

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		Transformación del Deporte con Inteligencia Artificial	
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Máster Universitario en Transformación del Deporte con Inteligencia Artificial por la Universidad Internacional de La Rioja			
NIVEL MECES			
3			
RAMA DE CONOCIMIENTO		CAMPO DE ESTUDIO	CONJUNTO
Ciencias Sociales y Jurídicas		Actividad física y ciencias del deporte	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	
Óscar Sanjuan Martínez		Director de la Escuela	
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
Avenida de la Paz, 137		26006	Logroño
E-MAIL		PROVINCIA	TELÉFONO
virginia.montiel@unir.net		La Rioja	676614276
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, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.			
El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 43 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.			
		En: La Rioja, AM 12 de julio 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 Transformación del Deporte con Inteligencia Artificial por la Universidad Internacional de La Rioja	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
RAMA				
Ciencias Sociales y Jurídicas				
CAMPO DE ESTUDIO				
Actividad física y ciencias del deporte				
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	0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/MÁSTER
0	48	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	SEMPRESENCIAL/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

1.11. Principales objetivos formativos de la titulación

El máster posee una orientación plenamente profesional y tiene como finalidad dotar al estudiantado de los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para comprender, gestionar y aplicar soluciones innovadoras y éticas de inteligencia artificial en todo el ecosistema deportivo, impulsando tanto el rendimiento y la salud de los atletas como la personalización de la experiencia del aficionado y la optimización de los modelos de negocio.

Además, el título tiene como objetivo formativo formar y sensibilizar al estudiantado en la prevención de la violencia contra las mujeres, promoviendo la igualdad y el respeto a la diversidad, en coherencia con la legislación vigente.

1.11 bis) Objetivos formativos de especialidades

No aplica.

1.12. Estructuras curriculares específicas, justificación de sus objetivos

No aplica.

1.13. Estrategias metodológicas de innovación docente específicas, justificación de sus objetivos

No aplica.

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/calidad/Perfil_fundamental_de_egreso_MU_IApeD.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

RE1 - Analizar críticamente las tendencias de transformación digital, tecnologías, casos de uso y los ámbitos de impacto de la Inteligencia Artificial en la industria deportiva global. TIPO: Conocimientos o contenidos

RE10 - Utilizar herramientas sin código para diseñar campañas de publicidad programática basadas en Inteligencia Artificial, aplicando criterios de segmentación de audiencias y optimización presupuestaria. TIPO: Habilidades o destrezas

RE11 - Reconocer y comparar modelos de negocio emergentes impulsados por Inteligencia Artificial dentro del ecosistema deportivo digital, físico e híbrido. TIPO: Conocimientos o contenidos

RE12 - Analizar el impacto económico y social de la Inteligencia Artificial en los flujos de ingresos de clubes o eventos utilizando plataformas visuales de inteligencia de negocios. TIPO: Competencias



RE13 - Identificar los riesgos de privacidad, sesgo y juego limpio derivados del uso de datos biométricos y algoritmos en el deporte. TIPO: Conocimientos o contenidos
RE14 - Proponer políticas de gobernanza de datos y medidas de mitigación de sesgos para sistemas de Inteligencia Artificial deportivos, alineadas con el Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial. TIPO: Competencias
RE15 - Describir las sinergias entre Inteligencia Artificial y tecnologías emergentes (IoT, XR, blockchain) y su potencial impacto en la experiencia deportiva. TIPO: Conocimientos o contenidos
RE16 - Proponer escenarios de aplicación que integren sensores IoT y análisis edge para proporcionar información en tiempo real al atleta, justificando su viabilidad. TIPO: Habilidades o destrezas
RE17 - Elaborar, presentar y defender un proyecto original de Inteligencia Artificial aplicada al deporte que integre los conocimientos, competencias y habilidades adquiridos. TIPO: Competencias
RE2 - Valorar las oportunidades estratégicas y los desafíos éticos, legales y organizativos al implantar Inteligencia Artificial en entidades deportivas. TIPO: Competencias
RE3 - Manejar flujos en entornos visuales para la preparación, validación y gestión de datos deportivos heterogéneos, garantizando su calidad. TIPO: Habilidades o destrezas
RE4 - Implementar y ajustar modelos de aprendizaje supervisado y no supervisado para predicción y segmentación en el deporte, interpretando sus métricas en entornos de bajo código o sin código y con el apoyo de Inteligencia Artificial Generativa. TIPO: Habilidades o destrezas
RE5 - Describir las tecnologías de captura de datos biométricos y de movimiento y su integración en plataformas de análisis de rendimiento. TIPO: Conocimientos o contenidos
RE6 - Diseñar y validar modelos predictivos que optimicen cargas, recuperaciones y prevención de lesiones, comunicando los resultados a cuerpos técnicos. TIPO: Competencias
RE7 - Explicar los principios de segmentación basada en Inteligencia Artificial, recomendación y análisis de sentimiento aplicados al compromiso del aficionado deportivo. TIPO: Conocimientos o contenidos
RE8 - Diseñar soluciones sin código de chatbots o experiencias de realidad aumentada personalizadas y medir su impacto mediante indicadores definidos. TIPO: Habilidades o destrezas
RE9 - Evaluar métricas de exposición de marca y retorno de inversión en patrocinios mediante analítica de datos deportivos. TIPO: Competencias
RG1 - Evaluar distintos contextos deportivos para diseñar e integrar estratégicamente soluciones de Inteligencia Artificial que optimicen rendimiento, fan-experience y procesos de negocio. TIPO: Competencias
RG2 - Analizar críticamente grandes volúmenes de datos deportivos con técnicas especializadas para extraer conocimiento y apoyar la toma de decisiones en diferentes ámbitos deportivos. TIPO: Competencias
RG3 - Seleccionar, adaptar y aplicar modelos adecuados de Inteligencia Artificial para resolver problemas complejos y mejorar la eficiencia competitiva en el deporte. TIPO: Habilidades o destrezas
RG5 - Integrar principios de gobernanza, seguridad, privacidad y ética deportiva en todo el ciclo de vida de las soluciones de Inteligencia Artificial, asegurando el cumplimiento normativo y el juego limpio. TIPO: Competencias
RT1 - Aplicar las nuevas tecnologías como herramientas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje. (Resultado de aprendizaje transversal relacionado con el modelo pedagógico de la Universidad) TIPO: Habilidades o destrezas
RT2 - Desarrollar habilidades de comunicación, para redactar informes y documentos, así como realizar eficaces presentaciones. (Resultado de aprendizaje transversal relacionado con el modelo pedagógico de la Universidad) TIPO: Habilidades o destrezas
RT3 - Identificar y analizar críticamente las formas de violencia sexual teniendo en cuenta la perspectiva de género y la discriminación por razón de género, orientación o identidad. TIPO: Habilidades o destrezas
RT4 - Analizar estrategias de prevención, detección y sensibilización en materia de violencias sexuales, igualdad de género y respeto a la diversidad aplicables a contextos profesionales relacionados con la titulación. 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 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 título, 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 requiere:

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

Requisitos de acceso específicos de este título

Además de ello, y de forma más concreta, se requiere que los estudiantes que accedan al máster cumplan alguno de los siguientes requisitos:

1. Estén en posesión de alguno de los títulos considerados como afines al título propuesto, es decir, sean titulados universitarios en perteneciente al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, Fisioterapia, Biomecánica, Comunicación Deportiva, Periodismo Deportivo o Marketing Deportivo, Dirección y Gestión Deportiva o Economía del Deporte o titulaciones que, con base en su plan de estudios, puedan ser consideradas equivalentes por la comisión de admisiones; en estos casos el estudiante deberá entregar información que demuestre que se han cursado y superado las materias que permiten adquirir un perfil competencial similar al de las titulaciones mencionadas. La Comisión de Admisiones determinará si el título aportado cumple este requisito.
2. Cumpliendo los requisitos de acceso que indica la legislación, acrediten experiencia profesional demostrable, con **no menos de dos años de experiencia con dedicación completa, o tiempo equivalente en el caso de dedicación parcial, realizando tareas relacionadas con el ámbito del título:**
 - Análisis de rendimiento y datos deportivos.
 - Gestión de tecnología wearable o IoT deportivo.
 - Marketing, fan-engagement y comunicación digital en entidades deportivas, segmentación de audiencias y campañas personalizadas.
 - Dirección o coordinación de proyectos de transformación digital en clubes, federaciones, patrocinios deportivos, medios o empresas de *sports-tech*.
 - Diseño, implantación o consultoría de soluciones basadas en Inteligencia Artificial o Big Data para la optimización de operaciones, prevención de lesiones o generación de contenidos deportivos.
 - Gestión de plataformas de *e-sports*, *streaming* o estadios inteligentes con uso intensivo de datos y analítica.

Se solicitará certificado de empresa/institución que acredite la experiencia profesional descrita.

Satisfechos los requisitos específicos de acceso previamente mencionados y, solo en el caso de que el número de solicitudes de plaza que cumplan con los requisitos recogidos en las vías de acceso exceda el 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.

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

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 de 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, correspondientes, según el artículo 10.5 del RD 822/2021, al 15 % del total de créditos que constituyen el plan de estudios.
- El reconocimiento no incorporará calificación numérica ni computará a efectos de baremación de expediente.
- Solo se admitirán 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 y laboral en el 15 % del total de créditos que constituyen el plan de estudios. En el caso de un máster de 60 ECTS, esto equivale a 9 ECTS.

Con base en lo anterior y teniendo en cuenta que la experiencia laboral y profesional aportada por el estudiante 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, entre otras, las siguientes:

- La Inteligencia Artificial y la Transformación Digital en los Deportes (6 ECTS)
- Análisis de Datos, Aprendizaje Automático e Inteligencia Artificial (6 ECTS)
- Inteligencia Artificial en el Rendimiento Deportivo y Seguimiento de Atletas (6 ECTS)
- Compromiso del Aficionado, Estadios Inteligentes y Personalización de Experiencias Deportivas mediante Inteligencia Artificial (6 ECTS)

El Departamento de Reconocimiento y Transferencia de Créditos revisará la documentación aportada en cada caso. Asimismo, teniendo en cuenta la diversidad de experiencias profesionales que los estudiantes pueden aportar, se podrán realizar otros reconocimientos siempre que, siguiendo las directrices del Real Decreto 822/2021, dicha experiencia se muestre estrechamente relacionada con los conocimientos, competencias y habilidades propias del título universitario oficial.

2) Definición del tipo de experiencia profesional y laboral que podrá ser reconocida y 3) Justificación de 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 y 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 las asignaturas mencionadas será el que se describe en la siguiente tabla:



Materia	Asignatura (nº ECTS)	Resultados de aprendizaje Específicos	Justificación
Fundamentos y Contexto de la Inteligencia Artificial en el Deporte	La Inteligencia Artificial y la Transformación Digital en los Deportes (6 ECTS)	RE1, RE2	<p>Tipo de entidad: Clubes, ligas, federaciones, consultoras <i>sports-tech</i> o <i>startups</i> de datos deportivos. Duración: periodo mínimo de 360 horas.</p> <p>Tareas desempeñadas: Liderar planes de digitalización o análisis de la madurez tecnológica, o elaborar <i>road-maps</i> de adopción de Inteligencia Artificial. Supervisar líneas estratégicas de innovación digital, incluyendo pilotos en gestión automatizada, trazabilidad operativa o procesos internos.</p>
Fundamentos y Contexto de la Inteligencia Artificial en el Deporte	Análisis de Datos, Aprendizaje Automático e Inteligencia Artificial (6 ECTS)	RE3, RE4	<p>Tipo de entidad: Departamentos de performance, <i>scouting</i>, <i>fan-insights</i> o <i>analytics</i> en clubes, operadoras de datos, agencias o empresas de Inteligencia Artificial deportiva. Duración: periodo mínimo de 360 horas.</p> <p>Tareas desempeñadas: Limpieza, integración y visualización de datos de tracking, negocio o redes sociales. Configuración de herramientas de aprendizaje automático para crear modelos predictivos orientados a análisis de patrones de comportamiento, resultados deportivos o audiencias.</p>
Casos de Uso en Inteligencia Artificial Aplicada al Deporte	Inteligencia Artificial en el Rendimiento Deportivo y Seguimiento de Atletas (6 ECTS)	RE5, RE6	<p>Tipo de entidad: Servicios médicos, unidades de rendimiento o biomecánica, proveedores de wearables, empresas de visión por computador. Duración: periodo mínimo de 360 horas.</p> <p>Tareas desempeñadas: Configurar dispositivos de tracking y extraer KPIs. Colaborar en modelos de predicción de lesiones, control de carga o análisis táctico.</p>
Casos de Uso en Inteligencia Artificial Aplicada al Deporte	Compromiso del Aficionado, Estadios Inteligentes y Personalización de Experiencias Deportivas mediante Inteligencia Artificial (6 ECTS)	RE7, RE8	<p>Tipo de entidad: Departamentos de marketing/fan-engagement, operadoras de estadios, plataformas OTT. Duración: periodo mínimo</p>



de 360 horas. **Tareas desempeñadas:** Segmentación avanzada de audiencias, *chat-bots*, experiencias inmersivas (RA/RV) o gemelos digitales del estadio. Medición del ROI de estrategias personalizadas mediante Inteligencia Artificial.

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.

3.3 MOVILIDAD DE LOS ESTUDIANTES PROPIOS Y DE ACOGIDA

3.3. Procedimientos para la organización de la movilidad de los estudiantes propios y de acogida

Información indicada en el apartado de Anexos de la presente memoria; en concreto, en el **Anexo I**.

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: Fundamentos y Contexto de la Inteligencia Artificial en el Deporte

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: La Inteligencia Artificial y la Transformación Digital en los Deportes

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: Análisis de Datos, Aprendizaje Automático e Inteligencia Artificial		
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		
RE1 - Analizar críticamente las tendencias de transformación digital, tecnologías, casos de uso y los ámbitos de impacto de la Inteligencia Artificial en la industria deportiva global. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RE2 - Valorar las oportunidades estratégicas y los desafíos éticos, legales y organizativos al implantar Inteligencia Artificial en entidades deportivas. TIPO: Competencias		
RE3 - Manejar flujos en entornos visuales para la preparación, validación y gestión de datos deportivos heterogéneos, garantizando su calidad. TIPO: Habilidades o destrezas		
RE4 - Implementar y ajustar modelos de aprendizaje supervisado y no supervisado para predicción y segmentación en el deporte, interpretando sus métricas en entornos de bajo código o sin código y con el apoyo de Inteligencia Artificial Generativa. TIPO: Habilidades o destrezas		
RG1 - Evaluar distintos contextos deportivos para diseñar e integrar estratégicamente soluciones de Inteligencia Artificial que optimicen rendimiento, fan-experience y procesos de negocio. TIPO: Competencias		
RG2 - Analizar críticamente grandes volúmenes de datos deportivos con técnicas especializadas para extraer conocimiento y apoyar la toma de decisiones en diferentes ámbitos deportivos. TIPO: Competencias		
RG3 - Seleccionar, adaptar y aplicar modelos adecuados de Inteligencia Artificial para resolver problemas complejos y mejorar la eficiencia competitiva en el deporte. TIPO: Habilidades o destrezas		
RT1 - Aplicar las nuevas tecnologías como herramientas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje. (Resultado de aprendizaje transversal relacionado con el modelo pedagógico de la Universidad) TIPO: Habilidades o destrezas		
RT2 - Desarrollar habilidades de comunicación, para redactar informes y documentos, así como realizar eficaces presentaciones. (Resultado de aprendizaje transversal relacionado con el modelo pedagógico de la Universidad) TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Casos de Uso de Inteligencia Artificial aplicada al Deporte		
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: Inteligencia Artificial en el Rendimiento Deportivo y Seguimiento de Atletas		
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: Compromiso del Aficionado, Estadios Inteligentes y Personalización de Experiencias Deportivas mediante Inteligencia Artificial		
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: Inteligencia Artificial en Estrategias de Patrocinio y Márquetin		
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		
RE10 - Utilizar herramientas sin código para diseñar campañas de publicidad programática basadas en Inteligencia Artificial, aplicando criterios de segmentación de audiencias y optimización presupuestaria. TIPO: Habilidades o destrezas		
RE5 - Describir las tecnologías de captura de datos biométricos y de movimiento y su integración en plataformas de análisis de rendimiento. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RE6 - Diseñar y validar modelos predictivos que optimicen cargas, recuperaciones y prevención de lesiones, comunicando los resultados a cuerpos técnicos. TIPO: Competencias		
RE7 - Explicar los principios de segmentación basada en Inteligencia Artificial, recomendación y análisis de sentimiento aplicados al compromiso del aficionado deportivo. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RE8 - Diseñar soluciones sin código de chatbots o experiencias de realidad aumentada personalizadas y medir su impacto mediante indicadores definidos. TIPO: Habilidades o destrezas		
RE9 - Evaluar métricas de exposición de marca y retorno de inversión en patrocinios mediante analítica de datos deportivos. TIPO: Competencias		
RG1 - Evaluar distintos contextos deportivos para diseñar e integrar estratégicamente soluciones de Inteligencia Artificial que optimicen rendimiento, fan-experience y procesos de negocio. TIPO: Competencias		
RG2 - Analizar críticamente grandes volúmenes de datos deportivos con técnicas especializadas para extraer conocimiento y apoyar la toma de decisiones en diferentes ámbitos deportivos. TIPO: Competencias		
RG3 - Seleccionar, adaptar y aplicar modelos adecuados de Inteligencia Artificial para resolver problemas complejos y mejorar la eficiencia competitiva en el deporte. TIPO: Habilidades o destrezas		



RT1 - Aplicar las nuevas tecnologías como herramientas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje. (Resultado de aprendizaje transversal relacionado con el modelo pedagógico de la Universidad) TIPO: Habilidades o destrezas		
RT2 - Desarrollar habilidades de comunicación, para redactar informes y documentos, así como realizar eficaces presentaciones. (Resultado de aprendizaje transversal relacionado con el modelo pedagógico de la Universidad) TIPO: Habilidades o destrezas		
NIVEL 2: Negocio, Ética y Gobernanza de la Inteligencia Artificial Deportiva		
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: Modelos de Negocio y Flujos de Ingresos en la Economía del Deporte 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: Ética y Gobernanza de la Inteligencia Artificial en el Deporte		
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: Tecnologías Emergentes y el Futuro de la Inteligencia Artificial en el Deporte		
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		
RE11 - Reconocer y comparar modelos de negocio emergentes impulsados por Inteligencia Artificial dentro del ecosistema deportivo digital, físico e híbrido. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RE12 - Analizar el impacto económico y social de la Inteligencia Artificial en los flujos de ingresos de clubes o eventos utilizando plataformas visuales de inteligencia de negocios. TIPO: Competencias		
RE13 - Identificar los riesgos de privacidad, sesgo y juego limpio derivados del uso de datos biométricos y algoritmos en el deporte. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RE14 - Proponer políticas de gobernanza de datos y medidas de mitigación de sesgos para sistemas de Inteligencia Artificial deportivos, alineadas con el Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial. TIPO: Competencias		
RE15 - Describir las sinergias entre Inteligencia Artificial y tecnologías emergentes (IoT, XR, blockchain) y su potencial impacto en la experiencia deportiva. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RE16 - Proponer escenarios de aplicación que integren sensores IoT y análisis edge para proporcionar información en tiempo real al atleta, justificando su viabilidad. TIPO: Habilidades o destrezas		
RG1 - Evaluar distintos contextos deportivos para diseñar e integrar estratégicamente soluciones de Inteligencia Artificial que optimicen rendimiento, fan-experience y procesos de negocio. TIPO: Competencias		
RG2 - Analizar críticamente grandes volúmenes de datos deportivos con técnicas especializadas para extraer conocimiento y apoyar la toma de decisiones en diferentes ámbitos deportivos. TIPO: Competencias		
RG5 - Integrar principios de gobernanza, seguridad, privacidad y ética deportiva en todo el ciclo de vida de las soluciones de Inteligencia Artificial, asegurando el cumplimiento normativo y el juego limpio. TIPO: Competencias		
RT1 - Aplicar las nuevas tecnologías como herramientas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje. (Resultado de aprendizaje transversal relacionado con el modelo pedagógico de la Universidad) TIPO: Habilidades o destrezas		
RT2 - Desarrollar habilidades de comunicación, para redactar informes y documentos, así como realizar eficaces presentaciones. (Resultado de aprendizaje transversal relacionado con el modelo pedagógico de la Universidad) TIPO: Habilidades o destrezas		
RT3 - Identificar y analizar críticamente las formas de violencia sexual teniendo en cuenta la perspectiva de género y la discriminación por razón de género, orientación o identidad. TIPO: Habilidades o destrezas		
RT4 - Analizar estrategias de prevención, detección y sensibilización en materia de violencias sexuales, igualdad de género y respeto a la diversidad aplicables a contextos profesionales relacionados con la titulación. 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		
RE17 - Elaborar, presentar y defender un proyecto original de Inteligencia Artificial aplicada al deporte que integre los conocimientos, competencias y habilidades adquiridos. TIPO: Competencias		
RG1 - Evaluar distintos contextos deportivos para diseñar e integrar estratégicamente soluciones de Inteligencia Artificial que optimicen rendimiento, fan-experience y procesos de negocio. TIPO: Competencias		
RG2 - Analizar críticamente grandes volúmenes de datos deportivos con técnicas especializadas para extraer conocimiento y apoyar la toma de decisiones en diferentes ámbitos deportivos. TIPO: Competencias		
RG3 - Seleccionar, adaptar y aplicar modelos adecuados de Inteligencia Artificial para resolver problemas complejos y mejorar la eficiencia competitiva en el deporte. TIPO: Habilidades o destrezas		
RG5 - Integrar principios de gobernanza, seguridad, privacidad y ética deportiva en todo el ciclo de vida de las soluciones de Inteligencia Artificial, asegurando el cumplimiento normativo y el juego limpio. TIPO: Competencias		
RT1 - Aplicar las nuevas tecnologías como herramientas para el intercambio comunicacional en el desarrollo de procesos de indagación y de aprendizaje. (Resultado de aprendizaje transversal relacionado con el modelo pedagógico de la Universidad) TIPO: Habilidades o destrezas		
RT2 - Desarrollar habilidades de comunicación, para redactar informes y documentos, así como realizar eficaces presentaciones. (Resultado de aprendizaje transversal relacionado con el modelo pedagógico de la Universidad) 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 virtuales síncronas		
Recursos didácticos audiovisuales		
Estudio del material básico		
Lectura del material complementario		
Test de evaluación		
Trabajos y casos prácticos		
Laboratorios virtuales		
Tutorías		
Sesión inicial de presentación de Trabajo Fin de Máster		
Lectura de material en el aula virtual (TFM)		
Tutorías (TFM)		
Sesiones grupales de Trabajo 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 virtuales síncronas, 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

Trabajos, laboratorios y/o casos

Test de evaluación

Examen final

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

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	2026
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	
<p>8.2. Medios de información pública relevante</p> <p>8.2.1. Canales de difusión de la información y su gestión</p> <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. <p>8.2.2. Sistemas de información previa: información transparente y accesible</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	



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 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.

Teniendo en cuenta que la rápida evolución en los requisitos de las aplicaciones puede variar rápidamente, una configuración mínima recomendada podría ser:

- 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 o superior).
- Tarjeta de sonido y altavoces o auriculares para poder utilizar el material multimedia.
- Webcam y micrófono si se desea participar en conversaciones *face-to-face* con el profesor u otros estudiantes.
- Sistema operativo Windows, Mac OS o Linux.
- Acceso de administrador al sistema.
- Navegador web Chrome, Safari, Microsoft Edge o Firefox actualizado.

Asimismo, la Universidad dotará al estudiantado de todas las herramientas y recursos digitales necesarios para el correcto seguimiento de las actividades formativas del máster. De este modo, no será necesario que el estudiante adquiera licencias específicas adicionales, más allá de las ya proporcionadas por la Universidad.

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 estudiantes 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 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*.

8.3 ANEXOS

Ver Apartado 8: Anexo 1.

PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

RESPONSABLE DEL TÍTULO			
CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Director de la Escuela	Óscar	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	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 PREVIO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA

Informe previo de la Comunidad Autónoma: Ver Apartado Informe previo de la Comunidad Autónoma: Anexo 1.



Apartado 1: Anexo 6

Nombre :Alegaciones_Justificacion_MU_TDEP_v1.pdf

HASH SHA1 :CFB83463AE60C3B74967116DA39980DA7ACF664C

Código CSV :943773689342657746426451

Ver Fichero: Alegaciones_Justificacion_MU_TDEP_v1.pdf



Apartado 4: Anexo 1

Nombre :4.1. Planificación de las enseñanzas.pdf

HASH SHA1 :7FDF6677959C8CD1F4CDB65F5834F09D0963C76B

Código CSV :943151288554461809081394

Ver Fichero: 4.1. Planificación de las enseñanzas.pdf



Apartado 5: Anexo 1

Nombre :5.1. Personal académico.pdf

HASH SHA1 :9880C89B09B082BB67937DF6514BEF3294ED0665

Código CSV :943151358821668216872062

Ver Fichero: 5.1. Personal académico.pdf



Apartado 5: Anexo 2

Nombre :5.2. Otros recursos humanos.pdf

HASH SHA1 :209ACB37C0E2F99641D10C3526CBB2E7EC4EAB8C

Código CSV :873995726270379057710363

Ver Fichero: 5.2. Otros recursos humanos.pdf



Apartado 6: Anexo 1

Nombre :6. Recursos materiales.pdf

HASH SHA1 :9F18DB46E16A7F8A575A566722E1E09BACA704A1

Código CSV :943158307538997535441205

Ver Fichero: 6. Recursos materiales.pdf



Apartado 7: Anexo 1

Nombre :7. Calendario de implantación.pdf

HASH SHA1 :CFF82FB97C12880A7E62CFFDB7C18F44D7E41FFF

Código CSV :942971802429548909815534

Ver Fichero: 7. Calendario de implantación.pdf



Apartado 8: Anexo 1

Nombre :Anexos.pdf

HASH SHA1 :FC7269A37C44FDECAB2D797A2A2DA0E86B13C15D

Código CSV :873996885657093073484885

Ver Fichero: Anexos.pdf



Apartado Personas asociadas a la solicitud: Anexo 1

Nombre :Delegacion_Representante_Legal_PABLO_GUZMAN_18052016.pdf

HASH SHA1 :273B6CAE20C1199D7DD30818006145291757BD89

Código CSV :873997512459624193579757

Ver Fichero: Delegacion_Representante_Legal_PABLO_GUZMAN_18052016.pdf



Apartado Informe previo de la Comunidad Autónoma: Anexo 1

Nombre :Informe previo MU en IA aplicada al deporte.pdf

HASH SHA1 :CBD1B3C63440F48A08D26CC632613B7D4A9D4849

Código CSV :878750716130870179921580

Ver Fichero: Informe previo MU en IA aplicada al deporte.pdf



