

1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Máster	Máster Universitario en Diseño Gráfico y de Interface para Nuevos Dispositivos por la Universidad Pontificia de Salamanca	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
LISTADO DE ESPECIALIDADES				
No existen datos				
RAMA		ISCED 1	ISCED 2	
Ciencias Sociales y Jurídicas		Diseño	Técnicas audiovisuales y medios de comunicación	
NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA				
AGENCIA EVALUADORA				
Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Castilla y León (ACSUCYL)				
UNIVERSIDAD SOLICITANTE				
Universidad Pontificia de Salamanca				
LISTADO DE UNIVERSIDADES				
CÓDIGO	UNIVERSIDAD			
032	Universidad Pontificia de Salamanca			
LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS				
CÓDIGO	UNIVERSIDAD			
No existen datos				
LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES				
No existen datos				

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE COMPLEMENTOS FORMATIVOS	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
60	0	0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/MÁSTER
0	54	6
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
ESPECIALIDAD	CRÉDITOS OPTATIVOS	
No existen datos		

1.3. Universidad Pontificia de Salamanca

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
37009775	Facultad de Comunicación (SALAMANCA)

1.3.2. Facultad de Comunicación (SALAMANCA)

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL	VIRTUAL
No	Sí	No
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO	60.0	60.0

RESTO DE AÑOS	30.0	60.0
	TIEMPO PARCIAL	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	30.0	30.0
RESTO DE AÑOS	30.0	30.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
http://www.upsa.es/bolonia/regimenPermanenciaUPSA.php		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
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
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
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
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
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.
GENERALES
A01 - Conocer y comprender la importancia de la comunicación para la consecución de los diferentes objetivos marcados dentro de una organización.
A02 - Capacidad para asumir diferentes roles dentro de grupos de trabajo en proyectos de comunicación multidisciplinares.
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.
A04 - Conocer el contexto y la estructura del mercado de los nuevos medios y soportes de la comunicación y los nuevos perfiles profesionales derivados.
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.
A06 - Conocer y comprender la evolución de los aspectos industriales, sociales, políticos, estéticos y económicos que inciden en una comunicación visual en el contexto de la Sociedad de la Información.
A07 - Conocer e identificar las necesidades de comunicación frente a desafíos y necesidades concretos.
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
No existen datos
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
B01 - Elegir correctamente los medios y dispositivos adecuados en función del cumplimiento de los objetivos de comunicación.
B02 - Aplicar el pensamiento creativo y su importancia como elemento diferenciador y competitivo.
B03 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje visual (imagen estática) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo.
B04 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje audiovisual (imagen animada más audio) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo animado.
B05 - Aprovechar y adaptarse a los sistemas de interacción, mecanismos y sensores propios de cada dispositivo.
B06 - Concebir, definir y elaborar la estructura y funcionalidades de un sitio web, una aplicación para dispositivo móvil (teléfono o tablet) o un canal de digital signage.
B07 - Generar o modificar secuencias y estructuras básicas de programación.
B08 - Generar una experiencia de usuario satisfactoria en los sistemas de interface.
B09 - Evaluar los costes, esfuerzos y tiempos de un proyecto.

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO
Ver Apartado 4: Anexo 1.
4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN
4.2. Criterios de acceso y condiciones o pruebas de acceso especiales
4.2.1. Vías y requisitos de acceso al título

El sistema de admisión del alumnado se realizará de acuerdo con los criterios y procedimientos establecidos en el Reglamento de Postgrado Oficial de la UPSA. La Comisión Académica del Master tiene las competencias en materia de admisión tal como se establece en la normativa.

Además, de acuerdo con el artículo 16 del Real Decreto 1393/2007 del 29 de octubre sobre Organización de las Enseñanzas Universitarias Oficiales, con las modificaciones añadidas por el RD 861/2010 (artículo 17) para el acceso a las enseñanzas oficiales de este Máster se requerirá:

- Estar en posesión de un título universitario oficial español DE TIPO SUPERIOR (LICENCIATURA, GRADO O INGENIERÍA SUPERIOR) u otro expedido por una institución de educación superior del Espacio Europeo de Educación Superior que facultan en el país expedidor del título para el acceso a enseñanzas de Máster.
- Para los titulados conforme a sistemas educativos ajenos al Espacio Europeo de Educación Superior sin necesidad de la homologación de sus títulos, previa comprobación por la Universidad de que aquellos acreditan un nivel de formación equivalente a los correspondientes títulos universitarios oficiales españoles y que facultan en el país expedidor del título para el acceso a enseñanzas de postgrado. El acceso por esta vía no implicará, en ningún caso, la homologación del título previo de que esté en posesión el interesado, ni su reconocimiento a otros efectos que el de cursar las enseñanzas de Máster.

4.2.2. El proceso de admisión

La admisión estará regulada por la normativa general que la UPSA establece al respecto, y que puede consultarse en la dirección Web <http://www.upsa.es/admision/matricula/principal/index.php>, y por las siguientes normas específicas de este Máster, en tanto no entren en contradicción con normativas de rango superior que puedan establecerse en el futuro. Las **condiciones generales** son:

- En el caso de más demanda que oferta de plazas, se aplicará el baremo de méritos que en su día de manera definitiva apruebe la Universidad, que incluirá una entrevista personal, teniendo en cuenta el perfil de ingreso señalado, y que al menos incluirá en su ponderación:
- Adecuación del título de acceso al contenido del programa del Máster
- Calificaciones obtenidas en la titulación o titulaciones aportadas.
- Conocimiento de idiomas modernos.
- La admisión no implicará, en ningún caso, modificación alguna de los efectos académicos y, en su caso, profesionales que correspondan al título previo de que esté en posesión el interesado, ni su reconocimiento a otros efectos que el de cursar enseñanzas de Máster

Para cursar titulaciones oficiales de posgrado en la Sede Central de la UPSA es preciso formalizar a través del Servicio de Atención al Alumno la Solicitud de plaza, que otorga derecho preferente a estudios de máster oficial. La Solicitud de plaza (el impreso está disponible en www.upsa.es) se puede tramitar de modo presencial, por fax o a través de correo postal, y requiere un abono previo (que se descontará de las tasas de matrícula) junto a la siguiente documentación: fotocopia DNI, dos fotografías tamaño DNI, certificado médico oficial, fotocopia compulsada del título universitario y certificado académico de los estudios realizados.

Los alumnos interesados que cumplan los requisitos del artículo 16 del R. D. 1393/2007 de 29 de octubre, podrán entregar su solicitud de plaza en el servicio de Atención al Alumno de la Universidad, aportando la documentación requerida anterior. Con carácter orientativo el proceso de admisión se abrirá durante el mes de junio.

Además, junto a la solicitud, y los documentos necesarios ya expuestos, será imprescindible adjuntar:

- Currículum Vitae académico y profesional, que puede incluir book creativo, trabajos publicados en la web o desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles o de otro tipo
- Carta de exposición razonada explicando los motivos por los que está interesado en la realización del máster

La selección de alumnos se realizará a través de la Comisión Académica del Máster. Esta Comisión, compuesta por tres profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad Pontificia de Salamanca, designados previamente por el director del máster, relacionados con el ámbito de conocimiento del mismo, fijará una entrevista personal con cada solicitante para conocer sus conocimientos previos, expectativas, intereses y motivación ante el máster.

4.2.3. Criterios de valoración

La selección de alumnos se realizará a través de la Comisión Académica del Máster. Para asegurar el máximo aprovechamiento en la formación impartida, los criterios de selección del alumnado se basarán, principalmente, en los méritos académicos obtenidos y la motivación personal de interés y compromiso con la temática a desarrollar y la profesión. Y se dará importancia a la fecha de presentación de la solicitud.

En concreto, las condiciones de acceso al título, a juicio de la Comisión Académica del Máster, se concretarán y analizarán según los siguientes criterios de valoración de méritos del potencial alumnado:

a) Titulación previa del candidato/a: Tendrán prioridad las personas que hayan cursado sus estudios en las siguientes titulaciones: las titulaciones de INGENIERIA DE LA COMUNICACIÓN (Publicidad y Relaciones Públicas, Comunicación Audiovisual, Periodismo), la titulación de Diseño Gráfico (Grado) y LA INGENIERÍA SUPERIOR INFORMÁTICA. En este sentido, el expediente académico (con un valor del 20% del total) se contabilizará del siguiente modo:

- Para las titulaciones propias de Ciencias de la Comunicación y las disciplinas afines al master arriba mencionadas, la nota media del expediente académico.
- Para las otras titulaciones: la nota media del expediente académico se dividirá entre 2.

- b) Currículum Vitae, que puede incluir book creativo, trabajos publicados en la web o desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles o de otro tipo. (30%)
- e) Carta de exposición de la motivación personal (20%)
- f) Entrevista personal (20%)
- d) Conocimiento de idiomas (10%)

Dichos requisitos y criterios de admisión estarán disponibles para los interesados desde la página Web de la Universidad, de la Facultad de Comunicación y del propio Master, junto con el resto de información sobre el título oficial. Asimismo, el alumno también tendrá acceso a su conocimiento en los folletos publicitarios del Máster, en los tabloneros de anuncios y en todos los canales informativos de la UPSA.

4.2.4. Condiciones o pruebas de acceso especiales.

Respecto a las pruebas de admisión específicas se exigirán los siguientes requisitos a los/as alumnos/as que realicen la solicitud de admisión:

- Estar en posesión del título universitario oficial español de Licenciado, Ingeniero o Arquitecto, o el título de Grado equivalente, u otro expedido por una institución de Educación Superior del Espacio Europeo de Educación Superior.
- Demostrar competencia en la lengua española a través de una titulación oficial o a través de una prueba específica que realizará la Universidad.

Además, como se mencionó más arriba, se valorarán:

- Carta de motivación (de unas 500 palabras), en la que exprese los motivos que le impulsan a solicitar la admisión en el Master, así como las expectativas que pretende satisfacer en la formación.
- Entrevista personal. En la que se valorará la actitud emprendedora, la capacidad de comunicación y el espíritu de colaboración y trabajo en equipo.
- Demostración de conocimientos de idiomas.

En definitiva, para decidir la aceptación del solicitante, se tendrán en cuenta:

- Calificaciones académicas y título de procedencia.
- Currículum Vitae y/o book creativo o de trabajos profesionales.
- Argumentos motivacionales.
- Resultados de la entrevista personal.
- Conocimiento de idiomas.

4.2.5. Inscripción

Los alumnos admitidos serán informados por correo electrónico y telefónicamente, comunicándoles en este momento las instrucciones precisas y documentación necesarias para efectuar la inscripción.

4.2.6. Matrícula

La fecha de matrícula se comunicará al alumno, en función del calendario de Secretaría General. La matrícula se realizará en el Servicio de Atención al Alumno y como fecha orientativa se prevé la matriculación del alumnado durante el mes de septiembre.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

4.3. Sistemas de apoyo y orientación a los estudiantes una vez matriculados

A lo largo de los estudios universitarios los alumnos y alumnas tienen a su disposición el apoyo de los responsables de la titulación y, sobre todo, la orientación pedagógica de cada uno de los profesores que imparten docencia. La finalidad de esta orientación es planificar, guiar, dinamizar y evaluar el proceso de aprendizaje del estudiante teniendo en cuenta su perfil (intereses, necesidades, conocimientos previos) y las exigencias del contexto académico y profesional de su titulación. Este programa de Orientación con el que cuenta la Facultad de Comunicación, persigue también:

- Fomentar el autoconocimiento del alumno y el hábito de reflexionar sobre uno mismo por lo importante que puede ser para la toma de decisiones y su discernimiento vocacional
- Facilitar al estudiante la metodología de estudio propia de la etapa de formación universitaria y orientarle en el diseño personal de la planificación de su carrera.
- Introducir los conceptos relativos al desarrollo profesional.
- Orientar para la toma de decisiones académicas-profesionales, estimular la exploración del mercado de trabajo, orientar al alumno para la transición al mundo del trabajo y facilitar técnicas de búsqueda de empleo.
- Coordinar la relación profesores-alumnos en la marcha académica ordinaria.
- Encauzar la relación del grupo y de los alumnos/as con los Órganos de Gobierno de la titulación y recoger inquietudes e iniciativas que faciliten la buena marcha del mismo.
- Favorecer la participación y colaboración de alumnos/as en el funcionamiento de la Facultad y en la intervención orientadora e informativa.

Al tratarse de un sistema de enseñanza semipresencial, estas funciones se desarrollan en un entorno presencial, complementada con la herramienta de Campus Virtual (Moodle) y otras tecnologías en las que se apoyarán los profesores y servirá como canal principal y periódico de intercambio de información, dudas y avisos entre la coordinación del máster y los alumnos. Asimismo, se celebra un acto académico solemne de apertura del curso académico al que son invitados todos los alumnos, profesorado y personal. Además el primer día de clase se celebra una reunión de los responsables de la titulación con los nuevos alumnos para explicarles el desarrollo del curso que se inicia, objetivos, los medios con los que cuentan, animarles en la nueva etapa que acaban de comenzar y exponer las directrices básicas de la titulación en cuestión. También, la Biblioteca organiza charlas y cursos específicos dirigidos a los nuevos estudiantes sobre el uso de la misma: organización de los fondos, accesibilidad, sistemas de búsqueda en archivos, sistemas de peticiones de títulos, etc. En relación con este punto cabe destacar los siguientes aspectos:

- Tutorización de los alumnos. Se pone a disposición de los alumnos y alumnas un mentor que orienta al alumno de nuevo ingreso, en la selección de la especialidad, organización del trabajo y otros aspectos de interés.

- Evaluación continua. Se realiza un seguimiento de los alumnos a sus respectivas clases. Para ello se analizan los resultados académicos de los alumnos a lo largo del título y se trata de resolver y dar solución a las deficiencias observadas para ayudar de esta forma al alumno a resolver con éxito el curso en cuestión. Se realizan pruebas periódicas que ayudan al alumno a trabajar día a día y a ir superando por partes los temas de las asignaturas.
- La preocupación de la Universidad Pontificia de Salamanca por la formación no sólo técnica, sino también humana y social de nuestros alumnos, hace que la actividad académica se complete con otras actividades (culturales, deportivas y de voluntariado, visitas, viajes...) lo que les capacita como profesionales competitivos en el mercado laboral y comprometidos con la Sociedad.

En caso de que un estudiante presente algún tipo de minusvalía, será obligación de la Comisión Académica el estudio y puesta en marcha de los mecanismos necesarios para que dicho alumno pueda seguir con garantías los estudios de Máster. Los apoyos van desde las adaptaciones curriculares, atendiendo a las necesidades de cada estudiante, hasta los apoyos personalizados mediante las colaboraciones de los compañeros voluntarios. En todas las titulaciones se reserva un porcentaje de plazas de matrícula para los estudiantes que puedan acreditar su minusvalía por medio de los certificados oportunos. Las funciones del Director del Máster son de coordinación, organización y gestión del Máster, siendo la persona directamente responsable del mismo por encargo. En la labor de coordinación le ayudan los Coordinadores de los módulos (formados por un coordinador académico y otro procedente del ámbito profesional). Junto con ellos ha de revisar los programas de cada materia y establecer los criterios comunes con respecto a cuestiones metodológicas y de evaluación, ambas áreas revisables de forma anual en función de los resultados de los estudiantes. Además, ha de convocar a los coordinadores y tutores a una reunión de evaluación al menos una vez durante el curso, de manera que puedan ser tratados aquellos aspectos relacionados con la valoración del trabajo de cada alumno. Los coordinadores de los módulos 1) han de asesorar e informar al Director en los asuntos de su competencia referidos al título (por ejemplo, dispensas de escolaridad, adaptación de estudios o concesión de convocatorias adicionales), 2) han de velar por la adecuada asistencia de los medios instrumentales y de los Servicios de la Universidad al desarrollo docente de los planes de estudio correspondientes y 3) han de estar dispuestos a realizar cualesquiera otras tareas que les sean encomendadas por el Director, conducentes a una buena gestión del Máster. Además, para el desarrollo del proyecto fin de máster, a cada estudiante o grupo de trabajo se le asignará un tutor, procedente del ámbito profesional, que en coordinación con el director del máster y los coordinadores de los módulos, velará por el cumplimiento de los objetivos del proyecto. Con el fin de promover y facilitar la movilidad de estudiantes se organizan charlas informativas por parte de la Oficina de Relaciones Internacionales o por la propia Facultad. Asimismo existen las figuras de Coordinador de Programa Erasmus y de Programa Sicue que entre sus funciones tienen la de asesorar y orientar a los estudiantes en sus programas respectivos, tanto a los propios como a los ajenos. Además, la Universidad Pontificia de Salamanca cuenta con los siguientes servicios de apoyo y orientación al alumnado:

- Servicio de Atención al Alumno, cuyas principales funciones son:
- Información y orientación sobre la organización de los estudios universitarios, sus ventajas y salidas profesionales y sobre los itinerarios curriculares de cada plan de estudios para que la elección y matrícula en el Grado se realice con todas las consideraciones previas necesarias.
- Transición desde los ciclos formativos de grado superior a la Universidad.
- Presencia y acogida de los estudiantes extranjeros.
- Cámara de Alumnos, encargada de informar a los estudiantes de los actuales cauces institucionales a su disposición para formular sugerencias y/o reclamaciones, especialmente en cuanto a los órganos de gobierno y su participación en los mismos.
- Servicio de Becas: cuya función principal es facilitar a los estudiantes toda la información y burocracia relacionada con la obtención de una beca destinada a cursar estudios en el grado propuesto.

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

4.4. Transferencia y reconocimiento de créditos: sistema propuesto por la Universidad

En cumplimiento de la normativa vigente, la Universidad Pontificia de Salamanca organiza su Sistema de Transferencia y Reconocimiento de Créditos a través de la Comisión de Convalidaciones. Su función es supervisar y aprobar las propuestas de convalidación de cada alumno según se tramitan en cada título y por parte de la Secretaría Técnica de la Universidad, así como elaborar la normativa de aplicación, que aprueba posteriormente la Junta de Gobierno. Esta Comisión se reúne al menos una vez al año, inmediatamente cerrados los plazos de matrícula. Dado el carácter de este Máster, está previsto el reconocimiento individualizado de créditos cursados en otros estudios y titulaciones. Cualquier petición de reconocimiento de créditos será estudiada por la Comisión Académica del Máster, siempre y cuando se trate de créditos cursados en titulaciones y programas de postgrado. El procedimiento general quedaría como sigue:

- La solicitud de reconocimiento de créditos se hará en el momento de realizar la solicitud de admisión, indicando el número de créditos que desea le sean reconocidos, así como la materia a que se refiere la solicitud de reconocimiento de créditos
- El alumno debe matricularse, una vez admitido, obligatoriamente, de todas las materias que tenga (obligatorias) o desee (optativas) cursar, con independencia de si en ellas se solicita, o no, reconocimiento de créditos.
- En el caso de que el alumno, mediante un sistema de reconocimiento de créditos, superara la totalidad en un determinado Máster, estará en disposición de inscribirse en el período de investigación para la elaboración de su Tesis Doctoral.
- Se podrán reconocer los créditos cursados en otras enseñanzas oficiales de postgrado, teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y conocimientos cursados con los de las materias del Máster al que se pretende acceder, tal y como establece el Real Decreto 1393/2007.
- Asimismo, podrán ser reconocidos los créditos obtenidos en el período de docencia de los actuales programas de Doctorado (Real Decreto 778/1998), con el mismo criterio de adecuación entre las competencias y conocimientos cursados con los de las materias del Máster al que se pretende acceder. Una vez realizada por el alumno la solicitud de admisión al Máster, la Comisión responsable del título valorará el posible reconocimiento de los créditos de doctorado del solicitante en función de su adecuación a los objetivos formativos del título, aplicando el criterio de considerar equivalente un crédito de doctorado a un crédito ECTS de Máster, y decidiendo de qué materias del Máster se exime al solicitante, de cara a la obtención del título.
- Excepcionalmente, podrán reconocerse créditos a quienes estén en posesión de un título oficial de licenciado, arquitecto o ingeniero y hayan sido admitidos a las enseñanzas oficiales de Máster, teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y los conocimientos derivados de las enseñanzas cursadas y los previstos en el plan de estudios de las enseñanzas de Máster solicitadas.
- Cuando exista coincidencia de materias del Máster (conocimientos y competencias) con las materias ya cursadas en otros programas de posgrado, la Comisión responsable del Máster podrá adaptar la oferta formativa para cada estudiante de modo que sin necesidad de proporcionar formación redundante garanticen en cualquier caso que el estudiante completa el número de créditos necesario para la expedición del título de Máster (mínimo 60 créditos).

4.6 COMPLEMENTOS FORMATIVOS

No se ofrecen.

5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 5: Anexo 1.		
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
Clase magistral (presencial)		
Clase práctica en laboratorio o aula informática (presencial)		
Seminarios y talleres (presencial)		
Tutoría en grupo o individuales (presencial)		
Dirección de proyecto (presencial)		
Seminario (online)		
Tutorial de manejo de software (online)		
Tutorización de trabajos (online)		
Dirección de proyecto (online)		
Lecturas y elaboración de trabajos escritos o catálogos de imágenes		
Elaboración de ejercicios y prácticas		
Elaboración de proyectos (trabajo autónomo del alumno)		
Exposición pública de trabajos y proyectos		
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
Aprendizaje mediante proyectos		
Autoaprendizaje a partir de tutoriales y videotutoriales online		
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.		
Exposición en público de un trabajo o un proyecto		
Realización de un trabajo teórico-práctico que aborde aspectos tratados en los contenidos de la materia y que suponga la búsqueda activa de información por parte del estudiante. Podrá tomar la forma de pre-proyecto, memoria, o catalogación de imágenes o casos		
Elaboración de un proyecto, que deberá ir acompañado de una memoria detallada que explique el caso.		
5.5 NIVEL 1: Comunicación Visual Funcional		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Comunicación Visual y Comunicación Estratégica		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
4		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA

Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificación estratégica de la comunicación en las organizaciones. 2. Identidad visual corporativa, de producto y editorial. 3. Identidad visual y transmedia. 4. Comunicación Visual y gabinetes de comunicación. 5. Articulación de los sistemas de identificación visual. 6. La belleza como elemento de persuasión. 7. El rediseño de la identidad visual como factor estratégico. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A01 - Conocer y comprender la importancia de la comunicación para la consecución de los diferentes objetivos marcados dentro de una organización.		
A04 - Conocer el contexto y la estructura del mercado de los nuevos medios y soportes de la comunicación y los nuevos perfiles profesionales derivados.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B01 - Elegir correctamente los medios y dispositivos adecuados en función del cumplimiento de los objetivos de comunicación.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	28	70
Seminario (online)	10	0
Lecturas y elaboración de trabajos escritos o catálogos de imágenes	60	0
Exposición pública de trabajos y proyectos	2	5
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	40.0
Realización de un trabajo teórico-práctico que aborde aspectos tratados en los contenidos de la materia y que suponga la búsqueda activa de información por parte del estudiante. Podrá tomar la forma de	0.0	30.0

pre-proyecto, memoria, o catalogación de imágenes o casos		
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	30.0
NIVEL 2: Historia y principios generales de la Comunicación Visual		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	2	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
2		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Modernidad versus Posmodernidad 2. El Art Deco 3. La Bauhaus 4. De Stijl 5. El Funcionalismo 6. Últimas tendencias en Diseño Gráfico 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A01 - Conocer y comprender la importancia de la comunicación para la consecución de los diferentes objetivos marcados dentro de una organización.		
A06 - Conocer y comprender la evolución de los aspectos industriales, sociales, políticos, estéticos y económicos que inciden en una comunicación visual en el contexto de la Sociedad de la Información.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
No existen datos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	14	70
Exposición pública de trabajos y proyectos	1	5

Seminario (online)	5	0
Lecturas y elaboración de trabajos escritos o catálogos de imágenes	30	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	60.0
Realización de un trabajo teórico-práctico que aborde aspectos tratados en los contenidos de la materia y que suponga la búsqueda activa de información por parte del estudiante. Podrá tomar la forma de pre-proyecto, memoria, o catalogación de imágenes o casos	0.0	30.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	30.0
5.5 NIVEL 1: Instrumentos para la Comunicación Visual en soportes digitales		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Pensamiento Creativo		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	2	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
2		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
1. Principales técnicas de creatividad individual y en equipo (brainstorming, uso de analogías, técnica de los seis sombreros, relaciones forzadas y matrices combinatorias).		

2. El Design Thinking como metodología creativa.		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B02 - Aplicar el pensamiento creativo y su importancia como elemento diferenciador y competitivo.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Seminarios y talleres (presencial)	14	70
Exposición pública de trabajos y proyectos	1	5
Seminario (online)	5	0
Lecturas y elaboración de trabajos escritos o catálogos de imágenes	30	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	40.0
Realización de un trabajo teórico-práctico que aborde aspectos tratados en los contenidos de la materia y que suponga la búsqueda activa de información por parte del estudiante. Podrá tomar la forma de pre-proyecto, memoria, o catalogación de imágenes o casos	0.0	30.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	30.0
NIVEL 2: Dibujo e ilustración		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	2	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
2		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS

No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Principios básicos de la perspectiva. 2. Visual story-telling 3. Técnicas básicas de dibujo 4. Tratamiento digital del dibujo 5. Tendencias en la ilustración actual 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B03 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje visual (imagen estática) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase práctica en laboratorio o aula informática (presencial)	14	70
Exposición pública de trabajos y proyectos	1	5
Tutorial de manejo de software (online)	4	0
Tutorización de trabajos (online)	1	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Resolución de ejercicios y problemas		
Autoaprendizaje a partir de tutoriales y videotutoriales online		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	40.0
Realización de un trabajo teórico-práctico que aborde aspectos tratados en los contenidos de la materia y que suponga la búsqueda activa de información por parte del estudiante. Podrá tomar la forma de pre-proyecto, memoria, o catalogación de imágenes o casos	0.0	50.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	10.0
NIVEL 2: Visualización de información		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		

CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	2	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
2		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la Visualización de Información. 2. Diseño de Sistemas de Visualización 3. Taxonomía de tareas y tipos de datos. Abstracción de datos 4. Catálogo de técnicas y métodos fundamentales 5. Principios de Codificación Visual 6. Factores humanos. Canales visuales: Expresividad, Eficacia y características 7. Catálogo de técnicas de representación 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B03 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje visual (imagen estática) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	7	35
Seminarios y talleres (presencial)	7	35
Exposición pública de trabajos y proyectos	1	5
Tutorial de manejo de software (online)	2	0
Tutorización de trabajos (online)	3	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		

Resolución de ejercicios y problemas		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	40.0
Realización de un trabajo teórico-práctico que aborde aspectos tratados en los contenidos de la materia y que suponga la búsqueda activa de información por parte del estudiante. Podrá tomar la forma de pre-proyecto, memoria, o catalogación de imágenes o casos	0.0	50.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	10.0
NIVEL 2: Composición, Layout y Tipografía		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
4		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Principios de composición. 2. Modelos de publicaciones y catálogos. 3. Sistemas modulares de diseño de publicaciones. 4. Navegación y estructura de la publicación. 5. El manual de estilo. 6. Microtipografía y macrotipografía. 7. Taxonomías de tipos de letra. 8. Metodologías para el diseño de tipos de letra. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B03 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje visual (imagen estática) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	4	10
Clase práctica en laboratorio o aula informática (presencial)	20	50
Seminarios y talleres (presencial)	4	10
Exposición pública de trabajos y proyectos	2	5
Tutorial de manejo de software (online)	8	0
Tutorización de trabajos (online)	2	0
Elaboración de ejercicios y prácticas	60	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
Autoaprendizaje a partir de tutoriales y videotutoriales online		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	40.0
Realización de un trabajo teórico-práctico que aborde aspectos tratados en los contenidos de la materia y que suponga la búsqueda activa de información por parte del estudiante. Podrá tomar la forma de pre-proyecto, memoria, o catalogación de imágenes o casos	0.0	40.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	20.0
NIVEL 2: Fotografía, iluminación y retoque digital		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
4		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No

GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Perspectiva histórica 2. Análisis técnico y conceptual de los nuevos paradigmas tecnológicos 3. Fotografías móviles y nacimiento de nuevos híbridos fotográficos 4. Iluminación frente a retoque digital 5. Repercusiones del retoque digital en la iluminación en estudio 6. Evolución e impacto en la estética fotográfica producido por fuentes de referencia como la moda, cine, televisión o arte plástico 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B03 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje visual (imagen estática) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	4	10
Clase práctica en laboratorio o aula informática (presencial)	20	50
Seminarios y talleres (presencial)	4	10
Exposición pública de trabajos y proyectos	2	5
Tutorial de manejo de software (online)	8	0
Tutorización de trabajos (online)	2	0
Elaboración de ejercicios y prácticas	60	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
Autoaprendizaje a partir de tutoriales y videotutoriales online		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
No existen datos		
NIVEL 2: Montaje y edición de vídeo		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	2	

DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
2		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Funcionamiento de los sistemas de edición no lineal de vídeo y las principales técnicas de montaje audiovisual. 2. Interface de un sistema de edición no lineal: Bin, Time Line, Preview y Canvas 3. Técnicas de montaje: Corte, 3 puntos, Drag&drop, Transiciones. 4. Edición básica de audio: Volumen y panoramización. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B04 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje audiovisual (imagen animada más audio) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo animado.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	2	10
Clase práctica en laboratorio o aula informática (presencial)	12	60
Exposición pública de trabajos y proyectos	1	5
Tutorial de manejo de software (online)	4	0
Tutorización de trabajos (online)	1	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Resolución de ejercicios y problemas		
Autoaprendizaje a partir de tutoriales y videotutoriales online		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA

Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	40.0
Realización de un trabajo teórico-práctico que aborde aspectos tratados en los contenidos de la materia y que suponga la búsqueda activa de información por parte del estudiante. Podrá tomar la forma de pre-proyecto, memoria, o catalogación de imágenes o casos	0.0	50.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	10.0
NIVEL 2: Animación y postproducción digital		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
5		
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocimiento de las principales técnicas de animación y postproducción digital. 2. Conocimiento de la secuenciación de la postproducción digital en la producción audiovisual. 3. Introducción al grafismo. Inserción de imágenes fijas y layouts. Creación de rótulos. Generación de fondos y sólidos. 4. Correcciones básicas de la imagen: Crominancia, Luminancia y Filtros. 5. Técnicas básicas de animación: Animación por keyframes (interpolación). 6. Técnicas básicas de incrustación: Chroma Key y Máscaras. 7. Conocimiento de la secuenciación del proceso de animación digital. 8. Aplicación práctica con el paquete de software de postproducción digital Final Cut Studio 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		

B04 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje audiovisual (imagen animada más audio) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo animado.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	6	10
Clase práctica en laboratorio o aula informática (presencial)	30	50
Seminarios y talleres (presencial)	6	10
Exposición pública de trabajos y proyectos	3	5
Tutorial de manejo de software (online)	5	0
Tutorización de trabajos (online)	10	0
Elaboración de ejercicios y prácticas	90	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
Autoaprendizaje a partir de tutoriales y videotutoriales online		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
No existen datos		
5.5 NIVEL 1: Comunicación Visual y Diseño de Interface en nuevos dispositivos		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Contexto, características y futuras posibilidades de los nuevos medios		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	4	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		

<ol style="list-style-type: none"> Integración del paradigma tecnológico en el paradigma social. Transformaciones del paradigma mediático debido a la aparición de los social media y la irrupción de la tecnología móvil. Transmedia y televisión social. Realidad aumentada. Análisis de las capacidades tecnológicas que incorporan los nuevos dispositivos como receptores de una cantidad diferente y mayor de información: geoposicionamiento y orientación espacial. Gestión de la información recibida por los sensores de un dispositivo móvil o fijo para generar nuevas y complejas formas de comunicación (Sensorconomy). 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A04 - Conocer el contexto y la estructura del mercado de los nuevos medios y soportes de la comunicación y los nuevos perfiles profesionales derivados.		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
A07 - Conocer e identificar las necesidades de comunicación frente a desafíos y necesidades concretos.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B01 - Elegir correctamente los medios y dispositivos adecuados en función del cumplimiento de los objetivos de comunicación.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	13,5	45
Seminarios y talleres (presencial)	6	20
Exposición pública de trabajos y proyectos	3	10
Seminario (online)	7,5	0
Elaboración de ejercicios y prácticas	45	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	40.0
Realización de un trabajo teórico-práctico que aborde aspectos tratados en los contenidos de la materia y que suponga la búsqueda activa de información por parte del estudiante. Podrá tomar la forma de pre-proyecto, memoria, o catalogación de imágenes o casos	0.0	30.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	30.0
NIVEL 2: Interface y experiencia de usuario		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	3	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	3	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6

ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> Principios de Interacción. Factores relacionados con el uso que las personas hacen de un producto interactivo (software o hardware). Interacción del usuario con entornos y dispositivos Comprensión del funcionamiento del producto. Adecuación a contextos de uso para satisfacer las necesidades de usuarios. Análisis de los aspectos sensitivos, perceptivos, cognitivos o emocionales que facilitan y promueven el placer de uso de los productos diseñados. Catálogo de técnicas de interacción. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B06 - Concebir, definir y elaborar la estructura y funcionalidades de un sitio web, una aplicación para dispositivo móvil (teléfono o tablet) o un canal de digital signage.		
B08 - Generar una experiencia de usuario satisfactoria en los sistemas de interface.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	13,5	45
Seminarios y talleres (presencial)	6	20
Exposición pública de trabajos y proyectos	3	10
Seminario (online)	7,5	0
Elaboración de ejercicios y prácticas	45	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	40.0
Realización de un trabajo teórico-práctico que aborde aspectos tratados en los	0.0	30.0

contenidos de la materia y que suponga la búsqueda activa de información por parte del estudiante. Podrá tomar la forma de pre-proyecto, memoria, o catalogación de imágenes o casos		
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	30.0
NIVEL 2: Fundamentos de la programación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	4	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tecnologías de programación. 2. Herramientas y técnicas de desarrollo y programación. 3. Conceptos y usos de los lenguajes de programación web. 4. Criterios para la selección de tecnologías de desarrollo y diseño. 5. Usabilidad, accesibilidad, internacionalización y otros criterios de conformidad en la creación de contenido interactivo. 6. Contenido estático, contenido dinámico. 7. Lenguaje. Estructura. Funciones. Sentencias. 8. Descripción de estilos y formatos de documentos. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B07 - Generar o modificar secuencias y estructuras básicas de programación.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	4	10

Clase práctica en laboratorio o aula informática (presencial)	20	50
Seminarios y talleres (presencial)	4	10
Exposición pública de trabajos y proyectos	2	5
Seminario (online)	5	0
Tutorización de trabajos (online)	5	0
Elaboración de ejercicios y prácticas	60	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	40.0
Realización de un trabajo teórico-práctico que aborde aspectos tratados en los contenidos de la materia y que suponga la búsqueda activa de información por parte del estudiante. Podrá tomar la forma de pre-proyecto, memoria, o catalogación de imágenes o casos	0.0	40.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	20.0
NIVEL 2: Diseño para web		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	4	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Fases de desarrollo de un proyecto para web. 2. Peculiaridades de usabilidad en web 'no-táctil' 3. Sistemas de alojamiento y gestión de una web dinámica. 4. Integración de formatos multimedia. 5. La web como formato universal multiplataforma. 6. Diseños modulares vs. Diseños líquidos. 7. Capacidad de adaptación de la web a diferentes dispositivos ('Responsive design') 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A02 - Capacidad para asumir diferentes roles dentro de grupos de trabajo en proyectos de comunicación multidisciplinares.		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
A07 - Conocer e identificar las necesidades de comunicación frente a desafíos y necesidades concretos.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B03 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje visual (imagen estática) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo.		
B04 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje audiovisual (imagen animada más audio) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo animado.		
B05 - Aprovechar y adaptarse a los sistemas de interacción, mecanismos y sensores propios de cada dispositivo.		
B06 - Concebir, definir y elaborar la estructura y funcionalidades de un sitio web, una aplicación para dispositivo móvil (teléfono o tablet) o un canal de digital signage.		
B07 - Generar o modificar secuencias y estructuras básicas de programación.		
B08 - Generar una experiencia de usuario satisfactoria en los sistemas de interface.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	8	20
Clase práctica en laboratorio o aula informática (presencial)	12	30
Seminarios y talleres (presencial)	4	10
Tutoría en grupo o individuales (presencial)	2	5
Exposición pública de trabajos y proyectos	4	10
Seminario (online)	5	0
Tutorización de trabajos (online)	5	0
Elaboración de ejercicios y prácticas	10	0
Elaboración de proyectos (trabajo autónomo del alumno)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
Aprendizaje mediante proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA

Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	30.0
Elaboración de un proyecto, que deberá ir acompañado de una memoria detallada que explique el caso.	0.0	40.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	30.0
NIVEL 2: Diseño para SmartPhones		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	4	
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Fases de desarrollo de un proyecto para smartphone. 2. Peculiaridades de usabilidad en dispositivos móviles y táctiles. 3. Principales estándares y peculiaridades de cara a general un interface. 4. Integración de formatos multimedia. 5. Aplicaciones web y aplicaciones nativas para smartphones. 6. La gestión del espacio sobre la pantalla: temporalidad y espacialidad en la navegación. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A02 - Capacidad para asumir diferentes roles dentro de grupos de trabajo en proyectos de comunicación multidisciplinares.		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
A07 - Conocer e identificar las necesidades de comunicación frente a desafíos y necesidades concretos.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B03 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje visual (imagen estática) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo.		
B04 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje audiovisual (imagen animada más audio) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo animado.		
B05 - Aprovechar y adaptarse a los sistemas de interacción, mecanismos y sensores propios de cada dispositivo.		
B06 - Concebir, definir y elaborar la estructura y funcionalidades de un sitio web, una aplicación para dispositivo móvil (teléfono o tablet) o un canal de digital signage.		
B07 - Generar o modificar secuencias y estructuras básicas de programación.		
B08 - Generar una experiencia de usuario satisfactoria en los sistemas de interface.		

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	8	20
Clase práctica en laboratorio o aula informática (presencial)	12	30
Seminarios y talleres (presencial)	4	10
Tutoría en grupo o individuales (presencial)	2	5
Exposición pública de trabajos y proyectos	4	10
Seminario (online)	5	0
Tutorización de trabajos (online)	5	0
Elaboración de ejercicios y prácticas	10	0
Elaboración de proyectos (trabajo autónomo del alumno)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
Aprendizaje mediante proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	30.0
Elaboración de un proyecto, que deberá ir acompañado de una memoria detallada que explique el caso.	0.0	40.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	30.0
NIVEL 2: Diseño para Tablets		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	4	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No

ITALIANO		OTRAS
No		No
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Fases de desarrollo de un proyecto para tablet. 2. Peculiaridades de usabilidad en dispositivos móviles y táctiles de formato medio (tablets). 3. Principales estándares y peculiaridades de cara a general un interface. 4. Integración de formatos multimedia. 5. Aplicaciones web y aplicaciones nativas para tablets. 6. Principales estándares de edición de publicaciones para tablet. 7. La gestión del espacio sobre la pantalla: temporalidad y espacialidad en la navegación. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A02 - Capacidad para asumir diferentes roles dentro de grupos de trabajo en proyectos de comunicación multidisciplinares.		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
A07 - Conocer e identificar las necesidades de comunicación frente a desafíos y necesidades concretos.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B03 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje visual (imagen estática) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo.		
B04 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje audiovisual (imagen animada más audio) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo animado.		
B05 - Aprovechar y adaptarse a los sistemas de interacción, mecanismos y sensores propios de cada dispositivo.		
B06 - Concebir, definir y elaborar la estructura y funcionalidades de un sitio web, una aplicación para dispositivo móvil (teléfono o tablet) o un canal de digital signage.		
B07 - Generar o modificar secuencias y estructuras básicas de programación.		
B08 - Generar una experiencia de usuario satisfactoria en los sistemas de interface.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	8	20
Clase práctica en laboratorio o aula informática (presencial)	12	30
Seminarios y talleres (presencial)	4	10
Tutoría en grupo o individuales (presencial)	2	5
Exposición pública de trabajos y proyectos	4	10
Seminario (online)	5	0
Tutorización de trabajos (online)	5	0
Elaboración de ejercicios y prácticas	10	0
Elaboración de proyectos (trabajo autónomo del alumno)	50	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		

Aprendizaje mediante proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	30.0
Elaboración de un proyecto, que deberá ir acompañado de una memoria detallada que explique el caso.	0.0	40.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	30.0
NIVEL 2: Diseño para Digital Signage		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	4	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Cuatrimestral		
ECTS Cuatrimestral 1	ECTS Cuatrimestral 2	ECTS Cuatrimestral 3
	4	
ECTS Cuatrimestral 4	ECTS Cuatrimestral 5	ECTS Cuatrimestral 6
ECTS Cuatrimestral 7	ECTS Cuatrimestral 8	ECTS Cuatrimestral 9
ECTS Cuatrimestral 10	ECTS Cuatrimestral 11	ECTS Cuatrimestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Fases de desarrollo de un proyecto para digital signage. 2. Creación de espacios físicos de interacción. 3. Principales estándares de gestión de sistemas de digital signage. 4. Integración de formatos multimedia. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A02 - Capacidad para asumir diferentes roles dentro de grupos de trabajo en proyectos de comunicación multidisciplinares.		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
A07 - Conocer e identificar las necesidades de comunicación frente a desafíos y necesidades concretos.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B03 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje visual (imagen estática) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo.		
B04 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje audiovisual (imagen animada más audio) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo animado.		
B05 - Aprovechar y adaptarse a los sistemas de interacción, mecanismos y sensores propios de cada dispositivo.		
B06 - Concebir, definir y elaborar la estructura y funcionalidades de un sitio web, una aplicación para dispositivo móvil (teléfono o tablet) o un canal de digital signage.		
B07 - Generar o modificar secuencias y estructuras básicas de programación.		
B08 - Generar una experiencia de usuario satisfactoria en los sistemas de interface.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase magistral (presencial)	8	20
Clase práctica en laboratorio o aula informática (presencial)	12	30
Seminarios y talleres (presencial)	4	10
Tutoría en grupo o individuales (presencial)	2	5
Exposición pública de trabajos y proyectos	4	10
Seminario (online)	5	0
Tutorización de trabajos (online)	5	0
Elaboración de ejercicios y prácticas	20	0
Elaboración de proyectos (trabajo autónomo del alumno)	40	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral		
Estudio de casos		
Resolución de ejercicios y problemas		
Aprendizaje mediante proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación continuada a través del seguimiento en el aula y las intervenciones en la plataforma de aprendizaje online.	0.0	30.0
Elaboración de un proyecto, que deberá ir acompañado de una memoria detallada que explique el caso.	0.0	40.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	30.0
5.5 NIVEL 1: Trabajo Fin de Master		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Trabajo Fin de Master		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	TRABAJO FIN DE M ^á STER	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual		
ECTS Anual 1	ECTS Anual 2	ECTS Anual 3

6		
ECTS Anual 4	ECTS Anual 5	ECTS Anual 6
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<ol style="list-style-type: none"> Definición de un proyecto que se adapte a las necesidades de un caso real o a un briefing definido por el estudiante (por ejemplo una nueva iniciativa empresarial). El Trabajo de Fin de Master debe abarcar al menos tres de estas plataformas: web, smartphone, tablets y digital signage. El Trabajo de Fin de Master debe ir acompañado de una memoria detallada que lo explique. 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
A01 - Conocer y comprender la importancia de la comunicación para la consecución de los diferentes objetivos marcados dentro de una organización.		
A03 - Habilidad para presentar un proyecto empleando como apoyo recursos gráficos, visuales o audiovisuales.		
A04 - Conocer el contexto y la estructura del mercado de los nuevos medios y soportes de la comunicación y los nuevos perfiles profesionales derivados.		
A05 - Capacidad para integrar el uso de diferentes tecnologías.		
A07 - Conocer e identificar las necesidades de comunicación frente a desafíos y necesidades concretos.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
B01 - Elegir correctamente los medios y dispositivos adecuados en función del cumplimiento de los objetivos de comunicación.		
B02 - Aplicar el pensamiento creativo y su importancia como elemento diferenciador y competitivo.		
B03 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje visual (imagen estática) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo.		
B04 - Aprovechar las cualidades, formatos y pautas distintivas del lenguaje audiovisual (imagen animada más audio) en cualquiera de sus manifestaciones, incluyendo el grafismo animado.		
B05 - Aprovechar y adaptarse a los sistemas de interacción, mecanismos y sensores propios de cada dispositivo.		
B06 - Concebir, definir y elaborar la estructura y funcionalidades de un sitio web, una aplicación para dispositivo móvil (teléfono o tablet) o un canal de digital signage.		
B07 - Generar o modificar secuencias y estructuras básicas de programación.		
B08 - Generar una experiencia de usuario satisfactoria en los sistemas de interface.		
B09 - Evaluar los costes, esfuerzos y tiempos de un proyecto.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD

Dirección de proyecto (presencial)	36	60
Tutoría en grupo o individuales (presencial)	6	10
Exposición pública de trabajos y proyectos	3	5
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Aprendizaje mediante proyectos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Elaboración de un proyecto, que deberá ir acompañado de una memoria detallada que explique el caso.	0.0	70.0
Exposición en público de un trabajo o un proyecto	0.0	30.0

6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad Pontificia de Salamanca	Catedrático de Universidad	3.85	100.0	1.33
Universidad Pontificia de Salamanca	Profesor Adjunto	11.54	100.0	26.0
Universidad Pontificia de Salamanca	Profesor colaborador Licenciado	5.7	0.0	7.33
Universidad Pontificia de Salamanca	Profesor Visitante	78.91	19.51	65.34
PERSONAL ACADÉMICO				
Ver Apartado 6: Anexo 1.				
6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS				
Ver Apartado 6: Anexo 2.				

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

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

8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS		
TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
90	10	100
CODIGO	TASA	VALOR %
1	RENDIMIENTO	98
Justificación de los Indicadores Propuestos:		
Ver Apartado 8: Anexo 1.		
8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS		
Progreso y resultados de aprendizaje		
<p>El progreso y la mejora en los resultados de aprendizaje para el título de Máster Universitario Oficial en <i>Diseño en Pantallas</i> se entiende como un proceso evolutivo en el que el egresado va consiguiendo los objetivos y alcanzando las competencias definidas con:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una metodología docente más participativa, y que potencia el aprendizaje mediante trabajos tutelados por los profesores en unos casos, y el aprendizaje autónomo del alumno en otros. Un sistema de evaluación evolutivo, que no se centra solo en resultados finales, sino que tiene en cuenta el resto de las actividades formativas (exposiciones públicas, seguimiento de las fases de los proyectos, trabajos escritos, participación en seminarios online, trabajos guiados por el profesor y tutorías). <p>Un trabajo de Fin de Máster. Consideramos que la experiencia que tienen las Facultades en el trabajo equivalente al de Fin de Master (Tesina, asignatura obligatoria en el Plan de estudios de 2000) enriquecerá la planificación, seguimiento y dirección del citado trabajo. Aportará un valor añadido el hecho de la exigencia de la exposición y defensa pública.</p>		

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	http://www.upsa.es/bolonia/garantiaCalidad.php
--------	---

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	2013
Ver Apartado 10: Anexo 1.	
10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	
<p>10.2. Procedimiento de adaptación de estudiantes a los nuevos planes de estudios</p> <p>La implantación del Título por la Universidad Pontificia de Salamanca no comporta la extinción de ningún título de los que actualmente son impartidos en la citada universidad y por lo tanto no es necesario definir un procedimiento de adaptación a los nuevos planes de estudios.</p>	
10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN	
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

