionar algunos conceptos. Finalmente, se guiará al alumno para que diseñe y cree una versión ejecutable de videojuego serio sencillo empleando todo el conocimiento adquirido en este módulo.

#### MÓDULO 7: LA DIFUSIÓN: PLATAFORMA DIGITALES. E-LEARNING

Los proyectos de eLearning que contemplan todas las fases, inician con el diseños instruccional y terminan con la puesta a disposición de los contenidos en un LMS, en este módulo se pretende dar esa visión global con el principio y el final de los proyectos convencionales. De cara a la entrega de materiales, el Diseño Instruccional es una disciplina que permite un cambio mental de paradigma, apto para múltiples perfiles curriculares y las aulas virtuales, además del propósito específico para el que fueron concebidas, incluyen también el carácter de colaborativas que se les va a dar en este módulo.

#### MÓDULO 8.- SEGURIDAD INFORMÁTICA

Se trata de hacer un repaso por los conceptos que hoy en día ocupan y preocupan a las personas y profesionales que trabajan en red. La seguridad de la información y el tratamiento de los datos, son hoy en día una de las principales amenazas que hay en Internet y por lo tanto, se les reserva un espacio dentro de este programa.



## 5.2. Descripción detallada de los módulos/materias/asignaturas de las enseñanzas de que consta el plan de estudios

(Una para cada módulo, materia o asignatura)

INFORMACIÓN GENERAL	
Denominación del Módulo/Materia/Asignatura	MÓDULO 1.-TRANSFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN DIGITAL
Número de Créditos Europeos (presencial/no presencial):	6
Carácter:	Obligatorio
Unidad temporal:	60 horas

### 5.2.1 Competencias

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
1	Obtener una visión general del EEE y las competencias digitales
2	Adquirir destrezas en métodos de recuperación de información fiables en el entorno digital y los tipos de licencias precisos para difundir una información o una imagen.
3	Conocer los nuevos formatos (narrativas digitales) que ofrece Internet para contar una historia en el entorno digital.
4	Conocer los aspectos básicos para planificar, producir y editar fotografías atendiendo al lenguaje propio digital.
5	Adquirir las nociones fundamentales sobre diseño web
6	Adquirir las nociones fundamentales para realizar una presentación en el entorno digital en oratoria, lenguaje no verbal, preparación del espacio y uso de pantallas táctiles
7	Conocer y utilizar herramientas de comunicación digital para la difusión de contenidos
8	Capacitar para la crear vídeos y materiales audiovisuales mediante la adquisición de habilidades y técnicas digitales

### 5.2.2 Actividades formativas y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Clases teórico-prácticas  
Debates y casos de éxito  
Actividades grupales y colaborativas

### 5.2.3 Acciones de coordinación (en su caso)

Se llevarán a cabo sesiones de coordinación docente con el fin de asegurar la correcta secuenciación de contenidos, así como la evolución del aprendizaje de los estudiantes.

### 5.2.4 Sistemas de evaluación y calificación

En cada una de las fases de creación y aprendizaje para la creación de un contenido/producto pensado para comunicar el alumnado tendrá que superar unos ejercicios prácticos que demuestren la adquisición de las competencias, realizando diversos ejercicios prácticos de manera individual y grupal que han de entregar y superar en su conjunto.



### 5.2.5 Breve descripción de los contenidos

En la parte introductoria, el alumnado podrá tener una visión general tanto del Espacio Europeo de la Educación Superior como de la comunicación digital en dicho EEE.

En la fase de reproducción al alumnado se impartirá cómo buscar información de forma eficiente en google y recursos digitales para localizar fuentes fiables- pasos precisos para recopilar el material necesario para elaborar la pieza informativa- y tomará conciencia de las importancia de gestionar las licencias para su posterior uso comercial. También se impartirán los distintos formatos como se puede contar una historia en el entorno digital a través de los casos experimentados por el Laboratorio de Innovación Audiovisual de RTVE.es.

En la fase de producción el alumnado aprenderá distintas habilidades que le posibilitarán la creación de un producto audiovisual con las herramientas y apps de cualquier smartphone. En concreto, aprenderá desde la guionización, pasando por las características de la composición de imágenes y vídeos atendiendo al lenguaje propio digital con su smartphone para posteriormente editarlas a través de herramientas gratuitas para su aplicación en redes sociales. Así mismo, comprenderá los pasos necesarios para la realización de un diseño de web, así como técnicas para hablar con fluidez y seguridad, pautas para la preparación del escenario, indicaciones para transmitir información a través del lenguaje no verbal y cómo se usan las pantallas táctiles como elemento de apoyo en los entornos digitales.

En la fase de postproducción el alumnado aprenderá la importancia de crear contenidos adaptados y utilizará herramientas para crear vídeos con audio dual y subtítulos opcionales. También conocerá diversas herramientas de comunicación digital con el objetivo de evaluar y planificar el modo en que deben implementarse en cuanto a la difusión de los productos digitales según los públicos a los que se dirijan.



### 5.2.6 Contenidos del módulo:

#### Créditos

1.-	Introducción General	0.4
2.-	Preproducción digital	0.4
3.-	El guión	0.8
4.-	Fotografía: Técnicas básicas de composición de imagen con smartphones y Edición básica de fotografías a través de app gratuitas	1.2
5.-	Vídeo: Edición básica con software Adobe Premiere y otras herramientas de edición web. Publicación	1.2
6.-	Diseño web	0.8
7.-	Presentación audiovisual delante de la pantalla	0.8
8.-	Herramientas de comunicación digital y redes sociales para la difusión de contenidos. Audio dual y uso de subtítulos	0.4
	<b>Total créditos</b>	<b>6</b>

#### 5.2.7 Equipo docente:

Inmaculada Postigo Gómez  
Emelina Galarza Fernández  
Andrea Castro Martínez  
Mireya Carballeda Camacho  
Aida María de Vicente Domínguez  
Antonio Castro



## 5.2. Descripción detallada de los módulos/materias/asignaturas de las enseñanzas de que consta el plan de estudios

(Una para cada módulo, materia o asignatura)

INFORMACIÓN GENERAL	
Denominación del Módulo/Materia/Asignatura	MÓDULO 2.-INNOVACIÓN DOCENTE CON TECNOLOGÍA
Número de Créditos Europeos (presencial/no presencial):	4
Carácter:	Obligatorio
Unidad temporal:	40 horas

### 5.2.1 Competencias

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
1	Conocer de forma comprensiva, reflexiva y crítica las teorías pedagógicas de relevancia en el actual contexto socio-educativo para definir su propio modelo de profesionalidad.
2	Aplicar de forma crítica y reflexiva el conocimiento pedagógico en el análisis y la interpretación de diferentes realidades sociales con el fin de articular intervenciones que contribuyan a su mejora.

### 5.2.2 Actividades formativas y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Para adquirir la competencia 1, el estudiante deberá realizar una lectura comprensiva del material didáctico, superar unas tareas sobre el contenido teórico y realizar una reflexión que relacione la teoría presentada con sus postulados profesionales en torno al actual contexto socio-educativo.

Para adquirir la competencia 2, el estudiante deberá analizar su futura práctica profesional y seleccionar una situación didáctica sobre la que se realizará una reinterpretación argumentada en las teorías pedagógicas recogidas en el contenido y una propuesta de intervención igualmente argumentada en el conocimiento pedagógico adquirido en la competencia 1.

Además de las tareas descritas, el alumnado contará con la tutorización de los docentes y con las aportaciones de otros participantes a través de los debates pedagógicos organizados en clase.

### 5.2.3 Acciones de coordinación (en su caso)

Para garantizar criterios de calidad se llevarán a cabo sesiones de coordinación docente con el fin de asegurar la correcta secuenciación de contenidos, así como la evolución del aprendizaje de los estudiantes.

- Revisión de contenidos teóricos obligatorios y complementarios.
- Sesiones de debate y discusión.
- Trabajos en grupo y colaborativos entre los estudiantes.

### 5.2.4 Sistemas de evaluación y calificación

Entrega final de cuestiones reflexivas asociadas al marco teórico.



Para superar el curso, el alumnado tendrá que obtener una valoración de APTO en cada una de las cuestiones propuestas.

### 5.2.5 Breve descripción de los contenidos

El contenido teórico del curso presenta una selección de siete tendencias pedagógicas de gran impacto en el actual contexto socio-educativo. Cada una de las tendencias se concreta mediante la descripción de situaciones reales, que se analizan desde un prisma pedagógico, a través del descubrimiento de las teorías pedagógicas que están implícitas y son imprescindibles para una adecuada interpretación o para articular una propuesta de intervención.

### 5.2.6 Contenidos del módulo:

#### Créditos

1.-	Nuevas metodologías docentes para el siglo XXI	0,5
2.-	El aprendizaje basado en proyectos: prácticas de referencia	0,5
3.-	La clase invertida como metodología docente	0,5
4.-	Proyectos más allá del aula: socialización y TIC	0,5
5.-	Gamificación	0,5
6.-	Movimiento en el aula: aprendizaje cooperativo e investigación de campo, comunidades de aprendizaje y TIC.	1
7.-	Evaluación en el ABP: Diario de aprendizaje, rúbricas y portafolios	0,5
<b>Total créditos</b>		<b>4</b>

### 5.2.7 Equipo docente:

Julio Ruiz Palmero.

Enrique Sánchez Rivas.

José Sánchez Rodríguez.

Noelía Margarita Moreno Martínez.



**5.2. Descripción detallada de los módulos/materias/asignaturas de las enseñanzas de que consta el plan de estudios**  
(Una para cada módulo, materia o asignatura)

INFORMACIÓN GENERAL	
Denominación del Módulo/Materia/Asignatura	MÓDULO 3.-EDUCACIÓN TECNOLÓGICA. ROBÓTICA EDUCATIVA, PROGRAMACIÓN
Número de Créditos Europeos (presencial/no presencial):	4.5
Carácter: Obligatorio	
Unidad temporal:	45 horas

**5.2.1 Competencias**

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
1	Conocer el concepto, los contenidos y las herramientas que componen la Educación Tecnológica.
2	Capacitarse para la adaptación a las actualizaciones de herramientas y contenidos de la Educación Tecnológica.
3	Aprender el manejo de recursos educativos en robótica educativa y modular, mecanismos y electrónica programable.
4	Adquirir la capacidad de desarrollar experiencias de aprendizaje significativas basadas en la aplicación creativa de la tecnología.
5	Aprender los conceptos básicos y las bases de programación por bloques y pseudolenguajes.
6	Aprender a gestionar sesiones educativas como facilitador, coordinador de experiencias en las que el alumno debe dirigir su aprendizaje.
7	
8	

**5.2.2 Actividades formativas y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante**

- Estudio teórico de material docente. Las competencias 1 y 3 se adquieren con la lectura y aprendizaje de los conocimientos que se van a transmitir en el aula.

-Desarrollo de actividades prácticas tuteladas. Las competencias 2 y 5 se adquieren en la participación activa de los talleres y prácticas propuestas.

-Desarrollo y propuesta de actividades propias. La competencia 4 se adquiere con el desarrollo de proyecto de módulo y prácticas de trabajo autónomo.

-Trabajos en equipo y rol play. La competencia 6 se adquiere con la participación activa en sesiones de grupos y rol play en el que se transmiten y aprenden las principales características de una sesión de educación tecnológica con usuarios.

-Adicionalmente se propondrán prácticas en empresa de Educación Tecnológica en la que podrán proponerse talleres creados por los alumnos del curso e impartidos por ellos en clases reales con usuarios ( niños )





### 5.2.3 Acciones de coordinación (en su caso)

- El profesorado involucrado en este módulo se coordinará para realizar supervisiones y guiados de los trabajos que el alumnado debe desarrollar en clase.
- Se fomentará y supervisará la creación de grupos de trabajo durante este módulo para la entrega final de trabajos grupales.
- El profesorado de este módulo se coordinará con profesorado de otros módulos para evitar duplicidades y mejorar la combinación de contenidos y competencias a adquirir.

### 5.2.4 Sistemas de evaluación y calificación

- Se evaluará:
- La participación activa en los talleres prácticos
  - La entrega de pequeñas prácticas a desarrollar por el alumno fuera del horario.
  - El desarrollo de un ejercicio práctico presencial o proyecto final.

Para superar el curso, el alumnado tendrá que obtener una valoración de APTO en cada una de las cuestiones propuestas.

### 5.2.5 Breve descripción de los contenidos

El Módulo se inicia con un primer tema breve referente al modelo educativo que se utiliza en las actividades de Educación Tecnológica, así como los distintos servicios en los que puede aplicarse este modelo, las particularidades de los usuarios y las bases de la ejecución de los talleres.

En un segundo tema se desarrollan los contenidos y herramientas relacionadas con la Robótica Educativa, desde las herramientas más sencillas, como la robótica secuencial, hasta las más complejas de robótica modular y programación en lenguajes formales.

Habrà un tema específico de aplicación práctica de la Robótica educativa con talleres de montaje, con recursos reales, usando las plataformas actualmente más implantadas.

En el Tema de Programación se explicarán las bases de la programación a través del uso de entornos de programación por bloques, pudiendo el alumno practicar con distintos softwares aplicados o no a plataformas de robótica educativa, según el caso.

Otro Tema se centrará en la electrónica programable y la construcción modular de mecanismos y pequeñas máquinas. Este módulo complementará al de Robótica educativa, siendo eminentemente práctico.

Cada tema desarrollado tendrá un alto porcentaje de prácticas ya que la mayoría de competencias se adquieren mediante el desarrollo de talleres por parte del alumnado.

El Módulo de Educación Tecnológica finalizará con un Trabajo Fin de Módulo, que incluye el desarrollo de una práctica propia (trabajo fin de módulo) basada en los conocimientos adquiridos en el uso de herramientas de programación y robótica educativa.



### 5.2.6 Contenidos del módulo:

Créditos		
1.-	Tema 1. La Educación Tecnológica, modelo educativo y características	0,2
2.-	Tema 2. Robótica Educativa, herramientas y utilidad en enseñanza.	0,5
3.-	Tema 3. Talleres de Robótica educativa, programación y montaje.	1,0
4.-	Tema 4. Programación, conceptos, aplicación educativa y plataformas.	1,3
5.-	Tema 5. Electrónica programable y pre.ingeniería.	1,0
6.-	Tema 6. Trabajo Fin de Módulo. Taller propio.	0,5
7.-		
8.-		
9.-		
10.-	<b>Total créditos</b>	<b>4.5</b>

### 5.2.7 Equipo docente:

-Butragueño Tasis, Javier  
-Sánchez Melchor, Inma  
- Vela Gonzalez, Antonio.

## 5.2. Descripción detallada de los módulos/materias/ asignaturas de las



**enseñanzas de que consta el plan de estudios**  
(Una para cada módulo, materia o asignatura)

INFORMACIÓN GENERAL	
Denominación del Módulo/Materia/Asignatura	MÓDULO 4.-ARTE DIGITAL Y DISEÑO GRÁFICO
Número de Créditos Europeos (presencial/no presencial):	3
Carácter:	Obligatorio
Unidad temporal:	30 horas

### 5.2.1 Competencias

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
1	Conocer sucintamente la Historia del diseño gráfico, inicio y repercusión en nuestros días.
2	Conocer en que consiste la imagen vectorial como concepto e iniciación en el programa "Illustrator"
3	Conocer cuál es la potencialidad de este programa y como se exporta a otros programas de imagen digital.
4	Conocer el entorno y las herramientas básicas del programa Cinema 4D
5	Conocer los conceptos de generación de imágenes 3D a través del programa "Cinema 4D" y su manejo básico. Modelado, texturizado, y exportación de un vídeo con imagen de síntesis tridimensional.

### 5.2.2 Actividades formativas y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Para conocer la historia del diseño se darán unas clases teóricas acompañadas de algún audiovisual.

Conocerán la herramienta de Illustrator mediante la práctica de los diferentes útiles y la realización de un ejercicio diario que deberán resolver. El último día deberán de enfrentarse a un caso práctico de la vida real, por medio de este ejercicio compatibilizan sus archivos con otros programas, como Cinema 4D.

Conocerán la herramienta de Cinema4D mediante la práctica de los diferentes útiles y la realización de un caso práctico.

### 5.2.3 Acciones de coordinación (en su caso)

- El profesorado involucrado en este módulo se coordinará para realizar supervisiones y guiados de los trabajos que el alumnado debe desarrollar en clase.

- El profesorado de este módulo se coordinará con profesorado de otros módulos para evitar duplicidades y mejorar el solape de contenidos y competencias a adquirir.

### 5.2.4 Sistemas de evaluación y calificación

Mediante la entrega de trabajos prácticos realizados con cada herramienta digital.

### 5.2.5 Breve descripción de los contenidos



Este módulo iniciará a los alumnos en dos de las variadas herramientas de edición de la imagen, mediante programas que profesionalmente son usados en la actualidad. Mediante el conocimiento de las herramientas de Illustrator el alumno se familiariza con el entorno e interfaz del programa y mediante ejercicios comprenderá cuáles son las capacidades del programa y sus posibilidades creativas.

La generación de escenarios en entornos 3D se hace mediante vectores matemáticos, por ello el programa de Illustrator permite exportar archivos vectoriales capaces de abrirse en un programa 3D, los cuales son susceptibles de transformarse y convertirse en tridimensionales.

Todo mediante ejercicios prácticos de la vida real.



### 5.2.6 Contenidos del módulo:

#### Créditos

1.-	Introducción al diseño. Introducción a la imagen digital.	0,1
2.-	Concepto de imagen vectorial. Herramientas fundamentales de Illustrator	0,4
3.-	Como dibujar con Illustrator	0,4
4.-	Casos prácticos	0,4
5.-	Introducción a la imagen 3D, Cinema 4D: Objetos	0,1
6.-	Modelado, texturización y movimiento	0,4
7.-	Escenarios y entornos	0,4
8.-	Movimiento, cámaras e iluminación	0,4
9.-	Casos prácticos	0,4
	<b>Total créditos</b>	<b>3</b>

#### 5.2.7 Equipo docente:

- Agustín Linares Pedrero.



## 5.2. Descripción detallada de los módulos/materias/asignaturas de las enseñanzas de que consta el plan de estudios

(Una para cada módulo, materia o asignatura)

INFORMACIÓN GENERAL	
Denominación del Módulo/Materia/Asignatura	MÓDULO 5.-PROGRAMACIÓN WEB Y VIDEOJUEGOS HTML5
Número de Créditos Europeos (presencial/no presencial):	4,5
Carácter: Obligatorio	
Unidad temporal:	45 horas

### 5.2.1 Competencias

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
1	Conocer y practicar fundamentos básicos de la Programación Web aplicada a los videojuegos HTML5 con Javascript ES6
2	Conocer y practicar las características del framework Phaser para la creación de videojuegos 2D HTML5 versión Web y Móvil
3	Conocer el ciclo de vida de cada una de las fases de la creación de un videojuego HTML5 . 1 Creación de Guión, 2. Diseño de personajes, 3. Programación, Sonido, Testing, Despliegue, Publicación y Marketing.
4	Conocer y practicar con herramientas de diseño gráfico para la creación de objetos, fondos y personajes 2D en movimiento.
5	Aprender y Programar Juego de tipo Arcade con las siguientes características de programación de videojuegos : Physics Arcade, Groups, Sprites, Tilemaps Camera Effects, Animations, Sounds, Input
6	Aprender a almacenar para guardar los estado del juego mediante LocalStorage, MongoDB y Autenticación de usuarios con Google Play API
7	Nociones básicas de tratamiento de audios mediante programación, creación de efectos FX y creación musical chiptunes para videojuegos
8	Aprender a Conversión del juego a APP móvil
9	Aprender a trabajar de forma colaborativa con Github, Slack, Trello y Drive
10	Publicación en plataformas web y de móviles de videojuegos

### 5.2.2 Actividades formativas y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Para adquirir todas las competencias se aplica un enfoque práctico desde el inicio de forma que el alumnado aprenda de una manera práctica con ejercicios reales e interactuando con las diferentes herramientas.

Se trabajara con una metodología de Aprendizaje basada en proyecto de forma colaborativa, simulando al trabajo real en las empresas de desarrollo.

El desarrollo final de este módulo será un videojuego real HTML5 en el que el alumnado tendrá que participar en equipo en cada una de las fases.

Se fomentará el auto-aprendizaje y el desarrollo de la creatividad necesario. para poder hacer un videojuego que definirán los propios alumnos y al que incluirán funcionalidades que ellos mismos aprendan por su cuenta.

### 5.2.3 Acciones de coordinación (en su caso)



Se utilizará un entorno de trabajo colaborativo con metodologías ágiles que permitirá que profesorado y alumnado estén en contacto

### 5.2.4 Sistemas de evaluación y calificación

La evaluación de este módulo será en base a la creación de un videojuego HTML5 en la que un grupos de alumnos participará en todas sus fases. Al usarse herramientas colaborativas de desarrollo queda reflejado el trabajo de cada uno de los miembros del grupo de trabajo.

### 5.2.5 Breve descripción de los contenidos

Mediante este módulo y a través de los contenidos propuestos, el alumnado aprenderá a realizar un videojuego HTML5 pasando por todas sus fases y haciendo especial hincapié en la fase de programación. Para ello comenzará con unas nociones fundamentales de desarrollo de aplicaciones web que les servirán de punto de partida para el aprendizaje de un framework específico en el que aprenderá un mayor ecosistema de tecnologías web incluyendo diseño, tratamiento de audios, testing, conversión a plataforma móvil. Todos estos módulos tendrán como fin la creación de un proyecto final (un videojuego HTML5), se trabajará con herramientas colaborativas y en grupos de trabajo que permitan acercarse al modo de trabajo real en las empresas de desarrollo. El aprendizaje de programación web a través de la creación de videojuegos amplía en el alumnado el número de competencias profesionales, así como su motivación, creatividad y capacidad de auto-aprendizaje.

### 5.2.6 Contenidos del módulo:

#### Créditos

1.-	Fundamentos Programación Web	1
2.-	Fundamentos Programación Videojuegos HTML5	1
3.-	Diseño Gráfico 2D aplicado a videojuegos	0.5
4.-	Programación de Juegos Arcade	1.5
5.-	Tratamiento y creación de Sonidos y FX	0.3
6.-	Trabajo Colaborativo	0.2
7.-	Publicación Web y Móvil	0.3
	<b>Total créditos</b>	<b>4.5</b>

### 5.2.7 Equipo docente:

Sergio Banderas Moreno.



## Descripción detallada de los módulos/materias/asignaturas de las enseñanzas de que consta el plan de estudios

(Una para cada módulo, materia o asignatura)

INFORMACIÓN GENERAL	
Denominación del Módulo/Materia/Asignatura	MÓDULO 6.-DISEÑO, DESARROLLO Y APLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS SERIOS
Número de Créditos Europeos (presencial/no presencial):	4,5
Carácter:	Obligatorio
Unidad temporal:	45 horas

### 5.2.1 Competencias

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
1	Conocer todo el ciclo de desarrollo de un videojuego a nivel comercial.
2	Conocer las características de la industria del videojuego actual, desde su impacto social y económico, hasta sus aplicaciones, tendencia actual, retos y perspectivas.
3	Conocer el concepto de videojuego serio y diferenciarlo del de Gamificación.
4	Iniciarse en los conceptos fundamentales del Diseño de videojuegos y aplicarlos al diseño de videojuegos serios.
5	Conocer y practicar el proceso de desarrollo de un videojuego 3D usando una herramienta específica de uso profesional (Unity).
6	Conocer y practicar las bases fundamentales de la creación de videojuegos 3D.
7	Aprender el proceso fundamental de programación de videojuegos 3D de forma general permitiendo identificar los componentes comunes y conocer los Game Engine más conocidos para ambos tipos de juegos.
8	Introducirse en los conceptos básicos de la programación de videojuegos 3D.
9	Tener la capacidad para crear de forma práctica un videojuego simple 3D completo, tanto de forma individual como trabajando en equipo.
10	Tener la capacidad de diseñar y crear un videojuego serio simple con una herramienta profesional de desarrollo de videojuegos (Unity)
11	Entender lo complicado de crear un videojuego 3D a nivel profesional.
12	Conocer fundamentos básicos que puedan fomentar la creatividad en los videojuegos con el fin de que el alumnado pueda dotar a sus propias creaciones de una naturaleza creativa que puedan identificar.

### 5.2.2 Actividades formativas y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Como actividades formativas se proponen las siguientes, todas las cuales van dirigidas a la adquisición de las competencias indicadas anteriormente.

- Clases presenciales.
- Trabajo en grupo.
- Aprendizaje autónomo

### 5.2.3 Acciones de coordinación (en su caso)





- El profesorado involucrado en este módulo se coordinará para realizar supervisiones y guiados de los trabajos que el alumnado debe desarrollar en clase.
- El profesorado de este módulo se coordinará con profesorado de otros módulos para evitar duplicidades y mejorar la combinación de contenidos y competencias a adquirir.

#### **5.2.4 Sistemas de evaluación y calificación**

De forma continua el alumnado debe ir generando soluciones a las prácticas propuestas. Las soluciones serán supervisadas por el equipo docente.

#### **5.2.5 Breve descripción de los contenidos**

Este módulo iniciará al alumnado en concepto de Juego Serio indicando sus peculiaridades y aplicaciones actuales. Se trabajará la distinción con el concepto de Gamificación. También se iniciará al estudiante en las bases fundamentales del Diseño de videojuegos, aplicándolas al de videojuegos serios. De forma práctica se trabajará en el desarrollo de videojuegos 3D, con especial énfasis en el proceso de creación de un videojuego contando con que todo el material gráfico ha sido previamente creado. Para ello, se trabajarán los conocimientos fundamentales y básicos a nivel de Diseño y se utilizará la herramienta profesional de desarrollo de videojuegos Unity en la parte práctica. Esta herramienta será usada para enseñar e introducir diferentes conceptos a nivel de la creación de un videojuego 3D y se usará para desarrollar un videojuego serio 3D simple pero jugable.



### 5.2.6 Contenidos del módulo:

#### Créditos

1.-	La industria del desarrollo de videojuegos. Estructura, actualidad y futuro. Conceptos de videojuegos serios y gamificación.	0,2
2.-	Diseño de videojuegos y videojuegos serios. Conceptos básicos y particularidades.	0,8
3.-	Introducción al motor Unity: físicas 2D y 3D	0,4
4.-	Controlador 2D y 3D, Animator y Navmesh	0,4
5.-	Cámaras, iluminación y materiales	0,4
6.-	Canvas, partículas y animation (en Unity)	0,4
7.-	Introducción a la programación en Unity, vectores	0,5
8.-	Inputs, colisiones y listas	0,4
9.-	Implementación de sonido, animaciones, interfaz e Inteligencia Artificial (IA)	0,4
10.-	Aplicación de los conceptos aprendidos al diseño y desarrollo práctico de un videojuego serio simple usando Unity. Consideraciones finales.	0,6
	<b>Total créditos</b>	<b>4,5</b>

#### 5.2.7 Equipo docente:

-Antonio José Fernández Leiva -Álvaro Anaya Marín. -David Báez de Burgos
--



**Descripción detallada de los módulos/materias/asignaturas  
de las enseñanzas de que consta el plan de estudios**  
(Una para cada módulo, materia o asignatura)

INFORMACIÓN GENERAL	
Denominación del Módulo/Materia/Asignatura	MÓDULO 7.-LA DIFUSIÓN: PLATAFORMA DIGITALES. E-LEARNING
Número de Créditos Europeos (presencial/no presencial):	2
Carácter:	Obligatorio
Unidad temporal:	20 horas

### 5.2.1 Competencias

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
1	Conocer los modelos y estrategias de aprendizaje aplicados a contenidos online
2	Conocer la taxonomía y ordenar jerárquicamente los contenidos
3	Adquirir nociones sobre técnicas de guionización
4	Conocer el Design Thinking y Storytelling
5	Conocer el propósito general y específico de las plataformas de aprendizaje
6	Adquirir destreza en el manejo básico de aulas virtuales
7	Conocer las principales aulas virtuales del mercado
8	Adquirir nociones de calidad y estándares en modelos elearning

### 5.2.2 Actividades formativas y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Para las competencias de la 1 a la 4, el alumnado, atenderá a las explicaciones teóricas y posteriormente realizará trabajos prácticos en los que aplicará todos los conocimientos adquiridos así como trabajar con ejemplos reales de guiones profesionales partiendo de materiales de expertos en notación verbal hacia modelos funcionales, de diseño instruccional. Para las competencias de la 5 a la 8, el alumnado, atenderá a las explicaciones teóricas y posteriormente trabajará sobre las propias plataformas (Moodle) principalmente en entornos habilitados ad hoc para el desarrollo de las tareas aprendidas, evolucionando hasta el desempeño integral de modelos educativos.

### 5.2.3 Acciones de coordinación (en su caso)

Se propondrá el desarrollo de un trabajo en equipo que será tutorizado una vez finalizado el módulo en un LMS.

### 5.2.4 Sistemas de evaluación y calificación

Se valorará un trabajo que comprenda el diseño instruccional de algún material y su puesta a disposición en LMS.

### 5.2.5 Breve descripción de los contenidos

Los proyectos de eLearning que contemplan todas las fases, inician con el diseño instruccional y terminan con la puesta a disposición de los contenidos en un LMS, en este módulo se pretende dar esa visión global con el principio y el final de los proyectos convencionales. De cara a la entrega de materiales, el Diseño Instruccional es una disciplina que permite un cambio mental de paradigma, apto para múltiples perfiles curriculares y las aulas virtuales, además del propósito específico para el que fueron concebidas, incluyen también el carácter de colaborativas que se les va a dar en este módulo.



### 5.2.6 Contenidos del módulo:

#### Créditos

1.-	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO Y GUIONIZACIÓN ELEARNING	0.5
2.-	TALLER DE GUIONIZACIÓN	0.5
3.-	APRENDIZAJE VIRTUAL	0.5
4.-	PLATAFORMAS EDUCATIVAS Y ESTÁNDARES	0.5
5.-		
6.-		
7.-		
8.-		
9.-		
10.-		
	<b>Total créditos</b>	<b>2</b>

#### 5.2.7 Equipo docente:

**Andrea Góngora Rojas**

- Licenciada en Periodismo
- Suficiencia Investigadora en Pedagogía
- 15 años de experiencia

**José Francisco Blanco Lara**

- Experto Universitario en eLearning: Nuevas Tecnologías para el Aprendizaje a través de Internet
- Experto Universitario en Formador de Formadores
- 17 años de experiencia



**Descripción detallada de los módulos/materias/asignaturas  
de las enseñanzas de que consta el plan de estudios**

(Una para cada módulo, materia o asignatura)

INFORMACIÓN GENERAL	
Denominación del Módulo/Materia/Asignatura	MÓDULO 8.-SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN
Número de Créditos Europeos (presencial/no presencial):	1.5
Carácter:	Obligatorio
Unidad temporal:	15

**5.2.1 Competencias**

COMPETENCIA	DEFINICIÓN
1	Adquirir buenas Prácticas en materia de Seguridad informática
2	Conocer las principales amenazas en materia de ciberseguridad
3	Entender los conceptos básicos de la vulnerabilidad informática
4	Adquirir nociones sobre técnicas de investigación en fuentes abiertas
5	Adquirir Nociones de Análisis Forense Informático

**5.2.2 Actividades formativas y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante**

Para las competencias de la 1 a la 5, el alumnado, atenderá a las explicaciones teóricas y posteriormente se dará material y enlaces de referencia para los caso en los que se quiera profundizar sobre las materias aprendidas.

**5.2.3 Acciones de coordinación (en su caso)**

Se solicitará la entrega online de un trabajo de respuestas largas a preguntas cortas, la idea es que el alumnado tenga que hacer algo de investigación para mejorar las respuestas que serían fáciles de responder con el material proporcionado en clase, pero que de alguna manera aporten valor a los conocimientos transmitidos.

**5.2.4 Sistemas de evaluación y calificación**

El trabajo de respuestas solicitado (Individual)

**5.2.5 Breve descripción de los contenidos**

Se trata de hacer un repaso por los conceptos que hoy en día ocupan y preocupan a las personas y profesionales que trabajan en red. La seguridad de la información y el tratamiento de los datos, son hoy en día una de las principales amenazas que hay en Internet y por lo tanto, se les reserva un espacio dentro de este programa.



### 5.2.6 Contenidos del módulo:

#### Créditos

1.-	BUENAS PRÁCTICAS EN SEGURIDAD INFORMÁTICA Y PRIVACIDAD	0.3
2.-	INTRODUCCIÓN A LAS AMENAZAS EN CIBERSEGURIDAD	0.3
3.-	INTRODUCCIÓN Y TALLER "ANÁLISIS DE VULNERABILIDADES"	0.3
4.-	INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA Y LAS TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN FUENTES ABIERTAS	0.3
5.-	INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS FORENSE INFORMÁTICO	0.3
6.-		
7.-		
8.-		
9.-		
10.-		
	<b>Total créditos</b>	<b>1.5</b>

#### 5.2.7 Equipo docente:

- Elisa García Martín  
Ingeniería superior de Telecomunicaciones  
Curso de Aptitud Pedagógica  
17 años de experiencia
- José Mesa Orihuela  
Coordinador Investigación Ciberseguridad  
Coordinador Departamento Antifraude  
10 años de experiencia
- Francisco José Carcaño Domouso  
Grado en Criminología y Seguridad  
Master en informática forense y Pericial  
Peritaje informático en Violencia de Género Digital  
Certified Cyber Intelligence Investigator (CCII)  
Máster en Ciberseguridad  
10 años de experiencia



## 6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1. Profesorado y otros recursos humanos necesarios y disponibles para llevar a cabo el plan de estudios propuesto.  
Incluir información sobre su adecuación.

Apellidos y Nombre (En primer lugar el profesorado de la UMA y a continuación otro profesorado, ordenado alfabéticamente por apellidos y nombre)	NIF	Departamento/Empresa de procedencia	Créditos de cada profesor	Módulo/materi a/asignatura a que corresponden los créditos	Horas presenciales de docencia
Fernández Leiva, Antonio José	33363840V	Lenguajes y Ciencias de la Computación/Universidad de Málaga	2,5	6	25
Sánchez Rodríguez, José	24882608N	Didáctica y Organización Escolar / Universidad de Málaga	0,6	2	6
Ruiz Palmero, Julio	44575917P	Didáctica y Organización Escolar / Universidad de Málaga	2	2	20
Sánchez Rivas, Enrique	74840263B	Teoría e Historia de la Educación y MIDE /Universidad de Málaga	1	2	10
Moreno Martínez, Noelia Margarita	53159798J	Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico / Universidad de Málaga	0,4	2	4
Postigo Gómez, Inmaculada	44577274P	Comunicación Audiovisual/UMA	1	1	10
Galarza Fernández, Emelina	33399588T	Comunicación Audiovisual y Publicidad	1	1	10
Castro Martínez, Andrea	77452063T	Comunicación Audiovisual y Publicidad/UMA	0,4	1	4
Castro, Antonio	27334229V	Comunicación Audiovisual y Publicidad/UMA	1.2	1	12



de Vicente Domínguez, Aida María	25583281J	Periodismo/UMA	1.2	1	12
Carballeda, Mireya	74847920D	Comunicación Audiovisual y Publicidad/UMA	1.2	1	12
Linares Pedrero, Agustín	22988156R	Arte y Arquitectura/UMA	3	4	30
<b>PROFESORADO NO UMA</b>					
Anaya Marín, Álvaro	76754136P	A bonfire of souls	1,0	6	10
Banderas Moreno, Sergio	25716865J	IES Campanillas	4,5	5	45
Báez de Burgos, David	26809664J	A bonfire of souls	1,0	6	10
Butragueño Tasis, Javier	51412739B	Stemxion	0,5	3	5
Sánchez Melchor, Inma	80077722W	Stemxion	2,0	3	20
Vela Gonzalez, Antonio	53691294W	Stemxion	2,0	3	20
Góngora Rojas, Andrea	25734619B	Ingenia	1	7	10
Blanco Lara, José Francisco	25710115-W	Ingenia	1	7	10
García Martín, Elisa	25712026-G	Ingenia	0.9	8	9
Mesa Orhuela, José	77334903-W	Ingenia	0.3	8	3
Carcaño Domouso, Francisco José	32072854-K	Ingenia	0.3	8	3





## 6.2 Recursos Humanos: apoyo administrativo o técnico

Gestión administrativa:

<b>Nombre y apellidos:</b> EMELINA GALARZA FERNÁNDEZ
<b>Departamento o lugar de contacto:</b> COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD
<b>Teléfono:</b> 662646955
<b>E-mail:</b> meligalarza@uma.es



## 7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

### 7.1 Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles

**Espacio físico:** El espacio de la Facultad de Ciencias de la Comunicación está dotado de 45 puestos (ordenadores si procede). Posee proyector, pantalla de proyección y pizarra. Las mesas son suficientemente amplias para que los alumnos puedan utilizar cómodamente sus equipos portátiles si así lo desean.

No son necesarios más medios materiales para la impartición del curso que los que posee este espacio.

**Campus virtual:** Es necesario habilitar un espacio en el campus virtual para colgar todo el material que los alumnos necesitan para las clases.

### 7.2 Previsión de adquisición de los recursos materiales y servicios necesarios.

Indicar detalladamente los gastos que se prevé realizar con cargo al presupuesto del título propio de acuerdo al proyecto económico y financiero.

El espacio físico está reservado para la realización de la actividad y el espacio en el campus virtual se solicitará al servicio de Enseñanza Virtual y Laboratorios Tecnológicos.



## 8. RESULTADOS PREVISTOS

### 8.1. Valores cuantitativos estimados para los indicadores y su justificación.

INDICADORES OBLIGATORIOS	Valor Estimado
Tasa de Graduación:	70%
Tasa de Abandono:	30%

### 8.2. Introducción de nuevos indicadores (en su caso)

Denominación	Definición	Valor Estimado

### 8.3. Justificación de las estimaciones realizadas.

Dado el valor de los contenidos del curso para la empleabilidad de los alumnos se espera una alta tasa de graduación. Sin embargo, la situación temporal de desempleo de la mayoría de los alumnos puede fomentar una tasa de abandono no nula, debido a la incorporación al mercado laboral de algunos de los alumnos durante el curso. La experiencia de la dirección en cursos de similares características indica que 70% y 30% son valores realistas para las tasas de graduación y abandono, respectivamente.



## 9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD DEL TÍTULO \*

\*Sólo para enseñanzas con una duración inferior a 30 créditos

### 9.1 Responsable/s del sistema de garantía de calidad del plan de estudios.

9.2 Procedimiento para el análisis de la satisfacción de los distintos colectivos implicados (estudiantes, personal académico y de administración y servicios, etc.) y de atención a la sugerencias y reclamaciones. Criterios específicos en el caso de extinción del título.



## 10. PROYECTO ECONÓMICO Y FINANCIERO

(Cuando un curso no alcance la matriculación o subvenciones suficientes para asegurar la viabilidad con equilibrio financiero el/la director/a del título solicitará antes del inicio del curso la disminución de los gastos previstos o la suspensión del curso. Esa posibilidad se notificará a los estudiantes en el momento de la preinscripción. Si en el transcurso de la impartición no se alcanzara el equilibrio financiero, deberán reducirse las partidas de gasto hasta que éste se produzca)

<b>Código de la enseñanza:</b>		
(A completar por Titulaciones Propias)		
<b>1.- NOMBRE DE LA ENSEÑANZA:</b>	DIPLOMA DE EXTENSION UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES, FORMACIÓN TECNOLÓGICA Y VIDEOJUEGOS	
<b>2.1. INGRESOS</b>		
<b>2.1.1. Importe matrícula</b>		378,6
<b>Nº mínimo de alumnos</b> (El número mínimo de alumnos para poder impartir el curso ha de ser igual o superior a 5)		25
<b>2.1.2. Subvenciones</b> (En su caso)		19.917,35
<b>TOTAL INGRESOS</b> (Nº alumnos x importe matrícula + Subvenciones)		<b>29.382,35</b>
<b>2.2. GASTOS</b>		
<b>2.2.1. Compensación inicial a la UMA por gastos Generales</b> (15% mínimo total ingresos)		4.407,35
<b>2.2.2. Seguro de accidentes<sup>1</sup></b> (obligatorio salvo enseñanzas online o formación de empleados a petición de una entidad o institución)		300
<b>2.2.3. Retribución Bruta Profesorado UMA</b>		13.175
<b>2.2.4. Retribución Bruta Profesorado ajeno a la UMA</b>		8.500
<b>2.2.5. Retribución Bruta Personal Conserjería</b>		
<b>2.2.6. Retribución Bruta Personal Apoyo Técnico</b>		1.000
<b>2.2.7. Gastos locomoción</b>		
<b>2.2.8. Gastos de alojamiento</b>		
<b>2.2.9. Gastos de manutención</b>		

<sup>1</sup> El importe se calculará de acuerdo a las siguientes cuantías:

Curso hasta 2 semanas

1,60 €

Curso hasta 1 mes

2,70 €

Curso hasta 3 meses

5,50 €

Curso hasta 6 meses

9,00 €

Curso hasta 12 meses

12,00 €

<sup>2</sup> La suma de las cuantías correspondientes a Dirección/Codirección Académica y Gestión Administrativa no podrán superar el 15% del total de ingresos de la enseñanza

<sup>3</sup> Opcional a criterio de la dirección académica y sólo en las enseñanzas superiores a 30 créditos

37

Título Propio: DIPLOMA DE EXTENSION UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES, FORMACIÓN TECNOLÓGICA Y VIDEOJUEGOS



	<b>2.2.9. Material didáctico</b>	
	<b>2.2.10. Programas, cartelería y publicidad</b>	
	<b>2.2.11. Gestión Administrativa<sup>2</sup></b>	1.000
	<b>2.2.12. Dirección y Codirección Académica<sup>2</sup></b>	1.000
	<b>2.2.13. Bienes inventariables</b>	
	<b>2.2.14. Becas<sup>3</sup> (min. 5% de los ingresos por matrícula)</b>	
	<b>2.2.15. Otros (especificar con detalle):</b>	
	<b>TOTAL GASTOS:</b>	<b>29.382,</b>
		<b>35</b>

(Las cuantías de Gastos e Ingresos han de coincidir)

**BECAS** (por decisión de la dirección académica y solo en aquellas enseñanzas superiores a 30 créditos)

DATOS ESTIMATIVOS PARA LAS BECAS				
NÚMERO DE AYUDAS	CUANTÍA POR AYUDA	CUANTÍA TOTAL (Mínimo el 5% Ingresos Totales)*	CRITERIO (marque el que proceda)	
			<input type="checkbox"/>	RENTA
<input type="checkbox"/>	RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL PROPIO ESTUDIO			
<input type="checkbox"/>	OTROS (especificar)			

- La cuantía total se adaptará al número de ingresos reales una vez finalizado el periodo de matrícula. El importe de cada ayuda no puede ser superior al importe de la matrícula abonada.



## 11. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD DEL TÍTULO\*

**\*Sólo para enseñanzas con una duración igual o superior a 30 créditos**

El Sistema de Garantía de Calidad del Título Propio DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES Y VIDEOJUEGOS se ajustará al texto aprobado en sesión del Consejo de Gobierno de la Universidad de Málaga celebrada el día 18 de abril de 2013.

Disponible en la siguiente dirección:

[http://www.uma.es/media/tinyimages/file/SGC\\_Titulos\\_Propios\\_UMA\\_1.pdf](http://www.uma.es/media/tinyimages/file/SGC_Titulos_Propios_UMA_1.pdf)



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

Vicerrectorado de Estudios de Posgrado  
Servicio de Titulaciones Propias

## **ANEXOS**





### Informe favorable de la Junta de Centro / Instituto Universitario / Otra estructura específica

D./D<sup>a</sup>.:

**INMACULADA POSTIGO GÓMEZ**

Decano/a o Director/a del

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

(Denominación del Centro / Instituto Universitario / Otra estructura específica)

Hace constar:

Que el contenido y programación del estudio propio denominado:

**DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA  
EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES, FORMACIÓN  
TECNOLÓGICA Y VIDEOJUEGOS**

ha obtenido el informe favorable en la sesión celebrada el:

día  de  de

Málaga,  de  de

(Firma y sello)



## RESERVA DE ESPACIO

D/D<sup>a</sup> .:

INMACULADA POSTIGO GÓMEZ

Como responsable de la infraestructura del Departamento/Centro/Entidad:  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Informa que D./D<sup>a</sup> .:

INMACULADA POSTIGO GÓMEZ

Tiene reservado los espacios físicos necesarios para la realización del estudio propio:

DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA EDUCACIÓN  
SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES Y VIDEOJUEGOS

Málaga,

27

de

Nov

de

2019

Firma



Una página por docente

## COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO

**Apellidos y nombre:**

Banderas Moreno, Sergio

**Cargo/Categoría:**

Profesor FP Informática, Junta de Andalucía

**Entidad:**

IES Campanillas (Málaga)

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

MÓDULO 5.- PROGRAMACIÓN WEB Y VIDEOJUEGOS HTML5 45h

45

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve currículum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

Profesor Técnico de Formación Profesional, especialidad Sistemas y Aplicaciones Informáticas, en la FP del IES Campanillas, ubicada en el Parque Tecnológico de Andalucía .

Coordinador de Programas Internacionales y Bilingüismo.

Su actividad docente está repartida en los Ciclos Formativos de Grado superior Desarrollo de Aplicaciones Web y Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, donde actualmente imparte inglés y programación web avanzada a través de la creación de videojuegos HTML5.

También participa en la coordinación de un proyecto intercentro e internivelar con el CEIP Miguel Hernández de Almogía, donde alumnos de primaria y FP han creado de manera colaborativa un videojuego con todas sus fases.

Málaga, 5 de Junio de 2019

Firma:



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

Vicerrectorado de Estudios de Posgrado  
Servicio de Titulaciones Propias

## COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO

**Apellidos y nombre:** Agustín Linares Pedrero

**Cargo/Categoría:** Profesor UMA

**Entidad:** UMA

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

MÓDULO 4.- ARTE DIGITAL Y DISEÑO GRÁFICO

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve currículum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

Agustín Linares Pedrero. Licenciado en Escultura y Licenciado en Pintura. Doctor y profesor asociado en la Facultad de Bellas Artes, imparte la asignatura de "Imagen fotográfica y video", "Arte electrónico" y "Fundamentos de la escultura".

CEO de la extinta empresa Tripholio Producciones en el desarrollo de interfaces físicas y virtuales para la Junta de Andalucía.

Director de marketing y comunicación de la empresa Anexa Building Technologies, durante 2 años.

Responsable de comunicación visual de la firma de costura Sonia Peña. Durante 2 años

Coordinador del Jurado Joven en la sección documental del Festival de Cine Español de Málaga.

En la actualidad es el creativo y gestor de la comunicación visual del Vicerrectorado de Cultura y Deporte (Contenedor cultural, Festival de cine: Fancine, Espacio Cero, Sala de exposiciones del Rectorado). Así como responsable (diseño, creatividad y maquetación) de la producción editorial del Servicio de Cultura de la UMA.

Málaga, 30 de mayo De 2019

Firma:

Título Propio: DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES, FORMACIÓN TECNOLÓGICA Y VIDEOJUEGOS



Una página por docente

**COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO**

**Apellidos y nombre:**

Fernández Leiva, Antonio José

NIF: 33363840V

**Cargo/Categoría:**

Profesor UMA

**Entidad:**

UMA

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

MÓDULO 6. DISEÑO, DESARROLLO Y APLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS SERIOS. (25 horas)

- La industria del desarrollo de videojuegos. Estructura, actualidad y futuro. Conceptos de videojuegos serios y gamificación. (2 horas, 0,2 créditos).
- Parte práctica en Unity. Introducción al motor Unity: físicas 2D y 3D. Controlador 2D y 3D, Animator y Navmesh. Cámaras, iluminación y materiales. Canvas, partículas y animation. Introducción a la programación en Unity, vectores. Inputs, colisiones y listas. Implementación de sonido, animaciones, interfaz e Inteligencia Artificial (IA). Aplicación de los conceptos aprendidos al diseño y desarrollo práctico de un videojuego serio simple usando Unity. (23 horas, 2,3 créditos)

Nº de horas totales que impartirá:

**Breve currículum (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):**

- Profesor titular de la Universidad de Málaga desde 2004.
- Director de la Cátedra Estratégica de videojuegos, gamificación y juegos serios de la UMA.
- Director del Máster de Creación de videojuegos de la Universidad de Málaga (Título Propio).
- Co-líder del grupo de investigación CAESIUM (subgrupo de GISUM).
- Director de la Red Española de Excelencia de I+D+i y Ciencia en videojuegos.
- Co-fundador y vocal de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego.

Málaga, 14 de mayo de 2019

Firma

Antonio José Fernández Leiva

Título Propio: DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA  
EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES Y VIDEOJUEGOS

FORMACIÓN TECNOLÓGICA



Una página por docente

**COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO**

**Apellidos y nombre:**

García Martín, Elisa

**Cargo/Categoría:**

Docente

**Entidad:**

Ingenia

**Módulo/Epigrafe en el que participará:**

MÓDULO 8: SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN

9

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve currículum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

Ingeniera de telecomunicación por la Universidad de Málaga desde 1997. Cuenta con las más relevantes certificaciones en materia de seguridad: CISA, CISM, CDPP, CSx, ISO 27001 lead auditor e Implementer.

Empieza su experiencia laboral en el ámbito de la ingeniería de control, en la empresa ELIOP. Tras dos años realizando actividades de programación de SADCAS, da un cambio de trayectoria al sector eléctrico (Iberdrola), trabajando en el diseño e implementación de redes de telecomunicaciones y en proyectos nacionales y europeos de PLC (Power Line Telecomunicación).

Desde 2006 trabaja en la Empresa Ingenia, donde se ha especializado en seguridad de la información abordando proyectos de planes de seguridad, análisis de riesgos, formación en seguridad, implantaciones de estándares de seguridad (ISO 27001, ISO 22301) y cumplimiento normativo de protección de datos, entre otros. En el periodo 2013-2015 trabaja en proyectos de seguridad en Chile, para la empresa del grupo Ingenia Global.

Actualmente compagina su actividad en Ingenia trabajando como experta independiente para la Comisión Europea, evaluando propuestas de investigación en el área TI y ciberseguridad.

Málaga, 31 de MAYO de 2019

Firma:



Una página por docente

**COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO**

**Apellidos y nombre:**

Góngora Rojas, Andrea

**Cargo/Categoría:**

Docente

**Entidad:**

Ingenia

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

MÓDULO 7: GUIONIZACIÓN DE CONTENIDOS INTERACTIVOS PARA ELEARNING  
- INTRODUCCIÓN AL DISEÑO Y GUIONIZACIÓN ELEARNING  
- TALLER DE GUIONIZACIÓN

10

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve currículum (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):**

- Licenciada en Comunicación. Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá, Colombia). 1995.
- Suficiencia Investigadora en Pedagogía. Universidad de Málaga (UMA), España, 2000.
- Miembro del equipo de apoyo para el profesorado universitario en la Dirección de Enseñanza Virtual de la Universidad de Málaga. 1999-2002. Impartición de talleres para el profesorado universitario sobre tecnología educativa y atención y asesoramiento a los docentes.
- Colaboradora honoraria del Departamento de Métodos de Investigación e Innovación Educativa de la Universidad de Málaga (UMA). 1998-2010.
- Profesora de cursos y talleres para las Universidades de Málaga y Miguel Hernández (Alicante), y para la Universidad Internacional de Andalucía (Baeza), dentro del marco de los planes de formación del profesorado universitario en el uso de las herramientas de Internet (1998 -2010).
- Profesora de Diseño de Materiales Didácticos Online en el Máster Universitario de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación (UMA). 2008-2010.
- Consultora de diseño editorial eLearning en Euroformac (2011-2016).
- Jefe de proyecto en Ingenia Soluciones eLearning 2017- actualmente.

Málaga, 31 de MAYO de 2019

Firma: *Andrea Rojas G.*



Una página por docente

### COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO

**Apellidos y nombre:**

Blanco Lara, José Francisco

**Cargo/Categoría:**

Docente

**Entidad:**

Ingenia

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

MÓDULO 7:

- ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE
- APRENDIZAJE VIRTUAL
- PLATAFORMAS EDUCATIVAS Y ESTÁNDARES

10

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve currículum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

- UOC - Especialización en Gestión de Proyectos eLearning
- Universidad de Sevilla. - Experto Universitario en Elearning: Nuevas tecnologías para el aprendizaje a través de Internet
- UNED. - Experto Universitario en Formador de Formadores
- FUNDACIÓN UNED. - Curso Community Management
- MOODLEBITES for Teachers (Mayo 2019), en proceso de certificación MOODLE Educator Certificate.

Málaga, 31 de MAYO de 2019

Firma:





Una página por docente

**COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO**

**Apellidos y nombre:**

Mesa Orihuela, José

**Cargo/Categoría:**

Docente

**Entidad:**

Ingenia

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

MÓDULO 8: SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN

3

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve currículum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

**Coordinador Investigación Ciberseguridad  
Consultor Experto Antifraude y amenazas con más de 7 años experiencia  
Ponente en varios certámenes de ciberseguridad y divulgador**

Málaga, 31 de MAYO de 2019

Firma:



Una página por docente

**COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO**

**Apellidos y nombre:**

Carcaño Domouso, Francisco José

**Cargo/Categoría:**

Docente

**Entidad:**

Ingenia

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

MÓDULO 8: SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN

3

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve currículum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

**Formación:**

- Graduado en Criminología y Seguridad – Universidad de Cádiz
- Máster en Informática Forense y Delitos Informáticos – Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)
- Máster en Ciberseguridad – Universidad Católica San Antonio de Murcia (UCAM)
- Certified Cyber Intelligence Investigator – McAfee Institute

**Experiencia laboral:**

- Manager de Proyecto y Analista de Ciberseguridad y Ciberinteligencia – Prosegur Ciberseguridad (agosto 2015 – abril 2018)
- Responsable de Ciberinteligencia – UC Global (abril 2018 – julio 2018)
- Profesor colaborador – OpenWebinars (julio 2018)
- CEO y Fundador – FCD-intelligence (octubre 2018 – abril 2019)
- Jefe de Proyecto de Ciberseguridad y Ciberinteligencia – INGENIA (abril 2019 – actualmente)

Málaga, 31 de MAYO de 2019

Firma:



Una página por docente

**COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO**

**Apellidos y nombre:**

Báez de Burgos, David

NIF: 26809664J

**Cargo/Categoría:**

Profesor externo

**Entidad:**

Director Técnico y de Programación en 'A Bonfire of Souls'

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

MÓDULO 6. DISEÑO, DESARROLLO Y APLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS SERIOS. (10 horas)

- Parte práctica en Unity. Controlador 2D y 3D, Animator y Navmesh. Cámaras, iluminación y materiales. Canvas, partículas y animation. Introducción a la programación en Unity, vectores. Inputs, colisiones y listas. Implementación de sonido, animaciones, interfaz e Inteligencia Artificial (IA). Aplicación de los conceptos aprendidos al diseño y desarrollo práctico de un videojuego serio simple usando Unity. (10 horas, 1,0 créditos)

**Nº de horas totales que impartirá:**

10

**Breve curriculum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

**EXPERIENCIA**

Director Técnico en la empresa A BONFIRE OF SOULS (@abonfireofsouls, <http://abonfireofsouls.com/>)

Co-fundador y socio de la empresa "A BONFIRE OF SOULS S.C."

Profesor de Unity y programación en "GAMIA Academia de Videojuegos"

Profesor de programación C# en UdeMy

Profesor del Máster Propio en Creación de videojuegos de la Universidad de Málaga

**TITULACIÓN**

"Máster en Diseño y Programación de videojuegos" por la Universidad de Málaga.

Ingeniero Técnico en Informática por la Universidad de Málaga.

Málaga, 15 de mayo de 2019

Firma:

David Báez de Burgos



Una página por docente

## COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO

**Apellidos y nombre:**

Anaya Marín, Álvaro

NIF: 76754136P

**Cargo/Categoría:**

Profesor externo

**Entidad:**

Director Creativo de "A BONFIRE OF SOULS"

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

MÓDULO 6. DISEÑO, DESARROLLO Y APLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS SERIOS. (10 horas)

- Diseño de videojuegos serios (8 horas, 0.8 créditos)
- Aplicación de los conceptos aprendidos al diseño y desarrollo práctico de un videojuego serio simple usando Unity (2 horas, 0,2 créditos)

**Nº de horas totales que impartirá:** 10

**Breve currículum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

### EXPERIENCIA

- o *Director Creativo* en la empresa A BONFIRE OF SOULS
- o *Co-fundador y socio* de la empresa A BONFIRE OF SOULS
- o *UX / UI and Game Designer*
- o *Game Artist* especializado en Unity 3D
- o *Diseñador Gráfico* especializado en Interfaces Gráficas de Usuario
- o *Profesor de Diseño y Desarrollo de Videojuegos* en GAMIA, academia de videojuegos
- o *Profesor del Máster Propio en Creación de videojuegos de la Universidad de Málaga*

### TITULACIÓN

- o *Máster en Diseño y Programación de Videojuegos* por la Universidad de Málaga
- o *Arquitecto* por la Universidad de Málaga

Málaga, 15 de mayo de 2019

Firma: Álvaro Anaya Marín

Título Propio: DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA  
EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES Y VIDEOJUEGOS  
FORMACIÓN TECNOLÓGICA



## COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO

**Apellidos y nombre:**

De Vicente Domínguez, Aída María

**Cargo/Categoría:**

Docente e investigadora

**Entidad:**

UMA

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

Módulo de Comunicación- preproducción  
Módulo de comunicación- Presentaciones audiovisuales delante de la pantalla

10

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve currículum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

Aída María De Vicente Domínguez es docente e investigadora de la UMAA desde 2017. Doctora en Comunicación por la Universidad de Granada. Master en Dirección de Comunicación y Relaciones Públicas (UNED). Master en Comunicación científica (UNED). Master en Protocolo (UNED). Experto universitario en Comunicación y Publicidad (UNED). Experta en Marketing (UNED). Cursos de especialización en Posicionamiento Web y redes sociales. Licenciada en Periodismo por la Universidad de Carlos III de Madrid y Licenciada en Humanidades por la Universidad de Navarra. Acreditada como profesora contratada doctora pertenece al grupo de investigación HUM 664 de la Universidad de Málaga. Imparte docencia el grado de periodismo, comunicación audiovisual y publicidad.

Málaga, 3 de junio de 2019

Firma:



### COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO

Apellidos y nombre:

Carballeda Camacho, Mireya Rocio

Cargo/Categoría:

Docente e investigadora

Entidad:

UMA

Módulo/Epígrafe en el que participará:

Módulo de Comunicación- fotografía

7

Nº de horas totales que impartirá:

Breve curriculum (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

Mireya Carballeda es docente e investigadora de la UMA desde 2017. Imparte clases de fotografía, de edición de vídeo y sonido y de técnica y edición multiplataforma.

Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Málaga. Anteriormente formó parte de la plantilla de diversos medios de comunicación, así como productoras audiovisuales.

Málaga, 3 de JUNIO de 2019

Firma:



Una página por docente

**COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO**

**Apellidos y nombre:**

CASTRO HIGUERAS, ANTONIO

**Cargo/Categoría:**

PROFESOR ASOCIADO

**Entidad:**

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

MÓDULO 1.- TRANSFORMACIÓN A LA COMUNICACIÓN DIGITAL 45h

7

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve curriculum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

Doctor en Comunicación por la Universidad de Málaga. Profesor asociado en la UMA desde 2007. Ha impartido docencia en distintas universidades (Universidad Internacional de la Rioja, Universitat Oberta de Catalunya, Universidad Internacional Isabel I, Istituto Europeo di Design).

La experiencia docente está relacionada con materias audiovisuales como Realización, Edición de Vídeo, Multiplataforma y otras asignaturas relacionadas con vídeo y televisión.

Como perfil investigador destacar la creatividad en el ámbito digital, industrias y ciudades creativas y la innovación docente.

A nivel profesional, ha sido Director Técnico Nacional de Localia TV, Director Técnico de Plural Entertainment (Grupo Prisa), guionista y productor.

Málaga, 4 de junio de 2019

Firma:



Una página por docente

**COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO**

**Apellidos y nombre:**

Castro Martínez, Andrea

**Cargo/Categoría:**

Docente e investigadora

**Entidad:**

UMA

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

Módulo de Comunicación- postproducción

7

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve currículum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

Andrea Castro Martínez es docente e investigadora de la UMA desde 2016 y anteriormente fue subdirectora y docente de los grados en Comunicación y Diseño de EADE Estudios Universitarios durante ocho años. Licenciada en Comunicación Audiovisual y Publicidad por la UMA, Experto en Marketing Digital por la UNIR y MBA por EAE, ha trabajado como docente y consultora para diferentes entidades públicas y privadas. Ha formado parte de diferentes proyectos formativos vinculados a las Competencias Digitales, como el caso de Andalucía Compromiso Digital, donde trabajó como docente y creadora de contenidos. También ha estado laboralmente vinculada al sector de las agencias de publicidad y los medios de comunicación.

Málaga, 3 de Junio de 2019

Firma:





**Una página por docente**

**COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO**

**Apellidos y nombre:**

GALARZA FERNANDEZ, EMELINA

**Cargo/Categoría:**

PROFESORA ASOCIADA

**Entidad:**

FACULTAD DE COMUNICACIÓN. UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

MÓDULO 1.- TRANSFORMACIÓN A LA COMUNICACIÓN DIGITAL 45h

10

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve currículum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

Doctora en Comunicación con mención internacional. Licenciada en Derecho. Siendo la formación una constante en mis más de 20 años de experiencia profesional, tras una primera etapa ejerciendo en despachos profesionales, encaminé mi carrera profesional hacia el campo del Derecho de la Comunicación en empresas privadas. Posteriormente, me orienté al sector público e implantación de políticas públicas, que más adelante implementé en el sector privado.

Actualmente doy clase en la facultad de comunicación y dirijo mi propia empresa.

Colaboro en Masters de las Universidades de Pablo Olavide y Universidad de Jaen.

Además realizo una importante actividad en el ámbito de la sociedad civil organizada y más concretamente en el movimiento feminista, siendo actualmente Presidenta de la Asociación para la Defensa de la Imagen Pública de la Mujer.

Málaga, 26 de junio de 2019

Firma:



Una página por docente

**COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DEL PROFESORADO**

**Apellidos y nombre:**

POSTIGO GÓMEZ, M. INMACULADA

**Cargo/Categoría:**

TITULAR DE UNIVERSIDAD

**Entidad:**

FACULTAD DE COMUNIICACIÓN. UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

**Módulo/Epígrafe en el que participará:**

INTRODUCCIÓN (imparte 2 horas)  
GUION (imparte 8 horas)

10

**Nº de horas totales que impartirá:**

**Breve currículum** (con especial referencia a la relación con la temática del título propio):

Doctora en Comunicación y master en Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Sus líneas de investigación contemplan la creación y el análisis de las producciones discursivas con enfoque de género, desde una perspectiva crítica. Ha realizado estancias pre y postdoctorales en universidades europeas y latinoamericanas. Ha dirigido el "Observatorio del tratamiento informativo de la violencia de género", proyecto de excelencia de la Junta de Andalucía. En la actualidad dirige el proyecto de investigación "Produce usage juvenil en las redes sociales y manifestaciones de las desigualdades de género: nuevas formas de violencia", dentro del Programa Estatal de Investigación Científico y Técnico de Excelencia (MINECO). Es investigadora del proyecto europeo "Arguments Against Aggression: Strategies and Tools against Hate Speech in Face-to-Face Encounters and in Social Media", financiado por la Comisión Europea

Málaga, 26 de junio de 2019

Firma:

*Inmaculada  
Postigo Gómez*



### ACCESO WIFI UMA Y CAMPUS VIRTUAL

Cumplimentar los datos del personal docente **AJENO** a la Universidad de Málaga para generar la identificación a través de iDUMA:

NIF	NOMBRE	APELLIDO1	APELLIDO2	TELÉFONO	EMAIL
76754136P	Álvaro	Anaya	Marín	659686302	alvaroanaya@abonfireofsouls.com
26809664J	David	Báez	de Burgos	689976247	davidbaez@abonfireofsouls.com
25716865J	Sergio	Banderas	Moreno	649014202	sergio.banderas@iescampanillas.com

**NOTA:** La creación del espacio en Campus Virtual hay que solicitarlo directamente en el enlace "Contacta" de <http://campusvirtual.uma.es>, una vez aprobado el título propio y

46

Título Propio: DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE IMPULSO A LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN COMPETENCIAS DIGITALES, FORMACIÓN TECNOLÓGICA Y VIDEOJUEGOS



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

Vicerrectorado de Estudios de Posgrado  
Servicio de Titulaciones Propias



con suficiente antelación a su comienzo.

