

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 de Experiencia de Usuario		
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Máster Universitario en Diseño de Experiencia de Usuario por la Universidad Internacional de La Rioja			
NIVEL MECES			
3			
RAMA DE CONOCIMIENTO	ÁMBITO DE CONOCIMIENTO	CONJUNTO	
Artes y Humanidades	Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	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		
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Oscar Sanjuan Martínez	Director de la 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	676614246
E-MAIL	PROVINCIA		FAX
virginia.montiel@unir.net	La Rioja		902877037
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 8 de enero de 2025	
		Firma: Representante legal de la Universidad	



1. DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS FORMATIVOS Y JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO

1.1-1.3 DENOMINACIÓN, ÁMBITO, MENCIONES/ESPECIALIDADES Y OTROS DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Máster	Máster Universitario en Diseño de Experiencia de Usuario por la Universidad Internacional de La Rioja	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
RAMA				
Artes y Humanidades				
ÁMBITO				
Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual				
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		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	Sí
PLAZAS POR MODALIDAD		
		450
NÚMERO TOTAL DE PLAZAS	NÚMERO DE PLAZAS DE NUEVO INGRESO PARA PRIMER CURSO	
450	450	



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 perfil formativo del Título está orientado con las cualificaciones generales establecidas en los descriptores de Dublín y en el Marco Europeo de Cualificaciones para el nivel de Máster.

Las competencias se definen teniendo en cuenta el respeto a los derechos fundamentales y de igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos.

1. Ley 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres.
2. Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social
3. Ley 27/2005, de 30 de noviembre, de fomento de la educación y la cultura de la paz.

El objetivo fundamental del presente Título de Máster por la UNIR consiste en la formación de diseñadores gráficos con conocimientos básicos en el área de diseño de experiencia de usuario, capaces de idear, crear, gestionar y mantener productos específicamente diseñados para el entorno online, con especial énfasis en el acercamiento a la realidad profesional.

Se pretende formar estudiantes con capacidad para conocer y comprender el proceso de diseño centrado en el usuario: su génesis, sus diversas variantes; distintas tipologías profesionales, las herramientas técnicas y tecnológicas necesarias para el desarrollo de su profesión. También se pretende inculcar el lenguaje visual del diseño y de la Bellas Artes, dominar las tendencias y los recursos visuales al alcance del diseñador. Un elemento clave en el Máster en Diseño de Experiencia de Usuario es la realización de unas prácticas profesionales en empresas relacionadas con su actividad con las que crear o consolidar un portafolio de proyectos propios que les permitan posicionarse de cara al mercado profesional. Los egresados/as en el presente máster en Diseño de Experiencia de Usuario deberán entender tanto el papel del diseño en la sociedad, su valor como herramienta de generación de riqueza, su aportación a la innovación empresarial y su encaje dentro de la empresa, como la importancia estratégica de la aplicación de métodos de análisis etnográfico y comportamental para respaldar el diseño de entornos de interacción virtuales, físicos y mixtos. Y todo ello, dado el carácter multidisciplinar de esta enseñanza universitaria, integrando los conocimientos de otras ciencias afines como puede ser la Historia del Arte, la Publicidad, la Comunicación Audiovisual, el Periodismo, la Sociología, la Antropología, la Psicología, etc., con el fin de formar profesionales capaces de abordar trabajos de diseño con un enfoque estratégico, profesional, organizado, estructurado, conociendo el lenguaje, los recursos visuales y las herramientas técnicas y metodológicas necesarias.

En consecuencia, mediante el desarrollo de las competencias enunciadas, el presente Máster pretende que sus titulados consigan los siguientes objetivos generales:

1. Comprensión y dominio del método propio del trabajo en diseño centrado en la experiencia de usuario.
2. Conocimiento y dominio de las distintas especializaciones dentro del campo del diseño gráfico aplicado al entorno online, entendiendo las aplicaciones teóricas y prácticas en cada caso.
3. Conocimiento y desarrollo de la capacidad de análisis sobre el papel del usuario, su comportamiento, patrones de uso y consumo, así como las técnicas de investigación pertinentes para estudiar sus características, para poder diseñar, no solo desde un punto de vista estético, sino con un enfoque claro hacia la facilitación y la optimización de la experiencia de los usuarios.
4. Conocimiento y dominio de las herramientas informáticas específicas utilizadas en el campo del diseño de experiencia de usuario, para el desarrollo de investigaciones etnográficas y comportamentales, así como para la elaboración de propuestas creativas profesionales.
5. Conceptualización, producción y desarrollo de un portafolio profesional de trabajos propios.
6. Por otra parte, con esta configuración del Título se pretende capacitar a los egresados con herramientas específicas para el inicio en la actividad profesional correspondiente, conforme al itinerario formativo elegido, especialmente pensado para fomentar la proyección del estudiante en el ámbito laboral, o para la continuación de su formación académica e investigadora hasta alcanzar el grado de Doctor.

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-experiencia-usuario/1.14_MU_DEU.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 - Análisis de interfaces hombre-máquina o interfaces de usuario, teniendo en cuenta la personalización, al individuo y al grupo. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE10 - Conocimiento y capacidad para utilizar los recursos y posibilidades específicos de los distintos medios tanto digitales como analógicos, con el fin de diseñar y comunicar eficazmente información cualitativa y cuantitativa. TIPO: Competencias
CE11 - Ser capaz de conceptualizar, diseñar y evaluar las interfaces y los esquemas de interacción de las aplicaciones y los dispositivos de acceso a la información digital. TIPO: Competencias
CE12 - Conocer las características y limitaciones de las librerías de gestión automática y responsiva del interfaz de usuario al tamaño de pantalla, para su utilización en el desarrollo para dispositivos web móviles y la implementación de aplicaciones móviles. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE13 - Conocer aspectos importantes de la recuperación de información del lado del usuario, esto es, la visualización y el diseño de la interfaz de usuario. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE14 - Conocimiento e incorporación de tecnología y estrategias de computación ubicua, internet de las cosas y sus posibilidades de interacción con el ser humano. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE15 - Conocer y analizar los conceptos estratégicos de proyectos de diseño e implementación de aplicaciones y software en la parte de captura de requisitos, funcionalidad y prototipado, pruebas con orientación hacia los resultados y objetivos previstos del mercado del diseño gráfico aplicado al software y la comunicación hombre-máquina. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE16 - Dominar las herramientas para el prototipado y la evaluación de interfaces. TIPO: Habilidades o destrezas
CE17 - Ser capaz de analizar necesidades no resueltas o latentes relacionadas con el producto o servicio a desarrollar. Técnicas de innovación en productos y servicios. TIPO: Competencias
CE18 - Conocimiento y aplicaciones de estándares profesionales y guías de interfaz. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE2 - Diseño de interfaces de usuario, que potencien una interacción óptima con todo tipo de personas, incluidas aquellas con discapacidades sensoriales, motoras y cognitivas. TIPO: Competencias
CE3 - Diseño de sistemas interactivos, así como en procesos, estrategias, metodologías y técnicas centrados en aprendizaje adaptativo y aprendizaje colaborativo. TIPO: Competencias
CE4 - Capacidad de analizar e identificar recursos, elementos, métodos y procedimientos empleados en la construcción de aplicaciones de software interactivas. TIPO: Competencias
CE5 - Capacidad de jerarquizar y comprender la imagen espacial y las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual. TIPO: Competencias
CE6 - Ser capaces de establecer relación entre las características gráficas y sensoriales de una interfaz y su impacto en la experiencia los patrones comportamentales del usuario. TIPO: Competencias



CE7 - Tener las habilidades y conocimientos suficientes para aplicar las tecnologías y sistemas usados para diseñar, procesar, elaborar y transmitir los contenidos del proceso comunicativo en medios digitales y mixtos (digitales y analógicos/físicos). TIPO: Habilidades o destrezas
CE8 - Conocer y aplicar las principales técnicas y herramientas de investigación, aplicando cada una de ellas a los distintos momentos de ideación y análisis del usuario. TIPO: Competencias
CE9 - Conocer desde un punto de vista práctico las aplicaciones fundamentales de los distintos modelos teóricos de los procesos psicológicos implicados en atención, percepción y memoria. TIPO: Conocimientos o contenidos
CG1 - Aplicación de los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante. TIPO: Habilidades o destrezas
CG2 - En el trabajo en grupo, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración. TIPO: Habilidades o destrezas
CG3 - Capacidad para el trabajo multidisciplinar y la colaboración en áreas de conocimiento muy dispares, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes. TIPO: Competencias
CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional, para evitar el riesgo, acuciante en la sociedad actual, de la obsolescencia. TIPO: Competencias
CG5 - Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de modo autónomo en áreas complejas y poco documentadas académicamente. TIPO: Habilidades o destrezas
CG6 - Adquirir los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento, etcétera. TIPO: Habilidades o destrezas
CG7 - Integración de conocimientos y capacidad de 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: Conocimientos o contenidos
CT1 - Conocer y utilizar con habilidad, los mecanismos básicos de uso de comunicación bidireccional en entornos online, foros, chats, etc. TIPO: Habilidades o destrezas
CT2 - Saber utilizar las herramientas para presentar, producir y comprender la información que les permita transformarla en conocimiento. TIPO: Habilidades o destrezas

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 **perfil recomendado de ingreso** del estudiante es amplio y preferiblemente orientado a personas con cierta experiencia profesional en el ámbito del diseño y las tecnologías, con interés en la innovación y el diseño de nuevos productos y servicios, así como por el análisis y la experimentación en contextos de interacción humano-máquina. Usualmente serán egresados de titulaciones como Diseño Industrial, Bellas Artes, Sociología, Psicología, Antropología, Ingenierías y títulos afines. No obstante, el origen del título universitario no será impedimento para la realización del Máster.

Criterios de acceso

El órgano encargado de la gestión del proceso de admisión es el Departamento de Admisiones en su vertiente Nacional e Internacional.

La admisión definitiva en el título es competencia de la Comisión de Admisiones del mismo, que está compuesta por, al menos:

- Responsable del título (que puede delegar en un profesor del título).
- Responsable de Acceso y Verificaciones.

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, 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.

Criterios de admisión

En el caso de que la demanda supere la oferta, el Departamento de Admisiones de UNIR tendrá en cuenta los siguientes criterios de selección:



- Titulaciones de acceso con preferencia profesional de las siguientes disciplinas: Licenciatura en Bellas Artes, Diseño Gráfico e Ingenierías del ámbito TIC.
- Licenciados y/o Graduados y Diplomados de otras especialidades que posean un nivel de conocimientos en tecnologías de la información y las comunicaciones o artes plásticas

Satisfechos los requisitos específicos de acceso previamente mencionados, y solo 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, en la resolución de las solicitudes de admisión se tendrá en cuenta los siguientes criterios de valoración:

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

En caso de empate en puntuaciones, se elegirá al que tenga mayor número de matrículas de honor y, en su caso, sobresalientes y así sucesivamente.

Normativa aplicable:

Anexo: 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	9

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 3: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	9

DESCRIPCIÓN

NORMATIVA DE RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIA DE CRÉDITOS 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/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.

Así mismo, cabe citar el Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, que regula en su art. 10 los procedimientos de reconocimiento y transferencias de créditos académicos en los títulos universitarios oficiales.

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: Diseño y Experiencia de Usuario



4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
18		
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: Experiencia de Uso y Usabilidad		
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: Percepción y Visualización de la 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: Diseño Centrado en el Usuario		
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		
CE1 - Análisis de interfaces hombre-máquina o interfaces de usuario, teniendo en cuenta la personalización, al individuo y al grupo.		
TIPO: Conocimientos o contenidos		



CE10 - Conocimiento y capacidad para utilizar los recursos y posibilidades específicos de los distintos medios tanto digitales como analógicos, con el fin de diseñar y comunicar eficazmente información cualitativa y cuantitativa. TIPO: Competencias		
CE2 - Diseño de interfaces de usuario, que potencien una interacción óptima con todo tipo de personas, incluidas aquellas con discapacidades sensoriales, motoras y cognitivas. TIPO: Competencias		
CE4 - Capacidad de analizar e identificar recursos, elementos, métodos y procedimientos empleados en la construcción de aplicaciones de software interactivas. TIPO: Competencias		
CE5 - Capacidad de jerarquizar y comprender la imagen espacial y las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual. TIPO: Competencias		
CE7 - Tener las habilidades y conocimientos suficientes para aplicar las tecnologías y sistemas usados para diseñar, procesar, elaborar y transmitir los contenidos del proceso comunicativo en medios digitales y mixtos (digitales y analógicos/físicos). TIPO: Habilidades o destrezas		
CG1 - Aplicación de los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG2 - En el trabajo en grupo, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG3 - Capacidad para el trabajo multidisciplinar y la colaboración en áreas de conocimiento muy dispares, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes. TIPO: Competencias		
CT1 - Conocer y utilizar con habilidad, los mecanismos básicos de uso de comunicación bidireccional en entornos online, foros, chats, etc. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Investigación sobre Usuarios y Mercados		
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: Investigación Centrada en el Usuario (Cuantitativa y Cualitativa)		
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		
CE11 - Ser capaz de conceptualizar, diseñar y evaluar las interfaces y los esquemas de interacción de las aplicaciones y los dispositivos de acceso a la información digital. TIPO: Competencias		
CE17 - Ser capaz de analizar necesidades no resueltas o latentes relacionadas con el producto o servicio a desarrollar. Técnicas de innovación en productos y servicios. TIPO: Competencias		



CE3 - Diseño de sistemas interactivos, así como en procesos, estrategias, metodologías y técnicas centrados en aprendizaje adaptativo y aprendizaje colaborativo. TIPO: Competencias		
CE6 - Ser capaces de establecer relación entre las características gráficas y sensoriales de una interfaz y su impacto en la experiencia los patrones comportamentales del usuario. TIPO: Competencias		
CE8 - Conocer y aplicar las principales técnicas y herramientas de investigación, aplicando cada una de ellas a los distintos momentos de ideación y análisis del usuario. TIPO: Competencias		
CE9 - Conocer desde un punto de vista práctico las aplicaciones fundamentales de los distintos modelos teóricos de los procesos psicológicos implicados en atención, percepción y memoria. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CG1 - Aplicación de los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG2 - En el trabajo en grupo, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG3 - Capacidad para el trabajo multidisciplinar y la colaboración en áreas de conocimiento muy dispares, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes. TIPO: Competencias		
CT1 - Conocer y utilizar con habilidad, los mecanismos básicos de uso de comunicación bidireccional en entornos online, foros, chats, etc. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Estructura y Herramientas de Gestión de la Información		
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
6	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: Arquitectura de Información, Navegación y Búsqueda		
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: Herramientas de Prototipado y Diseño de Interfaz de Usuario		
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		
CE12 - Conocer las características y limitaciones de las librerías de gestión automática y responsiva del interfaz de usuario al tamaño de pantalla, para su utilización en el desarrollo para dispositivos web móviles y la implementación de aplicaciones móviles. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CE13 - Conocer aspectos importantes de la recuperación de información del lado del usuario, esto es, la visualización y el diseño de la interfaz de usuario. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CE15 - Conocer y analizar los conceptos estratégicos de proyectos de diseño e implementación de aplicaciones y software en la parte de captura de requisitos, funcionalidad y prototipado, pruebas con orientación hacia los resultados y objetivos previstos del mercado del diseño gráfico aplicado al software y la comunicación hombre-máquina. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CE16 - Dominar las herramientas para el prototipado y la evaluación de interfaces. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE18 - Conocimiento y aplicaciones de estándares profesionales y guías de interfaz. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional, para evitar el riesgo, acuciante en la sociedad actual, de la obsolescencia. TIPO: Competencias		
CG6 - Adquirir los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento, etcétera. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG7 - Integración de conocimientos y capacidad de 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: Conocimientos o contenidos		
CT2 - Saber utilizar las herramientas para presentar, producir y comprender la información que les permita transformarla en conocimiento. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Diseño Centrado en el Usuario		
4.1.1.1.1 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: Diseño de Interacción, Responsive y Multiplataforma		
4.1.1.1.1.1 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		



CE11 - Ser capaz de conceptualizar, diseñar y evaluar las interfaces y los esquemas de interacción de las aplicaciones y los dispositivos de acceso a la información digital. TIPO: Competencias		
CE14 - Conocimiento e incorporación de tecnología y estrategias de computación ubicua, internet de las cosas y sus posibilidades de interacción con el ser humano. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CG5 - Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de modo autónomo en áreas complejas y poco documentadas académicamente. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG7 - Integración de conocimientos y capacidad de 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: Conocimientos o contenidos		
CT1 - Conocer y utilizar con habilidad, los mecanismos básicos de uso de comunicación bidireccional en entornos online, foros, chats, etc. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT2 - Saber utilizar las herramientas para presentar, producir y comprender la información que les permita transformarla en conocimiento. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: 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		
CE12 - Conocer las características y limitaciones de las librerías de gestión automática y responsiva del interfaz de usuario al tamaño de pantalla, para su utilización en el desarrollo para dispositivos web móviles y la implementación de aplicaciones móviles. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CE15 - Conocer y analizar los conceptos estratégicos de proyectos de diseño e implementación de aplicaciones y software en la parte de captura de requisitos, funcionalidad y prototipado, pruebas con orientación hacia los resultados y objetivos previstos del mercado del diseño gráfico aplicado al software y la comunicación hombre-máquina. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CE16 - Dominar las herramientas para el prototipado y la evaluación de interfaces. TIPO: Habilidades o destrezas		
CE18 - Conocimiento y aplicaciones de estándares profesionales y guías de interfaz. TIPO: Conocimientos o contenidos		
CE3 - Diseño de sistemas interactivos, así como en procesos, estrategias, metodologías y técnicas centrados en aprendizaje adaptativo y aprendizaje colaborativo. TIPO: Competencias		
CE4 - Capacidad de analizar e identificar recursos, elementos, métodos y procedimientos empleados en la construcción de aplicaciones de software interactivas. TIPO: Competencias		



CE6 - Ser capaces de establecer relación entre las características gráficas y sensoriales de una interfaz y su impacto en la experiencia los patrones comportamentales del usuario. TIPO: Competencias		
CE8 - Conocer y aplicar las principales técnicas y herramientas de investigación, aplicando cada una de ellas a los distintos momentos de ideación y análisis del usuario. TIPO: Competencias		
CG1 - Aplicación de los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos y contextos multidisciplinares, relacionados con el campo de trabajo y/o investigación que elija el estudiante. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG2 - En el trabajo en grupo, saber transmitir, defender y hacer cumplir los objetivos estratégicos dependientes de las tareas individuales de cada uno, y fomentar la responsabilidad colectiva y la importancia de la coordinación de la colaboración. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG3 - Capacidad para el trabajo multidisciplinar y la colaboración en áreas de conocimiento muy dispares, combinando la aplicación de técnicas y métodos científicos con otros procedimientos provenientes del conocimiento empírico de las artes. TIPO: Competencias		
CG4 - Fomentar el análisis crítico, la investigación y la actualización continua de novedades técnicas o metodológicas en el desarrollo de la actividad profesional, para evitar el riesgo, acuciante en la sociedad actual, de la obsolescencia. TIPO: Competencias		
CG5 - Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de modo autónomo en áreas complejas y poco documentadas académicamente. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG6 - Adquirir los aspectos fundamentales de la investigación: cómo se realiza un trabajo de investigación, manejo de las fuentes, sistematización y exposición de contenidos, sistema de transferencias de conocimiento, etcétera. TIPO: Habilidades o destrezas		
CG7 - Integración de conocimientos y capacidad de 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: Conocimientos o contenidos		
CT1 - Conocer y utilizar con habilidad, los mecanismos básicos de uso de comunicación bidireccional en entornos online, foros, chats, etc. TIPO: Habilidades o destrezas		
CT2 - Saber utilizar las herramientas para presentar, producir y comprender la información que les permita transformarla en conocimiento. TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Prácticas Académicas Externas		
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 Académicas Externas		
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		



CE1 - Análisis de interfaces hombre-máquina o interfaces de usuario, teniendo en cuenta la personalización, al individuo y al grupo. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE10 - Conocimiento y capacidad para utilizar los recursos y posibilidades específicos de los distintos medios tanto digitales como analógicos, con el fin de diseñar y comunicar eficazmente información cualitativa y cuantitativa. TIPO: Competencias
CE11 - Ser capaz de conceptualizar, diseñar y evaluar las interfaces y los esquemas de interacción de las aplicaciones y los dispositivos de acceso a la información digital. TIPO: Competencias
CE12 - Conocer las características y limitaciones de las librerías de gestión automática y responsiva del interfaz de usuario al tamaño de pantalla, para su utilización en el desarrollo para dispositivos web móviles y la implementación de aplicaciones móviles. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE13 - Conocer aspectos importantes de la recuperación de información del lado del usuario, esto es, la visualización y el diseño de la interfaz de usuario. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE14 - Conocimiento e incorporación de tecnología y estrategias de computación ubicua, internet de las cosas y sus posibilidades de interacción con el ser humano. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE2 - Diseño de interfaces de usuario, que potencien una interacción óptima con todo tipo de personas, incluidas aquellas con discapacidades sensoriales, motoras y cognitivas. TIPO: Competencias
CE15 - Conocer y analizar los conceptos estratégicos de proyectos de diseño e implementación de aplicaciones y software en la parte de captura de requisitos, funcionalidad y prototipado, pruebas con orientación hacia los resultados y objetivos previstos del mercado del diseño gráfico aplicado al software y la comunicación hombre-máquina. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE16 - Dominar las herramientas para el prototipado y la evaluación de interfaces. TIPO: Habilidades o destrezas
CE17 - Ser capaz de analizar necesidades no resueltas o latentes relacionadas con el producto o servicio a desarrollar. Técnicas de innovación en productos y servicios. TIPO: Competencias
CE18 - Conocimiento y aplicaciones de estándares profesionales y guías de interfaz. TIPO: Conocimientos o contenidos
CE3 - Diseño de sistemas interactivos, así como en procesos, estrategias, metodologías y técnicas centrados en aprendizaje adaptativo y aprendizaje colaborativo. TIPO: Competencias
CE4 - Capacidad de analizar e identificar recursos, elementos, métodos y procedimientos empleados en la construcción de aplicaciones de software interactivas. TIPO: Competencias
CE5 - Capacidad de jerarquizar y comprender la imagen espacial y las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual. TIPO: Competencias
CE6 - Ser capaces de establecer relación entre las características gráficas y sensoriales de una interfaz y su impacto en la experiencia los patrones comportamentales del usuario. TIPO: Competencias
CE7 - Tener las habilidades y conocimientos suficientes para aplicar las tecnologías y sistemas usados para diseñar, procesar, elaborar y transmitir los contenidos del proceso comunicativo en medios digitales y mixtos (digitales y analógicos/físicos). TIPO: Habilidades o destrezas
CE8 - Conocer y aplicar las principales técnicas y herramientas de investigación, aplicando cada una de ellas a los distintos momentos de ideación y análisis del usuario. TIPO: Competencias
CE9 - Conocer desde un punto de vista práctico las aplicaciones fundamentales de los distintos modelos teóricos de los procesos psicológicos implicados en atención, percepción y memoria. TIPO: Conocimientos o contenidos
CG7 - Integración de conocimientos y capacidad de 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: Conocimientos o contenidos
CT1 - Conocer y utilizar con habilidad, los mecanismos básicos de uso de comunicación bidireccional en entornos online, foros, chats, etc. TIPO: Habilidades o destrezas
CT2 - Saber utilizar las herramientas para presentar, producir y comprender la información que les permita transformarla en conocimiento. TIPO: Habilidades o destrezas
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
Estudio del material básico
Lectura y visualización del material complementario
Trabajos, casos prácticos y test de evaluación



Tutorías
Trabajo colaborativo
Realización de prácticas académicas externas (modalidad presencial)
Realización de prácticas académicas externas (modalidad virtual)
Redacción de la Memoria de Prácticas
Tutorías (Prácticas)
Sesión inicial de presentación de TFM
Seminarios presenciales virtuales de TFM
Sesiones grupales de Trabajo de Fin de Máster
Elaboración del Trabajo Fin de Máster
Exposición del Trabajo Fin de Máster

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 magistral con mediación tecnológica: aquí se incluirían las clases presenciales virtuales, recursos didácticos audiovisuales, seminarios monográficos, etc. Este tipo de actividades promueven el conocimiento por comprensión y, en virtud de la función motivacional que cumplen los múltiples recursos tecnológicos utilizados, superan las limitaciones de la enseñanza meramente transmisiva, creando en el estudiante la necesidad de seguir aprendiendo e involucrándole en su propio proceso de aprendizaje.
MD2	Métodos activos: son métodos de enseñanza y aprendizaje basados en la actividad, participación y aprendizaje significativo del alumnado (estudio de casos, aprendizaje cooperativo, método por proyectos, aprendizaje basado en problemas y/o aprendizaje - servicio, etc.). En este tipo de metodologías adquiere protagonismo el trabajo colegiado y cooperativo, sin llegar a prescindir del aprendizaje autónomo de cada estudiante.
MD3	Métodos fundamentados en el aprendizaje individual: estudio personal, aprendizaje acompañado a través de lecturas de material complementario, realización de actividades individuales. Dichos métodos permiten que el estudiante establezca un ritmo de estudio, marque sus propios objetivos de aprendizaje, y planifique, organice y autoevalúe 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
Realización de trabajos, proyectos y casos
Test de evaluación
Prueba de evaluación final
Evaluación en base al informe del tutor externo
Memoria de prácticas
Evaluación del contenido individual del TFM
Evaluación de la estructura del TFM
Evaluación de la exposición del TFM

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	2013
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	

8.2.1. Canales de difusión de la información y su gestión

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.

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.

Información pública relevante del plan de estudios

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:

- **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.
- Además, se incluye la distribución temporal prevista para la asignatura.
- **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 a 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 de su 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.

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

La UNIR cuenta con una **oficina de Atención al Alumno** 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 de la Unir referidas a:

- Descripción de la metodología de la 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, por correo electrónico, con información guiada en la web para la realización de la matrícula *on-line*.

8.2.4. Perfil de ingreso recomendado

Las enseñanzas de los diversos títulos de UNIR se dirigen a cualquier persona que, reuniendo las condiciones de acceso, desea tener una enseñanza a distancia ofrecida en un entorno virtual.

Los motivos que suelen llevar a esa elección están relacionados con algún tipo de dificultad para cursar estudios presenciales. Entre estos destacan los de aquellas personas que ya desempeñan una ocupación laboral, que quieren iniciar o reanudar estudios universitarios.

Junto a este tipo de alumnos (estudiantes de mediana edad que desempeñan ya un trabajo y estudios jóvenes que residen en localidades alejadas de una universidad presencial), consideramos que para el Máster propuesto podemos encontrarlos con un tercer tipo de estudiante no infrecuente. Parece claro que la modalidad de enseñanza online, basada en un entorno no presencial, permite la atención de calidad a un número mayor de estudiantes que la modalidad de enseñanza presencial, que carece de la flexibilidad en los horarios y gestión del tiempo que dispensa la UNIR.

Por último, destacamos la conveniencia de que el estudiante que pretenda realizar el Máster Universitario en Diseño de Experiencia de Usuario, reúna las siguientes cualidades en su perfil:

- Actitud de apertura y deseo de aprender, con participación activa en los canales de comunicación empleados en la metodología docente virtual.
- Capacidad de análisis y síntesis.
- Capacidad para la expresión escrita.
- Capacidad de comunicación oral, relación social y trabajo en equipo.
- Método y disciplina para seguir los estudios sin la motivación que encuentra el alumno presencial.
- Familiaridad y dominio, o al menos empleo eficiente, de las herramientas informáticas más comunes.

8.3 ANEXOS

Ver Apartado 8: Anexo 1.

PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

RESPONSABLE DEL TÍTULO



CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Director de la 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	902877037		
REPRESENTANTE LEGAL			
CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Secretario General	Juan Pablo	Guzmán	Palomino
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Avenida de la Paz, 137	26006	La Rioja	Logroño
EMAIL	FAX		
virginia.montiel@unir.net	902877037		
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	902877037		

INFORME DEL SIGC

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



Apartado 1: Anexo 6

Nombre : 1.10_Completo alegaciones_MU_DEU.pdf

HASH SHA1 : C978CFC3D0159B26BA8F835706307F4BCCDD737B

Código CSV : 850455485094633533504245

Ver Fichero: 1.10_Completo alegaciones_MU_DEU.pdf



Apartado 4: Anexo 1

Nombre :4.1_MU_DEU.pdf

HASH SHA1 :1665B991B9D76F6D62D68F8C4992934A97ABC6F8

Código CSV :831173955653860664397016

Ver Fichero: 4.1_MU_DEU.pdf



Apartado 5: Anexo 1

Nombre :5.1.pdf

HASH SHA1 :CF4BB8557ABADCB484F072C85B54CDEB2FAD1FB3

Código CSV :850456398279423056351498

Ver Fichero: 5.1.pdf



Apartado 5: Anexo 2

Nombre :5.2.pdf

HASH SHA1 :59E2777C609507A90C1717574A955923EA955A7C

Código CSV :699514164957981934846222

Ver Fichero: 5.2.pdf



Apartado 6: Anexo 1

Nombre :6.pdf

HASH SHA1 :54E94212DD564E1E86A38B9230FA7FC4BE8298C1

Código CSV :850458531000106721390042

Ver Fichero: 6.pdf



Apartado 7: Anexo 1

Nombre :7.pdf

HASH SHA1 :BD0BD6A4B3B56DFF7012ED0259E2602BBF90B2D7

Código CSV :830672808084228693619549

Ver Fichero: 7.pdf



Apartado 8: Anexo 1

Nombre :8.3.pdf

HASH SHA1 :A68D09B4C589ADAB95F5C662EC9553B19849ACC4

Código CSV :850459574708935872109309

Ver Fichero: 8.3.pdf



Apartado Personas asociadas a la solicitud: Anexo 1

Nombre :Delegacion_Representante_Legal_PABLO_GUZMAN_18052016.pdf

HASH SHA1 :6414C74CF71329753AC4D50C298434A3AC35AFAC

Código CSV :314546279937363567274788

Ver Fichero: Delegacion_Representante_Legal_PABLO_GUZMAN_18052016.pdf



Apartado Informe del SIGC: Anexo 1

Nombre : Informe_SGIC_20241203_MU_DEU_aplicacion.pdf

HASH SHA1 : 25D99AAB33C15110C95571838645C872F5D879FD

Código CSV : 830673032567402462098375

Ver Fichero: Informe_SGIC_20241203_MU_DEU_aplicacion.pdf



