

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 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad.

UNIVERSIDAD SOLICITANTE	CENTRO	CÓDIGO CENTRO	
Universidad Internacional de La Rioja	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología	26004007	
NIVEL	DENOMINACIÓN CORTA		
Máster	Diseño Gráfico Digital		
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital por la Universidad Internacional de La Rioja			
NIVEL MECES			
3			
RAMA DE CONOCIMIENTO	CAMPO DE ESTUDIO	CONJUNTO	
Ingeniería y Arquitectura	Interdisciplinar	No	
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Virginia Montiel Martín	Responsable de programas ANECA		
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Juan Pablo Guzmán Palomino	Secretario General de la Universidad		
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Oscar Sanjuan Martínez	Director Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología		
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	TELÉFONO
Avenida de la Paz, 137	26006	Logroño	676614276
E-MAIL	PROVINCIA	FAX	
virginia.montiel@unir.net	La Rioja		
3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES			
De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, 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 Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre.			
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 43 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.			
		En: La Rioja, AM 15 de octubre de 2025	
		Firma: Representante legal de la Universidad	



1. DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS FORMATIVOS Y JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO

1.1-1.3 DENOMINACIÓN, CAMPO DE ESTUDIO, MENCIONES/ESPECIALIDADES Y OTROS DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Máster	Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital por la Universidad Internacional de La Rioja	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
RAMA				
Ingeniería y Arquitectura				
CAMPO DE ESTUDIO				
Interdisciplinar				
AGENCIA EVALUADORA				
Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación				
LISTADO DE ESPECIALIDADES				
No existen datos				
MENCIÓN DUAL				
No				

1.4-1.9 UNIVERSIDADES, CENTROS, MODALIDADES, CRÉDITOS, IDIOMAS Y PLAZAS

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		
CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE COMPLEMENTOS FORMATIVOS	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
60	0	6
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
0	42	12

1.4-1.9 Universidad Internacional de La Rioja

1.4-1.9.1 CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS			
CÓDIGO	CENTRO	CENTRO RESPONSABLE	CENTRO ACREDITADO INSTITUCIONALMENTE
26004007	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología	Si	Si

1.4-1.9.2 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología

1.4-1.9.2.1 Datos asociados al centro

MODALIDADES DE ENSEÑANZA EN LAS QUE SE IMPARTE EL TÍTULO		
PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL/HÍBRIDA	A DISTANCIA/VIRTUAL
No	No	Si
PLAZAS POR MODALIDAD		
		600
NÚMERO TOTAL DE PLAZAS	NÚMERO DE PLAZAS DE NUEVO INGRESO PARA PRIMER CURSO	



600	600	
IDIOMAS EN LOS 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	

1.10 JUSTIFICACIÓN

JUSTIFICACIÓN DEL INTERÉS DEL TÍTULO Y CONTEXTUALIZACIÓN

Ver Apartado 1: Anexo 6.

1.11-1.13 OBJETIVOS FORMATIVOS, ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS Y DE INNOVACIÓN DOCENTE

OBJETIVOS FORMATIVOS

El objetivo formativo de la titulación es la obtención de una formación de carácter especializado y multidisciplinar en el ámbito del diseño, orientada a la preparación para el **ejercicio responsable de actividades de carácter profesional** y con un marcado ámbito de actuación en el mundo digital. Aunque son muchas las especialidades o prácticas profesionales que pueden abordarse en el Diseño Gráfico Digital (diseño editorial, publicidad, diseño corporativo, diseño web), para estos estudios se ha optado por una formación sólida de base que profundice en aspectos cruciales en cualquiera de las prácticas profesionales posteriores. De esta manera el estudiante contará con habilidades suficientes y un control sobre el proceso gráfico y la innovación técnica capaz de orientar su profesión hacia el campo o área donde desee ejercer.

ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE INNOVACIÓN DOCENTE

1.14 PERFILES FUNDAMENTALES DE EGRESO Y PROFESIONES REGULADAS

PERFILES DE EGRESO

<https://static.unir.net/ingenieria/master-diseno-grafico-digital/1.14.pdf>

HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS

No

NO ES CONDICIÓN DE ACCESO PARA TÍTULO PROFESIONAL

2. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo. TIPO: Habilidades o destrezas

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación. TIPO: Conocimientos o contenidos

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio. TIPO: Habilidades o destrezas

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios. TIPO: Competencias

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. TIPO: Habilidades o destrezas

CE1 - Capacidad para analizar los movimientos, teorías y corrientes de la cultura del diseño. TIPO: Conocimientos o contenidos

CE10 - Capacidad para entender las necesidades visuales de una empresa, organismo o institución y dar respuesta con soluciones gráficas creativas e innovadoras. TIPO: Competencias

CE11 - Comprender todas las fases de un proyecto de diseño o de una campaña de comunicación gráfica en soporte digital, desde el concepto hasta la materialización, publicación y difusión. TIPO: Conocimientos o contenidos

CE12 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces gráficas y de usuario, su interacción y los dispositivos de acceso dando respuesta a la funcionalidad, usabilidad y accesibilidad de cada producto digital. TIPO: Habilidades o destrezas



CE13 - Comprender y analizar datos para proponer soluciones de diseño haciendo uso de estrategias gráficas que faciliten la visualización y la comprensión por parte de los usuarios. TIPO: Competencias
CE14 - Crear, gestionar y evaluar proyectos de producción gráfica, llegando al uso de técnicas y herramientas específicas y la comprensión de los procesos requeridos en su realización, adaptándose a las necesidades de usuarios y del entorno. TIPO: Habilidades o destrezas
CE15 - Comprender los conceptos esenciales de la edición y el tratamiento de fotografías, imágenes y vídeos digitales a partir de herramientas profesionales. TIPO: Habilidades o destrezas
CE16 - Capacidad para el análisis crítico de la ilustración a partir del conocimiento de esta disciplina y de sus contextos de uso, bien sean históricos, culturales, sociales o artísticos. TIPO: Competencias
CE17 - Capacidad para analizar y evaluar productos identificando problemas de diseño de interacción persona-ordenador. TIPO: Habilidades o destrezas
CE18 - Capacidad para gestionar y hacer uso de recursos gráficos propios o de dominio público entendiendo y respetando su regulación en materia de protección de datos, licencias o derechos. TIPO: Competencias
CE2 - Capacidad para comprender las tendencias y estilos aplicados en las diferentes técnicas de representación gráfica y visual, así como su adecuada consideración histórica y tecnológica. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE20 - Capacidad para adaptarse a los formatos, estructuras, requisitos y patrones de diseño e interacción de los nuevos dispositivos. TIPO: Habilidades o destrezas
CE21 - Conocer e interpretar las técnicas tradicionales y avanzadas de animación digital e interacción que puedan ser aplicadas a diferentes dispositivos. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE23 - Capacidad para integrarse en un entorno laboral y hacerse responsable, en situaciones concretas, de tareas relacionadas con las competencias y conocimientos propios del Diseño Gráfico Digital. TIPO: Habilidades o destrezas
CE24 - Capacidad para elaborar un trabajo original, presentarlo y defenderlo según el Reglamento de TFG/TFM de la Universidad ante una comisión evaluadora universitaria, consistente en un proyecto en el ámbito del Diseño Gráfico Digital en el que se sinteticen e integren los conocimientos, habilidades y capacidades adquiridos en las enseñanzas. TIPO: Habilidades o destrezas
CE3 - Capacidad para analizar e interpretar la estética y la cultura visual contemporánea, en base a fuentes literarias y documentales. TIPO: Competencias
CE4 - Capacidad para crear y diseñar productos digitales con un marcado componente tanto tecnológico como visual. TIPO: Habilidades o destrezas
CE5 - Capacidad para trabajar y aplicar metodologías, métodos, técnicas, programas específicos, normas o principios del diseño gráfico. TIPO: Habilidades o destrezas
CE6 - Capacidad para idear, crear y publicar productos interactivos atendiendo a un conjunto ordenado de necesidades y requerimientos. TIPO: Habilidades o destrezas
CE7 - Determinar, diseñar y evaluar patrones de diseño y estilos de interacción. TIPO: Habilidades o destrezas
CE8 - Conocer, comprender y aplicar los recursos conceptuales y técnicos adecuados en la creación y uso de tipografías. TIPO: Competencias
CE9 - Capacidad para aplicar sistemas de representación gráfica y nuevos lenguajes visuales y de interacción utilizados en el diseño gráfico. TIPO: Habilidades o destrezas
CG1 - Conocer los fundamentos conceptuales y las tendencias de diseño aplicadas en las diferentes técnicas de representación visual, así como su adecuada contextualización social, cultural y tecnológica. TIPO: Conocimientos o contenidos
CG2 - Conocer las metodologías y tecnologías habituales en el ámbito del Diseño Gráfico y ser capaz de aplicarlas siguiendo criterios de adecuación y calidad. TIPO: Competencias
CG3 - Capacidad para analizar, reunir y sintetizar datos relevantes, con el fin de tomar decisiones que lleven a la solución de problemas de diseño, a la detección de los mismos o a la creación de propuestas y alternativas, bien sean teóricas o prácticas. TIPO: Competencias
CG4 - Capacidad para desarrollar un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias y resultados del Diseño Gráfico, todo ello a partir de un criterio personal fundamentado. TIPO: Competencias
CG5 - Capacidad para desarrollar los elementos gráficos y visuales de un producto o servicio a partir de procedimientos creativos, una gramática visual clara y un lenguaje formal consistente. TIPO: Habilidades o destrezas
CG6 - Capacidad de integración en equipos multidisciplinares o de planificación en el ámbito del diseño gráfico, siguiendo la gestión y supervisión de los mismos con iniciativa y espíritu emprendedor. TIPO: Habilidades o destrezas



CT1 - Organizar y planificar las tareas aprovechando los recursos, el tiempo y las competencias de manera óptima. TIPO: Habilidades o destrezas

CT2 - Identificar las nuevas tecnologías como herramientas didácticas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje. TIPO: Habilidades o destrezas

CT3 - Adquirir la capacidad de trabajo independiente, impulsando la organización y favoreciendo el aprendizaje autónomo. TIPO: Competencias

3. ADMISIÓN, RECONOCIMIENTO Y MOVILIDAD

3.1 REQUISITOS DE ACCESO Y PROCEDIMIENTOS DE ADMISIÓN

3.1. Requisitos de acceso y procedimientos de admisión de estudiantes

El Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital está dirigido principalmente a titulados universitarios en Diseño Digital, Diseño Industrial y Gráfico, Bellas Artes, Arquitectura, Comunicación, Marketing, Publicidad o Ingenierías de Software, Ingenierías del ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación e Ingeniería en Organización Industrial. Cabe la posibilidad que este perfil de ingreso integre a titulados en otras áreas de conocimiento que deseen adquirir las competencias definidas para el ejercicio profesional del Diseño Gráfico. En caso de que así sea, la dirección del máster evaluará su capacidad para poder seguir sin problemas las distintas materias impartidas a partir de su currículum académico y su perfil profesional.

Este perfil recomendado permitirá que todos los estudiantes que accedan al máster cumplan con el siguiente perfil competencial necesario para cursar el máster con garantías de éxito:

1. Ser capaz de conocer y aplicar los fundamentos de la percepción visual y sus implicaciones en la comunicación.
2. Ser capaz de conocer y aplicar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.
3. Ser capaz de analizar e interpretar los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, espacio y contexto en los entornos digitales.
4. Ser capaz de apreciar los valores formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

El Departamento de Admisiones trabaja en coordinación con la dirección del máster para solicitar a los demandantes de alguna de las plazas de nuevo ingreso ofertadas, el Currículum Vitae del estudiante y toda aquella documentación compulsada que garantice la veracidad del mismo. De este modo, se garantiza el cumplimiento del perfil competencial recomendado.

Requisitos de acceso y criterios de admisión

El órgano encargado del proceso de admisión es el Departamento de Admisiones en su vertiente Nacional e Internacional. El Departamento de Admisiones está compuesto, en estos momentos, por más de 60 profesionales divididos en 5 áreas.

De acuerdo con el artículo 18 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad, en el que se indica que para el acceso a las enseñanzas oficiales de máster se requerirá:

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

Adicionalmente, además de los requisitos de acceso que señala la ley, UNIR ha definido un perfil competencial para todos los alumnos que accedan al *Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital*:

1. Ser capaz de conocer y aplicar los fundamentos de la percepción visual y sus implicaciones en la comunicación.
2. Ser capaz de conocer y aplicar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.
3. Ser capaz de analizar e interpretar los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, espacio y contexto en los entornos digitales.
4. Ser capaz de apreciar los valores formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

Se considera que un alumno cumple con el perfil competencial si dispone de, alguno de los siguientes requisitos:

1. una **titulación universitaria afín** al área de conocimiento (Diseño, Bellas Artes, Arquitectura, Comunicación, Marketing, Publicidad o Ingenierías de Software, Ingenierías del ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación e Ingeniería en Organización Industrial), o denominaciones equivalentes en el caso de estudiantes extranjeros.
2. Otras **titulaciones universitarias** presentes o futuras siempre que, sobre la base del plan de estudios cursado y del certificado de notas, **el estudiante pueda avalar el cumplimiento del perfil competencial descrito en el apartado 3.1**, que será valorado por la comisión de admisiones del máster.
3. cumpliendo los requisitos de acceso establecidos por el Real Decreto 822/2021, dispone de **experiencia profesional demostrable**, con no menos de dos años de experiencia realizando tareas relacionadas con el ámbito de conocimiento. Se solicitará certificado de empresa que acredite el perfil competencial descrito.



4. cumpliendo los requisitos de acceso establecidos por el Real Decreto 822/2021, también podrán acceder al máster aquellos estudiantes que demuestren haber cursado **al menos 300 horas lectivas de formación específica en el ámbito del diseño gráfico digital**. A partir de la documentación aportada, la comisión de admisiones deberá decidir si la formación recibida tiene la calidad suficiente como para que el estudiante pueda seguir el máster de forma adecuada.
5. En base a la experiencia de impartición del máster, pudieran darse situaciones en las que estudiantes no cumplieran ninguno de los requisitos establecidos en epígrafes anteriores, pero en base a su *Curriculum Vitae* puede deducirse que cumplen el perfil competencial descrito. En estos casos, para los estudiantes que reúnan los requisitos legales para el acceso a un máster universitario, la comisión de admisiones podrá realizar una **prueba de nivel** competencial presencial virtual al solicitante, en la que pueda demostrar el nivel de conocimientos que posee sobre Diseño, para constatar que podrá seguir las enseñanzas del máster con normalidad. Esta prueba tendrá como referencia las actividades de evaluación que se realizan en los últimos cursos del Grado en Diseño Digital de UNIR. A modo de ejemplo, la prueba podría consistir en la realización de un cartel, utilizando imágenes proporcionadas en el momento de la evaluación, para difundir un supuesto evento y/o mensaje en el que el solicitante tenga que utilizar algún programa de edición de imagen y texto. Siendo en todo caso, su nivel de dificultad análogo al ejemplo planteado.

En el caso de que el número de solicitudes de plaza (que cumplen con los requisitos recogidos en las vías de acceso) exceda al número de plazas ofertadas, la resolución de las solicitudes de admisión tendrá en cuenta el siguiente criterio de valoración:

- Nota Media del expediente en la titulación que otorga el acceso al Máster (100%).

Normativa aplicable:

Reglamento de acceso y admisión a estudios oficiales de la Universidad Internacional de La Rioja:

Se aporta el enlace que consta en la página web de la Universidad:

https://static.unir.net/documentos/reglamento_acceso_admision_e_o_unir.pdf

Teniendo en cuenta lo indicado por la normativa vigente respecto a la extensión máxima de las memorias de títulos oficiales, limitada a 10 000 palabras.

3.2 CRITERIOS PARA EL RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIAS DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos cursados en centros de formación profesional de grado superior

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Adjuntar Convenio

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	6

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 3: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	6

DESCRIPCIÓN

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

De acuerdo con lo establecido en el art. 10.4 del Real Decreto 822/2021, podrán ser objeto de reconocimiento los créditos cursados en enseñanzas universitarias conducentes a la obtención de títulos propios o de formación permanente. No obstante se fijan, de acuerdo con la Normativa UNIR de reconocimiento y transferencia de créditos, los siguientes límites y criterios para poder proceder a este reconocimiento:

- El máximo de créditos que podrá ser objeto de reconocimiento (tanto por experiencia profesional o laboral previa, como por haber superado estas enseñanzas universitarias no oficiales, no podrá ser superior, en su conjunto, a 9 créditos, correspondiente, según el artículo 10.5 del R.D. 822/2021, al 15 por ciento del total de créditos que constituyen el plan de estudios.
- El reconocimiento no incorporará calificación ni computará a efectos de baremación de expediente.
- Sólo se admitirá aquellos estudios propios o de formación permanente en los que se garantice una adecuada evaluación del proceso formativo. A tal fin, en ningún caso, la simple asistencia podrá ser medio suficiente para acreditar la adquisición de competencia alguna. Tampoco serán aceptadas las acreditaciones o certificaciones expedidas por Departamentos o unidades universitarias que no tengan claras competencias en materia de títulos no oficiales.
- De no estar específicamente delimitado el perfil competencial del estudio universitario no oficial de origen, solo será posible el reconocimiento en caso de que exista una inequívoca equivalencia entre los conocimientos y competencias adquiridas con alguna o algunas materias concretas del título de destino.



Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

1) Parte del plan de estudios afectada por el reconocimiento.

La normativa vigente fija el límite máximo de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral en el 15% del total de créditos que constituyen el plan de estudios. En el caso de un máster de 60 ETCS, esto equivale a 9 EC-TS. Sin embargo, el plan de estudios del Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital está estructurado en asignaturas de 6 ETCS. Esto hace necesario ajustar la cifra de reconocimiento máximo por experiencia profesional a 6 ETCS.

En base a lo anterior y teniendo en cuenta que la experiencia laboral y profesional aportada por el alumno debe proporcionar los mismos resultados del proceso de formación y de aprendizaje que se adquieren con las asignaturas reconocidas, podrán ser objeto de reconocimiento por experiencia profesional y laboral únicamente la siguiente:

- **Prácticas en Empresa (6 ECTS).**

2) Definición del tipo de experiencia profesional que podrá ser reconocida y 3) Justificar dicho reconocimiento en términos de resultados del proceso de formación y de aprendizaje ya que el perfil de egresados ha de ser el mismo.

La experiencia profesional o laboral acreditada podrá ser reconocida en forma de créditos que computarán a efectos de la obtención de un título oficial, siempre que dicha experiencia esté relacionada con los resultados del proceso de formación y de aprendizaje inherentes a dicho título.

La documentación aportada incluirá, en su caso, contrato laboral con alta en la Seguridad Social, acreditado mediante certificado de vida laboral; credencial de prácticas de inserción profesional; certificados de formación de personal; memoria de actividades desempeñadas y/o cualquier otro documento que permita comprobar o poner de manifiesto la experiencia alegada y su relación con los resultados del proceso de formación y de aprendizaje inherentes al título.

El tipo de experiencia que se precisará para el reconocimiento de la asignatura #Prácticas en Empresa#, será el que se describe en la siguiente tabla:

Materia	Asignatura (ECTS)	Resultados de aprendizaje Específicos	Justificación
Prácticas en Empresa	Prácticas en Empresa (6 ECTS)	CE23	<p>Entidad: Empresas que utilicen soluciones tecnológicas de diseño y producción gráfica para generar contenidos digitales o impresos propios o ajenos, con diferentes medios y para distintos canales de difusión y comunicación.</p> <p>Duración: Mínimo un periodo de 150 horas de trabajo acreditado. Tareas desempeñadas: La actividad que se haya desarrollado en la empresa debe justificar experiencia en, por lo menos, uno de los siguientes ámbitos de conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño/ desarrollo/gestión de publicaciones digitales o impresos con tecnología digital. • Creación y elaboración de elementos de diseño gráfico en diversos soportes (papelería, cartelería, audiovisual, señalética, packaging). • Creación y publicación de productos digitales o servicios interactivos profesionales con participación activa en el proceso de diseño.

Normativa aplicable:

Normativa de reconocimiento y transferencia de créditos de UNIR:

Se aporta el enlace que consta en la página web de la Universidad:



<https://static.unir.net/documentos/normativa-RTC.pdf>

Teniendo en cuenta lo indicado por la normativa vigente respecto a la extensión máxima de las memorias de títulos oficiales, limitada a 10 000 palabras.

3.3 MOVILIDAD DE LOS ESTUDIANTES PROPIOS Y DE ACOGIDA

Información indicada en el Anexo I de la memoria.

4. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

4.1 ESTRUCTURA BÁSICA DE LAS ENSEÑANZAS

DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS

Ver Apartado 4: Anexo 1.

4.1 SIN NIVEL 1

NIVEL 2: Materia 1. Fundamentos de Diseño

4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	Obligatoria
ECTS NIVEL 2	6

DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral

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

NIVEL 3: Cultura Visual

4.1.1.1.1 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

4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación. TIPO: Conocimientos o contenidos

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios. TIPO: Competencias

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. TIPO: Habilidades o destrezas

CE1 - Capacidad para analizar los movimientos, teorías y corrientes de la cultura del diseño. TIPO: Conocimientos o contenidos

CE2 - Capacidad para comprender las tendencias y estilos aplicados en las diferentes técnicas de representación gráfica y visual, así como su adecuada consideración histórica y tecnológica. TIPO: Conocimientos o contenidos

CE3 - Capacidad para analizar e interpretar la estética y la cultura visual contemporánea, en base a fuentes literarias y documentales. TIPO: Competencias



CG1 - Conocer los fundamentos conceptuales y las tendencias de diseño aplicadas en las diferentes técnicas de representación visual, así como su adecuada contextualización social, cultural y tecnológica. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CG4 - Capacidad para desarrollar un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias y resultados del Diseño Gráfico, todo ello a partir de un criterio personal fundamentado. TIPO: Competencias		
CT1 - Organizar y planificar las tareas aprovechando los recursos, el tiempo y las competencias de manera óptima. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT3 - Adquirir la capacidad de trabajo independiente, impulsando la organización y favoreciendo el aprendizaje autónomo. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Materia 2. Herramientas y Recursos de Diseño Gráfico		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	24	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
24		
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
NIVEL 3: Diseño de Información		
4.1.1.1.1 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
NIVEL 3: Contenidos de Diseño Digital		
4.1.1.1.1 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
NIVEL 3: Composición y Tipografía		
4.1.1.1.1 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
NIVEL 3: Diseño de Interacción y Animación		
4.1.1.1.1 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
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo. TIPO: Habilidades o destrezas		
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio. TIPO: Habilidades o destrezas		
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios. TIPO: Competencias		
CE13 - Comprender y analizar datos para proponer soluciones de diseño haciendo uso de estrategias gráficas que faciliten la visualización y la comprensión por parte de los usuarios. TIPO: Competencias		
CE16 - Capacidad para el análisis crítico de la ilustración a partir del conocimiento de esta disciplina y de sus contextos de uso, bien sean históricos, culturales, sociales o artísticos. TIPO: Competencias		
CE14 - Crear, gestionar y evaluar proyectos de producción gráfica, llegando al uso de técnicas y herramientas específicas y la comprensión de los procesos requeridos en su realización, adaptándose a las necesidades de usuarios y del entorno. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE15 - Comprender los conceptos esenciales de la edición y el tratamiento de fotografías, imágenes y vídeos digitales a partir de herramientas profesionales. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE18 - Capacidad para gestionar y hacer uso de recursos gráficos propios o de dominio público entendiendo y respetando su regulación en materia de protección de datos, licencias o derechos. TIPO: Competencias		
CE2 - Capacidad para comprender las tendencias y estilos aplicados en las diferentes técnicas de representación gráfica y visual, así como su adecuada consideración histórica y tecnológica. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CE21 - Conocer e interpretar las técnicas tradicionales y avanzadas de animación digital e interacción que puedan ser aplicadas a diferentes dispositivos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CE4 - Capacidad para crear y diseñar productos digitales con un marcado componente tanto tecnológico como visual. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE5 - Capacidad para trabajar y aplicar metodologías, métodos, técnicas, programas específicos, normas o principios del diseño gráfico. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE6 - Capacidad para idear, crear y publicar productos interactivos atendiendo a un conjunto ordenado de necesidades y requerimientos. TIPO: Habilidades o destrezas		



CE7 - Determinar, diseñar y evaluar patrones de diseño y estilos de interacción. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE8 - Conocer, comprender y aplicar los recursos conceptuales y técnicos adecuados en la creación y uso de tipografías. TIPO: Competencias		
CE9 - Capacidad para aplicar sistemas de representación gráfica y nuevos lenguajes visuales y de interacción utilizados en el diseño gráfico. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG1 - Conocer los fundamentos conceptuales y las tendencias de diseño aplicadas en las diferentes técnicas de representación visual, así como su adecuada contextualización social, cultural y tecnológica. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CG2 - Conocer las metodologías y tecnologías habituales en el ámbito del Diseño Gráfico y ser capaz de aplicarlas siguiendo criterios de adecuación y calidad. TIPO: Competencias		
CG3 - Capacidad para analizar, reunir y sintetizar datos relevantes, con el fin de tomar decisiones que lleven a la solución de problemas de diseño, a la detección de los mismos o a la creación de propuestas y alternativas, bien sean teóricas o prácticas. TIPO: Competencias		
CG5 - Capacidad para desarrollar los elementos gráficos y visuales de un producto o servicio a partir de procedimientos creativos, una gramática visual clara y un lenguaje formal consistente. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT1 - Organizar y planificar las tareas aprovechando los recursos, el tiempo y las competencias de manera óptima. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT2 - Identificar las nuevas tecnologías como herramientas didácticas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT3 - Adquirir la capacidad de trabajo independiente, impulsando la organización y favoreciendo el aprendizaje autónomo. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Materia 3. Gestión y Producción en Diseño Gráfico		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	12	
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
NIVEL 3: Producción Gráfica en Soportes Digitales		
4.1.1.1.1 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
NIVEL 3: Interfaces y Nuevos Dispositivos		
4.1.1.1.1 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
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo. TIPO: Habilidades o destrezas		
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio. TIPO: Habilidades o destrezas		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE10 - Capacidad para entender las necesidades visuales de una empresa, organismo o institución y dar respuesta con soluciones gráficas creativas e innovadoras. TIPO: Competencias		
CE11 - Comprender todas las fases de un proyecto de diseño o de una campaña de comunicación gráfica en soporte digital, desde el concepto hasta la materialización, publicación y difusión. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CE12 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces gráficas y de usuario, su interacción y los dispositivos de acceso dando respuesta a la funcionalidad, usabilidad y accesibilidad de cada producto digital. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE14 - Crear, gestionar y evaluar proyectos de producción gráfica, llegando al uso de técnicas y herramientas específicas y la comprensión de los procesos requeridos en su realización, adaptándose a las necesidades de usuarios y del entorno. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE17 - Capacidad para analizar y evaluar productos identificando problemas de diseño de interacción persona-ordenador. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE20 - Capacidad para adaptarse a los formatos, estructuras, requisitos y patrones de diseño e interacción de los nuevos dispositivos. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE21 - Conocer e interpretar las técnicas tradicionales y avanzadas de animación digital e interacción que puedan ser aplicadas a diferentes dispositivos. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CE4 - Capacidad para crear y diseñar productos digitales con un marcado componente tanto tecnológico como visual. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE5 - Capacidad para trabajar y aplicar metodologías, métodos, técnicas, programas específicos, normas o principios del diseño gráfico. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE9 - Capacidad para aplicar sistemas de representación gráfica y nuevos lenguajes visuales y de interacción utilizados en el diseño gráfico. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG1 - Conocer los fundamentos conceptuales y las tendencias de diseño aplicadas en las diferentes técnicas de representación visual, así como su adecuada contextualización social, cultural y tecnológica. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CG2 - Conocer las metodologías y tecnologías habituales en el ámbito del Diseño Gráfico y ser capaz de aplicarlas siguiendo criterios de adecuación y calidad. TIPO: Competencias		
CG4 - Capacidad para desarrollar un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias y resultados del Diseño Gráfico, todo ello a partir de un criterio personal fundamentado. TIPO: Competencias		
CG5 - Capacidad para desarrollar los elementos gráficos y visuales de un producto o servicio a partir de procedimientos creativos, una gramática visual clara y un lenguaje formal consistente. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG6 - Capacidad de integración en equipos multidisciplinares o de planificación en el ámbito del diseño gráfico, siguiendo la gestión y supervisión de los mismos con iniciativa y espíritu emprendedor. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT1 - Organizar y planificar las tareas aprovechando los recursos, el tiempo y las competencias de manera óptima. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT2 - Identificar las nuevas tecnologías como herramientas didácticas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje. TIPO: Habilidades o destrezas		



CT3 - Adquirir la capacidad de trabajo independiente, impulsando la organización y favoreciendo el aprendizaje autónomo. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Materia 4. Prácticas en Empresa		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Prácticas Externas	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
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
NIVEL 3: Prácticas en Empresa		
4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Prácticas Externas	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
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo. TIPO: Habilidades o destrezas		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE23 - Capacidad para integrarse en un entorno laboral y hacerse responsable, en situaciones concretas, de tareas relacionadas con las competencias y conocimientos propios del Diseño Gráfico Digital. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG6 - Capacidad de integración en equipos multidisciplinares o de planificación en el ámbito del diseño gráfico, siguiendo la gestión y supervisión de los mismos con iniciativa y espíritu emprendedor. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT2 - Identificar las nuevas tecnologías como herramientas didácticas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT3 - Adquirir la capacidad de trabajo independiente, impulsando la organización y favoreciendo el aprendizaje autónomo. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Materia 5. Trabajo Fin de Máster		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	12	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	12	
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
NIVEL 3: Trabajo Fin de Máster		
4.1.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Trabajo Fin de Grado / Máster	12	Cuatrimestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	12	
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
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios. TIPO: Competencias		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE24 - Capacidad para elaborar un trabajo original, presentarlo y defenderlo según el Reglamento de TFG/TFM de la Universidad ante una comisión evaluadora universitaria, consistente en un proyecto en el ámbito del Diseño Gráfico Digital en el que se sintetizan e integran los conocimientos, habilidades y capacidades adquiridos en las enseñanzas. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG3 - Capacidad para analizar, reunir y sintetizar datos relevantes, con el fin de tomar decisiones que lleven a la solución de problemas de diseño, a la detección de los mismos o a la creación de propuestas y alternativas, bien sean teóricas o prácticas. TIPO: Competencias		
CG4 - Capacidad para desarrollar un pensamiento crítico ante las prácticas, tendencias y resultados del Diseño Gráfico, todo ello a partir de un criterio personal fundamentado. TIPO: Competencias		
CT1 - Organizar y planificar las tareas aprovechando los recursos, el tiempo y las competencias de manera óptima. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT2 - Identificar las nuevas tecnologías como herramientas didácticas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT3 - Adquirir la capacidad de trabajo independiente, impulsando la organización y favoreciendo el aprendizaje autónomo. TIPO: Competencias		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 2		
4.2 ACTIVIDADES Y METODOLOGÍAS DOCENTES		
ACTIVIDADES FORMATIVAS		
Denominación de las actividades formativas según las definiciones y datos aportados en el apartado 4.1.		
Sesiones presenciales virtuales sincronas		
Recursos didácticos audiovisuales		
Estudio del material básico		
Lectura del material complementario		
Trabajos, casos prácticos y test de evaluación		
Tutorías		
Trabajo colaborativo		
Realización del examen final		
Sesiones Prácticas de Laboratorio Virtual		
Realización de prácticas académicas externas (modalidad presencial)		
Redacción de la Memoria de Prácticas		
Tutorías (Prácticas)		
Sesión inicial de presentación de Trabajo Fin de Máster		
Lectura de material en el aula virtual (TFM)		
Seminarios de Trabajo Fin de Máster		



Tutorías (TFM)	
Sesiones grupales de Trabajo Fin de Máster	
Elaboración del Trabajo Fin de Máster	
Defensa del Trabajo Fin de Máster	
Realización de prácticas académicas externas (modalidad virtual)	
Lectura de documentación del centro de prácticas	
Adicionalmente, en el PDF del apartado 4.1. se indican las definiciones de las actividades formativas, así como su asignación en horas y porcentaje de interacción virtual síncrona, o porcentaje de presencialidad física en su caso, en las diferentes materias del título.	
METODOLOGÍAS DOCENTES	
Metodologías docentes	
MD1	Métodos de enseñanza basados en las distintas formas de expresión: donde se incluirían las clases presenciales virtuales síncronas, lecciones magistrales, etc. Dichos métodos promueven el conocimiento por comprensión, crean la necesidad de seguir aprendiendo, involucran al estudiante y le dotan de responsabilidad y protagonismo en su aprendizaje.
MD2	Métodos orientados a la discusión y/o al trabajo en equipo: laboratorios, trabajo colaborativo, foros, etc. Dichos métodos promueven las habilidades sociales (dinámica de grupo, resolución de problemas), elevan el grado de motivación, el compromiso y la responsabilidad, el entrenamiento en habilidades profesionales, etc.
MD3	Métodos fundamentados en el aprendizaje individual: estudio personal, lecturas de material complementario. Dichos métodos permiten que el alumno establezca un ritmo de estudio, marque sus propios objetivos de aprendizaje, planifica y organiza su trabajo
Adicionalmente, en el PDF del apartado 4.1. se indica la asignación de las metodologías docentes a las diferentes materias del título.	
4.3 SISTEMAS DE EVALUACIÓN	
Denominación de los sistemas de evaluación según las definiciones y datos aportados en el apartado 4.1.	
Participación del estudiante	
Trabajos, proyectos y/o casos	
Test de evaluación	
Examen final	
Evaluación con base en el informe del tutor externo	
Memoria de prácticas	
Evaluación de la estructura del Trabajo Fin de Máster	
Evaluación de la exposición del Trabajo Fin de Máster	
Evaluación del contenido individual del Trabajo Fin de Máster	
Prácticas de laboratorio virtual	
Adicionalmente, en el PDF del apartado 4.1. se indican las definiciones de los sistemas de evaluación, así como su asignación a las diferentes materias del título y sus ponderaciones mínimas y máximas correspondientes.	
4.4 ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS	



5. PERSONAL ACADÉMICO Y DE APOYO A LA DOCENCIA

PERSONAL ACADÉMICO
Ver Apartado 5: Anexo 1.
OTROS RECURSOS HUMANOS
Ver Apartado 5: Anexo 2.

6. RECURSOS MATERIALES E INFRAESTRUCTURALES, PRÁCTICAS Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 6: Anexo 1.

7. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

7.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	2017
Ver Apartado 7: Anexo 1.	
7.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	
No aplicable.	
7.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN	
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

8. SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE LA CALIDAD Y ANEXOS

8.1 SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE LA CALIDAD	
ENLACE	http://www.unir.net/universidad-online/manual-calidad-procedimientos/
8.2 INFORMACIÓN PÚBLICA	
8.2. Medios de información pública relevante	
8.2.1. Canales de difusión de la información y su gestión	
<p>Para informar tanto al estudiantado, previamente a su matriculación y durante el proceso de formación y aprendizaje, como al profesorado, a los empleadores y a la sociedad en su conjunto se dispone de la página web oficial de la Universidad Internacional de La Rioja donde se aporta la información sobre las características del título (resultados de aprendizaje, temporalización del plan de estudios que incluye asignaturas, actividades formativas y sistemas de evaluación), sistemas de acceso y admisión, idioma de impartición, etc.</p> <p>La Universidad dispone de sistemas para el control periódico de la información disponible en la página web. Por ello, se verifica periódicamente que la información disponible en la página web del título es suficientemente completa, adecuada y relevante para el estudiantado. El coordinador académico del título hace constar en el informe anual de la Unidad de Calidad de Titulación (UCT) esta revisión periódica.</p> <p>Información pública relevante del plan de estudios</p> <p>UNIR pone a disposición del estudiantado, el profesorado, los empleadores y la sociedad en su conjunto toda la información actualizada del plan de estudios a través de las guías docentes disponibles en la página web de la Universidad. Así, a través de la guía docente de cada una de las asignaturas que forman el plan de estudios, se puede acceder a la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none">- Presentación: describe el objetivo de la asignatura y cómo su contenido es relevante para el desarrollo del plan de estudios.- Competencias: se enumeran y describen las competencias y/o resultados de aprendizaje desarrollados en el título.- Contenidos: se detalla por temas el contenido desarrollado en la asignatura.- Metodología: se describen las actividades formativas de la asignatura especificando las horas de dedicación indicadas en la memoria para cada actividad formativa, así como su presencialidad. <p>Además, se incluye la distribución temporal prevista para la asignatura.</p> <ul style="list-style-type: none">- Bibliografía: se detalla la bibliografía básica, considerada imprescindible para el estudio de la asignatura, así como, en su caso, la bibliografía complementaria, para ayudar a profundizar más en los temas de mayor interés.- Evaluación y calificación: se detallan los sistemas de evaluación y sus porcentajes de evaluación, así como los requisitos específicos, en su caso, para aprobar la asignatura.- Profesorado: se presentan los datos básicos del profesor encargado de impartir la asignatura.- Orientaciones para el estudio: se dan orientaciones al estudiante de cómo organizar el estudio de la asignatura, así como diferentes consejos para un adecuado seguimiento de la asignatura.	
8.2.2. Sistemas de información previa: información transparente y accesible	



Con carácter general, por parte de UNIR se pondrá a disposición de los potenciales estudiantes toda la información necesaria para que puedan realizar la elección de su titulación con los mayores elementos de juicio posibles. **Se garantiza una información transparente y accesible sobre los requisitos de acceso específicos para el título y los procedimientos de admisión, descritos en la presente memoria**, estando disponibles a través de la página web de la Universidad para todos los grupos de interés del título.

En las condiciones de matrícula, disponibles en el apartado normativa de la página web de la universidad, se alude a los requisitos tecnológicos e informáticos precisos para seguir el curso adecuadamente, dichas condiciones son conocidas y firmadas por el estudiante al matricularse de sus estudios.

En relación con las competencias y conocimientos digitales para seguir la actividad docente programada:

Las competencias digitales que los estudiantes de UNIR precisarán tener para el manejo del campus y correcto desarrollo en la plataforma, serán conocimientos a nivel de usuario de distintos programas (esencialmente del paquete Office), así como nociones básicas sobre navegación por internet.

El estudiante que se matricula en UNIR además cuenta con un período de adecuación a la metodología virtual con apoyo del personal no docente de asistencia.

Por último, desde UNIR se ofrecerá a todos los estudiantes los programas adicionales necesarios que sean específicos para cada titulación que podrán descargar fácilmente desde su campus virtual o a través de cualquier otro enlace accesible o usarse desde las máquinas virtuales habilitadas para tal fin.

Valorando la evolución de la tecnología y los avances en sistemas y aplicaciones, aquí se expone una configuración mínima recomendada (que aparece descrita con mayor detalle en el apartado **6.3.3. Campus Virtual**):

- 8 Gb de RAM.
- Conexión a Internet superior a 6 Mbit/s (>1Mbit/s de subida).
- 250 GB. de disco duro.
- Tarjeta gráfica y monitor básico (1024x768 pixeles).
- Tarjeta de sonido, altavoces o auriculares para hacer uso del material multimedia.
- Micrófono integrado o externo y webcam por si desea intervenir en conversaciones o debates *face-to-face* con el profesor o con otros estudiantes.
- Sistema operativo Windows, Mac OS o Linux.
- Acceso de administrador al sistema.
- Navegador web Chrome, Safari, Microsoft Edge o Firefox actualizado.

8.2.3. Procedimientos de orientación para la admisión y matriculación de estudiantes de nuevo ingreso

UNIR cuenta con una oficina de Atención al Estudiante que centraliza y contesta todas las solicitudes de información (llamadas y correos electrónicos) y un Servicio Técnico de Orientación (Contact center) que gestiona y soluciona todas las preguntas y posibles dudas de los futuros estudiantes referidas a:

- Descripción de la metodología de UNIR. Para ello, los alumnos tendrán acceso a una demo donde se explica paso por paso.
- Niveles de dificultad y horas de estudio estimadas para poder llevar a cabo un itinerario formativo ajustado a las posibilidades reales del estudiante para poder planificar adecuadamente su matrícula.
- Descripción de los estudios.
- Convalidaciones de las antiguas titulaciones.
- Preguntas sobre el Espacio Europeo de Educación Superior.

Finalmente, el personal de gestión y administración (PGA) a través del el Servicio de Admisiones proporcionará al estudiante todo el apoyo administrativo necesario para realizar de manera óptima todo el proceso de admisión y matriculación por medio de atención telefónica o por correo electrónico, con información guiada en la web para la realización de la matrícula *online*.

8.2.4. Perfil de ingreso recomendado

El perfil de acceso recomendado se ha definido en orden a unas aptitudes y cualidades iniciales, así como unos conocimientos y actitudes importantes para superar sin dificultades la formación ofertada.

Los estudiantes interesados que reúnan los requisitos de ingreso, sería recomendable que contaran con las siguientes capacidades:

- Capacidad para trabajar de forma individual y colectiva.
- Capacidad de trabajo y concentración.
- Facilidad de comprensión y uso de las nuevas tecnologías.
- Sentido creativo y capacidad para trabajar en situaciones difíciles sin perder el control de la situación y de los objetivos planteados.
- Capacidad para expresarse, para verbalizar y comunicar ideas, incluso con participantes de distinto origen y procedencia.
- Capacidad para tomar la iniciativa en la gestión y el trabajo en equipo o para tomar decisiones resolviendo conflictos o negociaciones conjuntas.



El potencial estudiante deberá estar altamente motivado por el diseño, la creación técnica y artística y la experimentación estética y visual, al igual que inclinado al trabajo con las nuevas tecnologías. Especialmente debido a que la formación se va a producir a distancia y a partir de una plataforma on-line. Se entiende que el aprovechamiento de recursos, y el buen uso del campus virtual con el que cuenta el alumno, se conseguirá a partir de unos conocimientos básicos, que se dan por adquiridos y están presentes en otras herramientas y aplicaciones digitales que hoy en día utilizamos en nuestras tareas cotidianas.

El estudiante del Máster tendrá que ser una persona inquieta por la tecnología, los avances e innovaciones en esta área, de mente abierta a la innovación, a los cambios y procesos de transición y sentido crítico y reflexivo con las expresiones plásticas. Motivado especialmente a reflexionar sobre la creación de nuevos usos y contextos.

Igualmente sería deseable que el alumno tuviera experiencia en los programas de diseño, así como facilidad para la comprensión espacial bi y tridimensional.

El acceso a recursos tecnológicos se convierte en un punto relevante en esta formación ya que permitirá el seguimiento adecuado de las materias impartidas a partir de un proceso de enseñanza y aprendizaje a distancia. Las herramientas de enseñanza virtual basadas en la web no necesitan recursos de hardware de difícil acceso, de tal manera que se podría hacer uso de casi cualquier dispositivo, incluso dispositivos y terminales no convencionales como teléfonos inteligentes o tabletas. Todo ello teniendo siempre disponible una conexión a Internet de banda ancha. Aun así, algunas aplicaciones específicas que puedan ser utilizadas en las prácticas tendrán requisitos que obligarán a la utilización de ordenadores personales convencionales.

8.3 ANEXOS

Ver Apartado 8: Anexo 1.

PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

RESPONSABLE DEL TÍTULO

CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Director Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología	Oscar	Sanjuan	Martínez
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Avenida de la Paz, 137	26006	La Rioja	Logroño
EMAIL	FAX		
virginia.montiel@unir.net			

REPRESENTANTE LEGAL

CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Secretario General de la Universidad	Juan Pablo	Guzmán	Palomino
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Avenida de la Paz, 137	26006	La Rioja	Logroño
EMAIL	FAX		
virginia.montiel@unir.net			

El Rector de la Universidad no es el Representante Legal

Ver Personas asociadas a la solicitud: Anexo 1.

SOLICITANTE

El responsable del título no es el solicitante

CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Responsable de programas ANECA	Virginia	Montiel	Martín
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Avenida de la Paz, 137	26006	La Rioja	Logroño
EMAIL	FAX		
virginia.montiel@unir.net			

INFORME DEL SIGC

Informe del SIGC: Ver Apartado del SIGC: Anexo 1.



Apartado 1: Anexo 6

Nombre :1.10_completo.pdf

HASH SHA1 :B2C5B102610C2C30DBE5C95DAE4268BF6713AC76

Código CSV :926193768116252092315323

Ver Fichero: 1.10_completo.pdf



Apartado 4: Anexo 1

Nombre :4.1.pdf

HASH SHA1 :0F5292F03EFB914BE9C2F82F4A4406876F070674

Código CSV :926193833801292055163747

Ver Fichero: 4.1.pdf



Apartado 5: Anexo 1

Nombre :5.1.pdf

HASH SHA1 :6E35B0180FED8CC182613A23E27A973FDC6D5C69

Código CSV :926194108798606894061509

Ver Fichero: 5.1.pdf



Apartado 5: Anexo 2

Nombre :5.2.pdf

HASH SHA1 :7FAA906C289C046CB66F4F84D4BBC62AB909AA5C

Código CSV :926194272849337718153708

Ver Fichero: 5.2.pdf



Apartado 6: Anexo 1

Nombre :6.pdf

HASH SHA1 :B2700A273EC73D1E70F3E15D27F73F73BBFD2CA9

Código CSV :926384699441480128577603

Ver Fichero: 6.pdf



Apartado 7: Anexo 1

Nombre :7.pdf

HASH SHA1 :C7138DCE7F77F0D1EF4367BAD4E390C779F1AABA

Código CSV :926194426237938427116590

Ver Fichero: 7.pdf



Apartado 8: Anexo 1

Nombre :Anexo I.pdf

HASH SHA1 :385A23B2F9B8C8193131397C0A3A396756D72087

Código CSV :926194441872179225845617

Ver Fichero: Anexo I.pdf



Apartado Personas asociadas a la solicitud: Anexo 1

Nombre :Delegacion_Representante_Legal_PABLO_GUZMAN_18052016.pdf

HASH SHA1 :AEE9BD93919C366C6134C39A0FC6D4B574719750

Código CSV :218873478285283938854632

Ver Fichero: Delegacion_Representante_Legal_PABLO_GUZMAN_18052016.pdf



Apartado Informe del SIGC: Anexo 1

Nombre :Informe_SGIC_20251006_MU_DGD.pdf

HASH SHA1 :48775690AE0660F00E30E89109F9AAE2080E2468

Código CSV :926195117680445167546759

Ver Fichero: Informe_SGIC_20251006_MU_DGD.pdf



