

IMPRESO SOLICITUD PARA VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD, CENTRO Y TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD

De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales

UNIVERSIDAD SOLICITANTE		CENTRO	CÓDIGO CENTRO
Universidad Internacional de La Rioja		Facultad de Humanidades	26003842
NIVEL		DENOMINACIÓN CORTA	
Grado		Diseño Digital	
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Graduado o Graduada en Diseño Digital por la Universidad Internacional de La Rioja			
RAMA DE CONOCIMIENTO		CONJUNTO	
Artes y Humanidades		No	
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS		NORMA HABILITACIÓN	
No			
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
María Asunción Ron Pérez		Directora del Departamento de Calidad	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		33246142X	
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
Ignacio Velilla Fernández		Secretario General de la Universidad	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		05388963V	
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
Isidoro Pérez García		Coordinador del Grado	
Tipo Documento		Número Documento	
NIF		50443737E	
2. DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN			
A los efectos de la práctica de la NOTIFICACIÓN de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.			
DOMICILIO		CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO
C/ Gran Vía Rey Juan Carlos I, 41		26002	Logroño
E-MAIL		PROVINCIA	TELÉFONO
mariaasuncion.ron@unir.net		La Rioja	676614276
			FAX
			902877037

3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999 de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley 5-1999, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.

El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 59 de la 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999 de 13 de enero.

En: La Rioja, a ___ de _____ de ____

Firma: Representante legal de la Universidad

1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Grado	Graduado o Graduada en Diseño Digital por la Universidad Internacional de La Rioja	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.

LISTADO DE MENCIONES

Mención en Diseño Gráfico

Mención en Diseño Multimedia y Videojuegos

RAMA	ISCED 1	ISCED 2
Artes y Humanidades	Diseño	

NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA

AGENCIA EVALUADORA

Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación

UNIVERSIDAD SOLICITANTE

Universidad Internacional de La Rioja

LISTADO DE UNIVERSIDADES

CÓDIGO	UNIVERSIDAD
077	Universidad Internacional de La Rioja

LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS

CÓDIGO	UNIVERSIDAD
No existen datos	

LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES

No existen datos

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE FORMACIÓN BÁSICA	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
240	60	0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/MÁSTER
36	138	6

LISTADO DE MENCIONES

MENCIÓN	CRÉDITOS OPTATIVOS
Mención en Diseño Gráfico	30
Mención en Diseño Multimedia y Videojuegos	30

1.3. Universidad Internacional de La Rioja

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
26003842	Facultad de Humanidades

1.3.2. Facultad de Humanidades

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL	VIRTUAL
No	No	Sí
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	TERCER AÑO IMPLANTACIÓN

100	150	200
CUARTO AÑO IMPLANTACIÓN	TIEMPO COMPLETO	
250	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	60.0	60.0
RESTO DE AÑOS	42.0	90.0
	TIEMPO PARCIAL	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	22.0	42.0
RESTO DE AÑOS	22.0	36.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
http://gestor.unir.net/userFiles/file/documentos/normativa/permanencia.pdf		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
GENERALES
CG10 - Aprender de manera autónoma nuevos conocimientos, técnicas, herramientas, lenguajes en el desarrollo de los procesos de diseño digital.
CG1 - Comprender críticamente la historia de las prácticas artísticas y el diseño contemporáneo y los argumentos y presupuestos teóricos que las sustentan así como las estrategias y mecanismos conceptuales, técnicos y tecnológicos, culturales, materiales, económicos, ambientales, éticos, históricos, políticos y sociales en los que intervienen para adaptarse a las nuevas problemáticas y retos del diseño digital.
CG11 - Aplicar, adaptar y coordinar la metodología adecuada a cada proyecto de diseño digital.
CG12 - Trabajar en un grupo multidisciplinar y multicultural de manera eficaz y cooperativa y para comunicar, tanto por escrito como de forma oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas, problemas y soluciones tanto en el ámbito profesional de este titulado.
CG13 - Conocer los medios básicos del arte digital: imagen, gráficos, imagen corporativa (medios basados en el espacio) e imagen y gráficos en movimiento, animación 2D (medios basados en el tiempo)
CG14 - Conocer las técnicas, mecanismos y teorías de visualización, interacción (interfaces), usabilidad, interconectividad, etc., para la creación de productos digitales simples, accesibles, navegables, eficientes, reusables, conectables, etc.
CG15 - Conocer y utilizar los medios digitales más adecuados a la resolución de un problema específico en el ámbito profesional de este titulado así como la capacidad de cruzar, combinar, diseñar e implementar nuevos medios para el diseño digital.
CG16 - Redactar, desarrollar y producir proyectos de diseño digital para la resolución de casos y problemas reales, planteados en el ámbito de la empresa, con iniciativa, juicio, responsabilidad (ética, social, técnica), profesionalidad y creatividad.
CG17 - Creación y desarrollo de proyectos de diseño con medios sociales interactivos desde el conocimiento de las técnicas de programación y comunicación así como de los fundamentos sociológicos, narrativos, de lenguaje y creación, etc.
CG18 - Conocer, usar, mezclar e integrar las diferentes disciplinas del diseño en un diseño digital multidisciplinar.
CG19 - Conocer, generar y gestionar un portafolio de diseño digital.
CG2 - Interpretar y reformular los fundamentos básicos del lenguaje y la cultura audiovisual en el contexto del diseño digital.
CG20 - Sistematizar procesos de observación, descripción, análisis, visualización, realización, presentación pública y evaluación de proyectos de diseño digital.
CG3 - Comprender los procesos y lenguajes artísticos y de diseño, de modo teórico y práctico, y elaborar descripciones y evaluaciones críticas de los mismos con la finalidad de poder iniciarse en la investigación básica y de adaptarse a las nuevas tecnologías.
CG4 - Comprender la naturaleza y esencia de los nuevos medios, el ordenador como metamedio, la información como sustancia, y el software (lo digital) como instrumental medial, estético y proyectual.
CG5 - Entender los fundamentos básicos de la programación, estructuras de datos, algoritmos, código, así como de las herramientas y técnicas de trabajo del diseño digital.

CG6 - Diseñar, coordinar y desarrollar proyectos de visualización y transformación de la información (datos y códigos) para entornos interactivos (local o global).
CG7 - Redactar, desarrollar, producir y coordinar proyectos de diseño digital en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología.
CG8 - Conocer los recursos académicos y pedagógicos básicos para la transmisión de conocimientos del ámbito del diseño digital adquiridos durante su formación con fines docentes.
CG9 - Conocer y aplicar elementos básicos de organización y gestión de proyectos, así como de legislación y regulación aplicables al ámbito profesional de este titulado.
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
CT1 - Capacidad de compromiso con el cumplimiento de las tareas encomendadas.
CT10 - Capacidad de encontrar y generar nuevas ideas y soluciones.
CT2 - Capacidad de integración de los conocimientos adquiridos y de producción de nuevo conocimiento.
CT3 - Capacidad de trabajar con los demás de manera eficaz y cooperativa, estableciendo buenas relaciones e intercambiando información
CT4 - Capacidad de decidir con anticipación qué hay que hacer, quién tiene que hacerlo y cómo deberá hacerse.
CT5 - Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones tanto a un público especializado como no especializado.
CT6 - Capacidad de adaptación a nuevas situaciones. Flexibilidad en nuevos entornos de aprendizaje, como es la enseñanza online.
CT7 - Capacidad de sensibilidad a los derechos fundamentales y valores de la profesión desde el conocimiento. Respeto a los mismo en el ejercicio, discurso y actuación.
CT8 - Capacidad para utilizar las herramientas informáticas de búsqueda de recursos bibliográficos o de información.
CT9 - Capacidad para asumir y llevar a cabo actividades: capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y soluciones y perseverar en su consecución.
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1 - Conocer los procesos básicos de la metodología científica en Historia del Diseño: estados de la cuestión, análisis integral de la obra de diseño, replanteamiento de problemas, búsqueda de información inédita, planteamiento de hipótesis, procesos críticos de síntesis, formulación ordenada de conclusiones.
CE10 - Capturar, manipular y preparar la imagen para su uso en diferentes soportes físicos y virtuales.
CE11 - Comprender la naturaleza de la imagen y los gráficos en movimiento así como los principios básicos de composición y estructura que articulan imagen, gráficos y sonido en el tiempo.
CE12 - Comprender el valor narrativo del tiempo para el diseño digital.
CE13 - Informar, narrar o documentar mediante imágenes, gráficos, sonidos y textos desplegados en el tiempo.
CE14 - Aplicar transformaciones y efectos espacio-temporales con intenciones narrativas para proyectar y realizar comunicaciones visuales con un propósito claro y específico.
CE15 - Desarrollar y producir proyectos de imágenes y gráficos en movimiento.
CE16 - Conocer las bases del diseño, su relación con el lenguaje audiovisual y el ámbito, marco de referencia y alcance del diseñador.
CE17 - Conocer los principios básicos del diseño procesual y generativo para el desarrollo de proyectos de diseño digital.
CE18 - Traducir ideas proyectuales simples del ámbito del diseño digital a procesos y reglas algorítmicas.
CE19 - Conocer los fundamentos del diseño gráfico así como su interrelación con otras áreas: diseño gráfico publicitario, diseño editorial, diseño de identidad corporativa, diseño web, diseño de envase, diseño tipográfico, cartelería, señalética, diseño multimedia, diseño de nuevos medios, etc.
CE2 - Justificar una visión interdisciplinar de la Historia del Diseño digital como la integración de diversas disciplinas: Historia del Arte, Historia del Diseño, Historia de la Cultura Contemporánea, Filosofía, Sociología, Historia de los Medios en el diseño digital, Lingüística-Semiótica
CE20 - Proyectar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir determinados mensajes a grupos sociales concretos, con un propósito claro y específico.
CE21 - Diseñar páginas web dinámicas teniendo en cuenta aspectos como: navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen, enlaces y vídeo.
CE22 - Resolver problemas de diseño digital aplicando el criterio de optimización

CE23 - Conocer las herramientas informáticas adecuadas para el desarrollo y la ejecución de proyectos, académicos, sociales, culturales y empresariales, basados en imágenes y gráficos en movimiento.
CE24 - Conocer las herramientas informáticas adecuadas para el desarrollo y la ejecución de proyectos académicos, sociales, culturales y empresariales, basados en la interactividad y la experiencia de usuario.
CE25 - Integrar al portafolio los resultados de los proyectos personales (en el ámbito del diseño digital) realizados durante su formación.
CE3 - Entender el funcionamiento de la innovación como motor del diseño digital.
CE4 - Crear narraciones audiovisuales aplicando correctamente criterios de usabilidad e interactividad.
CE5 - Identificar problemas relacionados con el diseño digital y recopilar y analizar la información requerida para evaluar y solucionar el problema según criterios de eficiencia: funcional, ambiental, estructural, constructiva y expresiva en el ámbito de la profesión.
CE6 - Conocer los fundamentos del dibujo artístico y técnico y su relación con la visualización en el contexto del diseño digital.
CE7 - Representar artísticamente (imagen) y técnicamente (gráfica) objetos e ideas.
CE8 - Aplicar los fundamentos psicológicos y semióticos del color en el diseño.
CE9 - Conocer los principios sintácticos del lenguaje gráfico y de aplicar sus reglas para describir con claridad y precisión objetos e ideas.
CE26 - Desarrollar, documentar y presentar un proyecto real in-situ en el ámbito profesional elegido por el graduado y supervisado por un tutor de trabajo de fin de grado.
CE27 - Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios, como es el entorno práctico de las empresas.
CE28 - Aplicar y estructurar los conocimientos adquiridos en torno a diferentes herramientas informáticas usadas en las empresas para el desarrollo de productos de diseño digitales.
CE29 - Organizar y planificar tareas de proyectos de diseño digital, en el ámbito de la empresa y otras instituciones y organizaciones.

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo I.

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

4.2.1. Requisitos de acceso

Para el acceso al título oficial de Grado es necesario poseer el título de bachiller o equivalente, así como la superación de la prueba referida en el art. 42 de la Ley Orgánica 6/2001 de Universidades, modificada por la Ley Orgánica 4/2007 de 12 de abril, sin perjuicio de cualquier otra vía de acceso genérica prevista por la normativa vigente, de acuerdo con el artículo 14 del Real Decreto 1393/2007 modificado por el Real Decreto 861/2010 por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

El acceso a las enseñanzas oficiales de Grado se regirá de acuerdo con lo dispuesto en el RD 1892/2008, modificado por el rd 558/2010. De este modo podrán acceder a los estudios de grado universitario, los estudiantes que reúnan cualquiera de las siguientes condiciones:

- La superación de la Prueba de Acceso a la Universidad (**PAU o Selectividad**).
- Estar en posesión de Estudios de **Formación Profesional** (CFGS o equivalentes).
- Estar en posesión de una **Titulación Universitaria** (o equivalentes).
- Obtener acceso a la Universidad para **mayores de 25, 40 o 45 años**.
- Que hayan cursado estudios universitarios parciales extranjeros, o, habiéndolos finalizado, no hayan obtenido su homologación en España y deseen continuar estudios en una universidad española. En este supuesto, será requisito indispensable que la universidad les haya reconocido, **al menos 30 ECTS**.

4.2.2. Criterios de admisión

El acceso al título oficial del Grado en Diseño Digital no precisa de ningún requisito específico. basta con reunir alguno de los requisitos descritos en el apartado anterior.

En el caso de que la demanda de estudiantes supere la oferta de plazas en este Grado, el criterio de admisión que seguirá el Departamento de Admissions será el del orden de llegada.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

Una vez formalizada la matrícula en el Servicio de Admisiones, éste deriva a los estudiantes a la Facultad correspondiente.

Los alumnos cuentan con una Guía del estudiante *on line* que recoge instrucciones e información sobre las competencias para ser un estudiante a distancia, técnicas de estudio, uso básico de las herramientas telemáticas y reglas para la planificación del estudio eficaz.

Además y antes de la fecha de inicio, a cada alumno se le asigna un orientador que ejerce las funciones de Asesor Académico Personal para ayudarle en:

- Integración en los estudios, en la Universidad y en su orientación al empleo.
- Adquisición y dominio de las técnicas de trabajo intelectual y en el desarrollo de las capacidades.
- Todas las cuestiones profesionales y técnicas que requiera para poder realizar con éxito su formación.

De cada alumno se abre un dossier acumulativo completo que, implementando al expediente académico, registra los datos profesionales relevantes que puedan facilitar el oportuno asesoramiento personal y profesional. En todo momento se respeta la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre, de Protección de datos de carácter personal así como su normativa de desarrollo.

4.3.1. Primer contacto con el campus virtual

Cuando los estudiantes se enfrentan por primera vez a una herramienta como es una plataforma de formación en Internet pueden surgir muchas dudas de funcionamiento.

¿Cómo superamos este primer problema? A través de un periodo de adaptación previo al comienzo del curso denominado semana cero, en el que el alumno dispone de un aula de información general que le permite familiarizarse con el campus virtual.

En esta aula se explica mediante vídeos y textos el concepto de UNIR como universidad en Internet. Incluye la metodología empleada, orientación para el estudio y la planificación del trabajo personal y sistemas de evaluación. El estudiante tiene un primer contacto con el uso de foros y envío de tareas a través del aula virtual.

Además los alumnos reciben en su domicilio una guía de funcionamiento del aula virtual.

4.3.2. Seguimiento diario del alumnado

UNIR aplica un Plan de Acción Tutorial, que consiste en el acompañamiento y seguimiento del alumnado a lo largo del proceso educativo. Con ello se pretende lograr los siguientes objetivos:

- Favorecer la educación integral de los alumnos.
- Potenciar una educación lo más personalizada posible y que tenga en cuenta las necesidades de cada alumno y recurrir a los apoyos o actividades adecuadas.
- Promover el esfuerzo individual y el trabajo en equipo.

Para llevar a cabo el plan de acción tutorial, UNIR cuenta con un grupo de tutores personales. **Es personal no docente** que tiene como función la guía y asesoramiento del estudiante durante el curso. Todos ellos están en posesión de títulos superiores en el ámbito de la pedagogía. Se trata de un sistema muy bien valorado por el alumnado, lo que se deduce de los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes.

A cada tutor personal se le asigna un grupo de alumnos para que realice su seguimiento. Para ello cuenta con la siguiente información:

- El acceso de cada usuario a los contenidos teóricos del curso además del tiempo de acceso.
- La utilización de las herramientas de comunicación del campus (chats, foros, grupos de discusión, etc.).
- Los resultados de los test y actividades enviadas a través del campus.

Estos datos le permiten conocer el nivel de asimilación de conocimientos y detectar las necesidades de cada estudiante para ofrecer la orientación adecuada.

4.3.3. Proceso para evitar abandonos

Cuando se detecta poca o nula participación de un estudiante en las actividades del curso, el tutor personal se pone en contacto con el estudiante. El objetivo es que se sienta «arropado» y motivado, y facilitar su integración y participación. De esta manera, se evitan buena parte de abandonos causados por desmotivación, sensación de aislamiento, pérdida de interés, etc.

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	54

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	36

RECONOCIMIENTO DE ESTUDIOS SUPERIORES NO UNIVERSITARIOS:

La Comisión de reconocimiento y transferencia de créditos procederá a la evaluación de las solicitudes de reconocimiento de créditos cursados en Estudios Superiores no Universitarios siempre respetando lo establecido en el Real Decreto 1618/2011, y en concreto:

1. El criterio para la aprobación de los reconocimientos será la adecuación de las competencias, conocimientos y resultados de aprendizaje entre las materias conducentes a la obtención del título de grado y los módulos o materias del correspondiente título de técnico superior.
2. En ningún caso podrá ser objeto de reconocimiento los Trabajo Fin de Grado.
3. Los estudios reconocidos no podrán superar el 60% de los créditos del plan de estudios que se pretenda cursar.
4. Además y en caso de que exista una relación directa entre el título universitario de grado y el título de enseñanza superior no universitaria UNIR, previo acuerdo con la Administración educativa, en los términos descritos en el artículo 5 del RD 1618/2011, garantizará el reconocimiento de un número mínimo de créditos ECTS conforme lo dispuesto en el anexo 1 y 2 de este Real Decreto.

Para justificar la petición de 54 ECTS, adjuntamos la siguiente tabla:

Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (24 ECTS)	
Asignatura	ECTS
Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces	6
Sistemas Interactivos	6
Fundamentos de Programación	6
Diseño Generativo	6
Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web (36 ECTS)	
Asignatura	ECTS
Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces	6
Sistemas Interactivos	6
Fundamentos de Programación	6
Diseño Web	6
Diseño de Nuevos Medios	6
Taller de Proyectos de Medios Sociales	6

Técnico Superior en Diseño y Producción Editorial (42 ECTS)	
Asignatura	ECTS
Diseño Editorial	6
Diseño Gráfico	6
Arte Final	6
Introducción al Color	6
Imagen	6
Gráficos	6
Fundamentos del Diseño	6
Técnico Superior en Producción en Industrias de Artes Gráficas (24 ECTS)	
Asignatura	ECTS
Imagen	6
Gráficos	6
Arte Final	6
Introducción al Color	6
Técnico Superior en Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia (54 ECTS)	

Asignatura	ECTS
Diseño Editorial	6
Diseño Gráfico	6
Arte Final	6
Introducción al Color	6
Imagen	6
Imagen en Movimiento	6
Gráficos	6
Gráficos en Movimiento	6
Fundamentos del Diseño	6
Técnico Superior en Diseño y Gestión de la Producción gráfica (24 ECTS)	
Asignatura	ECTS
Imagen	6
Gráficos	6
Arte Final	6
Introducción al Color	6

NORMATIVA DE RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIA DE CRÉDITOS DE LA

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA

CAPÍTULO I. OBJETO, ÁMBITO, RESPONSABLES Y PROCEDIMIENTO

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

La finalidad de esta normativa es regular los procedimientos de reconocimiento y transferencia de créditos a aplicar en las Titulaciones de Grado, Máster y Doctorado de la Universidad Internacional de La Rioja que formen parte de su oferta educativa dentro del Espacio Europeo de Educación Superior, desarrolladas al amparo del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre.

Artículo 2. Definiciones.

a. Se denominará titulación de origen aquella en la que se han cursado los créditos objeto de reconocimiento o transferencia. Se denominará titulación de destino aquella para la que se solicita el reconocimiento o la transferencia de los créditos.

Se entenderá por reconocimiento la aceptación por parte de la Universidad Internacional de La Rioja de los créditos que, habiendo sido obtenidos en unas enseñanzas oficiales, en la misma u otra universidad, son computados en otras enseñanzas distintas cursadas en nuestra Universidad a efectos de la obtención de un título oficial. Así mismo, podrán ser objeto de reconocimiento los créditos cursados en otras enseñanzas superiores oficiales o en enseñanzas universitarias conducentes a la obtención de otros títulos, a los que se refiere el artículo 34.1 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades.

La experiencia laboral y profesional acreditada podrá ser también reconocida en forma de créditos que computarán a efectos de la obtención de un título oficial, siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes a dicho título.

b. Se entenderá por transferencia la consignación, en los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante, de todos los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en la Universidad Internacional de La Rioja o en otras universidades del EEES, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

c. Se denominará Resolución de Reconocimiento y Transferencia al documento en el cual la Dirección del Centro correspondiente refleja el acuerdo de reconocimiento y transferencia de los créditos objeto de solicitud. En ella, deberá constar: los créditos reconocidos y transferidos y, en su caso, las asignaturas o materias que deberán ser cursadas y las que no, por considerar adquiridas las competencias de esas asignaturas en los créditos reconocidos.

Corresponderá a la Comisión de Reconocimiento y Transferencias de la Universidad Internacional de La Rioja, la aprobación del modelo de dicha resolución.

Artículo 3. Órganos y unidades responsables.

1. Comisión de Reconocimiento y Transferencia de la Universidad. Estará formada por el Rector o persona en quien delegue, que la presidirá, un especialista en cada una de las ramas de conocimiento establecidas en el R.D. 1393/2007, designados por el Rector y el Responsable Administrativo de la Ordenación Académica.

Corresponderá a esta comisión las siguientes funciones:

a) Autorizar las propuestas de reconocimiento y transferencia de créditos solicitadas por los alumnos e informadas por el Coordinador de Titulación.

b) Autorizar el reconocimiento de créditos por la participación en actividades recogidas en el artículo 12.8, del Real Decreto 1393/2007, o la aplicación de tablas de adaptación previas entre distintos estudios, del mismo o diferente título.

c) Mantener actualizado un catálogo de todas las materias y actividades cuyo reconocimiento haya sido informado o autorizado previamente. Para las materias y actividades incorporadas en dicho catálogo procederá, directamente, la resolución del Rector.

d) Informar de las reclamaciones ante el Rector contra Resoluciones de Reconocimiento y Transferencia.

e) Aclarar e interpretar las prescripciones establecidas en la presente normativa.

2. **Coordinador de Titulación.** Será el encargado de informar las peticiones de reconocimiento y transferencia de los alumnos de acuerdo con lo establecido en la presente normativa y las directrices que dicte la Comisión de Reconocimiento y Transferencia.

3. **Rector.** Es el responsable de dictar resolución de reconocimiento y transferencia y resolver los recursos de revisión que pudieran plantearse. Dicha competencia podrá delegarla por escrito en los Decanos o Directores de Centros.

Artículo 4. Procedimiento y Plazos

La Universidad establecerá anualmente los periodos de solicitud para el reconocimiento y transferencia de créditos. Las solicitudes se acompañarán de la documentación necesaria para proceder al reconocimiento: Copia de Certificación académica y programas de las materias o asignaturas. El procedimiento podrá iniciarse por vía telemática, para lo que el estudiante aportará copia escaneada de los documentos indicados. Sólo en el caso de que prosperase la solicitud de reconocimiento será necesario aportar los originales de dichos documentos.

Tras la finalización del plazo de solicitud, se remitirán las peticiones a los Coordinadores de titulación que dispondrán de un plazo de 10 días para emitir informe. Este informe no tendrá carácter vinculante.

De no emitirse el informe en el plazo señalado, se proseguirán con las actuaciones. El informe emitido fuera de plazo no habrá de ser tenido en cuenta al dictar resolución.

La Comisión de Reconocimiento y de Transferencias autorizará los reconocimientos que procedan, tras lo cual, el Rector procederá a dictar Resolución de Reconocimiento que tendrá el carácter de condicionada en tanto el estudiante no aporte la documentación original y acredite el abono del precio que se determine.

CAPÍTULO II. RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIA DE CRÉDITOS

Artículo 5.- Reconocimiento de Créditos. Disposiciones generales.

Los créditos, en forma de unidad evaluada y certificable, pasarán a consignarse en el expediente del estudiante con expresión de la tipología de origen y destino de la materia y la calificación de origen, con indicación de la universidad en la que se cursó.

El formato y la información que se han de incluir en las certificaciones académicas oficiales y personales serán los que se determinen por la Comisión de Reconocimiento y Transferencias. En todo caso no podrán ser objeto de reconocimiento los créditos correspondientes a los trabajos de fin de grado y máster.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 3.1.c anterior, la Universidad podrá establecer, directa o previamente la suscripción de convenios de colaboración, tablas de equivalencia, para posibilitar el reconocimiento parcial de estudios nacionales o extranjeros, a fin de facilitar la movilidad de estudiantes y la organización de programas interuniversitarios, todo ello de conformidad con lo establecido en el R.D. 1393/2007.

Artículo 6. Reconocimiento de créditos de formación básica en enseñanzas de grado.

a. En todo caso, se reconocerá un mínimo de 36 créditos de formación básica cursados en materias correspondientes a la rama de conocimiento del título de destino, indistintamente del título en la que hayan sido estudiados.

b. En el caso del resto de los créditos de formación básica en otras materias, de la misma o diferente rama de conocimiento de la titulación de destino se atenderá a lo dispuesto en el artículo siguiente, respecto de materias obligatorias, supuesto en el que, por consiguiente, no serán aplicables los epígrafes siguientes de este artículo.

c. El número de créditos de formación básica que todavía deberá superar el estudiante resultará de restar el número de créditos reconocidos al número de créditos de formación básica exigidos por la titulación de destino. No podrá otorgarse el título sin que se haya superado o reconocido el total de carga básica prevista en el respectivo plan de estudios.

d. Con carácter previo a la resolución de Reconocimiento, y estudiadas las competencias adquiridas con los créditos reconocidos, el Coordinador de la Titulación informará la petición. En dicho informe se indicará el conjunto de asignaturas de formación básica del título que no deberán ser cursadas por el estudiante.

e. Excepcionalmente, el resto de asignaturas de formación básica ofertadas en la titulación de destino, y que no le sean exigibles al estudiante, como consecuencia del proceso de reconocimiento, podrán ser cursadas por el estudiante, de forma voluntaria, a fin de completar la formación fundamental necesaria para abordar con mayor garantía el resto de las materias de la titulación. El informe del Coordinador de titulación establecerá las recomendaciones que se estimen necesarias en este sentido.

Artículo 7. Reconocimiento de créditos de materias obligatorias, optativas y prácticas externas

- a. En el caso de los créditos en materias obligatorias, optativas y de prácticas externas, serán las Comisiones Docentes de los Centros las que evalúen las competencias adquiridas con los créditos aportados y su posible correspondencia con materias de la titulación de destino. La Comisión de Reconocimiento y Transferencia podrá establecer los criterios y requisitos mínimos para poder considerar dos materias como equivalentes.
- b. Se reconocerán los créditos correspondientes a la materia o materias aportadas por el estudiante, salvo en el caso de que éstos sean inferiores a los de la materia o materias consideradas equivalente, en cuyo caso se reconocerán los créditos de la materia (o materias equivalentes) en la titulación de destino. Cuando ello sea necesario, se aplicará la calificación media ponderada de los créditos reconocidos.
- c. Se procurará reconocer los créditos optativos superados por el estudiante en la titulación de origen, aún cuando no tengan equivalencia en materias concretas de los estudios de destino, cuando su contenido se considere adecuado a los objetivos y competencias del título y, especialmente, en el caso de adaptaciones de estudios conducentes a títulos considerados equivalentes.
- d. El alumno si acredita, mediante certificación fehaciente expedida por la Escuela Oficial de Idiomas o por otro Centro Superior o Universidad de reconocido prestigio internacional, el conocimiento de uno o más idiomas, dentro del Marco Europeo de Referencia para las Lenguas, de manera que resulte patente que posee las competencias y conocimientos asociados a una determinada materia de aprendizaje lingüístico, podrá ser autorizado a que, si lo solicita, le sean reconocidos los créditos correspondientes a dicha materia, con la calificación de Apto. En este supuesto, la asignatura reconocida no computará en el cálculo de la nota media del expediente.
- e. En la Resolución de Reconocimiento y Transferencia se deberá indicar el tipo de créditos reconocidos, así como las asignaturas que el estudiante no deberá cursar por considerar adquiridas las competencias correspondientes a los créditos reconocidos.

Artículo 8. Transferencia de créditos

Los créditos superados por el estudiante en enseñanzas universitarias oficiales que no hayan conducido a la obtención de un título oficial y que no sean constitutivas de reconocimiento, deberán consignarse, en cualquier caso, en el expediente del estudiante.

En las certificaciones académicas, los créditos transferidos aparecerán claramente diferenciados de aquellos créditos que conducen a la obtención del título de grado o máster.

CAPÍTULO III. RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS. ESPECIFICIDADES.

Artículo 9. Reconocimiento de experiencia laboral y profesional y de enseñanzas universitarias no oficiales.

9. 1. Reconocimiento de experiencia Laboral y Profesional.

- a. La experiencia laboral y profesional deberá acreditarse fehacientemente mediante contrato de trabajo con alta en seguridad social o Credencial de prácticas de inserción profesional (prácticas de empresa gestionadas por una Universidad).
- b. Cuando la experiencia acreditada aporte todas las competencias y conocimientos asociados a una determinada materia, podrá autorizarse el reconocimiento de los créditos correspondientes a dicha materia, con la calificación de Apto.
- c. Cuando la experiencia acreditada aporte competencias y conocimientos inherentes al título, pero que no coincidan con los de ninguna materia en particular, podrán reconocerse en forma de créditos optativos.
- d. El reconocimiento de estos créditos no incorporará calificación y no computarán a efectos de baremación del expediente.

9. 2. Reconocimiento de enseñanzas universitarias no oficiales.

- e. Podrán reconocerse créditos por enseñanzas universitarias no oficiales siempre que hayan sido impartidas por una Universidad y el diploma o título correspondiente constatare la realización de la evaluación del aprendizaje.
- f. El reconocimiento de estos créditos no incorporará calificación y no computarán a efectos de baremación del expediente.

El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15 por ciento del total de créditos que constituyen el plan de estudios, salvo en el caso previsto en el artículo 6.4. del Real Decreto 1393/2007.

Artículo 10. Reconocimiento de estudios completados de un plan de estudios desarrollado según regulaciones anteriores.

En el caso de que ambas titulaciones pertenezcan a la misma rama de conocimiento, si la titulación de destino es un grado, se reconocerán todas sus materias básicas, por considerar que el título obtenido le aporta las competencias básicas de la rama.

No obstante lo previsto en el apartado anterior, cuando la Comisión de Reconocimiento y Transferencia de Créditos considere que, por disparidad metodológica o material de las enseñanzas ya cursadas, no se han adquirido suficientemente los contenidos y competencias básicas del título de destino, podrá restringir el alcance del reconocimiento, a fin de garantizar que el estudiante pueda incorporarse adecuadamente a las enseñanzas del título de destino.

Respecto del resto de créditos se podrá realizar un reconocimiento asignatura por asignatura, de acuerdo con lo previsto en el artículo 7 anterior. Igualmente podrá procederse al reconocimiento asignatura por asignatura, en el caso de que ambas titulaciones sean de distinta rama de conocimiento, o en el caso de que la titulación de destino sea un Máster.

Artículo 11. Reconocimiento de estudios parciales de un plan de estudios desarrollado según regulaciones anteriores.

Podrá realizarse el reconocimiento asignatura por asignatura, de acuerdo con lo previsto en el artículo 7 anterior.

A efectos de lo dispuesto en el artículo 9 y en el párrafo anterior de este artículo, respecto del reconocimiento de créditos, se entenderá que la carga lectiva de un crédito de anteriores sistemas educativos equivale a un crédito ECTS.

Artículo 12. Reconocimiento de créditos por la participación en actividades culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.

Conforme a lo que establece el artículo 46.2.i.) de la Ley orgánica 6/2001, de 21 de diciembre de universidades y el artículo 12.8, del Real Decreto 1393/2007, ¿los estudiantes podrán obtener reconocimiento académico en créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación¿. Este reconocimiento se llevará a cabo de acuerdo con los siguientes criterios:

- a. Será aplicable en los títulos de grado. El número máximo de créditos que podrá ser objeto de reconocimiento será el que establezca el respectivo plan de estudios. El Plan de Estudios habrá sido configurado de modo que, sean susceptibles de reconocimiento, al menos, 6 créditos sobre el total de dicho plan.
- b. La actividad objeto de reconocimiento deberá haber sido desarrollada durante el período de estudios universitarios, comprendido entre el acceso a la universidad y la obtención del título.
- c. Las actividades específicas por las que puede ser solicitado el reconocimiento habrán de haber sido aprobadas por la Comisión de Reconocimiento y Transferencias.
- d. Los créditos reconocidos serán incorporados al expediente del estudiante como ¿reconocimiento de créditos por participación en actividades universitarias¿ añadiendo, en su caso, el nombre de la actividad, con la calificación de apto y no se tendrá en cuenta en la media del expediente académico, salvo que una norma estatal estableciera lo contrario.

El procedimiento para el reconocimiento de estos créditos será el siguiente:

1. La Comisión de Reconocimiento y Transferencia establecerá anualmente el catálogo de actividades que pueden dar lugar al reconocimiento de estos créditos, y determinará el número de créditos autorizados para cada actividad.
2. El estudiante solicitará el reconocimiento de las actividades autorizadas en la Secretaría Académica, dentro de los plazos que se establezcan anualmente, aportando la documentación que proceda y abonando la tasa que corresponda.
3. El Rector resolverá el reconocimiento de créditos de acuerdo con la resolución de autorización de la Comisión de Reconocimiento y Transferencia.

4.5 CURSO DE ADAPTACIÓN PARA TITULADOS

5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 5: Anexo 1.		
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
Sesiones presenciales virtuales		
Estudio personal de material básico		
Lectura y análisis de material complementario		
Trabajos, proyectos y casos prácticos		
Test de autoevaluación y prueba final		
Tutorías		
Foros y debates (trabajo colaborativo)		
Desarrollo del TFG		
Preparación de la defensa del Trabajo Fin de Grado		
Trabajo en el centro de prácticas		
Redacción de la memoria de prácticas		
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES		
No existen datos		
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Examen final presencial		
Participación del estudiante		
Test de autoevaluación		
Trabajos, proyectos y casos		
Exposición del TFG		
Estructura del TFG		
Contenido del TFG		
Memoria de prácticas		
Evaluación tutor externo		
5.5 SIN NIVEL 1		
NIVEL 2: Teoría e Historia		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Mixta	Artes y Humanidades	Historia
ECTS NIVEL2		
ECTS OPTATIVAS	ECTS OBLIGATORIAS	ECTS BÁSICAS
0	36	12
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	6	6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6	6	6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Historia del Diseño		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Historia del Arte Contemporáneo		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS

No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Lenguaje Audiovisual		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Metodología del Diseño		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		

CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Sistemas Interactivos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Creación de Portafolio		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6

ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Ética, Legislación y Deontología Profesional		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>1.Comprensión de la teoría e historia del diseño y del arte contemporáneo (desarrollo de las competencias generales CG1; específicas CE2; transversales CT2, CT5).</p> <p>2.Comprensión del lenguaje audiovisual (competencias generales CG2, CG8, CG17; específicas CE3, CE4; transversales CT2, CT5).</p> <p>3.Capacidad de aplicar metodologías de diseño en un marco legal, ético y deontológico (desarrollo de las competencias generales CG8, CG11; específicas CE1, CE5; transversales CT2, CT7).</p> <p>4.Comprensión de conceptos relacionados con la usabilidad e interactividad en los sistemas de información (desarrollo de las competencias generales CG5, CG6, CG14; específicas CE5; transversales CT4, CT5).</p> <p>5.Adquisición de habilidad para desarrollar portafolios (competencias generales CG19; específicas CE4; transversales CT4, CT7).</p> <p>6. Capacidad para actuar en el marco legal y ético pertinente (competencias generales CG9; transversales CT7).</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Historia del Diseño</p>		

Diseño como proceso histórico.

Diseño como proceso creativo y de comunicación.

Diseño como proceso artístico.

Historia del Arte Contemporáneo

Estética y filosofía del arte.

Períodos, movimientos y vanguardias.

La innovación como contenido.

El arte después del fin del arte.

Lenguaje Audiovisual

Imagen y sonido.

Elementos semióticos del lenguaje audiovisual.

Elementos estéticos del lenguaje audiovisual.

Elementos de comunicación.

Narrativa y estructura dramática.

1. Metodología del Diseño

Epistemología del diseño.

Constantes metodológicas.

Métodos y metodologías.

Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces

Usabilidad.

Diseño centrado en el usuario.

Código e interfaz.

Metodologías de diseño y evaluación de interfaces.

Sistemas Interactivos

Interactividad.

Intermedia, hipermedia, crossmedia y transmedia.

Códigos y procesos.

Repetición, transformación, parametrización, visualización y simulación.

Patrones.

Creación de Portafolio

Generalidades.

Estrategias. Desarrollo y práctica.

Contenido. Cuestiones legales y éticas.

Lanzamiento y difusión.

Mantenimiento.

<p>Ética, Legislación y Deontología Profesional</p> <p>Marco legal. Ley de la propiedad intelectual e industrial.</p> <p>Código ético del diseñador.</p> <p>Código deontológico del diseñador.</p> <p>Buenas prácticas.</p>
5.5.1.4 OBSERVACIONES
5.5.1.5 COMPETENCIAS
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES
CG1 - Comprender críticamente la historia de las prácticas artísticas y el diseño contemporáneo y los argumentos y presupuestos teóricos que las sustentan así como las estrategias y mecanismos conceptuales, técnicos y tecnológicos, culturales, materiales, económicos, ambientales, éticos, históricos, políticos y sociales en los que intervienen para adaptarse a las nuevas problemáticas y retos del diseño digital.
CG11 - Aplicar, adaptar y coordinar la metodología adecuada a cada proyecto de diseño digital.
CG14 - Conocer las técnicas, mecanismos y teorías de visualización, interacción (interfaces), usabilidad, interconectividad, etc., para la creación de productos digitales simples, accesibles, navegables, eficientes, reusables, conectables, etc.
CG17 - Creación y desarrollo de proyectos de diseño con medios sociales interactivos desde el conocimiento de las técnicas de programación y comunicación así como de los fundamentos sociológicos, narrativos, de lenguaje y creación, etc.
CG19 - Conocer, generar y gestionar un portafolio de diseño digital.
CG2 - Interpretar y reformular los fundamentos básicos del lenguaje y la cultura audiovisual en el contexto del diseño digital.
CG5 - Entender los fundamentos básicos de la programación, estructuras de datos, algoritmos, código, así como de las herramientas y técnicas de trabajo del diseño digital.
CG6 - Diseñar, coordinar y desarrollar proyectos de visualización y transformación de la información (datos y códigos) para entornos interactivos (local o global).
CG8 - Conocer los recursos académicos y pedagógicos básicos para la transmisión de conocimientos del ámbito del diseño digital adquiridos durante su formación con fines docentes.
CG9 - Conocer y aplicar elementos básicos de organización y gestión de proyectos, así como de legislación y regulación aplicables al ámbito profesional de este titulado.
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT1 - Capacidad de compromiso con el cumplimiento de las tareas encomendadas.
CT2 - Capacidad de integración de los conocimientos adquiridos y de producción de nuevo conocimiento.
CT4 - Capacidad de decidir con anticipación qué hay que hacer, quién tiene que hacerlo y cómo deberá hacerse.
CT5 - Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones tanto a un público especializado como no especializado.
CT7 - Capacidad de sensibilidad a los derechos fundamentales y valores de la profesión desde el conocimiento. Respeto a los mismos en el ejercicio, discurso y actuación.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS
CE1 - Conocer los procesos básicos de la metodología científica en Historia del Diseño: estados de la cuestión, análisis integral de la obra de diseño, replanteamiento de problemas, búsqueda de información inédita, planteamiento de hipótesis, procesos críticos de síntesis, formulación ordenada de conclusiones.
CE2 - Justificar una visión interdisciplinar de la Historia del Diseño digital como la integración de diversas disciplinas: Historia del Arte, Historia del Diseño, Historia de la Cultura Contemporánea, Filosofía, Sociología, Historia de los Medios en el diseño digital, Lingüística-Semiótica
CE3 - Entender el funcionamiento de la innovación como motor del diseño digital.
CE4 - Crear narraciones audiovisuales aplicando correctamente criterios de usabilidad e interactividad.
CE5 - Identificar problemas relacionados con el diseño digital y recopilar y analizar la información requerida para evaluar y solucionar el problema según criterios de eficiencia: funcional, ambiental, estructural, constructiva y expresiva en el ámbito de la profesión.
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesiones presenciales virtuales	160	0
Estudio personal de material básico	405	0
Lectura y análisis de material complementario	155	0
Trabajos, proyectos y casos prácticos	440	0
Test de autoevaluación y prueba final	33	50
Tutorías	223	0
Foros y debates (trabajo colaborativo)	24	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
No existen datos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Examen final presencial	60.0	60.0
Participación del estudiante	10.0	10.0
Test de autoevaluación	10.0	10.0
Trabajos, proyectos y casos	20.0	20.0
NIVEL 2: Medios Basados en el Espacio		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Mixta	Artes y Humanidades	Arte
ECTS NIVEL2		
ECTS OPTATIVAS	ECTS OBLIGATORIAS	ECTS BÁSICAS
30	18	12
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	6	6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6	6	12
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
12	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Dibujo para Diseño		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral

DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Maquetación		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Gráfico		
NIVEL 3: Arte Final		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		

Mención en Diseño Gráfico		
NIVEL 3: Introducción al Color		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Imagen		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Gráficos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral

DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Imagen Corporativa		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Modelado 3D		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No

FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Gráfico		
NIVEL 3: Ilustración		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Gráfico		
NIVEL 3: Fotografía Digital		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Gráfico		
NIVEL 3: Tipografía		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No

FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Gráfico		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprensión de los medios basados en el espacio (desarrollo de las competencias generales CG8, CG13; específicas CE6; transversales CT1, CT9). 2. Comprensión del lenguaje gráfico (competencias generales CG10, CG13, CG20; específicas CE6, CE9; transversales CT9). 3. Capacidad de aplicar procesos y metodologías de diseño basado en la imagen y los gráficos (desarrollo de las competencias generales CG10, CG18; específicas CE7, CE8; transversales CT1, CT6, CT10). 4. Capacidad para realizar: el estudio, factibilidad, gestión, programación, desarrollo, supervisión, inspección o control en cualquiera de sus modalidades de los elementos que posibiliten comunicar visualmente información, hechos, ideas, valores, mediante un procesamiento en términos de forma expresiva con condicionantes funcionales y tecnológicos de producción. (desarrollo de las competencias generales CG17, CG20; específicas CE10; transversales CT1, CT9). 5. Capacidad para generar herramientas comunicacionales que tiendan a optimizar la calidad de vida de los consumidores (competencias generales CG17, CG18; específicas CE7, CE10; transversales CT6, CT10). 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Dibujo para Diseño</p> <p>Fundamentos del dibujo artístico y técnico.</p> <p>Observación objetiva y formas de expresión.</p> <p>Forma, espacio y modelado.</p> <p>Dibujo y visualización.</p> <p>Introducción al Color</p> <p>Teoría del color.</p> <p>Percepción y semiótica.</p> <p>Armonía del color.</p> <p>Lenguaje del color. Composición cromática.</p> <p>Color digital. Gestión del color. Pantones.</p> <p>Imagen</p> <p>Fundamentos de la imagen digital.</p> <p>Manipulación de la imagen digital.</p> <p>Captura e impresión de la imagen digital.</p> <p>Gráficos</p> <p>El gráfico como imagen vectorial.</p> <p>Dibujo vectorial.</p> <p>Transformación: traslación, rotación y escalamiento.</p> <p>Visualización de datos.</p> <p>Imagen Corporativa</p> <p>Imagen empresarial, marca y posicionamiento de producto.</p> <p>Elementos de la imagen corporativa.</p> <p>Procesos creativos.</p> <p>Diseño para medios.</p>		

Modelado 3D

Fundamentos de los gráficos 3D.

Objeto virtual: formas, texturas y materiales.

Fundamentos de Iluminación virtual.

Fundamentos de composición virtual.

Captura e impresión del modelo 3D.

Métodos procedimentales para la generación de objetos.

Ilustración

Dibujo como herramienta creativa y narrativa.

Forma y contenido.

Composición de los elementos visuales en el espacio.

Estilo y recursos estéticos.

Fotografía Digital

Fundamentos de fotografía digital.

Fotografía e imagen digital.

Captura e impresión de fotografía digital.

Transformaciones, procesos correctivos y edición digital.

Tipografía

Fundamentos de la tipografía.

Formas y signos tipográficos.

Composición elementos tipográficos.

Diseño tipográfico: de lo real a lo virtual.

Maquetación

Fundamentos de la maquetación editorial: libros, revistas y diarios.

Definición y contextualización: origen, evolución y tendencia.

Diagramación editorial.

Organización de los elementos en la página, estilos.

Fases y procesos de un proyecto editorial.

Elementos interactivos.

Arte Final

Elementos del arte final.

Preparación del arte final.

Prueba de impresión.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

La oferta de materias optativas de este módulo permite al estudiante obtener el título de **Grado en Diseño Digital mención en Diseño Gráfico**. Para ello el estudiante deberá cursar al menos **5** materias correspondientes a **30 ECTS**. El número de ECTS cursados de esta materia puede variar entre

un mínimo de **30 ECTS (12 ECTS básicas + 18 ECTS obligatorias)** y un máximo de **48 ECTS**. La estimación de horas de las actividades formativas se propone teniendo en cuenta el máximo de créditos.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG10 - Aprender de manera autónoma nuevos conocimientos, técnicas, herramientas, lenguajes en el desarrollo de los procesos de diseño digital.

CG13 - Conocer los medios básicos del arte digital: imagen, gráficos, imagen corporativa (medios basados en el espacio) e imagen y gráficos en movimiento, animación 2D (medios basados en el tiempo)

CG14 - Conocer las técnicas, mecanismos y teorías de visualización, interacción (interfaces), usabilidad, interconectividad, etc., para la creación de productos digitales simples, accesibles, navegables, eficientes, reusables, conectables, etc.

CG17 - Creación y desarrollo de proyectos de diseño con medios sociales interactivos desde el conocimiento de las técnicas de programación y comunicación así como de los fundamentos sociológicos, narrativos, de lenguaje y creación, etc.

CG18 - Conocer, usar, mezclar e integrar las diferentes disciplinas del diseño en un diseño digital multidisciplinar.

CG20 - Sistematizar procesos de observación, descripción, análisis, visualización, realización, presentación pública y evaluación de proyectos de diseño digital.

CG8 - Conocer los recursos académicos y pedagógicos básicos para la transmisión de conocimientos del ámbito del diseño digital adquiridos durante su formación con fines docentes.

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Capacidad de compromiso con el cumplimiento de las tareas encomendadas.

CT10 - Capacidad de encontrar y generar nuevas ideas y soluciones.

CT6 - Capacidad de adaptación a nuevas situaciones. Flexibilidad en nuevos entornos de aprendizaje, como es la enseñanza online.

CT9 - Capacidad para asumir y llevar a cabo actividades: capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y soluciones y perseverar en su consecución.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE10 - Capturar, manipular y preparar la imagen para su uso en diferentes soportes físicos y virtuales.

CE6 - Conocer los fundamentos del dibujo artístico y técnico y su relación con la visualización en el contexto del diseño digital.

CE7 - Representar artísticamente (imagen) y técnicamente (gráfica) objetos e ideas.

CE8 - Aplicar los fundamentos psicológicos y semióticos del color en el diseño.

CE9 - Conocer los principios sintácticos del lenguaje gráfico y de aplicar sus reglas para describir con claridad y precisión objetos e ideas.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesiones presenciales virtuales	220	0
Estudio personal de material básico	800	0
Lectura y análisis de material complementario	250	0
Trabajos, proyectos y casos prácticos	400	0
Test de autoevaluación y prueba final	45	50
Tutorías	215	0
Foros y debates (trabajo colaborativo)	50	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

No existen datos

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Examen final presencial	60.0	60.0
Participación del estudiante	10.0	10.0
Test de autoevaluación	10.0	10.0

Trabajos, proyectos y casos	20.0	20.0
NIVEL 2: Medios Basados en el Tiempo		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Mixta	Artes y Humanidades	Arte
Mixta	Ingeniería y Arquitectura	Informática
ECTS NIVEL2		
ECTS OPTATIVAS	ECTS OBLIGATORIAS	ECTS BÁSICAS
42	18	12
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	6	6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6	6	12
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
12	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Fundamentos de Programación		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	

No	No	
NIVEL 3: Postproducción de Audio Digital		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Multimedia y Videojuegos		
NIVEL 3: Postproducción de Vídeo Digital		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Multimedia y Videojuegos		
NIVEL 3: Introducción a la Forma		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	2	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No

GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Imagen en Movimiento		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Gráficos en Movimiento		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	

No	No	
NIVEL 3: Animación 2D		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Animación 3D		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Multimedia y Videojuegos		
NIVEL 3: Videojuegos		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No

FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Multimedia y Videojuegos		
NIVEL 3: Vídeo Digital		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Multimedia y Videojuegos		
NIVEL 3: Cine Digital		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
Mención en Diseño Multimedia y Videojuegos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprensión de los medios basados en el tiempo (desarrollo de las competencias generales CG4, CG5, CG13; específicas CE11; transversales CT1, CT9). 2. Comprensión del lenguaje audiovisual y multimedia (competencias generales CG13, CG20; específicas CE12, CE13; transversales CT9). 3. Capacidad de aplicar procesos y metodologías de diseño basado en la imagen y los gráficos en movimiento (desarrollo de las competencias generales CG4, CG10, CG18; específicas CE14; transversales CT1, CT6, CT10). 4. Capacidad para realizar: el estudio, factibilidad, gestión, programación, desarrollo, supervisión, inspección o control en cualquiera de sus modalidades de los elementos que posibiliten comunicar audiovisualmente información, hechos, ideas, valores, mediante un procesamiento en términos de forma expresiva con condicionantes funcionales y tecnológicos de producción. (desarrollo de las competencias generales CG4, CG17, CG20; específicas CE15; transversales CT1, CT9). 5. Capacidad para generar herramientas comunicacionales que tiendan a optimizar la calidad de vida de los consumidores (competencias generales CG5, CG10, CG17, CG18; específicas CE13; transversales CT6, CT10). 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Fundamentos de Programación</p> <p>Código: datos, procesos, algoritmos.</p>		

Fundamentos de estructura de datos.

Fundamentos de codificación.

Depuración y documentación.

Introducción a la Forma

Forma y función, espacio y orden.

Morfología y estructura.

Lenguaje de la forma. Composición morfológica.

Forma digital.

Imagen en Movimiento

Bits en movimiento.

Representación del movimiento.

Tiempo y narración.

Composición y estructura.

Flujo de trabajo y arte final.

Gráficos en Movimiento

La imagen vectorial en movimiento.

Animación 2.5D.

Efectos y transformaciones espacio-temporales.

Visualización de datos en movimiento.

Flujo de trabajo y arte final.

Animación 2D

Fundamentos de la animación digital en el plano.

Espacio proyectado y acción.

Temporización: viento, peso, flujo.

Programación del movimiento: esqueleto, *sprites*, flujos y trayectorias.

Efectos y transformaciones.

Flujo de trabajo y arte final.

Animación 3D

Fundamentos de la animación digital en el espacio.

Espacio y acción.

Realidad virtual y aumentada.

Esqueleto 3D.

Cinémática directa e inversa.

Flujo de trabajo y arte final.

Videojuegos

Fundamentos de física para videojuegos.

Diseño (personajes, entornos, sonidos)

Dinámica e interacción de los objetos.

Fundamentos de programación orientada a eventos.

Vídeo Digital

Fundamentos: percepción, narrativa, estética.

Tecnologías, medios y soportes.

Efectos y transformaciones del vídeo digital.

Flujo de trabajo, edición y arte final.

Cine Digital

Fundamentos del cine digital.

Preproducción: localización, equipo, rodaje.

Iluminación.

Movimientos de cámara.

Sonido.

Edición y montaje.

Postproducción de Audio Digital

Fundamentos del audio digital.

Edición, mezcla y masterización.

Fundamentos técnicos y estéticos del procesamiento del audio digital.

Postproducción de Vídeo Digital

Elementos del vídeo digital.

Edición y postproducción.

Fundamentos de postproducción de efectos, diálogos y sonido.

Fundamentos técnicos y estéticos del procesamiento del vídeo digital.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Comentarios adicionales

La oferta de materias optativas de este módulo permite al estudiante obtener el título de **Grado en Diseño Digital mención en Diseño Multimedia y Videojuegos**. Para ello el estudiante deberá cursar al menos **5** materias correspondientes a **30 ECTS**. El número de ECTS cursados de esta materia puede variar entre un mínimo de **30 ECTS (12 ECTS básicas + 18 ECTS obligatorias)** y un máximo de **48 ECTS**. La estimación de horas de las actividades formativas se propone teniendo en cuenta el máximo de créditos.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG10 - Aprender de manera autónoma nuevos conocimientos, técnicas, herramientas, lenguajes en el desarrollo de los procesos de diseño digital.

CG13 - Conocer los medios básicos del arte digital: imagen, gráficos, imagen corporativa (medios basados en el espacio) e imagen y gráficos en movimiento, animación 2D (medios basados en el tiempo)

CG17 - Creación y desarrollo de proyectos de diseño con medios sociales interactivos desde el conocimiento de las técnicas de programación y comunicación así como de los fundamentos sociológicos, narrativos, de lenguaje y creación, etc.

CG18 - Conocer, usar, mezclar e integrar las diferentes disciplinas del diseño en un diseño digital multidisciplinar.		
CG20 - Sistematizar procesos de observación, descripción, análisis, visualización, realización, presentación pública y evaluación de proyectos de diseño digital.		
CG4 - Comprender la naturaleza y esencia de los nuevos medios, el ordenador como metamedio, la información como sustancia, y el software (lo digital) como instrumental medial, estético y proyectual.		
CG5 - Entender los fundamentos básicos de la programación, estructuras de datos, algoritmos, código, así como de las herramientas y técnicas de trabajo del diseño digital.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Capacidad de compromiso con el cumplimiento de las tareas encomendadas.		
CT10 - Capacidad de encontrar y generar nuevas ideas y soluciones.		
CT6 - Capacidad de adaptación a nuevas situaciones. Flexibilidad en nuevos entornos de aprendizaje, como es la enseñanza online.		
CT9 - Capacidad para asumir y llevar a cabo actividades: capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y soluciones y perseverar en su consecución.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE11 - Comprender la naturaleza de la imagen y los gráficos en movimiento así como los principios básicos de composición y estructura que articulan imagen, gráficos y sonido en el tiempo.		
CE12 - Comprender el valor narrativo del tiempo para el diseño digital.		
CE13 - Informar, narrar o documentar mediante imágenes, gráficos, sonidos y textos desplegados en el tiempo.		
CE14 - Aplicar transformaciones y efectos espacio-temporales con intenciones narrativas para proyectar y realizar comunicaciones visuales con un propósito claro y específico.		
CE15 - Desarrollar y producir proyectos de imágenes y gráficos en movimiento.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesiones presenciales virtuales	220	0
Estudio personal de material básico	800	0
Lectura y análisis de material complementario	250	0
Trabajos, proyectos y casos prácticos	400	0
Test de autoevaluación y prueba final	45	50
Tutorías	215	0
Foros y debates (trabajo colaborativo)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
No existen datos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Examen final presencial	60.0	60.0
Participación del estudiante	10.0	10.0
Test de autoevaluación	10.0	10.0
Trabajos, proyectos y casos	20.0	20.0
NIVEL 2: Disciplinas del Diseño		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Mixta	Artes y Humanidades	Arte
Mixta	Ingeniería y Arquitectura	Informática
ECTS NIVEL2		
ECTS OPTATIVAS	ECTS OBLIGATORIAS	ECTS BÁSICAS

0	36	12
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	6	6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6	6	6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Fundamentos del Diseño		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Diseño Generativo		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	

ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Diseño Editorial		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Diseño Gráfico		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Diseño Web		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Diseño de Nuevos Medios		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS

No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Diseño de Producto		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Diseño para Televisión		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprensión de las disciplinas del diseño digital (desarrollo de las competencias generales CG4, CG8; específicas CE16, CE19; transversales CT2, CT5). 2. Comprensión del lenguaje de los medios (competencias generales CG3; específicas CE17; transversales CT2, CT8). 		

3. Capacidad de aplicar procesos y metodologías de las diversas disciplinas de diseño (desarrollo de las competencias generales CG6, CG15, CG18; específicas CE17, CE20, CE21; transversales CT3, CT8).
4. Capacidad para realizar: el estudio, factibilidad, gestación, programación, desarrollo, supervisión, inspección o control en cualquiera de sus modalidades de los elementos que posibiliten comunicar audiovisualmente información, hechos, ideas, valores, mediante un procesamiento en términos de forma expresiva con condicionantes funcionales y tecnológicos de producción. (desarrollo de las competencias generales CG7, CG9; específicas CE20; transversales CT7).
5. Capacidad para generar herramientas comunicacionales que tiendan a optimizar la calidad de vida de los consumidores (competencias generales CG6, CG15, CG18; específicas CE18; transversales CT3, CT7).

5.5.1.3 CONTENIDOS

Fundamentos del Diseño

Generalidades del diseño.

Elementos y recursos audiovisuales del diseño.

Áreas del diseño.

El proceso en el diseño.

Diseño Generativo

Principios básicos.

Dibujo procesual.

Elementos básicos: forma y color, texto y letras, imagen y gráfico.

Métodos: repetición, variación, parametrización, ruido.

Transformaciones: traslación, rotación, escalamiento, distorsión.

Visualización de datos dinámicos.

Diseño Editorial

Fundamentos del diseño editorial.

Medios impresos y digitales.

Principios básicos de arquitectura de la información y experiencia de usuario.

Libros, periódicos y revistas.

Herramientas y flujos de trabajo.

Diseño Gráfico

Fundamentos del diseño gráfico.

Percepción, psicología de la Gestalt y semiología.

Representación gráfica de objetos e ideas.

Proceso comunicacional y metodología.

Diseño para Televisión

Fundamentos tecnológicos del medio televisivo.

Fundamentos del diseño para televisión.

Grafismo, imagen y sonido televisivo.

Tipografía e inteligibilidad.

Interfaces para televisión digital interactiva.

Proceso comunicacional y metodología.

Diseño Web

Fundamentos del diseño web adaptativo.

<p>Fundamentos de Internet.</p> <p>Arquitectura de la información.</p> <p>Protocolos y lenguajes web.</p> <p>Herramientas y flujos de trabajo.</p> <p>Diseño de Nuevos Medios</p> <p>¿Digitalización¿, nuevos medios y tecnologías intelectuales.</p> <p>Desmaterialización e intelectualización del diseño.</p> <p>El diseño de la información.</p> <p>Narrativas de espacio y tiempo.</p> <p>Informática de medios.</p> <p>Diseño de Producto</p> <p>Fundamentos del diseño de producto.</p> <p>Ideación y comunicación.</p> <p>Modelos y prototipos.</p> <p>Técnicas, materiales y tecnologías de reproducción: artesanal, industrial.</p> <p>Procesos: conceptualización, realización y valoración.</p>
5.5.1.4 OBSERVACIONES
5.5.1.5 COMPETENCIAS
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES
CG15 - Conocer y utilizar los medios digitales más adecuados a la resolución de un problema específico en el ámbito profesional de este titulado así como la capacidad de cruzar, combinar, diseñar e implementar nuevos medios para el diseño digital.
CG18 - Conocer, usar, mezclar e integrar las diferentes disciplinas del diseño en un diseño digital multidisciplinar.
CG3 - Comprender los procesos y lenguajes artísticos y de diseño, de modo teórico y práctico, y elaborar descripciones y evaluaciones críticas de los mismos con la finalidad de poder iniciarse en la investigación básica y de adaptarse a las nuevas tecnologías.
CG4 - Comprender la naturaleza y esencia de los nuevos medios, el ordenador como metamedio, la información como sustancia, y el software (lo digital) como instrumental medial, estético y proyectual.
CG6 - Diseñar, coordinar y desarrollar proyectos de visualización y transformación de la información (datos y códigos) para entornos interactivos (local o global).
CG7 - Redactar, desarrollar, producir y coordinar proyectos de diseño digital en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología.
CG8 - Conocer los recursos académicos y pedagógicos básicos para la transmisión de conocimientos del ámbito del diseño digital adquiridos durante su formación con fines docentes.
CG9 - Conocer y aplicar elementos básicos de organización y gestión de proyectos, así como de legislación y regulación aplicables al ámbito profesional de este titulado.
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT2 - Capacidad de integración de los conocimientos adquiridos y de producción de nuevo conocimiento.
CT3 - Capacidad de trabajar con los demás de manera eficaz y cooperativa, estableciendo buenas relaciones e intercambiando información
CT5 - Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones tanto a un público especializado como no especializado.
CT7 - Capacidad de sensibilidad a los derechos fundamentales y valores de la profesión desde el conocimiento. Respeto a los mismo en el ejercicio, discurso y actuación.
CT8 - Capacidad para utilizar las herramientas informáticas de búsqueda de recursos bibliográficos o de información.
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE16 - Conocer las bases del diseño, su relación con el lenguaje audiovisual y el ámbito, marco de referencia y alcance del diseñador.
CE17 - Conocer los principios básicos del diseño procesual y generativo para el desarrollo de proyectos de diseño digital.
CE18 - Traducir ideas proyectuales simples del ámbito del diseño digital a procesos y reglas algorítmicas.
CE19 - Conocer los fundamentos del diseño gráfico así como su interrelación con otras áreas: diseño gráfico publicitario, diseño editorial, diseño de identidad corporativa, diseño web, diseño de envase, diseño tipográfico, cartelería, señalética, diseño multimedia, diseño de nuevos medios, etc.
CE20 - Proyectar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir determinados mensajes a grupos sociales concretos, con un propósito claro y específico.
CE21 - Diseñar páginas web dinámicas teniendo en cuenta aspectos como: navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen, enlaces y vídeo.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesiones presenciales virtuales	160	0
Estudio personal de material básico	420	0
Lectura y análisis de material complementario	170	0
Trabajos, proyectos y casos prácticos	400	0
Test de autoevaluación y prueba final	32	50
Tutorías	220	0
Foros y debates (trabajo colaborativo)	38	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

No existen datos

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Examen final presencial	60.0	60.0
Participación del estudiante	10.0	10.0
Test de autoevaluación	10.0	10.0
Trabajos, proyectos y casos	20.0	20.0

NIVEL 2: Taller y Gestión de Proyectos

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	RAMA	MATERIA
Mixta	Artes y Humanidades	Arte
Mixta	Ciencias Sociales y Jurídicas	Comunicación
ECTS NIVEL2		
ECTS OPTATIVAS	ECTS OBLIGATORIAS	ECTS BÁSICAS
0	30	12

DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral

ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6	6	6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6	6	6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Cultura Audiovisual		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
6		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Taller de Fundamentos de Creatividad		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Básica	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	6	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS

No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Taller de Proyectos de Imagen		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
		6
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Taller de Proyectos de Imagen en Movimiento		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimstral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
6		
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Taller de Proyectos de Animación		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		

CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
	6	
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Taller de Proyectos de Nuevos Medios		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
		6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NIVEL 3: Taller de Proyectos de Medios Sociales		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Obligatoria	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6

ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
6		
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de aplicar procesos y metodologías de áreas fundamentales del diseño digital (desarrollo de las competencias generales CG2, CG16, CG20; específicas CE22; transversales CT3, CT8). 2. Capacidad para realizar: el estudio, factibilidad, gestión, programación, desarrollo, supervisión, inspección o control en cualquiera de sus modalidades de los elementos que posibiliten comunicar audiovisualmente información, hechos, ideas, valores, mediante un procesamiento en términos de forma expresiva con condicionantes funcionales y tecnológicos de producción (desarrollo de las competencias generales CG7, CG12, CG16; específicas CE23, CE24; transversales CT2, CT4). 3. Capacidad para generar herramientas comunicacionales que tiendan a optimizar la calidad de vida de los consumidores (competencias generales CG10, CG15, CG17, CG19; específicas CE23, CE24, CE25; transversales CT4, CT10). 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Cultura Audiovisual</p> <p>Fundamentos de la cultura audiovisual.</p> <p>Cambios y transformaciones de la cultura. Nuevas culturas.</p> <p>El audiovisual como nuevo código hegemónico.</p> <p>Fundamentos estéticos y semióticos de la cultura audiovisual.</p> <p>Taller de Fundamentos de Creatividad</p> <p>Principios básicos de la creatividad.</p> <p>Sinéctica.</p> <p>Campo de acción y aplicación.</p> <p>Ejercicios de desarrollo y estimulación de la creatividad, trabajando la composición, la tipografía, la ilustración, la fotografía y el color en diferentes soportes: revista, imagen, fotografía, cartel, web, etc.</p> <p>Taller de Proyectos de Imagen</p> <p>Herramientas informáticas, software y procesos.</p> <p>Desarrollo de trabajos basados en proyectos (académicos y empresariales) que complementen la práctica de la materia imagen.</p> <p>Taller de Proyectos de Imagen en Movimiento</p> <p>Herramientas informáticas, software y procesos.</p> <p>Desarrollo de trabajos basados en proyectos (académicos y empresariales) que complementen la práctica de la materia imagen y gráficos en movimiento.</p> <p>Taller de Proyectos de Animación</p> <p>Herramientas informáticas, software y procesos.</p> <p>Desarrollo de trabajos basados en proyectos (académicos y empresariales) de animación.</p>		

Taller de Proyectos de Nuevos Medios

Herramientas informáticas, software y procesos.

Desarrollo de trabajos basados en proyectos (académicos y empresariales) de **nuevos medios**.

Taller de Proyectos de Medios Sociales

Medios y redes sociales.

Herramientas informáticas, software y procesos.

Desarrollo de trabajos basados en proyectos (académicos y empresariales) de **medios sociales**.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG10 - Aprender de manera autónoma nuevos conocimientos, técnicas, herramientas, lenguajes en el desarrollo de los procesos de diseño digital.

CG12 - Trabajar en un grupo multidisciplinar y multicultural de manera eficaz y cooperativa y para comunicar, tanto por escrito como de forma oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas, problemas y soluciones tanto en el ámbito profesional de este titulado.

CG15 - Conocer y utilizar los medios digitales más adecuados a la resolución de un problema específico en el ámbito profesional de este titulado así como la capacidad de cruzar, combinar, diseñar e implementar nuevos medios para el diseño digital.

CG16 - Redactar, desarrollar y producir proyectos de diseño digital para la resolución de casos y problemas reales, planteados en el ámbito de la empresa, con iniciativa, juicio, responsabilidad (ética, social, técnica), profesionalidad y creatividad.

CG17 - Creación y desarrollo de proyectos de diseño con medios sociales interactivos desde el conocimiento de las técnicas de programación y comunicación así como de los fundamentos sociológicos, narrativos, de lenguaje y creación, etc.

CG19 - Conocer, generar y gestionar un portafolio de diseño digital.

CG2 - Interpretar y reformular los fundamentos básicos del lenguaje y la cultura audiovisual en el contexto del diseño digital.

CG20 - Sistematizar procesos de observación, descripción, análisis, visualización, realización, presentación pública y evaluación de proyectos de diseño digital.

CG7 - Redactar, desarrollar, producir y coordinar proyectos de diseño digital en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología.

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT10 - Capacidad de encontrar y generar nuevas ideas y soluciones.

CT2 - Capacidad de integración de los conocimientos adquiridos y de producción de nuevo conocimiento.

CT3 - Capacidad de trabajar con los demás de manera eficaz y cooperativa, estableciendo buenas relaciones e intercambiando información

CT4 - Capacidad de decidir con anticipación qué hay que hacer, quién tiene que hacerlo y cómo deberá hacerse.

CT8 - Capacidad para utilizar las herramientas informáticas de búsqueda de recursos bibliográficos o de información.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE22 - Resolver problemas de diseño digital aplicando el criterio de optimización

CE23 - Conocer las herramientas informáticas adecuadas para el desarrollo y la ejecución de proyectos, académicos, sociales, culturales y empresariales, basados en imágenes y gráficos en movimiento.

CE24 - Conocer las herramientas informáticas adecuadas para el desarrollo y la ejecución de proyectos académicos, sociales, culturales y empresariales, basados en la interactividad y la experiencia de usuario.

CE25 - Integrar al portafolio los resultados de los proyectos personales (en el ámbito del diseño digital) realizados durante su formación.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesiones presenciales virtuales	140	0
Estudio personal de material básico	320	0

Lectura y análisis de material complementario	130	0
Trabajos, proyectos y casos prácticos	400	0
Test de autoevaluación y prueba final	30	50
Tutorías	200	0
Foros y debates (trabajo colaborativo)	40	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
No existen datos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Examen final presencial	60.0	60.0
Participación del estudiante	10.0	10.0
Test de autoevaluación	10.0	10.0
Trabajos, proyectos y casos	20.0	20.0
NIVEL 2: Habilidades de Comunicación y Dirección		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	12	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Inglés		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No

FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Habilidades Directivas y de Emprendizaje		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Habilidades de Comunicación		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	6	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de leer, escribir y hablar públicamente en inglés (competencias generales CG12, CG20; transversales CT5, CT8). 2. Capacidad para organizar y dirigir un equipo de trabajo (competencias generales CG7, CG9, CG11, CG12, CG16, CG17; transversales CT1, CT6). 3. Capacidad para comunicar información (competencias generales CG1, CG3; transversales CT5, CT6, CT8). 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Inglés</p> <p>Vocabulario específico del diseño.</p> <p>Escucha y discusión de material relacionado con el diseño.</p> <p>Lectura y discusión de material relacionado con el diseño.</p>		

Escritura de resúmenes escritos de conferencias orales o artículos escritos en inglés.

Claves de una buena presentación en inglés.

Investigación artística y técnica del diseño en inglés: búsqueda, sistemas de citas, etc.

Habilidades Directivas y de Emprendizaje

Gerencia e Innovación.

Inteligencia emocional.

Gestión de recursos humanos y materiales.

Gestión del tiempo y del estrés.

Negociación y toma de decisiones

Dirección de personas.

Habilidades de Comunicación

Comunicación eficaz.

Lenguaje asertivo.

Escucha activa.

Barreras de comunicación.

Comunicación interpersonal.

Técnicas de negociación.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Las horas asignadas a las actividades formativas variarán en función del número de asignaturas optativas que elija el alumno.

La estimación de horas de las actividades formativas se proponen teniendo en cuenta el mínimo de créditos: **6 ECTS**. El máximo correspondería al doble de la estimación propuesta: **12 ECTS**; sólo se pueden cursar un número máximo de 2 asignaturas de esta materia.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Comprender críticamente la historia de las prácticas artísticas y el diseño contemporáneo y los argumentos y presupuestos teóricos que las sustentan así como las estrategias y mecanismos conceptuales, técnicos y tecnológicos, culturales, materiales, económicos, ambientales, éticos, históricos, políticos y sociales en los que intervienen para adaptarse a las nuevas problemáticas y retos del diseño digital.

CG11 - Aplicar, adaptar y coordinar la metodología adecuada a cada proyecto de diseño digital.

CG12 - Trabajar en un grupo multidisciplinar y multicultural de manera eficaz y cooperativa y para comunicar, tanto por escrito como de forma oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas, problemas y soluciones tanto en el ámbito profesional de este titulado.

CG16 - Redactar, desarrollar y producir proyectos de diseño digital para la resolución de casos y problemas reales, planteados en el ámbito de la empresa, con iniciativa, juicio, responsabilidad (ética, social, técnica), profesionalidad y creatividad.

CG17 - Creación y desarrollo de proyectos de diseño con medios sociales interactivos desde el conocimiento de las técnicas de programación y comunicación así como de los fundamentos sociológicos, narrativos, de lenguaje y creación, etc.

CG20 - Sistematizar procesos de observación, descripción, análisis, visualización, realización, presentación pública y evaluación de proyectos de diseño digital.

CG3 - Comprender los procesos y lenguajes artísticos y de diseño, de modo teórico y práctico, y elaborar descripciones y evaluaciones críticas de los mismos con la finalidad de poder iniciarse en la investigación básica y de adaptarse a las nuevas tecnologías.

CG7 - Redactar, desarrollar, producir y coordinar proyectos de diseño digital en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología.

CG9 - Conocer y aplicar elementos básicos de organización y gestión de proyectos, así como de legislación y regulación aplicables al ámbito profesional de este titulado.

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Capacidad de compromiso con el cumplimiento de las tareas encomendadas.		
CT5 - Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones tanto a un público especializado como no especializado.		
CT6 - Capacidad de adaptación a nuevas situaciones. Flexibilidad en nuevos entornos de aprendizaje, como es la enseñanza online.		
CT7 - Capacidad de sensibilidad a los derechos fundamentales y valores de la profesión desde el conocimiento. Respeto a los mismo en el ejercicio, discurso y actuación.		
CT8 - Capacidad para utilizar las herramientas informáticas de búsqueda de recursos bibliográficos o de información.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesiones presenciales virtuales	60	0
Estudio personal de material básico	150	0
Lectura y análisis de material complementario	45	0
Trabajos, proyectos y casos prácticos	180	0
Test de autoevaluación y prueba final	15	50
Tutorías	60	0
Foros y debates (trabajo colaborativo)	30	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
No existen datos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Examen final presencial	60.0	60.0
Participación del estudiante	10.0	10.0
Test de autoevaluación	10.0	10.0
Trabajos, proyectos y casos	20.0	20.0
NIVEL 2: Prácticas Externas		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No

ITALIANO		OTRAS	
No		No	
LISTADO DE MENCIONES			
No existen datos			
NIVEL 3: Prácticas Externas			
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3			
CARÁCTER		ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa		6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL			
ECTS Cuatrimestral 1		ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4		ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7		ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
		6	
ECTS Cuatrimestral 10		ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE			
CASTELLANO		CATALÁN	EUSKERA
Sí		No	No
GALLEGO		VALENCIANO	INGLÉS
No		No	No
FRANCÉS		ALEMÁN	PORTUGUÉS
No		No	No
ITALIANO		OTRAS	
No		No	
LISTADO DE MENCIONES			
No existen datos			
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE			
Capacidad para organizar y dirigir un equipo de trabajo (competencias generales CG7, CG9, CG11, CG12, CG16, CG17; transversales CT1, CT6).			
5.5.1.3 CONTENIDOS			
<p>Algunas de las funciones que podrán desarrollarse durante las prácticas son:</p> <p>Desarrollar soluciones para problemas ¿reales¿, en cualquiera de las etapas de un proyecto de arte digital, tutorado (bajo la guía) por un orientador (responsable de prácticas).</p> <p>Conocer el funcionamiento empresarial de la profesión.</p> <p>Conocer los procesos aplicados a los proyectos de diseño digital.</p> <p>Conocer y aplicar las herramientas utilizadas y técnicas de trabajo de diseño digital.</p> <p>Juzgar la calidad de las soluciones proyectuales de diseño digital.</p> <p>Componer documentación para el uso correcto y la conservación del proyecto de diseño digital.</p>			
5.5.1.4 OBSERVACIONES			
5.5.1.5 COMPETENCIAS			
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES			
CG11 - Aplicar, adaptar y coordinar la metodología adecuada a cada proyecto de diseño digital.			
CG12 - Trabajar en un grupo multidisciplinar y multicultural de manera eficaz y cooperativa y para comunicar, tanto por escrito como de forma oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas, problemas y soluciones tanto en el ámbito profesional de este titulado.			

CG16 - Redactar, desarrollar y producir proyectos de diseño digital para la resolución de casos y problemas reales, planteados en el ámbito de la empresa, con iniciativa, juicio, responsabilidad (ética, social, técnica), profesionalidad y creatividad.		
CG17 - Creación y desarrollo de proyectos de diseño con medios sociales interactivos desde el conocimiento de las técnicas de programación y comunicación así como de los fundamentos sociológicos, narrativos, de lenguaje y creación, etc.		
CG7 - Redactar, desarrollar, producir y coordinar proyectos de diseño digital en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología.		
CG9 - Conocer y aplicar elementos básicos de organización y gestión de proyectos, así como de legislación y regulación aplicables al ámbito profesional de este titulado.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Capacidad de compromiso con el cumplimiento de las tareas encomendadas.		
CT6 - Capacidad de adaptación a nuevas situaciones. Flexibilidad en nuevos entornos de aprendizaje, como es la enseñanza online.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE27 - Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios, como es el entorno práctico de las empresas.		
CE28 - Aplicar y estructurar los conocimientos adquiridos en torno a diferentes herramientas informáticas usadas en las empresas para el desarrollo de productos de diseño digitales.		
CE29 - Organizar y planificar tareas de proyectos de diseño digital, en el ámbito de la empresa y otras instituciones y organizaciones.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Tutorías	18	0
Trabajo en el centro de prácticas	126	100
Redacción de la memoria de prácticas	36	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
No existen datos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Memoria de prácticas	60.0	60.0
Evaluación tutor externo	40.0	40.0
NIVEL 2: Trabajo Fin de Grado		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No

ITALIANO		OTRAS
No		No
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NIVEL 3: Trabajo Fin de Grado		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Trabajo Fin de Grado / Máster	6	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
	6	
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad para analizar y sintetizar información (competencias generales CG10, CG18; específicas CE12; transversales CT2). 2. Capacidad para desarrollar proyectos de diseño digital con autonomía aplicando correctamente la metodología adecuada (competencias generales CG7, CG11, CG15; específicos CE4, CE5, CE18, CE22; transversales CT4). 3. Capacidad para organizar y documentar información (competencias específicas CE13; transversales CT8). 4. Capacidad para comunicar información (competencias específicas CE22; transversales CT5). 		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>El Trabajo de Fin de Grado es una materia/asignatura obligatoria especial de 6 ECTS que se realiza al final del aprendizaje del alumno, en el octavo semestre, y que, por su especificidad, se considera independiente de cualquier materia. El objetivo del Trabajo de Fin de Grado es el desarrollo de un proyecto original de diseño digital según el itinerario académico seleccionado de una duración aproximada de 180 horas. La evaluación del trabajo de fin de grado exige la elaboración de una memoria académica donde el estudiante haga uso correcto de la bibliografía, organice los temas y exposiciones en un orden racional, exponga con claridad el estado de la cuestión, la hipótesis de partida y los argumentos que justifiquen la tesis, se ciña a los requerimientos formales exigidos por la universidad, etc. Por último el estudiante ha de ser capaz de presentar de forma resumida y ordenada el proyecto realizado y defenderlo con argumentos sólidos, debidamente estructurados.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
Para la exposición es necesario haber superado todos los créditos, básicos, obligatorios y optativos, que se exijan para la obtención del título.		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG10 - Aprender de manera autónoma nuevos conocimientos, técnicas, herramientas, lenguajes en el desarrollo de los procesos de diseño digital.		
CG11 - Aplicar, adaptar y coordinar la metodología adecuada a cada proyecto de diseño digital.		
CG15 - Conocer y utilizar los medios digitales más adecuados a la resolución de un problema específico en el ámbito profesional de este titulado así como la capacidad de cruzar, combinar, diseñar e implementar nuevos medios para el diseño digital.		
CG18 - Conocer, usar, mezclar e integrar las diferentes disciplinas del diseño en un diseño digital multidisciplinar.		
CG7 - Redactar, desarrollar, producir y coordinar proyectos de diseño digital en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		

CT2 - Capacidad de integración de los conocimientos adquiridos y de producción de nuevo conocimiento.		
CT4 - Capacidad de decidir con anticipación qué hay que hacer, quién tiene que hacerlo y cómo deberá hacerse.		
CT5 - Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones tanto a un público especializado como no especializado.		
CT8 - Capacidad para utilizar las herramientas informáticas de búsqueda de recursos bibliográficos o de información.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE12 - Comprender el valor narrativo del tiempo para el diseño digital.		
CE13 - Informar, narrar o documentar mediante imágenes, gráficos, sonidos y textos desplegados en el tiempo.		
CE18 - Traducir ideas proyectuales simples del ámbito del diseño digital a procesos y reglas algorítmicas.		
CE22 - Resolver problemas de diseño digital aplicando el criterio de optimización		
CE4 - Crear narraciones audiovisuales aplicando correctamente criterios de usabilidad e interactividad.		
CE5 - Identificar problemas relacionados con el diseño digital y recopilar y analizar la información requerida para evaluar y solucionar el problema según criterios de eficiencia: funcional, ambiental, estructural, constructiva y expresiva en el ámbito de la profesión.		
CE26 - Desarrollar, documentar y presentar un proyecto real in-situ en el ámbito profesional elegido por el graduado y supervisado por un tutor de trabajo de fin de grado.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesiones presenciales virtuales	10	0
Tutorías	30	0
Desarrollo del TFG	130	0
Preparación de la defensa del Trabajo Fin de Grado	10	20
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
No existen datos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Exposición del TFG	30.0	30.0
Estructura del TFG	20.0	20.0
Contenido del TFG	50.0	50.0

6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad Internacional de La Rioja	Profesor Adjunto	20	100	20
Universidad Internacional de La Rioja	Profesor Agregado	30	100	30
Universidad Internacional de La Rioja	Profesor Asociado (incluye profesor asociado de C.C.: de Salud)	50	0	50
PERSONAL ACADÉMICO				
Ver Apartado 6: Anexo 1.				
6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS				
Ver Apartado 6: Anexo 2.				

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 7: Anexo 1.

8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS		
TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
70	5	75
CODIGO	TASA	VALOR %
No existen datos		
Justificación de los Indicadores Propuestos:		
Ver Apartado 8: Anexo 1.		
8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS		
<p>El sistema de garantía de calidad de UNIR descrito en el criterio 9 atribuye a la UNICA el estudio, análisis de datos y resolución por propia iniciativa de las cuestiones de calidad referidas a resultados académicos (apartado 9.1.3.)</p> <p>Para el cumplimiento de esta función, la UNICA se apoya en las unidades de calidad de cada titulación.</p> <p>-La UNICA facilita a las unidades de calidad los datos necesarios para el análisis de dichos resultado.</p> <p>-Las unidades de calidad hacen el análisis de estos resultados en función de los perfiles de los estudiantes, el número de créditos matriculados, la edad, la vía de acceso al grado, la nacionalidad e idioma, los lapsos de tiempo de conexión a la plataforma y la intensidad en la participación de los medios colaborativos.</p> <p>-Las unidades de calidad, en base a este análisis y dentro de sus funciones, descritas en el apartado 9.2.2. hace, en su caso, propuestas de mejora a la UNICA sobre su titulación en lo referido a resultados de aprendizaje.</p> <p>-De este modo la UNICA, tiene una visión conjunta de todas las titulaciones y propone en el Pleno de la UNICA, que se reúne al inicio y al final del curso, las acciones de mejora que son necesarias a nivel global de Universidad y ratifica las propuestas de cada UCT para su titulación.</p>		

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	http://gestor.unir.net/userFiles/file/documentos/planes_calidad/garantia_calidad_grado_master.pdf
--------	---

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	2014
Ver Apartado 10: Anexo 1.	
10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	
No procede	
10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN	
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
50443737E	Isidoro	Pérez	García
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
C/ Gran Vía Rey Juan Carlos I, 41	26002	La Rioja	Logroño
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
mariaasuncion.ron@unir.net	676614276	902877037	Coordinador del Grado
11.2 REPRESENTANTE LEGAL			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
05388963V	Ignacio	Velilla	Fernández
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
C/ Gran Vía Rey Juan Carlos I, 41	26002	La Rioja	Logroño
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
mariaasuncion.ron@unir.net	676614276	902877037	Secretario General de la Universidad
El Rector de la Universidad no es el Representante Legal			
Ver Apartado 11: Anexo 1.			
11.3 SOLICITANTE			
El responsable del título no es el solicitante			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
33246142X	María Asunción	Ron	Pérez
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
C/ Gran Vía Rey Juan Carlos I, 41	26002	La Rioja	Logroño
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
mariaasuncion.ron@unir.net	676614276	902877037	Directora del Departamento de Calidad

Apartado 2: Anexo 1

Nombre :Alegaciones+Justificacion.pdf

HASH SHA1 :3E712A70B952B622AD746686F224FDDB524845FC

Código CSV :135130531454681044878180

Ver Fichero: Alegaciones+Justificacion.pdf

Apartado 4: Anexo 1

Nombre :4.1. Sistemas de información previa.pdf

HASH SHA1 :47B31245E0B3263DBB1A364634017E6867CD0794

Código CSV :117825974717537321624811

Ver Fichero: 4.1. Sistemas de información previa.pdf

Apartado 5: Anexo 1

Nombre :5.PlanDeEstudios.pdf

HASH SHA1 :8AB44ED673E1558DF6C0A1B3E797EB739D633B71

Código CSV :130159838851848562742110

Ver Fichero: 5.PlanDeEstudios.pdf

Apartado 6: Anexo 1

Nombre :6.PersonalAcademico.pdf

HASH SHA1 :5774CB624F7A92831FBA11C357D71259FCE3B423

Código CSV :135130768470621561379140

Ver Fichero: 6.PersonalAcademico.pdf

Apartado 6: Anexo 2

Nombre :6.2. Otros recursos humanos.pdf

HASH SHA1 :DE0D6B1F6749C0914E2CF468E144576DD86C8E25

Código CSV :117826304555357598268910

Ver Fichero: 6.2. Otros recursos humanos.pdf

Apartado 7: Anexo 1

Nombre : 7.RecursosMaterialesyServicios.pdf

HASH SHA1 : 0974B0D91D46B1E54B99FB09698C9B8FE7DC605C

Código CSV : 130160016082413322064227

Ver Fichero: 7.RecursosMaterialesyServicios.pdf

Apartado 8: Anexo 1

Nombre :8.1. Resultados previstos.pdf

HASH SHA1 :577085BFE4E337105338E4361069FE853EB41B3A

Código CSV :117826259096479320029642

Ver Fichero: 8.1. Resultados previstos.pdf

Apartado 10: Anexo 1

Nombre :10. Calendario de implantacion.pdf

HASH SHA1 :4485CA7D778DA43106C9040862B6B3BD693087C4

Código CSV :117826197857114853476955

Ver Fichero: 10. Calendario de implantacion.pdf

Apartado 11: Anexo 1

Nombre :DELEGACION RECTOR.pdf

HASH SHA1 :703EB306D6CE9C0C3C95E123501F2B734816E8D9

Código CSV :117826391732505220211244

Ver Fichero: DELEGACION RECTOR.pdf

