



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA



UNIVERSIDAD DE SEVILLA

**MEMORIA DE VERIFICACIÓN/MODIFICACIÓN DE  
TÍTULO UNIVERSITARIO OFICIAL  
MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:  
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (MUDANT)**

**Universidad solicitante: UNIVERSIDAD DE MÁLAGA**

**Centro responsable: FACULTAD DE BELLAS ARTES DE MÁLAGA**



## Contenido

Contenido	2
1. Descripción, objetivos formativos y justificación del título	3
1.1.-1.9. Descripción general	3
Normativas de Universidad de aplicación al Título	4
1.10. Justificación del interés del título y contextualización	5
Inserción Laboral y Demanda de Titulados	5
Justificación Socioeconómica del Título	5
Justificación sobre la viabilidad de nuevas titulaciones	5
Equilibrio territorial en la oferta de enseñanzas	6
1.11.-1.13. Objetivos formativos, estructuras curriculares específicas y de innovación docente	7
1.14. Perfiles fundamentales de egreso a los que se orientan las enseñanzas y profesiones reguladas	9
2. Resultados del proceso de formación y de aprendizaje	10
3. Admisión, reconocimiento y movilidad	20
3.1. Requisitos de acceso y procedimientos de admisión	20
3.2. Criterios para el reconocimiento y transferencia de créditos	23
3.3. Procedimiento para la organización de la movilidad de estudiantes propios y de acogida	24
4. Planificación de las Enseñanzas	24
4.1. Estructura del plan de estudios	24
4.2. Actividades y metodologías docentes	62
4.3. Sistemas de evaluación	63
4.4. Estructuras curriculares específicas	64
5. Personal académico y de apoyo a la docencia	64
5.1. Descripción de los perfiles de profesorado y otros recursos humanos	64
5.2. Perfil básico de otros recursos humanos de apoyo a la docencia necesarios	94
6. Recursos para el aprendizaje: materiales e infraestructuras, prácticas y servicios	95
6.1. Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles	95
6.2. Gestión de las Prácticas Académicas Externas	96
6.3. Previsión de dotación de recursos materiales y servicios	99
7. Calendario de implantación	99
7.1. Cronograma de implantación	99
7.2. Procedimiento de adaptación	99
7.3. Enseñanzas que se extinguen	99
8. Sistema Interno de Garantía de la Calidad	99
8.1. Sistema interno de garantía de calidad	99
8.2. Medios para la información pública	101
8.2. Medios para la Información Pública	103
8.3. Anexos	107

## 1. Descripción, objetivos formativos y justificación del título

La presente memoria corresponde al título universitario oficial de Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales por la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla, que cuenta con dos especialidades: “Diseño” y “Arte y Nuevas Tecnologías”.

Se trata de un título que completa la oferta formativa, por un lado, de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, que cuenta ya con un Máster Universitario en Arte: Idea y Producción para el alumnado egresado de Bellas Artes, y un Programa de Doctorado en Arte y Patrimonio; por otro, de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga que cuenta, entre otros, con un Máster en Producción Artística Interdisciplinar y con un programa de Doctorado en Bellas Artes y Diseño.

El nuevo título de Máster en **Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales** completa el ciclo de acceso al Programa de Doctorado para los egresados del Grado en Bellas Artes de ambas facultades, en especial el alumnado con Mención en Nuevas Tecnologías de la Universidad de Sevilla, que desde hace años vienen demandando su creación, así como del alumnado interesado en cursar el Doctorado en Patrimonio de la Universidad de Sevilla. Así mismo, los titulados en el Máster de Producción Artística por la Universidad de Málaga encontrarán en este nuevo título y, más específicamente, en su especialidad de Diseño, una vía de complementariedad de su formación artística. Del mismo modo, los egresados en Bellas Artes por la Universidad de Málaga podrán elegir ampliar su formación mediante este nuevo título gracias a su especialidad en Diseño.

De cara a la justificación y pertinencia de este nuevo título, en los apartados siguientes se trata el mapa de titulaciones españolas relacionadas y el interés de la oferta no solo desde la necesidad de nuestros alumnados, sino ante todo como respuesta formativa a un amplio sector de estudiantes que demandan una cualificación específica en la línea del Diseño, Arte y las nuevas tecnologías, incorporando materias y asignaturas que responden de forma directa a la demanda de nuestra sociedad del siglo XXI, y abriendo a títulos afines la posibilidad de matricularse en las dos especialidades ofertadas.

### 1.1.-1.9. Descripción general

1.1.-1.3. Denominación, ámbito, menciones/especialidades y otros datos	
Denominación del título	<b>MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES POR LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA Y LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA</b>
Ámbito de conocimiento:	Historia del arte y de la expresión artística, y bellas artes
Rama de conocimiento:	Artes y Humanidades
Nivel MECES:	3
Código RUCT del título:	
Especialidades ( <i>denominación y ECTS</i> ):	<b>DISEÑO, 24 CRÉDITOS ECTS</b> <b>ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS, 24 CRÉDITOS ECTS</b>
Mención dual:	NO
Convenio mención dual:	(url)
1.4.-1.9. Universidades y centros de impartición	
Universidad responsable:	Universidad de Málaga
Código RUCT y denominación del centro de impartición responsable:	29015582. Facultad de Bellas Artes (Málaga)
Centro acreditado institucionalmente	NO
Título conjunto:	SI, NACIONAL
Convenio ( <i>TC nacional</i> ):	<a href="#">Enlace Convenio</a> ( <i>actualmente en proceso de firma</i> ). ( <i>Pendiente de las firmas de los rectores</i> )
Universidades participantes:	Universidad de Málaga Universidad de Sevilla



<b>Código RUCT y denominación de los centros de impartición</b>	29015582. Facultad de Bellas Artes (Málaga) 41008386. Facultad de Bellas Artes (Sevilla)		
<b>Número total de créditos:</b>	60		
<b>Información Referente al centro en el que se imparte el Título:</b>			
<b>Modalidad de enseñanza</b> <i>(marcar lo que proceda)</i>	<b>X</b>	<b>Presencial</b>	Núm. Plazas: 30
		<b>Híbrida (semipresencial)</b>	Núm. Plazas:
		<b>Virtual (No presencial)</b>	Núm. Plazas:
<b>Número total de plazas:</b>	30 (15 plazas Univ. Málaga y 15 plazas Univ. Sevilla)		
<b>Número de plazas de nuevo ingreso para primer curso:</b>	30 (15 plazas Univ. Málaga y 15 plazas Univ. Sevilla)		
<b>Idiomas de impartición:</b>	Español		

La titulación se ofertará en la Universidad de Sevilla y en la Universidad de Málaga. El Centro responsable que asumirá la coordinación será la Universidad de Málaga. Se impartirá en las Facultades de Bellas Artes de la Universidad de Málaga y de Sevilla.

Con un total de 30 plazas ofertadas anualmente, el Máster Oficial en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales está conformado por dos especialidades cada una con su respectivo cupo de acceso diferenciado:

- Especialidad "Diseño": 15 plazas
- Especialidad "Arte y Nuevas Tecnologías": 15 plazas

#### Normativas de Universidad de aplicación al Título

Según lo previsto en el [Convenio de Colaboración Específico suscrito entre las Universidades de Málaga y Sevilla para la impartición del Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales](#), con carácter general, las normas de permanencia de aplicación serán las propias de cada universidad. No obstante, la Comisión Mixta de Seguimiento y Control del convenio analizará aquellos casos de estudiantes que soliciten un tratamiento más favorable en base a lo aplicado a los estudiantes de la otra universidad participante en el título.

Las normativas en vigor pueden ser consultadas en los siguientes enlaces:

- [Normas reguladoras del progreso y la permanencia de los estudiantes en estudios de Grado y Máster de la Universidad de Málaga.](#)
- Normativa de Permanencia para la Universidad de Sevilla: [Acuerdo del Consejo Social de fecha 17 de diciembre de 2008.](#)

Los alumnos cursarán sus estudios, con carácter general, en régimen de dedicación a tiempo completo, pudiendo hacerlo a tiempo parcial si justifican las causas que lo motivan.

En el caso de la Universidad de Sevilla, este reconocimiento se hace acorde al artículo 45 del [Reglamento General de Actividades Docentes de la Universidad de Sevilla](#), para estudiantes con necesidades académicas especiales.

En el ámbito de la Universidad de Málaga, los estudiantes podrán obtener el reconocimiento del tiempo parcial según lo que se establece en [Reglamento 9/2024 de 27 de junio, que regula la condición de estudiante a tiempo parcial.](#)

El número de créditos mínimos y máximos de matrícula para cada régimen de dedicación en los títulos de Máster serán los previstos con carácter general en la Universidad de Sevilla:

	Tiempo Completo		Tiempo Parcial	
	ECTS Matrícula mínima	ECTS Matrícula máxima	ECTS Matrícula mínima	ECTS Matrícula máxima
Primer curso	30	60	12	30
Resto de cursos	30	60	12	30

El número de créditos mínimos y máximos de matrícula para cada régimen de dedicación en los títulos de Máster serán los previstos con carácter general en la Universidad de Málaga:

	ESTUDIANTE A TIEMPO COMPLETO		ESTUDIANTE A TIEMPO PARCIAL	
	ECTS matrícula mínima	ECTS matrícula máxima	ECTS matrícula mínima	ECTS matrícula máxima
PRIMER CURSO	60	60	24	60
SUCESIVOS CURSOS	24	60	24	60

Las dos universidades que imparten este título conjunto disponen de las siguientes regulaciones internas, ambas plenamente ajustadas al RD 822/2021:

- Universidad de Málaga (UMA): De acuerdo con su Plan de Ordenación Docente (POD), para los estudios de máster, 1 crédito ECTS equivale a 7,5 horas de docencia presencial y 17,5 horas de trabajo autónomo del estudiante. [https://www.uma.es/media/files/POD\\_CURSOS\\_2025\\_2026\\_2027.pdf](https://www.uma.es/media/files/POD_CURSOS_2025_2026_2027.pdf) (p.11).
- Universidad de Sevilla (US): El Acuerdo 5.1 del Consejo de Gobierno de 30 de abril de 2008 establece que, para los estudios de máster, el número de horas lectivas de docencia presencial por crédito puede oscilar entre un mínimo de 4 y un máximo de 10 horas.

### 1.10. Justificación del interés del título y contextualización

El Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales (MUDANT) responde a la creciente demanda de titulados altamente cualificados en el ámbito del diseño, las artes y las nuevas tecnologías, contribuyendo significativamente al desarrollo del sistema productivo y cultural contemporáneo.

#### Inserción Laboral y Demanda de Titulados

Los informes vinculados a titulaciones de la rama de conocimiento de Arte y Humanidades, tanto a nivel estatal como en las universidades participantes, evidencian niveles notables de inserción laboral.

El Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales (MUDANT) se fundamenta en una sólida justificación socioeconómica, avalada por datos prospectivos y estadísticas oficiales o internas verificables que demuestran altos niveles de inserción laboral en áreas profesionales afines. A continuación, se presentan los datos más relevantes:

Según el Observatorio de Empleo de la Universidad de Málaga (datos de la promoción 2017-2018), los egresados de esta universidad presentan las siguientes tasas de inserción:

- Grados: 77,2%
- Másteres: 82,6%
- Doctores: 90,9%

Específicamente, en la rama de Arte y Humanidades, el 82,6% de los titulados de máster logró empleo en el primer año desde su egreso, con un tiempo medio de búsqueda de nueve meses. Estos datos sitúan al MUDANT en un contexto de alta empleabilidad y demanda sostenida de profesionales en los sectores relacionados con el diseño y la gestión cultural.

Otras instituciones especializadas en el ámbito del diseño y las artes presentan indicadores similares o superiores de empleabilidad:

- EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona: los egresados de 2017 registraron una tasa de inserción laboral del 89,2%, confirmando la relevancia del diseño como ámbito profesional con alta demanda.

- Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid: los másteres afines presentan tasas de éxito académico superiores al 96%, destacando especialmente el máster en el área de diseño con un 99,63%.

Además, en la EINA, las tasas de satisfacción del estudiantado y egresados alcanzaron en el curso 2018/19 puntuaciones destacadas: 4/5 en satisfacción del estudiante y 4,38/5 en satisfacción general del egresado.

#### Casos de éxito profesional de alumni y profesores destacados vinculados a la titulación:

La demanda social y profesional a la que responde el máster se ve reflejada en la trayectoria de éxito de egresados y profesores vinculados a la Universidad de Sevilla, que ejemplifican las salidas profesionales del ámbito:

- Artistas y profesionales en instituciones culturales de alcance nacional e internacional: Cachito Vallés, María Cañas y Dionisio González, cuyas obras forman parte de colecciones y exposiciones en museos y centros de arte de reconocido prestigio a nivel nacional e internacional como el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Centro Nacional de de Arte Reina Sofía, el Centre Pompidou, el Museum of Contemporary Photography de Chicago, el MASP de São Paulo o el Museum of Contemporary Art de Toronto.
- Profesionales del sector de los videojuegos con impacto internacional: Enrique Cabeza, director creativo del aclamado videojuego *Blasphemous*, considerado por Nintendo en el ranking de los indies más vendidos en Switch durante 2019. Y Diego Galindo, centrando su producción principalmente en el mercado estadounidense como dibujante e ilustrador de la serie *Stranger Things* and *Dungeons & Dragons*, editada por Dark Horse Comics y publicada en España por Norma Editorial.

#### Marco estratégico de referencia:

Estos casos constatan la viabilidad profesional de los perfiles formativos que propone el MUDANT y la existencia de un mercado laboral dinámico en los sectores creativos y tecnológicos.

El MUDANT se posiciona como una respuesta innovadora a las necesidades del sistema productivo actual, que exige profesionales capaces de liderar proyectos en diseño, arte y nuevas tecnologías dentro de contextos culturales complejos. Este máster integra formación avanzada en gestión de proyectos y estrategias culturales, alineándose con la creciente importancia de los sectores creativos e industriales.

Su carácter conjunto entre la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla se enmarca en el Campus de Excelencia Internacional Andalucía TECH, que promueve la innovación, la internacionalización, la atracción de talento y la sostenibilidad en colaboración con agentes socioeconómicos del entorno. Este ecosistema favorece una inserción profesional sólida y una transferencia directa de conocimiento al tejido productivo andaluz y nacional.

La información presentada, procedente de observatorios de empleo universitarios, instituciones académicas de referencia y casos de éxito profesional verificables, permite considerar plenamente justificada la oferta de este máster, tanto por su viabilidad académica como por su proyección profesional, avalada por datos cuantitativos, cualitativos y contextos institucionales de excelencia.

#### Referencias citadas:

- Observatorio de Empleo de la Universidad de Málaga (2019). \*Inserción laboral de los egresados de la Universidad de Málaga. Promoción 2017-2018\*.
- EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona (2019). \*Memoria académica y de resultados 2018-2019\*.
- Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid (2020). *Datos estadísticos de másteres oficiales*.

- Campus de Excelencia Internacional Andalucía TECH (2023). *Memoria de actividades y objetivos*.
- Casos de éxito profesional: trayectorias verificables de alumni y profesores vinculados a la Universidad de Sevilla.

INFORMES Y ESTUDIOS SOBRE EL MERCADO DEL TRABAJO EN LOS SECTORES CULTURAL, DEL DISEÑO Y AUDIOVISUAL EN ESPAÑA			
Eje de evaluación	Valor estratégico del Máster	Evidencia de demanda / respaldo externo	Observatorio / entidad (enlace fiable)
<b>Adecuación al mercado laboral</b>	Forma perfiles profesionales reconocidos oficialmente (diseño gráfico, multimedia, audiovisual, digital) con competencias transversales y tecnológicas.	El perfil <i>Diseñadores gráficos y multimedia</i> está identificado como ocupación específica con demanda sostenida en varios sectores económicos.	SEPE – Observatorio de las Ocupaciones: <a href="https://www.sepe.es/HomeSepe/que-es-observatorio.html">https://www.sepe.es/HomeSepe/que-es-observatorio.html</a>
<b>Demanda ocupacional concreta</b>	El Máster responde a perfiles laborales ya definidos, no a salidas genéricas.	Ficha ocupacional oficial que describe funciones, sectores, competencias y requisitos formativos del diseñador gráfico/multimedia.	SEPE – Ficha ocupación: <a href="https://sepe.es/dam/jcr:c603730b-d6e6-4d27-b550-ced2d9284af6/Disenadores_graficos_y_multimedia.pdf">https://sepe.es/dam/jcr:c603730b-d6e6-4d27-b550-ced2d9284af6/Disenadores_graficos_y_multimedia.pdf</a> <a href="https://www.sepe.es/dctm/perfiles:09019af480267c37/REITRVdFQg==/DISE%C3%91ADORES%20GR_FICOS%20Y%20MULTIMEDIA.pdf">https://www.sepe.es/dctm/perfiles:09019af480267c37/REITRVdFQg==/DISE%C3%91ADORES%20GR_FICOS%20Y%20MULTIMEDIA.pdf</a> <a href="https://www.sepe.es/dam/jcr:4123b6d5-db7d-49ed-9b77-4953f42ac009/2484_2019.pdf">https://www.sepe.es/dam/jcr:4123b6d5-db7d-49ed-9b77-4953f42ac009/2484_2019.pdf</a>
<b>Inserción en sectores estratégicos</b>	Conecta diseño y arte con sectores económicos prioritarios (audiovisual, digital, industrias culturales).	El sector audiovisual presenta crecimiento de empleo, afiliación elevada y previsión de nuevos perfiles profesionales.	SEPE – Mercado de trabajo sector audiovisual (2024): <a href="https://www.sepe.es/dam/jcr:7e2cdf7b-94d7-4023-a67f-67cab729f70f/2024_El_mercado_de_trabajo_del_sector_Audiovisual_en_Espana.pdf">https://www.sepe.es/dam/jcr:7e2cdf7b-94d7-4023-a67f-67cab729f70f/2024_El_mercado_de_trabajo_del_sector_Audiovisual_en_Espana.pdf</a> <a href="https://sepe.es/dctm/informes:09019af480261c4d/REITRVdFQg==/4356-2.pdf">https://sepe.es/dctm/informes:09019af480261c4d/REITRVdFQg==/4356-2.pdf</a> <a href="https://www.sepe.es/HomeSepe/es/que-es-el-sepe/comunicacion-institucional/noticias/detalle-noticia?folder=/SEPE/2025/Enero/&amp;detail=crecimiento-del-sector-audiovisual-en-espana">https://www.sepe.es/HomeSepe/es/que-es-el-sepe/comunicacion-institucional/noticias/detalle-noticia?folder=/SEPE/2025/Enero/&amp;detail=crecimiento-del-sector-audiovisual-en-espana</a>
<b>Actualización tecnológica</b>	Integra creación artística con tecnologías digitales emergentes (contenidos interactivos, multimedia, UX, producción digital).	Los informes de tendencias destacan la necesidad de perfiles creativos con competencias tecnológicas avanzadas.	SEPE – Informes de tendencias del mercado de trabajo : <a href="https://www.sepe.es/HomeSepe/que-es-observatorio/tendencias-del-empleo.html">https://www.sepe.es/HomeSepe/que-es-observatorio/tendencias-del-empleo.html</a>

<b>Coherencia con políticas públicas de empleo</b>	Refuerza empleabilidad en sectores apoyados por políticas culturales y digitales.	El empleo cultural crece por encima de la media económica y recupera niveles pre-pandemia, con alto peso de titulados superiores.	INE / análisis de datos oficiales difundidos en prensa económica : <a href="https://www.cultura.gob.es/actualidad/2025/02/250220-empleo-cultural.html">https://www.cultura.gob.es/actualidad/2025/02/250220-empleo-cultural.html</a>
<b>Capacidad de especialización profesional</b>	El nivel de Máster permite adquirir competencias avanzadas no cubiertas en grados generalistas.	Los observatorios subrayan la necesidad de perfiles cualificados y especializados para cubrir nuevas demandas profesionales.	SEPE – Comunicaciones institucionales sobre nuevos perfiles : <a href="https://www.sepe.es/HomeSepe/es/que-es-observatorio/Hipatia/cuadernos-mercado-trabajo/revista-cuadernos-mercado-trabajo/detalle-articulo.html?detail=/revista/Brechas-del-Mercado-de-trabajo/observatoriodelasocupacionesdelserviциopublicodeempleoestatal">https://www.sepe.es/HomeSepe/es/que-es-observatorio/Hipatia/cuadernos-mercado-trabajo/revista-cuadernos-mercado-trabajo/detalle-articulo.html?detail=/revista/Brechas-del-Mercado-de-trabajo/observatoriodelasocupacionesdelserviциopublicodeempleoestatal</a>
<b>Empleabilidad transversal</b>	Permite inserción tanto por cuenta ajena como por cuenta propia (freelance, emprendimiento cultural).	Los sectores creativos presentan una proporción elevada de trabajo autónomo cualificado.	Fundación Cotec – Economía creativa (datos consolidados): <a href="https://cotec.es">https://cotec.es</a>
<b>Adaptabilidad a distintos sectores</b>	Los egresados pueden integrarse en publicidad, TIC, cultura, educación, comunicación y producción digital.	La ocupación aparece vinculada a múltiples CNAE: publicidad, servicios de información, artes gráficas, programación.	SEPE – Clasificación sectorial ocupaciones: <a href="https://www.sepe.es/HomeSepe/que-es-observatorio.html">https://www.sepe.es/HomeSepe/que-es-observatorio.html</a>
<b>Interdisciplinariedad</b>	Combina arte, diseño, tecnología y comunicación, alineado con perfiles híbridos demandados.	Los informes de mercado identifican el valor creciente de perfiles híbridos creativo-tecnológicos.	Observatorio SEPE + informes sectoriales <a href="https://www.sepe.es/HomeSepe/es/que-es-el-sepe/comunicacion-institucional/noticias/detalle-noticia?folder=/SEPE/2025/Mayo/&amp;detalle=perfiles-profesionales-mayor-empleabilidad-profesiones-STEM">https://www.sepe.es/HomeSepe/es/que-es-el-sepe/comunicacion-institucional/noticias/detalle-noticia?folder=/SEPE/2025/Mayo/&amp;detalle=perfiles-profesionales-mayor-empleabilidad-profesiones-STEM</a> <a href="https://www.sepe.es/HomeSepe/es/que-es-observatorio/Hipatia/cuadernos-mercado-trabajo/revista-cuadernos-mercado-trabajo/detalle-articulo.html?detail=/revista/Inteligencia-Artificial/empleotecnologicoenlaeradelainteligenciaartificial">https://www.sepe.es/HomeSepe/es/que-es-observatorio/Hipatia/cuadernos-mercado-trabajo/revista-cuadernos-mercado-trabajo/detalle-articulo.html?detail=/revista/Inteligencia-Artificial/empleotecnologicoenlaeradelainteligenciaartificial</a>
<b>Contribución al tejido productivo</b>	Refuerza sectores intensivos en conocimiento, creatividad e innovación.	Los sectores culturales y creativos generan empleo cualificado y valor añadido.	INE / Cotec / SEPE (fuentes convergentes) <a href="https://cotec.es/wp-content/uploads/2025/05/20250519-Cotec-Los-sectores-culturales-y-creativos-en-Espana-2.pdf">https://cotec.es/wp-content/uploads/2025/05/20250519-Cotec-Los-sectores-culturales-y-creativos-en-Espana-2.pdf</a>

### Justificación Socioeconómica del Título

El MUDANT se posiciona como una respuesta innovadora a las necesidades del sistema productivo actual, que exige profesionales capaces de liderar proyectos en diseño, arte y nuevas tecnologías dentro de contextos culturales complejos. Este máster integra formación avanzada en gestión de proyectos y estrategias culturales, alineándose con la creciente importancia de los sectores creativos e industriales. Además, su carácter compartido entre dos universidades de referencia, Málaga y Sevilla, asegura una formación interdisciplinar y una inserción profesional sólida, bajo el marco de Andalucía TECH.

El Campus de Excelencia Internacional (CEI) Andalucía TECH surgió de la unión de fortalezas de la Universidad de Sevilla (US) y la Universidad de Málaga (UMA) para la Excelencia Docente e Investigadora, en el que promueven la

innovación, la internacionalización, la atracción de talento y la sostenibilidad en colaboración con sus agentes agregados.

En este marco, el MUDANT no solo asegura una alta empleabilidad para sus egresados, sino que también refuerza la capacidad del sistema universitario para generar impacto en el tejido socioeconómico y cultural, consolidándose como un título estratégico para el desarrollo regional y nacional.

### 1. Análisis de Sectores de Mercado y Demanda Profesional

El MUDANT se sitúa en la intersección de las Industrias Culturales y Creativas (ICC) y el sector tecnológico, respondiendo a una carencia de oferta pública especializada en Andalucía.

- Sector de Videojuegos e Ilustración Digital: El máster aborda directamente este mercado a través de asignaturas como "*Ilustración y Videojuegos: del Concept al Splash Art*" y "*Redes Sociales e Ilustración Digital*", donde se capacita al alumno para integrarse en departamentos de arte de estudios de desarrollo.
- Animación y Motion Graphics: La materia "*Animación Gráfica: Computer Graphic Imagery (CGI)*" cubre la demanda de profesionales capaces de generar narrativas visuales para el sector publicitario, cinematográfico y de contenidos digitales.
- Modelado y Fabricación Digital (3D): A través de "*Digitalización, Prototipado y Fabricación*" y "*Escultura interactiva: aplicaciones robóticas y experimentación material*", el título prepara a egresados para sectores como la conservación del patrimonio, el diseño industrial y el modelado de activos para entornos virtuales.
- Industrias Culturales Digitales y Gestión: La especialidad en Diseño se enfoca en el diseño estratégico y la transformación social, preparando líderes para la gestión cultural en museos y centros tecnológicos dentro del marco de Andalucía TECH.

### 2. Perfiles de Egreso Alineados (Nivel MECES 3)

Se propone reformular el perfil de egreso para que no sea solo "profesional", sino una descripción de funciones avanzadas en escenarios reales:

- Perfil de Especialista en Creación Digital (Arte y NNTT): Egresado capaz de liderar proyectos de arte generativo e inteligencia artificial (IA), crear entornos inmersivos y producir prototipos interactivos con electrónica y programación.
- Perfil de Diseñador Estratégico y Gestor Cultural (Diseño): Profesional capacitado para la conceptualización y ejecución de proyectos multidisciplinares que integren diversas tecnologías, con capacidad de adaptación a un entorno tecnológico en constante evolución.
- Escenarios de Desempeño: Los egresados podrán ejercer en estudios de diseño, empresas de desarrollo de software, agencias de comunicación, centros de arte contemporáneo, editoriales y laboratorios de fabricación digital (Fab Labs).

### 3. Justificación del Interés Profesional y Empleabilidad

Para sustentar la alta inserción laboral mencionada en las fuentes, se debe destacar:

- Transformación Digital de las Bellas Artes: La mayoría de las salidas profesionales actuales en artes plásticas requieren el uso de herramientas tecnológicas digitales y nuevos materiales.
- Capacidad de Emprendimiento: El plan de estudios incluye la asignatura "*Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento*", que dota al alumnado de herramientas para el autoempleo en sectores emergentes.
- Vinculación con el Tejido Profesional: El máster ya cuenta con las suficientes plazas de prácticas en Sevilla y Málaga con entidades como Fab Lab Sevilla, Lantia Publishing, El Golpe Creativos y empresas de videojuegos como Under the Bed Games y Algorath Software Lab, lo que demuestra un interés real del sector empresarial por estos perfiles.

### 4. Coherencia con Grupos de Investigación e I+D+i



El Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales (MUDANT) se enmarca dentro del ecosistema de investigación, innovación y transferencia del Campus de Excelencia Internacional Andalucía TECH, promovido por las Universidades de Málaga y Sevilla. Este entorno facilita la conexión con **grupos de investigación** de ambas universidades cuyas líneas de trabajo están directamente alineadas con el título:

- HUM576: CONVIVIO: Diseño, Cultura e Identidad.
- HUM941: Poéticas de la ficción en las artes de la contemporaneidad
- TIC171: DIANA: Diseño de Interfaces avanzados.
- HUM945: Arte, Cultura y Territorio.
- HUM822: "GRÁFICA Y CREACIÓN DIGITAL"
- HUM-1140: "RESEARCH AND INNOVATION IN SCULPTURE, TECHNOLOGY, MATERIALS AND GENDER" (RESIST)
- TIC247: Art Science Technology Engineering Research: Innovation, Synergies and Methodologies
- HUM337: "Arte Plástico, Secuencial, Experimental de Estampación y Nuevas Tecnologías. Teoría y Praxis"
- HUM1025: "Creación, Arte Gráfico, Estético y Género" (CREARESGEN)

El profesorado del máster participa activamente en **proyectos de I+D+i** financiados en convocatorias nacionales y europeas, centrados en la digitalización del patrimonio, la creación interactiva y la innovación en industrias culturales, lo que proporciona casos reales para el aprendizaje y oportunidades de colaboración.

- Aplicaciones artísticas de las tecnologías de corte láser digital a la producción de obra gráfica contemporánea.
- EXPLORACIÓN, ESTUDIO Y DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO DEL DISEÑO. MUSEO DEL DISEÑO DE MÁLAGA-ANDALUCÍA-ESPAÑA-INTERNACIONAL.
- Prototipo SCENUX: Herramientas para el registro mediante gamificación de la experiencia del usuario en la creación y en la recepción de la obra artística escénica.
- Desarrollo de un tesoro terminológico-conceptual de los discursos teórico-artísticos españoles de la Edad Moderna y del corpus textual informatizado ATENEA (2ª fase).
- ASTER+S: Art-Science-Technology-Engineering Research for + with Society: Transdisciplinary Methodologies and Practices to foster cross-pollination and innovation, convocatoria de Ayudas para el Fomento de la Cultura Científica, Tecnológica y de la Innovación 2023 - Categoría D (Proyectos singulares d.2 Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad) – de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT) / Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, Referencia: FCT-23-19716, vigencia: 01/07/2024 - 30/06/2026, dotación: 51.000€.
- Aplicaciones Artísticas de las Tecnologías de Corte Láser Digital a la Producción de Obra Gráfica Contemporánea (AACL), Convocatoria 2023 - «Proyectos de Generación de Conocimiento» y actuaciones para la formación de personal investigador predoctoral asociadas a dichos proyectos, de la Agencia Estatal de Investigación / Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, Referencia: PID2023-148428NB-I00, vigencia: 3 años (2024-2027), dotación: 35.000€.
- Proyecto I+D+i Aster: Promoting Art - Science - Technology - Engineering Research By Using Collaborative Methodologies And Tools, convocatoria FEDER 2020 - Universidad de Sevilla. Referencia: US-1381015. Vigencia: 01/01/2022-31/05/2023, dotación: 55.000€.

Asimismo, el máster mantiene vínculos estables con un amplio tejido profesional del sector cultural, creativo y tecnológico en Andalucía y España. Entre las entidades colaboradoras se encuentran museos, centros de arte contemporáneo, festivales culturales, estudios de videojuegos, empresas de diseño interactivo y asociaciones profesionales. Estas colaboraciones se materializan en la oferta de plazas para prácticas académicas externas, la participación de profesionales en la docencia, el desarrollo de proyectos reales en las asignaturas y el acceso a



redes de empleo especializado. Esta integración con agentes de investigación e industria asegura que el título responda a las demandas reales del sector, proporcione una formación actualizada y facilite la inserción laboral de los egresados, contribuyendo así al desarrollo cultural y económico del entorno.

En resumen: El título deja de ser una formación artística tradicional para convertirse en un motor de innovación profesional que suministra personal altamente cualificado a los sectores de la economía digital que actualmente demandan competencias transversales en arte, diseño y tecnología. El máster actúa como un puente de alta tecnología que conecta el talento creativo de las Bellas Artes con la maquinaria industrial de los videojuegos y la creación digital, asegurando que el artista no solo sea un creador de imágenes, sino un arquitecto de experiencias en el mercado global.

### Justificación sobre la viabilidad de nuevas titulaciones

Las Facultades de Bellas Artes de Málaga y Sevilla se encuentran en un contexto artístico y tecnológico de especial relevancia dentro del marco de Andalucía Tech. Ambas instituciones cuentan con un entorno propicio para el desarrollo formativo, gracias a su proximidad a numerosos equipamientos museísticos y empresas de base tecnológica. En este contexto, esta propuesta se presenta como un medio idóneo para la formación en competencias transversales, tales como metodologías disruptivas, estrategias creativas y procesos experimentales en el ámbito del diseño, orientados a su aplicación en diversos campos disciplinares.

El diseño, como disciplina transversal, ofrece un amplio abanico de posibilidades laborales que abarca desde el diseño de productos, moda, diseño gráfico y web, hasta áreas como el diseño estratégico. Las titulaciones de Grado en Bellas Artes de las Universidades de Málaga y Sevilla ya incluyen asignaturas relacionadas con el diseño, el arte y las nuevas tecnologías, lo que refleja el interés creciente de los estudiantes por estas áreas. Además, ambas facultades cuentan con un cuerpo docente, investigador y profesional especializado que avala esta propuesta formativa.

Desde su creación, las Facultades de Bellas Artes de ambas universidades han respondido a las demandas contemporáneas locales, nacionales e internacionales, integrando aspectos artísticos, sociales y tecnológicos. En este marco, el arte ha adquirido un papel destacado en las últimas décadas como motor de innovación cultural, económica y social. Su capacidad de transformación y transmisión de valores lo posiciona como un agente fundamental de cambio en el contexto actual, trascendiendo su rol como mero reflejo de la sociedad.

El creciente interés social por la formación en diseño y nuevas tecnologías queda reflejado en la creación de nuevos másteres en universidades como Madrid, Barcelona, Bilbao y Valencia, dando respuesta a la alta demanda de estos estudios. En Andalucía, las Facultades de Bellas Artes actúan como centros de enseñanza e investigación artística de primer orden, formando profesionales con espíritu emprendedor que contribuyen a la innovación y afrontan los retos sociales actuales.

La exponencial evolución de la tecnología ha propiciado su implicación en prácticamente todos los ámbitos sociales, culturales y educativos. En este sentido, las disciplinas vinculadas a las Bellas Artes no han sido ajenas a estos cambios y, en la actualidad, la mayoría de las salidas profesionales tienen, de un modo u otro, alguna relación con el conocimiento y uso de nuevos materiales y herramientas tecnológicas afines a los entornos digitales.

La reciente implantación de la Mención en Nuevas Tecnologías del Grado en Bellas Artes de la Universidad de Sevilla, reporta, al arco académico, una consecución lógica para acoger al alumnado que ha recibido dicha formación, capacitándolo para curricular nuevas estrategias de contenido y destrezas inherentes a la producción artística y los procesos intelectuales derivados de la creación.

Por otro lado, el Grado en Bellas Artes por la Universidad de Málaga, con su marcado carácter tecnológico así como de sus numerosas asignaturas relacionadas con los ámbitos profesionales del Diseño, el Arte Contemporáneo, generan una base sólida para esta propuesta de máster, permitiendo al estudiantado continuar su formación y adquirir competencias avanzadas en diseño, arte contemporáneo y nuevas tecnologías. Además, tanto el nuevo Programa de Doctorado en “Bellas Artes y Diseño” de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, como el de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla en “Arte y Patrimonio”, consolidado desde 2011, garantiza la continuación tanto formativa como investigadora de los alumnos ya titulados de esta propuesta de Máster.

En el mundo actual, el emprendimiento y la profesionalización son cada vez más importantes. Es por ello fundamental que los estudiantes de Bellas Artes adquieran una cualificación específica que les permita abordar proyectos de carácter digital y las oportunidades que ofrece el mercado laboral. Las nuevas metodologías pueden



incluir la incorporación de tecnología y de enfoques innovadores en la enseñanza de las artes y el diseño, facilitando a los estudiantes a desarrollar habilidades creativas y técnicas que les cualificarán en su carrera profesional enfocada en un entorno fundamentalmente digital.

El MUDANT no solo busca capacitar a los estudiantes para responder a las demandas del mercado laboral en los ámbitos del diseño y las tecnologías contemporáneas aplicadas a la producción artística, sino también fomentar la transferencia de conocimiento entre la Universidad y la sociedad. Este máster formará profesionales cualificados capaces de integrarse competitivamente en sectores emergentes, ampliando las oportunidades de inserción laboral y fortaleciendo la innovación en la creación artística.

En relación con los recursos materiales y/o de infraestructura, tanto en la Universidad de Málaga como en la Universidad de Sevilla, ambos centros disponen de dotación para responder a las necesidades básicas de las nuevas asignaturas a cursar en el máster, si bien se llevará a cabo una planificación económica especial a lo largo de los próximos cursos para dotarlas específicamente tanto desde el centro como desde los diferentes departamentos. Además, contamos con personal investigador y profesorado con la acreditada capacitación para impartir el máster que se solicita.

La instauración de este nuevo máster responde así a la necesidad de especialización tecnológica y artística en el ámbito educativo, reforzando la formación transversal y preparando a los estudiantes para un futuro profesional en el que el diseño y la tecnología desempeñan roles clave en la creación contemporánea.

#### Equilibrio territorial en la oferta de enseñanzas

A continuación, se enumeran los Másteres orientados a los ámbitos relacionados con esta propuesta y vigentes en el Sistema Universitario Español (SUE):

Máster en Diseño y Producción Multimedia. Universidad Internacional de la Rioja (UNIR). Estudios centrados en la capacitación técnica del estudiante de herramientas digitales para el desarrollo de proyectos creativos.

Máster Universitario en Investigación y Experimentación en Diseño. Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya y Centro Universitario de Diseño de Barcelona (UVIC-BAU).

Máster en Investigación para el Diseño y la Innovación. Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona (ELISAVA).

Máster de Estudios Avanzados en Diseño. Universidad de Barcelona (UBA).

Máster Oficial en Investigación en Arte y Diseño. Centro Universitario de Diseño de Barcelona (BAU).

Máster Universitario de Investigación en Arte y Diseño. Centre Universitario de Diseño y Arte de Barcelona (EINA).

Máster en Diseño. Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid.

Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital (Universidad Europea de Madrid – Privado) Máster en Diseño Gráfico y Máster en Ilustración (UDIT – Madrid – Privado)

Máster Universitario en Design Research (BAU, Centro universitario de artes y diseño de Barcelona – Privado) Máster Universitario en Arte Contemporáneo, Tecnológico y Performativo. (Universidad del País Vasco - Vizcaya - UPV/EHU - público)

Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Interfaz de Usuario Web (UNIR – Rioja – Privado)

Máster Universitario en Comisariado de Arte en Nuevos Medios. (Universitat Ramon Llull - Barcelona - privado)

Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual (Universidad de Vigo – Pontevedra - público)

Máster en Dibujo - Ilustración, cómic y creación audiovisual (Universidad de Granada - público)

#### Conclusiones

La oferta de titulaciones de postgrado vinculadas con el Diseño, el arte y las nuevas tecnologías es muy limitada en el territorio nacional, especialmente en universidades de carácter público, pese a su destacada demanda por estudiantes y empresas del sector. Por otra parte, en Andalucía la oferta de un Máster en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías es totalmente inexistente. Desde esta perspectiva, resulta altamente recomendable y necesaria la implementación del Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías (MUDANT), especialmente al

asociar en su desarrollo a dos de las más destacadas universidades de la región al amparo del marco de Andalucía TECH.

### 1.11.-1.13. Objetivos formativos, estructuras curriculares específicas y de innovación docente

#### Principales objetivos formativos del título

Para realizar el diseño de contenidos del **Máster Oficial en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales**, analizamos la realidad de una sociedad en mutación como la actual, que requiere de nuevos conocimientos científicos, tecnológicos, humanísticos y artísticos que se deben transferir al estudiantado durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo obtener una formación integral que facilite el ingreso con garantías en los mercados laborales y refuerce la capacidad de trabajo autónomo. Los titulados estarán capacitados para promover el avance del conocimiento y para hacer propuestas que redunden en la óptima transmisión de nuestro legado cultural a las próximas generaciones.

Para ello los contenidos de las dos especialidades propuestas se estructuran en 4 módulos:

- Módulo 1. Diseño, Arte y Tecnología. Conceptos y procesos
- Módulo 2. Metodologías, desarrollo profesional y proyectos
- Módulo 3. Trabajo Fin de Máster
- Módulo 4. Prácticas Académicas externas

El Máster acota su contexto y los resultados del proceso de formación y de aprendizaje al ámbito del Diseño, del Arte y de las nuevas tecnologías. Los contenidos desarrollados conducirán a la adquisición, por parte del alumnado, de una formación avanzada, de carácter especializado mediante contenidos impartidos por docentes de diversas áreas de conocimiento y con una perspectiva interdisciplinar.

Se aporta una formación orientada tanto a la especialización profesional como a promover la iniciación en tareas investigadoras que se articula según los nuevos planteamientos de la enseñanza universitaria recogidos en 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*. La enseñanza está así focalizada para la formación en competencias que capacitan al alumno para enfrentarse a las demandas de la sociedad actual y con previsión de futuro, incorporando conocimientos, capacidades y habilidades en entornos del diseño, arte y nuevas tecnologías diversificados, preparando al alumnado para el ejercicio de actividades profesionales que facilitan su empleabilidad, fomentan su capacidad de emprendimiento y mejoran su capacidad investigadora. Cabe reseñar otro principio más que sustenta el gran acuerdo del EEES que se aplica en este máster que no es otro que asumir la necesidad de impulsar una docencia más activa, que refuerza la capacidad de trabajo autónomo del estudiantado y que tiene en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación un apoyo fundamental.

#### 1. Objetivos Formativos Generales

Se definen **9 objetivos generales**, alineados con los módulos y materias que estructuran el plan de estudios y con las 7 asignaturas obligatorias comunes, el Trabajo Fin de Máster y las Prácticas Académicas Externas. Estos se han elaborado para que estén orientados a garantizar el núcleo académico común para todo el alumnado:

1. **Fundamentación Post-Digital:** Analizar críticamente los fundamentos estéticos y teóricos del arte y el diseño en la era post-digital para comprender los retos de la creación contemporánea.
2. **Análisis de Identidades:** Desarrollar estrategias reflexivas para la comprensión de la construcción de identidades y narrativas emergentes bajo la influencia de tecnologías disruptivas.
3. **Fabricación Digital:** Dominar los procesos técnicos y conceptuales de la producción tridimensional mediante tecnologías de escaneo e impresión 3D y fabricación aditiva.
4. **Aplicaciones visuales y creativas profesionalizantes:** Implementar técnicas de ilustración digital y estrategias de comunicación visual en redes sociales para la difusión y profesionalización del trabajo artístico.

5. **Metodología Científica:** Aplicar con rigor académico los métodos de investigación y creación artística, integrando la formulación de hipótesis y la planificación estratégica en trabajos académicos.
6. **Gestión y Emprendimiento:** Comprender el sistema del arte y el diseño contemporáneo, dominando modelos de emprendimiento, gestión de recursos y planes de negocio en el sector cultural.
7. **Transferencia de Resultados:** Diseñar estrategias innovadoras de difusión y transferencia para comunicar eficazmente la producción artística y de diseño a los agentes del ecosistema cultural.
8. **Investigación Interdisciplinar (TFM):** Demostrar la asimilación integral de competencias mediante la realización de una investigación original que aplique la metodología científica al binomio arte-tecnología.
9. **Resolución en Entornos Reales (PAE):** Resolver retos profesionales en instituciones o empresas externas, integrando los conocimientos técnicos y teóricos del máster en contextos laborales concretos.

Esta formación oficial universitaria además del conocimiento, la investigación y la especialización, conlleva un compromiso de educación en valores. Por ello, en este Máster se refuerza el espíritu de ciudadanía, fomentando la expresión libre, crítica y de compromiso con principios democráticos, para conformar una sociedad abierta al cambio, económica y medioambientalmente sostenible, tecnológicamente avanzada, socialmente equitativa, sin ningún tipo de discriminación por ninguna cuestión de identidad, origen, edad, ideología, religión o creencias, enfermedad, discapacidad, clase social o cualquier otra condición o circunstancia; y claramente alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

El Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales (MUDANT) se compromete explícitamente con un marco de valores éticos, sociales y normativos que fundamentan su propuesta formativa y su contribución a la sociedad. Esta relación se articula en tres dimensiones complementarias:

En primer lugar, el título se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, contribuyendo de forma directa a la educación de calidad (ODS 4), la igualdad de género (ODS 5), el trabajo decente y el crecimiento económico (ODS 8), la reducción de las desigualdades (ODS 10) y la creación de ciudades y comunidades sostenibles (ODS 11). Esta integración se materializa en contenidos curriculares, proyectos y metodologías que promueven la sostenibilidad cultural, la inclusión y la responsabilidad social en el uso de las tecnologías.

Cabe destacar que dicha vinculación se concreta operativamente en los resultados de aprendizaje del título. Por ejemplo, en la MATERIA 1.1: Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Fundamentos conceptuales, el resultado COM.1 exige *“Interpretar críticamente el arte, el diseño y sus contextos considerando sus dimensiones estéticas y culturales e incorporando a sus análisis los ODS y los principios sobre la garantía integral de la libertad sexual según la legislación vigente, dentro de los procesos de creación visual”*. Esto garantiza que el estudiantado aplique desde el inicio de su formación un marco crítico que integra la sostenibilidad (ODS 5, 10, 11) y los derechos humanos como categorías esenciales de análisis y producción cultural.

En segundo término, el máster fomenta y se adhiere a los principios y valores democráticos, promoviendo el pensamiento crítico, la participación ciudadana, la libertad de expresión y creación, y el respeto a los derechos humanos y a la diversidad cultural. Estos principios son transversales en las asignaturas y se reflejan en el enfoque de la gestión cultural y el diseño de estrategias que el título impulsa.

Finalmente, y en cumplimiento del marco jurídico vigente, el MUDANT incorpora de forma explícita la garantía integral de la libertad sexual establecida en la Ley 10/2022, de 8 de junio, para garantizar la libertad sexual de las mujeres. En coherencia con su artículo 24.3, el plan de estudios incluye la formación obligatoria del profesorado y del personal de administración y servicios en materia de prevención, detección y actuación frente a las violencias sexuales. Asimismo, se integrarán contenidos de sensibilización sobre igualdad y diversidad sexual en las asignaturas, y se garantizará que los protocolos de ambas universidades sean conocidos y aplicables en el contexto del máster, asegurando entornos formativos libres de cualquier forma de acoso o discriminación. La referencia a esta ley queda también recogida, como se ha indicado, en resultados de aprendizaje como el COM.1, asegurando que su aplicación forme parte del análisis crítico y la práctica profesional de los futuros egresados.

De este modo, la relación con los ODS, los principios democráticos y la Ley 10/2022 constituye un pilar fundamental de la identidad del título, reflejándose de manera transversal en sus competencias, objetivos, metodologías y sistemas de garantía de calidad.

## RELACIÓN CON LOS ODS

El Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales presenta una vinculación natural y estratégica con los ODS, particularmente con aquellos que abordan la innovación, la sostenibilidad, la reducción de desigualdades y la construcción de sociedades inclusivas.

La naturaleza interdisciplinar de estas áreas permite abordar los desafíos globales desde múltiples perspectivas:

**ODS 4 (Educación de calidad):** El arte y las nuevas tecnologías se reconocen como herramientas educativas fundamentales para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo. La educación artística contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y creativo del estudiantado, promoviendo competencias sociales, culturales y emocionales esenciales. La tecnología, por su parte, democratiza el acceso al conocimiento y facilita metodologías innovadoras de enseñanza-aprendizaje.

**ODS 5 (Igualdad de género):** El arte y el diseño poseen un enorme potencial para desafiar estereotipos de género, amplificar narrativas diversas y promover representaciones inclusivas. Las investigaciones evidencian que las manifestaciones artísticas pueden transformar la percepción pública sobre roles de género y abrir posibilidades más equitativas. El diseño con perspectiva de género permite identificar y corregir sesgos estructurales en productos, servicios y espacios digitales, garantizando experiencias accesibles y seguras para todas las personas.

**ODS 9 (Industria, innovación e infraestructura):** Las nuevas tecnologías aplicadas al diseño y al arte generan innovación disruptiva, desarrollan infraestructuras digitales resilientes y promueven modelos de economía creativa sostenible. La inteligencia artificial, la realidad virtual, el diseño generativo y las tecnologías emergentes permiten crear soluciones innovadoras a desafíos complejos.

**ODS 10 (Reducción de las desigualdades):** El diseño inclusivo y accesible, mediante la aplicación de principios de diseño universal, reduce barreras físicas, cognitivas y socioeconómicas. Las tecnologías digitales adaptadas permiten que grupos vulnerables accedan a servicios, productos y experiencias culturales en igualdad de condiciones.

**ODS 11 (Ciudades y comunidades sostenibles):** El diseño, las narrativas sobre sostenibilidad ejercen una influencia considerable en la forma en que percibimos, interpretamos y nos relacionamos con el espacio urbano. A través de sistemas visuales de información, señalética direccional, campañas de comunicación pública y narrativas visuales sobre la ciudad, el diseño gráfico configura la experiencia urbana y puede orientarla hacia objetivos de sostenibilidad y equidad.

**ODS 12 (Producción y consumo responsables):** El diseño orientado a la economía circular, el ecodiseño y las tecnologías de fabricación aditiva (impresión 3D) permiten reducir el desperdicio material, optimizar procesos productivos y crear productos sostenibles. La inteligencia artificial automatiza procesos de reciclaje y clasificación de materiales.

**ODS 13 (Acción por el clima):** La comunicación visual juega un papel crítico en la percepción, comprensión y aceptación pública del cambio climático. En este sentido, podemos observar como los componentes visuales del diseño gráfico —color, tipografía, imágenes, composición, logotipos y estilo— influyen directamente en la confianza, la percepción de riesgo y la disposición a actuar ante la crisis climática. Los datos climáticos son multidimensionales, inciertos y de difícil comunicación en formatos tradicionales. El diseño de infografías interactivas, permiten que personas no especializadas comprendan la magnitud, velocidad y distribución territorial del cambio climático.

**ODS 16 (Paz, justicia e instituciones sólidas):** El diseño gráfico transforma datos públicos complejos en información accesible que democratiza el ejercicio de ciudadanía y fortalece transparencia institucional; el arte contemporáneo funciona como herramienta de denuncia de violencias de Estado, construcción de memoria colectiva y resistencia



ante represión política, generando empatía visceral sobre traumas históricamente invisibilizados; los videojuegos operan como simuladores de gobernanza democrática, facilitadores de participación ciudadana informada y espacios de aprendizaje sociopolítico sobre sistemas de justicia complejos. Las tecnologías digitales de creación artística (realidad virtual, archivos de memoria, infografía interactiva) permiten visualizar estructuras de injusticia, documentar violencias y construir narrativas alternativas de justicia transicional.

**ODS 17 (Alianzas para lograr los objetivos):** La naturaleza colaborativa e interdisciplinar del diseño, arte y nuevas tecnologías fomenta alianzas entre sectores académicos, empresariales, artísticos y sociales para abordar retos complejos.

## INTEGRACIÓN CON LOS PRINCIPIOS DEMOCRÁTICOS

Los principios democráticos constituyen el fundamento axiológico de la educación superior española. Un Máster en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías puede incorporar estos valores de forma transversal en múltiples dimensiones:

**Libertad de expresión y pensamiento crítico:** El arte y el diseño son espacios privilegiados para el ejercicio de la libertad creativa, el cuestionamiento de estructuras de poder y la expresión de visiones alternativas de la sociedad. El desarrollo de proyectos artísticos que aborden problemáticas sociales, políticas o culturales fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de análisis reflexivo del estudiantado.

**Participación democrática y cultura de la paz:** Las metodologías participativas en diseño (diseño colaborativo, co-creación, design thinking) involucran a las comunidades en los procesos de toma de decisiones sobre soluciones que les afectan. El diseño de servicios públicos digitales accesibles y transparentes fortalece la participación ciudadana y la cultura democrática.

**Respeto a la diversidad y eliminación de discriminaciones:** El diseño inclusivo parte del reconocimiento de la diversidad humana como valor fundamental. La representación visual diversa en productos culturales, medios digitales y espacios educativos promueve el reconocimiento y respeto a todas las identidades. Las tecnologías digitales con enfoque inclusivo reducen la brecha digital y garantizan el acceso equitativo a recursos y oportunidades.

**Equidad y justicia social:** El diseño social, el diseño para la innovación social y las prácticas artísticas comunitarias abordan problemáticas de desigualdad, exclusión y marginalización. La tecnología aplicada con perspectiva ética y social puede ser un motor de equidad si se diseña desde metodologías inclusivas.

**Transparencia y rendición de cuentas:** Las tecnologías digitales aplicadas a la gestión pública, la visualización de datos y las plataformas de participación ciudadana fortalecen la transparencia institucional y la confianza democrática.

## INCORPORACIÓN DE LA GARANTÍA INTEGRAL DE LA LIBERTAD SEXUAL

Para el Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales, esta integración resulta particularmente relevante y coherente con las competencias profesionales del ámbito:

**Prevención de violencias digitales de género:** El diseño de plataformas, aplicaciones y servicios digitales debe incorporar mecanismos de protección frente a ciberacoso, violencia en línea y tecnofeminismo. Los proyectos de tecnología y arte para la sensibilización sobre violencia de género en entornos digitales, como experiencias en realidad virtual o campañas digitales interactivas, contribuyen a crear comunidades virtuales seguras.

**Diseño de entornos seguros y empáticos:** El diseño con perspectiva de género aplicado a espacios físicos, virtuales y de interacción digital garantiza experiencias seguras, accesibles y respetuosas. La estructura de la información, los flujos de usuario y el lenguaje visual deben cuestionar sesgos y promover representaciones no estereotipadas.

**Representación visual no discriminatoria:** La selección de imágenes, gráficos y contenidos visuales en productos de diseño ayuda en la promoción de representaciones diversas de género, edad, etnias y orientaciones, eliminando

estereotipos sexistas o discriminatorios. El arte contemporáneo aborda críticamente las construcciones de género y puede educar en valores de igualdad y respeto.

**Accesibilidad y diseño universal:** La garantía de la libertad sexual incluye el reconocimiento de todas las identidades y expresiones de género. El diseño inclusivo considera la diversidad de experiencias y necesidades de personas de todas las orientaciones sexuales, identidades y expresiones de género, características sexuales y situaciones vitales.

## Objetivos formativos de las especialidades

### **Especialidad “Diseño”**

Los objetivos formativos específicos se integran con una parte del grupo de asignaturas que se corresponden con el Módulo 2 “Metodologías, desarrollo profesional y proyectos”.

Esta especialidad está dirigida a titulados afines con formación y cualificación específica para abordar el ámbito del Diseño y su desarrollo en proyectos culturales, siguiendo criterios y metodologías científicas consensuadas a nivel internacional. Sus objetivos fundamentales persiguen:

- **Interactividad y Ludificación:** Aplicar mecánicas de juego y estructuras de gamificación al diseño de experiencias interactivas en contextos culturales y comerciales.
- **Gramática Visual Avanzada:** Experimentar con lenguajes gráficos, retórica visual y recursos identitarios líquidos para generar propuestas visuales innovadoras.
- **Narración Animada:** Desarrollar producciones animadas mediante el dominio del lenguaje cinematográfico y la técnica de *Motion Graphics* aplicada a la comunicación visual.
- **Diseño Estratégico:** Utilizar el diseño como herramienta transversal de intervención en entornos complejos para generar innovación social, cultural y organizacional.
- **Pensamiento Disruptivo:** Aplicar metodologías de *Design Thinking* y pensamiento lateral en la resolución de problemas complejos desde enfoques creativos e inversos.

### **Especialidad “Arte y Nuevas Tecnologías”**

Los objetivos formativos específicos se integran con una parte del grupo de asignaturas que se corresponden con el Módulo 2 “Metodologías, desarrollo profesional y proyectos”.

Esta especialidad está dirigida a un colectivo amplio y transversal, que acoge a titulados y egresados de distintas especialidades vinculadas a las Nuevas Tecnologías y sus derivados. Entre los objetivos específicos contempla:

- **Escultura Interactiva:** Innovar en la creación tridimensional mediante la hibridación de procesos escultóricos, dispositivos robóticos y principios de bioinspiración.
- **Expansión Gráfica:** Explorar la evolución del dibujo hacia soportes híbridos y la visualización de datos, integrando su performatividad en entornos virtuales.
- **Experimentación Audiovisual:** Crear obras audiovisuales que desafíen las convenciones narrativas tradicionales mediante técnicas de *glitch art*, IA y experiencias inmersivas.
- **Co-creación con Algoritmos:** Desarrollar proyectos artísticos que integren código y algoritmos generativos, reflexionando sobre las implicaciones éticas y estéticas de la IA.
- **Narrativas Transmedia:** Diseñar relatos visuales experimentales en formatos multiformato y no lineales, profundizando en la relación texto-imagen en nuevos medios.
- **Creación para Videojuegos:** Dominar el proceso integral de creación visual en la industria del videojuego, desde el *concept art* hasta el acabado profesional de *splash art*.

## Alineación Estratégica:

- **Perfiles de Egreso:** Estos objetivos capacitan al alumnado para los perfiles de **gestión cultural, producción artística con NNTT e investigación avanzada** definidos en la memoria.
- **Metodologías y Evaluación:** Los objetivos exigen actividades de **aprendizaje basado en proyectos (MD.04)** y **trabajo experimental (SE.07)**, garantizando que los RA sean evaluables y acordes al nivel **MECES 3**.
- **Justificación:** Responden a la demanda socioeconómica de profesionales capaces de liderar proyectos en contextos tecnológicos complejos bajo el marco de **Andalucía TECH**.

En la siguiente tabla se relacionan los distintos objetivos del programa formativo con los Resultados del aprendizaje (RA) especificados en el apartado 2 *Resultados del proceso de formación y de aprendizaje*.

Tabla 1.11.01 Relación de los objetivos del título con los Resultados del Aprendizaje (RA)		
Tipo de Objetivo	Definición del Objetivo	Resultados de Aprendizaje
General (Obligatorio)	1. Fundamentación Post-Digital: Analizar críticamente los fundamentos estéticos y teóricos en la era post-digital.	C.01, COM.01, HD.01
General (Obligatorio)	2. Análisis de Identidades: Desarrollar estrategias para comprender identidades y narrativas bajo tecnologías disruptivas.	C.01, COM.01, HD.01
General (Obligatorio)	3. Fabricación Digital: Dominar procesos de escaneo 3D, fabricación aditiva y mecanizado CNC.	C.03, COM.03, HD.02
General (Obligatorio)	4. Profesionalización Visual: Implementar ilustración digital y comunicación visual para la profesionalización.	C.02, COM.02, HD.03
General (Obligatorio)	5. Metodología Científica: Aplicar métodos de investigación y creación artística con rigor académico.	C.05, COM.05, HD.05
General (Obligatorio)	6. Gestión y Emprendimiento: Dominar modelos de negocio y gestión de recursos en el sistema del arte.	C.06, COM.06, HD.06
General (Obligatorio)	7. Transferencia de Resultados: Diseñar estrategias de difusión para comunicar la producción al ecosistema cultural.	C.06, COM.06, HD.06
General (Obligatorio)	8. Investigación Interdisciplinar (TFM): Realizar una investigación original integrando el binomio arte-tecnología.	C.07, COM.07, COM.08, HD.07
General (Obligatorio)	9. Resolución en Entornos Reales (PAE): Resolver retos profesionales en instituciones o empresas externas.	C.08, COM.09, HD.08
Específico (Diseño)	1. Interactividad y Ludificación: Aplicar mecánicas de juego y gamificación a experiencias interactivas.	C.02, COM.02, HD.03
Específico (Diseño)	2. Gramática Visual Avanzada: Generar propuestas visuales mediante lenguajes gráficos y recursos híbridos.	C.02, C.04, COM.02, HD.02, HD.04.
Específico (Diseño)	3. Narración Animada: Desarrollar producciones de <i>Motion Graphics</i> aplicadas a la comunicación.	C.02, C.03, C.04, COM.02, HD.03.

Específico (Diseño)	4. Diseño Estratégico: Utilizar el diseño como intervención transversal para la innovación social.	C.02, COM.02, COM.04, HD.03.
Específico (Diseño)	5. Pensamiento Disruptivo: Resolver problemas complejos mediante <i>Design Thinking</i> y pensamiento inverso.	C.03, COM.02, HD.03.
Específico (Arte y NNTT)	1. Escultura Interactiva: Innovar en creación tridimensional mediante robótica y bioinspiración.	C.03, COM.02, COM.03, HD.02, HD.04
Específico (Arte y NNTT)	2. Expansión Gráfica: Explorar el dibujo en soportes híbridos y visualización de datos.	C.02, COM.03, HD.03
Específico (Arte y NNTT)	3. Experimentación Audiovisual: Crear obras que desafíen la narrativa tradicional mediante técnicas de <i>glitch</i> e IA.	C.02, COM.02, HD.04
Específico (Arte y NNTT)	4. Co-creación con Algoritmos: Integrar código y algoritmos generativos en proyectos artísticos críticos.	C02, COM.02, HD.04
Específico (Arte y NNTT)	5. Narrativas Transmedia: Diseñar relatos experimentales multiformato y no lineales en nuevos medios.	C.04, COM.02, HD.03
Específico (Arte y NNTT)	6. Creación para Videojuegos: Dominar la creación visual integral desde el <i>concept</i> hasta el <i>splash art</i> .	C.02, C.04. COM.02, HD.03

### Estructuras curriculares específicas y estrategias metodológicas de innovación docente específicas y justificación de sus objetivos

No se contemplan.

#### 1.14. Perfiles fundamentales de egreso a los que se orientan las enseñanzas y profesiones reguladas

El diseño del Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales (MUDANT) garantiza la adquisición de las competencias avanzadas propias del nivel MECES 3 dentro de su estructura de 60 ECTS mediante una planificación curricular intencionada, intensiva y altamente integrada. Dada la duración limitada del programa, se ha realizado una selección priorizada y focalizada de competencias, concentrándose en aquellos ejes que definen el perfil de egreso: la gestión estratégica de proyectos culturales en entornos digitales, la aplicación avanzada de nuevas tecnologías (como la inteligencia artificial, el diseño 3D o la programación creativa) a la creación artística y al diseño, y la investigación aplicada e innovación en el ámbito de las industrias culturales y creativas.

La consecución de estas competencias se articula a través de una secuencia formativa progresiva. Los 24 ECTS de módulos obligatorios comunes proporcionan desde el primer semestre la base teórica, metodológica y tecnológica indispensable, trabajando competencias avanzadas de análisis crítico, gestión cultural y uso estratégico de herramientas digitales. Sobre esta base, los 21 ECTS de especialización optativa permiten una profundización intensiva en el perfil elegido (Diseño o Arte y Nuevas Tecnologías) mediante asignaturas prácticas de alto nivel tecnológico y creativo, diseñadas para desarrollar habilidades específicas en entornos simulados y reales. La formación se consolida y transfiere al contexto profesional a través de las Prácticas Académicas Externas (6 ECTS), donde el estudiantado aplica sus conocimientos en entornos laborales reales bajo una doble tutorización. El

culmen del proceso es el Trabajo Fin de Máster (9 ECTS), que actúa como síntesis final y demostración fehaciente del nivel avanzado alcanzado, exigiendo la realización de un proyecto integral de investigación, creación o gestión.

Esta adquisición se potencia mediante la aplicación de metodologías docentes activas e intensivas, centradas en el aprendizaje basado en proyectos reales o simulados que integran conocimientos multidisciplinares y exigen el manejo de herramientas complejas. Esta aproximación se ve reforzada por seminarios avanzados, talleres especializados con profesionales en activo y un sistema de tutorización personalizado que permite un seguimiento y ajuste continuo del aprendizaje.

En conclusión, la combinación de un diseño curricular preciso y no redundante, una metodología práctica y proyectual, y mecanismos sólidos de seguimiento y garantía de calidad, permite asegurar que los egresados del MUDANT alcancen un perfil profesional e investigador avanzado dentro del marco de 60 ECTS.

<b>Perfiles de egreso:</b>	<p>Todos los egresados adquieren capacidades para desarrollar competencias profesionales en los siguientes ámbitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Diseño, producción, documentación, reconocimiento, valoración y gestión de resultados en entornos de transferencia del conocimiento;</li> <li>● Proyectos de investigación en el ámbito del Diseño, arte y nuevas tecnologías.</li> </ul> <p>Según la especialidad, el alumnado adquirirá los siguientes perfiles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Perfil de Especialista en Creación Digital (Arte y NNTT):</b> Egresado capaz de liderar proyectos de arte generativo e inteligencia artificial (IA), crear entornos inmersivos y producir prototipos interactivos con electrónica y programación.</li> <li>● <b>Perfil de Diseñador Estratégico y Gestor Cultural (Diseño):</b> Profesional capacitado para la conceptualización y ejecución de proyectos multidisciplinares que integren diversas tecnologías, con capacidad de adaptación a un entorno tecnológico en constante evolución.</li> </ul>
<b>Habilita para profesión regulada:</b>	NO
<b>Profesión regulada:</b>	
<b>Acuerdo:</b>	
<b>Norma:</b>	
<b>Condición de acceso para título profesional:</b>	NO
<b>Título profesional:</b>	

## 2. Resultados del proceso de formación y de aprendizaje

El diseño de este plan de estudios se ha regido por el rigor académico que implican las enseñanzas universitarias y la comprensión social estructurando con coherencia los contenidos, las competencias y las habilidades o destrezas que se persiguen partiendo de una visión más general y transversal a nivel de módulos y materias para concretar a nivel de asignaturas según sean específicas de cada especialidad.

Se adjunta a continuación una tabla de los Conocimientos/Contenidos (C), Competencias (COM) y Habilidades/Destrezas (HD).

**Tabla 2.1. Resultados del aprendizaje (RA) del título**

<b>C.01.</b> Domina críticamente los fundamentos estéticos, artísticos y tecnológicos que configuran la cultura visual contemporánea.
<b>C.02.</b> Domina los fundamentos teóricos y técnicos del diseño visual, la animación, la ilustración, el arte y la programación creativa incorporando las nuevas tecnologías y narrativas contemporáneas.
<b>C.03.</b> Explora herramientas digitales avanzadas para desarrollar propuestas innovadoras considerando la sostenibilidad y los ODS.
<b>C.04.</b> Controla los recursos y estrategias de diseño interactivo, <i>storytelling</i> y gamificación en entornos híbridos.
<b>C.05.</b> Domina el método científico, la formulación de hipótesis y la planificación estratégica del trabajo investigador.
<b>C.06.</b> Conoce en profundidad el sistema del arte y el diseño contemporáneo, sus instituciones, agentes y modelos de emprendimiento.
<b>C.07.</b> Domina la estructura organizativa, y el marco de iniciación a la investigación requeridos para el desarrollo del Trabajo Fin de Máster.
<b>C.08.</b> Conoce y maneja conceptos avanzados para identificar problemas y oportunidades en la ejecución de proyectos reales en los ámbitos profesionales del Diseño, la Cultura y el Arte contemporáneo.
<b>COM.01.</b> Interpretar críticamente el arte, el diseño y sus contextos considerando sus dimensiones estéticas y culturales e incorporando a sus análisis los ODS y los principios sobre la garantía integral de la libertad sexual según la legislación vigente, dentro de los procesos de creación visual.
<b>COM.02.</b> Desarrollar proyectos visuales innovadores integrando herramientas tecnológicas y lenguajes visuales en la creación de propuestas interactivas.
<b>COM.03.</b> Aplicar metodologías creativas para idear, prototipar y realizar proyectos en entornos multidisciplinares conectando Arte, Ciencia, Diseño y Tecnología.
<b>COM.04.</b> Analizar el impacto estético, cultural y social de los proyectos artísticos y de Diseño actuales en contextos contemporáneos desde una perspectiva crítica y ética.
<b>COM.05.</b> Aplicar metodologías de investigación e innovación en Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías.
<b>COM.06.</b> Gestionar proyectos creativos de los ámbitos del Diseño y el Arte contemporáneo en contextos culturales incluyendo planes de negocio, gestión de recursos y viabilidad.
<b>COM.07.</b> Proponer líneas de investigación interdisciplinares asociadas a aspectos innovadores del Diseño y el Arte contemporáneo y Nuevas Tecnologías.
<b>COM.08.</b> Dominar la suma de los conocimientos y competencias asociadas a las distintas asignaturas obligatorias y de su especialidad que integran el plan de estudios.
<b>COM.09.</b> Aplicar los conocimientos teóricos y técnicos adquiridos en el máster para resolver retos en entornos profesionales.
<b>HD.01.</b> Analiza y comunica ideas visuales desde múltiples enfoques en relación con identidades y narrativas mediante pensamiento crítico.
<b>HD.02.</b> Maneja herramientas digitales avanzadas para la producción de proyectos y trabajos en los ámbitos del Diseño y el Arte contemporáneo, mediante las tecnologías de desarrollo 3D y creación audiovisual en medios emergentes.

<b>HD.03.</b> Diseña narrativas visuales interactivas y adaptadas a distintos medios y nuevos formatos.
<b>HD.04.</b> Innova mediante la experimentación tecnológica el desarrollo de proyectos creativos en los ámbitos del Diseño y del Arte contemporáneo.
<b>HD.05.</b> Organiza y gestiona el flujo de trabajo investigativo de manera lógica desde la hipótesis hasta las conclusiones.
<b>HD.06.</b> Comunica con claridad y eficacia ideas, conceptos y resultados de proyectos en formatos profesionales.
<b>HD.07.</b> Defiende de forma ordenada y con rigor académico un cuerpo argumentativo sólido y sus líneas de investigación, desarrolladas en un Trabajo Fin de Máster elaborado mediante la aplicación eficaz de todas las etapas del proceso de investigación científica en los ámbitos del Diseño y del Arte contemporáneo, ante un tribunal o comisión.
<b>HD.08.</b> Resuelve problemas de forma creativa e innovadora proponiendo alternativas viables ante situaciones imprevistas en entornos multidisciplinares y de trabajo colaborativo.

### 3. Admisión, reconocimiento y movilidad

#### 3.1. Requisitos de acceso y procedimientos de admisión

¿Cumple requisitos de acceso según legislación vigente? SI

De acuerdo con las previsiones del art. 73 de la Ley Andaluza de Universidades, Texto Refundido aprobado por Decreto legislativo 1/2013, de 8 de enero, a los únicos efectos del ingreso en los centros universitarios, todas las Universidades públicas andaluzas se constituyen en un distrito único, encomendando la gestión de este a una comisión específica, constituida en el seno del Consejo Andaluz de Universidades. La composición de dicha comisión quedó establecida por el Decreto 478/1994, de 27 de diciembre, que sigue actuando tras la publicación del citado Texto Refundido de la Ley Andaluza de Universidades.

El acceso y admisión del alumnado de Máster se realiza a través del [Portal de Distrito Único Andaluz](#), garantizando de esta manera que el alumnado tenga un tratamiento conjunto de todas las Universidades que conforman el sistema andaluz de educación universitaria. Igualmente, desde este portal se pueden consultar los [requisitos generales de acceso y procedimiento de admisión](#).

En todo caso, el acceso a la Universidad se realizará desde el pleno respeto a los derechos fundamentales y a los principios de igualdad, mérito y capacidad. Igualmente, se tendrán en cuenta los principios de accesibilidad universal y diseño para todos según lo establecido en el R. D. Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social.

Los requisitos generales de acceso a los Másteres Universitarios son los que se establecen en el artículo 18 del Real Decreto 822/2021, según los cuales quienes deseen ser admitidos, deberán encontrarse en alguna de las siguientes situaciones:

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.



Además de los requisitos de acceso anteriores, establecidos con carácter general, los solicitantes deberán cumplir, en su caso, los requisitos específicos de admisión que sean establecidos de manera independiente para cada Máster. Los criterios de admisión (requisitos específicos) se hacen públicos desde el comienzo del plazo de presentación de solicitudes hasta la finalización del proceso en la respectiva universidad, estando siempre disponibles en el [Catálogo de Másteres Oficiales del Portal de Distrito Único Andaluz](#).

En relación con los requisitos de acceso y los criterios de admisión se puede obtener mayor información en el [Servicio de Acceso de la Universidad de Málaga](#).

La Universidades de Sevilla y Málaga cuentan con Áreas de Orientación y Atención a Estudiantes, dependientes de los Vicerrectorados de Estudiantes, que de forma centralizada prestan servicio a todos sus respectivos alumnos:

US: <https://estudiantes.us.es/Area-Orientacion-Atencion>

UMA: <https://www.uma.es/seccion-de-estudiantes/>

No obstante, estas áreas atiende igualmente a demandas específicas de los centros y en relación con sus titulaciones, dando soporte a acciones concretas destinadas a las mismas o derivando y canalizando sus necesidades a los servicios competentes cuando es necesario. Son competencia de dichos Vicerrectorados las becas de Formación para Dinamización de Centros, quienes facilitan información a sus compañeros, canalizando sus consultas y sugerencias y el Acto de Bienvenida que se celebra al inicio de curso para presentar los principales servicios que ofrece la Universidad a los estudiantes de nuevo ingreso, entre ellos los directamente vinculados con la gestión académica de sus matrículas.

US: <https://www.us.es/comunicaciones-oficiales/becas-de-formacion-en-el-vicerrectorado-de-estudiantes>

UMA: <https://www.uma.es/becas/>

Por otra parte, en el portal web del [Centro de Atención a Estudiantes de la Universidad de Sevilla](#) publica toda la información relacionada con la matrícula, becas y ayudas, empleo y actividades en las que pueden participar los estudiantes: normativa, preguntas frecuentes y plazos. Asimismo, los estudiantes pueden consultar las dudas sobre su matrícula de forma presencial tanto en la Secretaría de su Centro como en el Vicerrectorado de Estudiantes (Área de Orientación y Atención a Estudiantes y Área de Alumnos).

De la misma manera, la Universidad de Málaga cuenta con la [Oficina de Atención al Estudiante](#). La plena inclusión de todo el alumnado, sin excepción, la atención a cualquier tipo de hándicap, la actividad formativa extracurricular, la implicación en actividades solidarias, y el impulso de la participación democrática y de la representación estudiantil son los propósitos fundamentales de esta Oficina de Atención al Estudiante (OAE).

La OAE de la Universidad de Málaga nace también con el propósito de atender las necesidades del estudiante universitario ofreciendo la información o asistencia pertinente. Esta oficina asume el ámbito prioritario de orientación para el alumnado de esta Universidad, sea cual sea el asunto que le preocupa o interesa, la información detallada de las becas, procesos de matrícula, admisión y gestión de sus currículos formativos. Así mismo, centraliza la información y la gestión de secciones como la movilidad de manera coordinada con el Vicerrectorado de Internacionalización. También, se enfoca a la difusión y generación de los programas de [Formación en Competencias Transversales](#), la organización de los Grupos de Orientación Universitaria y las Jornadas de Bienvenida de los Centros.

Todos los centros de la Universidad de Sevilla cuentan con Planes de Orientación y Acción Tutorial. Dichos planes, si bien mantienen una estructura base común, están adaptados a la idiosincrasia de cada centro y a las particularidades de los estudios impartidos en cada uno de ellos, presentando acciones y actividades específicas para sus titulaciones. La facultad de Bellas Artes posee un Plan de Orientación y Acción Tutorial en el que se insertan acciones y actividades destinadas a la orientación del alumnado de todas sus titulaciones y un programa de Mentoría que cuenta con las figuras del Profesor-Tutor y Estudiante-Mentor, ambas destinadas al acompañamiento y guía durante su vida académica a alumnos que así lo requieran, principalmente de nuevo ingreso:

[https://bellasartes.us.es/sites/bellasartes/files/2024-05/Proyecto\\_POAT%202024-2025.pdf](https://bellasartes.us.es/sites/bellasartes/files/2024-05/Proyecto_POAT%202024-2025.pdf)

Procedimiento de admisión en las especialidades del título

Igualmente, debe tenerse en cuenta que el Máster Oficial en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales se ofertará conjuntamente entre la Universidad de Málaga y la Universidad de



Sevilla, siendo la primera la responsable de éste. En consecuencia, los cupos de acceso y la subsiguiente admisión al máster responden a lo reflejado en el convenio específico suscrito entre ambas universidades para su impartición.

Con un total de 30 plazas ofertadas anualmente, el Máster Oficial en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales está conformado por dos especialidades cada una con su respectivo cupo de acceso diferenciado:

- Especialidad “Diseño”: 15 plazas
- Especialidad “Arte y Nuevas Tecnologías”: 15 plazas

Dicha oferta de plazas se llevará a cabo a través de la Universidad de Sevilla y de la Universidad de Málaga conforme se establece en el [“Convenio específico entre la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla para impartir de manera conjunta el Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales”](#).

El Máster en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales se oferta en la plataforma de Distrito Único Andaluz bajo dos especialidades separadas de 24 créditos optativos: La Universidad de Sevilla imparte la especialidad de “Arte y Nuevas tecnologías” (15 alumnos) y la Universidad de Málaga la especialidad de “Diseño” (15 alumnos).

Los 18 créditos obligatorios, menos las asignaturas de TFM y Prácticas Académicas externas, estarían distribuidos en 6 asignaturas obligatorias de 3 créditos cada una.

- 3 asignaturas - Se impartirán 1,5 créditos por profesorado de la US y 1,5 créditos por profesorado de la UMA. En estas asignaturas estarían los 30 alumnos del máster 15 presenciales y 15 on-line.
- 3 asignaturas - Se impartirán simultáneamente los 3 créditos por profesorado de una misma Universidad. En estas asignaturas en cada Universidad estarían presencialmente sus 15 alumnos matriculados.

### Requisitos de acceso

Podrán acceder quienes estén en posesión del título español de Graduado/Licenciado (u otro declarado equivalente) en materias afines a las áreas objeto de los estudios.

Por tanto, tendrán acceso quienes acrediten las siguientes titulaciones:

- Preferencia alta:
  - Graduado/a Universitario/a en Bellas Artes
  - Licenciado/a en Bellas Artes

- Preferencia media:

De la rama de conocimiento de Arte y Humanidades:

- Graduado/a en Historia del Arte.
- Licenciado/a en Historia del Arte.

De la rama de conocimiento de ciencias Sociales y Jurídicas:

- Graduado/a en Comunicación Audiovisual.
- Graduado/a en Publicidad y Relaciones Públicas.
- Licenciado/a en Comunicación Audiovisual.
- Licenciado/a en Publicidad y Relaciones Públicas.

De la rama de conocimiento de Ingenierías y Arquitectura:

- Graduado/a en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto.
- Graduado/a en Fundamentos de Arquitectura.
- Ingeniero/a en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto.
- Arquitecto/a.

- Preferencia baja:

- o Resto de titulaciones Universitarias oficiales.

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.

Para el resto de titulaciones universitarias oficiales, la Comisión Académica del Máster valorará su aceptación en función del perfil académico y/o profesional del candidato.

El alumnado extranjero, de países no hispanohablantes o cuya lengua oficial no sea el castellano, deberá acreditar un conocimiento suficiente de dicho idioma presentando el correspondiente certificado de nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) o sistema equivalente reconocido a nivel europeo.

### Procedimiento y criterios de Admisión

En la Universidad de Málaga la aplicación de los requisitos específicos de admisión se realizará conforme a lo dispuesto en el [Reglamento de estudios oficiales conducentes a los títulos oficiales de Máster Universitario de la Universidad de Málaga](#).

En la Universidad de Sevilla la aplicación de los requisitos específicos de admisión se realizará conforme a lo dispuesto en el <https://www.us.es/bous-numeros/normas-de-matricula-en-los-estudios-de-grado-y-master-universitario>

Criterios específicos de la titulación para la admisión de estudiantes y su ponderación

La selección de los estudiantes del Máster se llevará a cabo, en función de las plazas ofertadas, por la Comisión Académica del Título, que determinará la idoneidad del solicitante en base a los criterios de selección que a continuación se explicitan. Dichos criterios serán iguales para ambas especialidades, si bien la valoración de los méritos alegados se realizará en función del perfil de la especialidad para la cual se solicita acceso, teniendo la citada comisión capacidad para acotar subcriterios dentro de los aquí definidos:

- **Nota media del expediente académico** en la titulación de acceso: 50%.
- **Dossier de obras** descriptivo de la línea de trabajo del candidato en relación con el perfil de la especialidad del máster: 25%.
- **Adecuación del perfil académico y curricular** del candidato a los objetivos y contenidos del programa: 25%.

Dichas valoraciones servirán para establecer un orden de prioridad para la admisión en el Máster en las respectivas Universidades de Sevilla y Málaga.

El dossier artístico es un material documental que aportará el solicitante durante el procedimiento oficial de solicitudes de másteres a partir de la oferta pública a través del distrito único andaluz.

Este documento aportado en formato digital deberá constar de las siguientes partes:

1. Catálogo de obras y trabajos artísticos y/o de diseño realizadas previamente. se aportará un máximo de diez obras documentadas gráficamente o en imagen, con una resolución mínima de 72 ppp., y acompañadas de la siguiente información:
  - Título / año.
  - Técnica/soporte/medidas.
  - Referencias de estas obras en catálogos, revistas, etc.
  - Referencias de estas obras en formato digital (cds, dvds, web, etc.)
  - Observaciones.
2. Curriculum artístico, en el que se aportarán los siguientes apartados:
  - Experiencia artística (exposiciones individuales, exposiciones colectivas, talleres, residencias artísticas)
  - Formación complementaria (otros títulos o cursos realizados además del que da acceso al máster)

- Otros méritos  
(otros idiomas distintos del español, habilidades informáticas, voluntariados...)

**Complementos formativos:**

Dada la diversidad de titulaciones de acceso que abarca diferentes ramas de conocimiento, el plan de estudios está diseñado para ser flexible e inclusivo, incorporando complementos formativos que aseguran la adquisición de competencias necesarias para el desarrollo de las asignaturas.

Los complementos formativos de carácter obligatorio son aplicables a aquellos casos de alumnado que soliciten acceder con titulaciones que se han definido como de **preferencia baja** en los requisitos de acceso, en una horquilla de 6 a 12 créditos ECTS a criterio de la Comisión Académica.

En el caso de alumnado para la especialidad de “Arte y Nuevas Tecnologías” estos complementos formativos serán seleccionados de las asignaturas obligatorias de 3º curso del 1º semestre del Grado en Bellas Artes.

COD.	ASIGNATURA	TIPOLOGÍA	SEMESTRE	ECTS
2046	Discursos del Dibujo	Obligatoria	1	6
2051	Discursos de la Escultura y su Entorno	Obligatoria	1	6
2047	Estrategias de la Pintura	Obligatoria	1	6

En el caso del alumnado para la especialidad de “Diseño” se proponen para el catálogo de asignaturas de complementos formativos obligatorios las siguientes del tercer curso del Grado en Bellas Artes que se cursan en el primer semestre del año académico:

COD.	ASIGNATURA	TIPOLOGÍA	SEMESTRE	ECTS
301	Estrategias artísticas en torno al espacio I	Obligatoria	1	6
302	Estrategias del dibujo contemporáneo	Obligatoria	1	6
303	Proyectos artísticos I	Obligatoria	1	6

Asimismo, se fomenta el trabajo en equipo como estrategia pedagógica clave, que facilita la integración de perfiles diversos, promueve el aprendizaje colaborativo y desarrolla habilidades transversales esenciales en el ámbito profesional, como la comunicación, la gestión de proyectos y la resolución de problemas en entornos multidisciplinares.

El sistema de seguimiento individualizado y las tutorías específicas permiten ofrecer apoyos concretos en aquellos casos en que realmente sean necesarios.

En definitiva, la estructura del plan de estudios, combinada con las metodologías inclusivas y el énfasis en el trabajo en equipo, asegura que la diversidad de titulaciones no constituya un obstáculo para el correcto desarrollo del programa, favoreciendo una formación integral y adaptada para todos los estudiantes.

### 3.2. Criterios para el reconocimiento y transferencia de créditos

Incluir, en su caso, la descripción de los criterios específicos del título según la [guía para la elaboración de la memoria de verificación](#).



De acuerdo con lo establecido en 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, los procedimientos de reconocimiento y de transferencia de créditos académicos en los títulos universitarios oficiales tienen por objeto facilitar la movilidad del estudiantado entre títulos universitarios oficiales españoles, así como entre estos y los títulos universitarios extranjeros.

Las solicitudes de reconocimiento se resolverán considerando la fundamentación académica de los posibles reconocimientos, de acuerdo con lo recogido en el artículo 10 del Real Decreto 822/2021, y de acuerdo con la normativa de la Universidad de Málaga recogida en:

- El [Reglamento 4/2023, de 18 de julio de 2023, sobre reconocimientos de estudios o actividades, y de la experiencia laboral o profesional, a efectos de la obtención de títulos universitarios oficiales de Graduado y Máster Universitario, así como de la transferencia de créditos.](#)
- El [Reglamento 7/2024 que regula las Prácticas Académicas Externas en la Universidad de Málaga.](#)
- El [Reglamento 3/2023 de la Universidad de Málaga sobre sus Enseñanzas Propias y formación al largode la vida.](#)

La normativa reguladora de reconocimiento y transferencia de créditos en la Universidad de Sevilla tienen por objeto establecer los criterios generales y el procedimiento que será de aplicación a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado y Máster impartidas por la Universidad de Sevilla (Aprobada por Acuerdo 4.3 del Consejo de Gobierno en la sesión de 22 de noviembre de 2011 y Modificada por Acuerdo 7.3 del Consejo de Gobierno en la sesión de 20 de febrero de 2015): [Normativa Reconocimiento y Transferencia de créditos.pdf\(us.es\)](#)

El reconocimiento de estos créditos será competencia de la Comisión Académica del Máster, conforme lo estipulado en el art. 15.3 del [Reglamento de estudios oficiales conducentes a los títulos oficiales de Máster Universitario de la Universidad de Málaga.](#)

El volumen de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral o de estudios universitarios no oficiales no podrá, en su conjunto, ser superior al 15% del total de créditos que constituyen el plan de estudios del título.

Para el reconocimiento de créditos por experiencia laboral y/o profesional se debe exigir un mínimo de seis meses de experiencia debidamente justificada, desarrollando actividades relacionadas con la asignatura/asignaturas que se pretenden convalidar, y donde cada crédito reconocido corresponderá a un mínimo de dos meses de desempeño a tiempo completo.

**Tipo de experiencia laboral y/o profesional reconocible:** Se valorarán actividades desarrolladas en instituciones culturales, estudios de diseño, empresas creativas, agencias de comunicación, centros de arte contemporáneo, fundaciones, editoriales u otros organismos afines, siempre que estén directamente vinculadas a los ámbitos del diseño, el arte contemporáneo, la gestión cultural, la creación digital, la investigación aplicada en arte y/o las nuevas tecnologías.

Deberá aportarse la documentación acreditativa correspondiente (contratos, certificados de empresa, vida laboral, informes de tareas, etc.).

**Asignaturas y resultados de aprendizaje afectados:** El reconocimiento podrá aplicarse únicamente a la asignatura Prácticas Académicas Externas (6 ECTS). No procede el reconocimiento sobre asignaturas de carácter obligatorio, optativa ni sobre el Trabajo Fin de Máster.

Tipos de reconocimiento	Mínimo	Máximo	Documento
Créditos cursados en Centros de formación profesional de grado superior	0	0	
Créditos cursados en Títulos propios	0	0	
Créditos cursados por Acreditación Experiencia Laboral y Profesional	0	6	De aplicación lo recogido en el art. 14 de la normativa reguladora de reconocimiento y transferencia de créditos en la Universidad de Sevilla. ACG. 22/11/2011, 20/2/2025 <a href="https://www.us.es/sites/default/files/2019-05/Normativa%20de%20reconocimiento%20y%20transferencia%20de%20creditos.pdf">https://www.us.es/sites/default/files/2019-05/Normativa%</a>

		<a href="#">20Reconocimiento%20y%20Transferencia%20de%20creditoss.pdf</a> De aplicación lo recogido en el <a href="#">Reglamento sobre reconocimientos de estudios y actividades de la experiencia laboral de la Universidad de Málaga</a> .
--	--	---

Se garantiza que la propuesta de reconocimiento de créditos por experiencia profesional cumple íntegramente con los requisitos establecidos en el artículo 10 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre.

El procedimiento garantiza una correspondencia directa y justificada entre la experiencia laboral acreditada y las competencias y resultados de aprendizaje (RA) del título. Para la asignatura "Prácticas Académicas Externas (PAE)" –única materia susceptible de reconocimiento por esta vía–, se consideran adquiridos los siguientes Resultados de Aprendizaje cuando la experiencia profesional del solicitante sea adecuada y suficiente:

Resultado de Aprendizaje (RA)	Competencia / Habilidad asociada	Cómo se acredita mediante experiencia profesional
C.08. Conoce y maneja conceptos avanzados para identificar problemas y oportunidades en la ejecución de proyectos reales en los ámbitos profesionales del Diseño, la Cultura y el Arte Contemporáneo.	Competencia de análisis y diagnóstico contextual.	Experiencia en roles que exijan el análisis de contextos profesionales, la detección de necesidades o la definición de oportunidades de proyecto en el sector cultural, creativo o tecnológico.
COM.09. Aplicar los conocimientos teóricos y técnicos adquiridos en el máster para resolver retos en entornos profesionales.	Competencia de aplicación e integración de conocimientos.	Experiencia que demuestre la aplicación de conocimientos especializados (de diseño, gestión, tecnología, etc.) a la resolución de problemas o al desarrollo de proyectos concretos en un entorno laboral real.
HD.08. Resuelve problemas de forma creativa e innovadora proponiendo alternativas viables ante situaciones imprevistas en entornos multidisciplinares y de trabajo colaborativo.	Habilidad de resolución creativa de problemas y trabajo en equipo.	Experiencia en puestos que requieran innovación, adaptabilidad, propuesta de soluciones alternativas y/o trabajo colaborativo en equipos multidisciplinares.

Procedimiento de evaluación y justificación:

1. Solicitud y acreditación: El candidato presentará una memoria justificativa y documentación fehaciente (contratos, certificados, informes, portafolio) que describa sus funciones, logros y el contexto de su experiencia.
2. Análisis de correspondencia: La Comisión Académica del Título analizará la documentación, cotejándola con los RA y competencias de la asignatura de PAE, elevando la propuesta evaluada si procede a la Comisión de Reconocimientos de estudios de la facultad pertinente.
3. Resolución y registro: Si se verifica la correspondencia, se reconocerán hasta un máximo de 6 ECTS. La resolución detallará qué RA específicos se consideran cubiertos y cómo la experiencia presentada los demuestra. Este procedimiento se registrará en el expediente del estudiante.

De este modo, se asegura un reconocimiento riguroso, personalizado y alineado con la normativa, que valora la experiencia profesional previa sin menoscabar el nivel académico del título.

### 3.3. Procedimiento para la organización de la movilidad de estudiantes propios y de acogida

NO SE CONTEMPLA MOVILIDAD ESPECÍFICA EN EL TÍTULO

La información sobre los distintos programas de movilidad se puede encontrar en la página web de la Universidad de Málaga [MovilidadHome](#), o en la página web del [ServiciodeRelacionesInternacionales](#).

## 4. Planificación de las Enseñanzas

### 4.1. Estructura del plan de estudios

Este plan de estudios se diseña según las directrices básicas 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 y, en su caso, conforme a la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual.

**Tabla 4.1. Estructura del plan de estudios**

Créditos obligatorios	24
Créditos optativos	21
Créditos de prácticas académicas externas	6
Créditos de Trabajo Fin de Máster	9
<b>Total Créditos ECTS</b>	<b>60</b>

**Tabla 4.2. Resumen del plan de estudios (estructura semestral/trimestral)**

Cursos		Semestre/Trimestre (en este caso se añadirá una columna más)	
Curso 1	Semestre 1	Semestre 2	
	ECTS: 45 Materias/asignaturas: 13 asignaturas. Tipología (carácter): 5 obligatorias y 8 optativas de la oferta completa de las dos especialidades. Modalidad: Presencial(*) y presencial. Lengua: Español.	ECTS: 36 Materias/asignaturas: 7 asignaturas. Tipología (carácter): 4 obligatorias y 3 optativas de la oferta completa de las dos especialidades. Modalidad: Presencial. Lengua: Español.	

*Modalidad Presencial(\*)*. Docencia presencial síncrona en las dos sedes con presencia simultánea de profesorado y estudiantes en una de ellas (Art. 8 del Decreto 154/2023)

**Tabla 4.3. Modalidad docente Presencial (\*)**

Materia	Asignatura	ECTS	Horas totales (**)	% presencialidad	Horas virtuales
1.1. Diseño, Arte y nuevas tecnologías: fundamentos conceptuales	1.1.1. Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías	3	22,5	50	11,25
1.1. Diseño, Arte y nuevas tecnologías: fundamentos conceptuales	1.1.2. Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes	3	22,5	50	11,25
2.1. Metodologías de investigación	2.1.1. Metodologías de investigación y creación	3	22,5	50	11,25
<b>Total</b>		<b>9</b>	<b>67,5</b>	<b>50</b>	<b>33,75</b>

**Presencial(\*)**: Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

**Horas totales (\*\*)**: Este cálculo de horas se refiere a las horas de docencia dirigida por el profesorado, es decir, las horas de docencia impartida con la presencia del profesor. El cálculo es de 7,5 horas de docencia impartida por

crédito ECTS para la docencia en másteres según la normativa vigente de la UMA y US, por lo que una asignatura de 3 créditos alcanza las 22,5 horas de docencia dirigida.

#### Especialidades contempladas en el título.

Se debe señalar que los 60 ECTS previstos en el plan de estudios para cada especialidad se imparten teniendo en cuenta la carga y contenidos de cada una de las asignaturas, configurando el orden conforme a criterios académicos y docentes.

En relación con las asignaturas obligatorias comunes:

- En el primer cuatrimestre se imparten **15** créditos repartidos entre el MÓDULO 1 y 2, con 12 y 3 créditos, respectivamente.
- En el segundo cuatrimestre se imparten los **9** créditos comunes restantes relativos al MÓDULO 2.

En relación con la carga docente de las asignaturas de las especialidades, se configura cada una de ellas con **21 créditos** optativos conforme a la siguiente distribución:

*En la Especialidad de Diseño:*

El alumnado cursará un total de **15** ECTS en el primer cuatrimestre y **6** ECTS en el segundo cuatrimestre.

*En la Especialidad de Arte y Nuevas Tecnologías:*

El alumnado también cursará un total de **15** ECTS en el primer cuatrimestre y **6** ECTS en el segundo cuatrimestre.

De esta manera, todos los estudiantes, sea cual sea su especialidad, cursarán **30** créditos el primer semestre: los 15 de obligatorias o comunes más 15 de su propia especialidad.

En el segundo semestre cada estudiante cursará los **30** créditos restantes de su plan de estudios: 6 restantes de su optatividad, 9 de comunes más los 9 del TFM y los 6 de las PAE.

**Tabla 4.4. Estructura de las especialidades**

Especialidad "Diseño": 21 créditos ECTS.		SEMESTRE	ECTS
<b>Materia 1.2. Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales</b>	1.2.3. Recursos digitales: interacción y gamificación	1	6
	1.2.4. Lenguajes y recursos visuales para su aplicación a las narrativas emergentes	1	6
	1.2.5. Animación gráfica: Computer-Generated Imagery (CGI)	2	3
	1.2.6. Diseño para la transformación social	1	3
	1.2.7. <i>Design Thinking</i> : Técnicas y estrategias creativas disruptivas.	1	3
<b>CRÉDITOS ECTS TOTALES DE LA ESPECIALIDAD:</b>		<b>21</b>	

Resumen de los créditos del título cursando la especialidad de "Diseño"	Créditos primer semestre	Créditos segundo semestre			Créditos totales
		Asignaturas comunes	TFM	PAE	
Bloque de asignaturas comunes y obligatorias	15	9	9	6	39
Bloque de asignaturas de especialidad	15	6			21
	<b>30</b>		<b>30</b>		<b>60</b>

Especialidad "Arte y Nuevas Tecnologías": 21 créditos ECTS.		SEMESTRE	ECTS
<b>Materia 1.2. Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales</b>	1.2.8. Escultura interactiva: aplicaciones robóticas y experimentación material	1	6
	1.2.9. Extensiones del pensamiento gráfico	1	3
	1.2.10. Creación audiovisual experimental	1	3
	1.2.11. Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA	1	3
	1.2.12. Narración visual: experimentación y nuevos medios	2	3
	1.2.13. Ilustración y videojuegos: del <i>concept</i> al <i>splash art</i>	2	3
	<b>CRÉDITOS ECTS TOTALES DE LA ESPECIALIDAD:</b>		<b>21</b>

Resumen de los créditos del título cursando la especialidad de "Arte y Nuevas Tecnologías"	Créditos primer semestre	Créditos segundo semestre			Créditos totales
		Asignaturas comunes	TFM	PAE	
Bloque de asignaturas comunes y obligatorias	15	9	9	6	39
Bloque de asignaturas de especialidad	15	6			21
	<b>30</b>	<b>30</b>			<b>60</b>

**Tabla 4.5. Estructura general de toda la oferta formativa**

Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales (MUDANT)							
MÓDULO	MATERIA	ASIGNATURA	TIPOLOGÍA	MODALIDAD	ECTS	SEM	UNIVERSIDAD: CRÉDITOS A IMPARTIR
1. Diseño, Arte y Tecnología. Conceptos y procesos.	1.1. Diseño, Arte y nuevas tecnologías: fundamentos conceptuales	1.1.1. Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías	OBLIGATORIA	PRESENCIAL(*)	3	1	UMA: 1,5 US: 1,5
		1.1.2. Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes	OBLIGATORIA	PRESENCIAL(*)	3	1	UMA: 1,5 US: 1,5
	1.2. Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales	1.2.1. Digitalización, prototipado y fabricación	OBLIGATORIA	PRESENCIAL	3	1	UMA: 3 US: 3
		1.2.2. Redes sociales e Ilustración digital	OBLIGATORIA	PRESENCIAL	3	1	UMA: 3 US: 3
		1.2.3. Recursos digitales: interacción y gamificación	OPTATIVA DISEÑO	PRESENCIAL	6	1	UMA: 6
		1.2.4. Lenguajes y recursos visuales para su aplicación a las narrativas emergentes	OPTATIVA DISEÑO	PRESENCIAL	6	1	UMA: 6
		1.2.5. Animación gráfica: <i>Computer-Generated Imagery (CGI)</i>	OPTATIVA DISEÑO	PRESENCIAL	3	2	UMA: 3
		1.2.6. Diseño para la transformación social	OPTATIVA DISEÑO	PRESENCIAL	3	1	UMA: 3
		1.2.7. <i>Design Thinking</i> : Técnicas y estrategias creativas disruptivas.	OPTATIVA DISEÑO	PRESENCIAL	3	1	UMA: 3
		1.2.8. Escultura interactiva: aplicaciones robóticas y experimentación material	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	6	1	US: 6
1.2.9. Extensiones del pensamiento gráfico	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	3	1	US: 3		

		<b>1.2.10.</b> Creación audiovisual experimental	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	3	1	US: 3
		<b>1.2.11.</b> Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	3	1	US: 3
		<b>1.2.12.</b> Narración visual: experimentación y nuevos medios	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	3	2	US: 3
		<b>1.2.13.</b> Ilustración y videojuegos: del concept al splash art	OPTATIVA ARTE Y NNTT	PRESENCIAL	3	2	US: 3
<b>2.</b> Metodologías desarrollo profesional y proyectos	<b>2.1.</b> Metodologías de investigación	<b>2.1.1.</b> Metodologías de investigación y creación	OBLIGATORIA	PRESENCIAL(*)	3	1	UMA: 1,5 US: 1,5
	<b>2.2.</b> Desarrollo profesional y transferencia.	<b>2.2.1.</b> Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento	OBLIGATORIA	PRESENCIAL	3	2	UMA: 3 US: 3
		<b>2.2.2.</b> Proyectos creativos y de Diseño: difusión y transferencia.	OBLIGATORIA	PRESENCIAL	6	2	UMA: 6 US: 6
<b>3.</b> Trabajo Fin de Máster	<b>3.1.</b> Trabajo Fin de Máster	<b>3.1.1.</b> Trabajo Fin de Máster	OBLIGATORIA	PRESENCIAL	9	2	UMA/US: Todos
<b>4.</b> Prácticas Académicas Externas	<b>4.1.</b> Prácticas Académicas Externas	<b>4.1.1.</b> Prácticas Académicas Externas	OBLIGATORIA	PRESENCIAL	6	2	UMA: 3 US: 3 Coordinador prácticas académicas externas por sede

**NOTA:** sobre fondo verde se indican las asignaturas específicas de la especialidad de "Diseño". Sobre fondo azul las asignaturas específicas de la especialidad de "Arte y Nuevas Tecnologías" y sobre fondo blanco todas las asignaturas comunes.

**Presencial(\*):** Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

Tabla 4.6. Estructura general de toda la oferta formativa por tipología de las asignaturas				
Bloque de asignaturas comunes y obligatorias				
Módulos	Materias	Asignaturas	Sem	ECTS
<b>1.</b> Diseño, Arte y Tecnología. Conceptos y procesos.	<b>1.1.</b> Diseño, Arte y nuevas tecnologías: fundamentos conceptuales	<b>1.1.1.1.</b> Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías	1	3
		<b>1.1.1.2.</b> Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes	1	3
	<b>1.2.</b> Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales	<b>1.2.1.1.</b> Digitalización, prototipado y fabricación	1	3
		<b>1.2.1.2.</b> Redes sociales e Ilustración digital	1	3
<b>2.</b> Metodologías desarrollo profesional y proyectos	<b>2.1.</b> Metodologías de investigación	<b>2.1.1.</b> Metodologías de investigación y creación	1	3
	<b>2.2.</b> Desarrollo profesional y transferencia.	<b>2.2.1.</b> Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento	2	3
		<b>2.2.2.</b> Proyectos creativos y de Diseño: difusión y transferencia.	2	6
<b>3.</b> Trabajo Fin de Máster	<b>3.1.</b> Trabajo Fin de Máster	<b>3.1.1.</b> Trabajo Fin de Máster	2	9

4. Prácticas Académicas Externas	4.1. Prácticas Académicas Externas	4.1.1. Prácticas Académicas Externas	2	6
<b>TOTAL CRÉDITOS ECTS DEL BLOQUE ASIGNATURAS COMUNES Y OBLIGATORIAS</b>				<b>39</b>
<b>Bloque de asignaturas optativas de la especialidad "Diseño"</b>				
1. Diseño, Arte y Tecnología. Conceptos y procesos.	1.2. Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales	1.2.3. Recursos digitales: interacción y gamificación	1	6
		1.2.4. Lenguajes y recursos visuales para su aplicación a las narrativas emergentes	1	6
		1.2.5. Animación gráfica: Computer-Generated Imagery (CGI)	2	3
		1.2.6. Diseño para la transformación social	1	3
		1.2.7. <i>Design Thinking</i> : Técnicas y estrategias creativas disruptivas.	1	3
<b>TOTAL CRÉDITOS ECTS DEL BLOQUE ASIGNATURAS DE LA ESPECIALIDAD DISEÑO</b>				<b>21</b>
<b>Bloque de asignaturas optativas de la especialidad "Arte y Nuevas Tecnologías"</b>				
1. Diseño, Arte y Tecnología. Conceptos y procesos.	1.2. Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales	1.2.8. Escultura interactiva: aplicaciones robóticas y experimentación material	1	6
		1.2.9. Extensiones del pensamiento gráfico	1	3
		1.2.10. Creación audiovisual experimental	1	3
		1.2.11. Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA	1	3
		1.2.12. Narración visual: experimentación y nuevos medios	2	3
		1.2.13. Ilustración y videojuegos: del concept al splash art	2	3
<b>TOTAL CRÉDITOS ECTS DEL BLOQUE ASIGNATURAS DE LA ESPECIALIDAD ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS</b>				<b>21</b>

Tabla 4.7. Plan de estudios detallado

<b>MÓDULO 1: DISEÑO, ARTE Y TECNOLOGÍA. CONCEPTOS Y PROCESOS</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	54 ECTS
<b>Tipología</b>	Mixta
<b>Organización temporal</b>	Semestres 1 y 2
<b>Modalidad</b>	Presencial (*)
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	<b>C.01, C.02, C.03, C.04, COM.01, COM.02, COM.03, COM.04, HD.01, HD.02, HD.03, HD.04.</b>
<b>Materias del módulo</b>	<b>1.1. Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Fundamentos conceptuales. 6 ECTS. Semestre 1. Español.</b> <b>1.2. Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales 48 ECTS. Semestres 1 y 2. Español.</b>

<b>Asignaturas del módulo</b>	<p>1.1.1. Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías. 3 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.1.2. Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes. 3 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.2.1. Digitalización, prototipado y fabricación. 3 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.2.2. Redes sociales e Ilustración digital. 3 ECTS. Semestre 1. Español. 3 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.2.3. Recursos digitales: interacción y gamificación. 6 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.2.4. Lenguajes y recursos visuales para su aplicación a las narrativas emergentes. 6 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.2.5. Animación gráfica: Computer-Generated Imagery (CGI). 3 ECTS. Semestre 2. Español.</p> <p>1.2.6. Diseño para la transformación social. 3 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.2.7. <i>Design Thinking</i>: Técnicas y estrategias creativas disruptivas. 3 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.2.8. Escultura interactiva: aplicaciones robóticas y experimentación material. 6 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.2.9. Extensiones del pensamiento gráfico. 3 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.2.10. Creación audiovisual experimental. 3 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.2.11. Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA. 3 ECTS. Semestre 1. Español.</p> <p>1.2.12. Narración visual: experimentación y nuevos medios. 3 ECTS. Semestre 2. Español.</p> <p>1.2.13. Ilustración y videojuegos: del concept al splash art. 3 ECTS. Semestre 2. Español.</p>
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios del módulo</b>	<p>El módulo aborda el cruce entre arte, diseño y tecnología desde una perspectiva crítica y aplicada, combinando teoría y práctica en contextos contemporáneos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>Materia de Fundamentos conceptuales (1.1)</b> Explora las relaciones entre cultura, arte y tecnología, el diseño como construcción de identidades y su papel en procesos de transformación social.</li> <li>· <b>Materia de Metodologías y desarrollo de proyectos (1.2)</b> Ofrece herramientas para la creación digital: prototipado, animación, ilustración, 3D, creación audiovisual, IA y nuevas narrativas visuales.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	<p>Docencia dirigida(**) 405 h: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03: 945 h.</p> <p>MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.</p>
<b>Sistemas de evaluación</b>	<p>SE.01, SE.02, SE.03, SE.06, SE.07, SE.08.</p> <p>Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación</i>.</p>
<b>Observaciones</b>	<p>Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.</p> <p>Docencia dirigida(**): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.</p>

<b>MÓDULO 2: METODOLOGÍAS DESARROLLO PROFESIONAL Y PROYECTOS</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	12 ECTS
<b>Tipología</b>	Obligatorias y optativas en ambos itinerarios
<b>Organización temporal</b>	Semestres 1 y 2
<b>Modalidad</b>	Presencial (*)
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.05, C.06, COM.05, COM.06, HD.05, HD.06.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios del módulo</b>	<p>El módulo proporciona una formación integral que combina la investigación artística y la gestión de proyectos culturales, articulando pensamiento creativo, metodologías rigurosas e innovación para desarrollar prácticas profesionales críticas y transferibles en el ámbito del arte y el diseño contemporáneo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Materia de Metodologías de investigación (2.1)</b> Aborda la práctica artística como forma de investigación, combinando análisis metodológico y pensamiento creativo para estructurar procesos proyectuales que integren intuición, conocimiento y experimentación.</li> <li>● <b>Materia de Desarrollo profesional y transferencia (2.2)</b> Ofrece una formación interdisciplinar que integra creación, gestión y comunicación de proyectos artísticos y culturales, fomentando el pensamiento crítico, la innovación y la transferencia efectiva en el ámbito del diseño y la cultura contemporánea.</li> </ul>

<b>Materias del módulo</b>	2.1. Metodologías de investigación. 3 ECTS. Semestre 1. Español. 2.2. Desarrollo profesional y transferencia. 9 ECTS. Semestre 2. Español.
<b>Asignaturas del módulo</b>	2.1.1. Metodologías de investigación y creación. 3 ECTS. Semestre 1. Español. 2.2.1. Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento. 3 ECTS. Semestre 2. Español. 2.2.2. Proyectos creativos y de Diseño: difusión y transferencia. 6 ECTS. Semestre 2. Español.
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(**) 90 h: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03: 210 h. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04, MD.06.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.03, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones</b>	Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona. Docencia dirigida(**): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

### MÓDULO 3: TRABAJO FIN DE MÁSTER

<b>Número de créditos ECTS</b>	9 ECTS
<b>Tipología</b>	TFM
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS (C ) <b>C.07, COM.07, COM.08, HD.07.</b>
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios del módulo</b>	El módulo aborda El Trabajo Fin de Máster, que se configura como el compendio de la titulación. Es una asignatura que se constituye sumando todos los conocimientos, competencias, y habilidades asimiladas a lo largo de todo el período académico. El alumno demuestra mediante su trabajo final la asimilación y la capacidad de investigar en el ámbito del Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías, desde una perspectiva interdisciplinar mediante una metodología científica.
<b>Materias del módulo</b>	3.1. Trabajo Fin de Máster. 9 ECTS. Semestre 2. Español.
<b>Asignaturas del módulo</b>	3.1.1. Trabajo Fin de Máster. 9 ECTS. Semestre 2. Español.
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	AF.04: 7,5 h. AF.03: 217,5 h. MD.06.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.09. Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones</b>	Se atenderá a lo establecidos en la correspondiente Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura.

### MÓDULO 4: PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS

<b>Número de créditos ECTS</b>	6
<b>Tipología</b>	PAE
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2
<b>Modalidad</b>	presencial

<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	<b>C.08, COM.09, HD.08.</b>
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios del módulo</b>	Tiene como competencia básica la orientación del alumno en el plano profesional, mediante el conocimiento de las nuevas tecnologías en materia de empleo, el autoempleo, las normativas del régimen laboral y la práctica en empresas e instituciones bajo tutorización de profesionales. Se desarrolla la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos en contexto reales, abordando los retos profesionales o académicos planteados y los resultados obtenidos.
<b>Materias del módulo</b>	<b>4.1.</b> Prácticas Académicas Externas. 6 ECTS. Semestre 2. Español.
<b>Asignaturas del módulo</b>	<b>4.1.1.</b> Prácticas Académicas Externas. 6 ECTS. Semestre 2. Español.
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	<b>AF.05:</b> 120 h. <b>AF.06:</b> 7,5 h. <b>AF.03:</b> 22,5 h. <b>MD.07.</b>
<b>Sistemas de evaluación</b>	<b>SE.10.</b> Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones</b>	

<b>MATERIA 1.1: Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Fundamentos conceptuales.</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Tipología</b>	Mixta
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1
<b>Modalidad</b>	Presencial (*)
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	<b>C.01, COM.01, HD.01.</b>
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la materia</b>	La materia aborda los fundamentos teóricos y críticos del arte, el diseño y la comunicación visual contemporánea, explorando cómo las transformaciones tecnológicas y culturales influyen en la creación y en la construcción de identidades. A través del análisis de narrativas emergentes, estrategias estéticas y metodologías proyectuales, se capacita al estudiante para comprender y desarrollar propuestas creativas con impacto social y cultural, integrando pensamiento crítico, herramientas digitales y enfoques interdisciplinarios.
<b>Asignaturas de la materia</b>	<b>1.1.1.</b> Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías. 3 ECTS. Semestre 1. Español. <b>1.1.2.</b> Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes. 3 ECTS. Semestre 1. Español.
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(**) 45 h: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03: 105 h. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.03, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones</b>	Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

<b>MATERIA 1.2: Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	<b>48 ECTS</b>
<b>Tipología</b>	Mixta
<b>Organización temporal</b>	Semestres 1 y 2
<b>Modalidad</b>	Presencial (*)

<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	<b>C.02, C.03, C.04, COM.02, COM.03, COM.04, HD.02, HD.03, HD.04.</b>
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la materia</b>	La materia ofrece una formación transversal en lenguajes visuales, tecnologías digitales y prácticas interactivas, capacitando al estudiante para desarrollar proyectos creativos en entornos contemporáneos. A través del diseño gráfico, la animación, el modelado 3D, la programación, la inteligencia artificial, la gamificación o la ilustración digital, se exploran nuevas formas de narrar, experimentar y comunicar en medios híbridos, fomentando la innovación, la colaboración y el pensamiento crítico en la creación visual.
<b>Asignaturas de la materia</b>	1.2.1. Digitalización, prototipado y fabricación. 3 ECTS. Semestre 1. Español. 1.2.2. Redes sociales e Ilustración digital. 3 ECTS. Semestre 1. Español. 3 ECTS. Semestre 1. Español. 1.2.3. Recursos digitales: interacción y gamificación. 6 ECTS. Semestre 1. Español. 1.2.4. Lenguajes y recursos visuales para su aplicación a las narrativas emergentes. 6 ECTS. Semestre 1. Español. 1.2.5. Animación gráfica: <i>Computer-Generated Imagery</i> (CGI). 3 ECTS. Semestre 2. Español. 1.2.6. Diseño para la transformación social. 3 ECTS. Semestre 1. Español. 1.2.7. <i>Design Thinking</i> : Técnicas y estrategias creativas disruptivas. 3 ECTS. Semestre 1. Español. 1.2.8. Escultura interactiva: aplicaciones robóticas y experimentación material. 6 ECTS. Semestre 1. Español. 1.2.9. Extensiones del pensamiento gráfico. 3 ECTS. Semestre 1. Español. 1.2.10. Creación audiovisual experimental. 3 ECTS. Semestre 1. Español. 1.2.11. Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA. 3 ECTS. Semestre 1. Español. 1.2.12. Narración visual: experimentación y nuevos medios. 3 ECTS. Semestre 2. Español. 1.2.13. Ilustración y videojuegos: del concept al splash art. 3 ECTS. Semestre 2. Español.
<b>Actividades formativas (AF)</b>	Docencia dirigida(**) 360 h: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03: 840 h.
<b>Metodologías docentes (MD)</b>	MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.03, SE.06, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación</i> .
<b>Observaciones</b>	Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.

<b>MATERIA 2.1: Metodologías de investigación</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	3 ECTS
<b>Tipología</b>	Mixta
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1 y 2
<b>Modalidad</b>	Presencial (*)
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.05, COM.05, HD.05.
<b>Lenguas</b>	Español

<b>Contenidos propios de la materia</b>	Esta materia explora el cruce entre investigación y creación artística, entendiendo que todo proceso proyectual, incluso desde la intuición, implica una forma de construcción de conocimiento. A través del análisis de métodos científicos, el diseño de hipótesis, la planificación estratégica y el estudio de casos, el estudiante adquiere herramientas para estructurar su práctica artística desde una perspectiva investigadora rigurosa, sin renunciar a su dimensión expresiva y subjetiva. Se abordan las tensiones entre lo metodológico y lo creativo, valorando tanto los procedimientos académicos como las dinámicas propias del pensamiento artístico. Complementariamente, se introduce al alumnado en metodologías de pensamiento creativo e innovador, como el pensamiento lateral, el modelo binario de Thompson o el design thinking, aplicadas a la resolución de problemas desde nuevas perspectivas. Estas herramientas permiten redefinir los retos del arte y el diseño contemporáneo, favoreciendo enfoques disruptivos y estrategias abiertas de experimentación. La materia pone en valor el proceso proyectual como una forma válida y potente de investigación, capaz de integrar intuición, análisis y transformación.
<b>Asignaturas de la materia</b>	2.1.1. Metodologías de investigación y creación. 3 ECTS. Semestre 1. Español.
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(**) 22,5 h: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03: 52,5 h. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación</i> .
<b>Observaciones</b>	Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona. Docencia dirigida(**): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

<b>MATERIA 2.2: Desarrollo profesional y transferencia.</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	9 ECTS
<b>Tipología</b>	Mixta
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2
<b>Modalidad</b>	Presencial (*)
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.06, COM.06, HD.06.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la materia</b>	La materia "Desarrollo profesional y transferencia" ofrece una formación integral sobre la creación, gestión y difusión de proyectos en el ámbito del arte, el diseño y la cultura contemporánea. A través de un enfoque interdisciplinar, se exploran los fundamentos estratégicos, metodológicos, económicos y comunicativos que intervienen en la puesta en marcha de iniciativas culturales y creativas. El contenido de la materia abarca desde el análisis de la cultura del proyecto, la función social del diseño y los modelos de producción cultural, hasta el estudio de casos de éxito y la profesionalización de la gestión editorial. Se presta especial atención al trabajo colaborativo en equipos multidisciplinares, al emprendimiento cultural, a la innovación en la visualización de ideas y al impacto social de las propuestas.
<b>Asignaturas de la materia</b>	2.2.1. Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento. 3 ECTS. Semestre 2. Español. 2.2.2. Proyectos creativos y de Diseño: difusión y transferencia. 6 ECTS. Semestre 2. Español.
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(**) 67,5 h: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03: 157,5 h. MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.03, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación</i> .
<b>Observaciones</b>	Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona. Docencia dirigida(**): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

<b>MATERIA 3.1: Trabajo Fin de Máster TFM</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	9 ECTS
<b>Tipología</b>	TFM
<b>Organización temporal</b>	Semestres 2
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.07, COM.07, COM.08, HD.07.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la materia</b>	El módulo aborda El Trabajo Fin de Máster, que se configura como el compendio de la titulación. Es una asignatura que se constituye sumando todos los conocimientos, competencias, y habilidades asimiladas a lo largo de todo el período académico. El alumno demuestra mediante su trabajo final la asimilación y la capacidad de investigar en el ámbito del Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías, desde una perspectiva interdisciplinar mediante una metodología científica.
<b>Asignaturas de la materia</b>	3.1.1. Trabajo Fin de Máster. 12 ECTS. Semestre 2. Español.
<b>Actividades formativas (AF)</b>	AF.04: 7,5 h.
<b>Metodologías docentes (MD)</b>	AF.03: 217,5 h. MD.06.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.09 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones</b>	Se atenderá a lo establecidos en la correspondiente Normativa interna de las facultades de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura.

<b>MATERIA 4.1: Prácticas Académicas Externas</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	6
<b>Tipología</b>	PAE
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.08, COM.09, HD.08.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la materia</b>	Esta materia de carácter obligatorio para los dos itinerarios persigue el entrenamiento del alumno en la resolución de problemas en entornos profesionales externos al ámbito puramente académico, fomentando su integración en distintos contextos laborales en los que pueda desarrollar las competencias adquiridas en materias propias en Nuevas Tecnologías.
<b>Asignaturas de la materia</b>	4.1.1. Prácticas Académicas Externas. 6 ECTS. Semestre 2. Español.
<b>Actividades formativas (AF)</b>	AF.03: 22,5 h.
<b>Metodologías docentes (MD)</b>	AF.05: 120 h. AF.06: 7,5 h. MD.07.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.10 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones</b>	

<b>ASIGNATURA 1.1.1: Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Obligatoria.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1
<b>Modalidad</b>	Presencial (*)
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.01, COM.01, HD.01.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	La asignatura presenta los fundamentos conceptuales vinculados a las prácticas del arte y del diseño en el contexto social y cultural y, en especial, en la era post-digital, en la que lo digital, lo analógico, lo virtual y lo real, entran en un nuevo modo de relación que implica nuevas oportunidades y retos para la creación. Así como el significado del diseño como disciplina y la nuevas tecnologías en su aportación a la Cultura y la sociedad contemporánea. Tales fundamentos son abordados desde las teorías del pensamiento estético, del arte y de diseño, principalmente; en conexión con la antropología, los estudios culturales, la historia de diseño y del arte y los estudios sobre medios y tecnología, y su evolución desde la segunda mitad del siglo XX.
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(**) 22,5: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03 (52,5 horas). MD.01, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.03. SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación</i> .
<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	UMA (1,5 créditos): Historia del Arte. US (1,5 créditos): Estética y teoría de las artes.
	Presencial(*)Asignatura de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona. Docencia dirigida(**): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

<b>ASIGNATURA 1.1.2: Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Obligatoria
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1
<b>Modalidad</b>	Presencial (*)
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.01, COM.01, HD.01.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	La asignatura aborda las nuevas narrativas en torno a la identidad mediante estrategias habilidad perceptivas y métodos de análisis reflexivos a la comprensión del concepto de identidad en el marco de la creación contemporánea reciente, así como a sus derivas actuales influenciadas por tecnologías disruptivas, la hiperconexión y las nuevas realidades de un universo en constante evolución.
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(**) 22,5: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03 (52,5 horas). MD.01.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación</i> .
<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	UMA (1,5 créditos): Comunicación Audiovisual y Publicidad. US (1,5 créditos): Hª del Arte.

	<p>Presencial(*Asignatura de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.</p> <p>Docencia dirigida(**): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.</p>
--	---

<b>ASIGNATURA 1.2.1: Digitalización, prototipado y fabricación</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Obligatoria
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.03, COM.03, HD.02.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>La asignatura aborda los procesos técnicos, conceptuales y profesionales vinculados a la producción escultórica y/o del diseño mediante tecnologías digitales. A través del estudio de herramientas como el escaneo 3D, la fabricación aditiva (FDM, SLA, SLS) y el mecanizado CNC, el alumnado transforma modelos físicos o digitales en piezas escultóricas y/o de diseño, materializadas con precisión y creatividad. Desde un enfoque técnico y conceptual, se desarrollan metodologías proyectuales propias de los entornos digitales híbridos, con especial atención a la sostenibilidad, la profesionalización y la documentación del proceso artístico y/o de diseño.</p> <p>A lo largo del curso se desarrollan proyectos escultóricos y/o de diseño, orientados a la práctica profesional mediante el dominio de flujos de trabajo digitales: desde la digitalización y optimización de geometrías, hasta la postproducción y montaje de esculturas y/u objetos de diseño.</p> <p>Asimismo, se analizan las diferentes tipologías de modelos, piezas y archivos digitales, así como el uso de materiales de nueva generación y equipamientos técnicos específicos, atendiendo a su adecuación a los distintos procesos de producción tridimensional contemporánea.</p>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	<p>Docencia dirigida(*) 22,5: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03 (52,5 horas).</p> <p>MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.</p>
<b>Sistemas de evaluación</b>	<p>SE.01, SE.02, SE.07, SE.08</p> <p>Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i></p>
<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	<p>UMA (3 créditos): Escultura.</p> <p>US (3 créditos): Escultura.</p> <p>Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.</p>

<b>ASIGNATURA 1.2.2: Redes sociales e Ilustración digital</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Obligatoria.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1º
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.02, COM.02, HD.03.
<b>Lenguas</b>	Español

<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	La asignatura Redes sociales e ilustración digital aborda el uso de las plataformas digitales como herramienta clave para la creación, difusión y profesionalización del trabajo artístico. A través de un enfoque teórico-práctico, se explorarán técnicas de ilustración digital, estrategia de comunicación visual y dinámicas de redes sociales, con el objetivo de desarrollar proyectos creativos adaptados al entorno digital contemporáneo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias de marca personal para ilustradores: construcción de identidad digital.</li> <li>• Diseño de estrategias de comunicación visual adaptadas a diferentes plataformas.</li> <li>• Gestión de una identidad digital coherente con los valores y objetivos artísticos personales.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(*) 22,5: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03 (52,5 horas). MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación</i> .
<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	UMA (3 créditos): Dibujo. US (3 créditos): Pintura. Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

<b>ASIGNATURA 1.2.3: Recursos digitales: interacción y gamificación</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	6 ECTS
<b>Tipología</b>	Optativa. Especialidad Diseño.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1
<b>Modalidad</b>	presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.02, COM.02, HD.03
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	Recursos propios del juego y la gamificación en el desarrollo de proyectos en el ámbito del diseño y las prácticas artísticas. Estrategias de interacción entre los mismos y sus destinatarios: participantes, usuarios o espectadores. Los contenidos principales son: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de <i>Gamificación Canvas</i> para su aplicación a proyectos culturales, sociales o comerciales.</li> <li>• Construcción del <i>storytelling</i> para un proyecto de gamificación.</li> <li>• Los medios digitales en la implicación activa de los usuarios. Desarrollo de interacciones individuales y grupales.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(*) 45h: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03 (105 horas). MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.06, SE.07. Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación</i> .
<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	UMA (3 créditos): Dibujo 1,5, Escultura 1,5. Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

<b>ASIGNATURA 1.2.4: Lenguajes y recursos visuales para su aplicación a las narrativas emergentes</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	6
<b>Tipología</b>	Optativa. Especialidad Diseño.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1
<b>Modalidad</b>	presencial

<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.02, C.04, COM.02, HD.02.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	Gramática visual aplicada a los nuevos medios narrativos: elementos gráficos, tipográficos, cromáticos y compositivos. Conceptos gráficos para la representación de conceptos y proyectos de diversa índole, a través de la experimentación en torno al lenguaje visual para su aplicación a las narrativas emergentes. Los contenidos principales son: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de representaciones gráficas: representativas, simbólicas, icónicas.</li> <li>• Recursos de retórica visual: metonimia, paráfrasis, alegorías, metáforas.</li> <li>• Representaciones gráficas identitarias: marca ciudad, producto.</li> <li>• Marcas corporativas líquidas, nuevos recursos identitarios.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(*) 45h: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03 (105 horas). MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	UMA (6 créditos): Dibujo 3 créditos. Profesores/as invitados/as externos/as (3 créditos). Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

#### ASIGNATURA 1.2.5: Animación Gráfica: *Computer-Generated Imagery (CGI)*

<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Optativa. Especialidad Diseño.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2
<b>Modalidad</b>	presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.02, C.03, C.04, COM.02, HD.03.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	Producción de Diseño animada, como creación propia o destinada a la difusión de un proyecto específico. Recursos como <i>Motion Graphics</i> , <i>Computer Generated Imagery</i> y otras técnicas digitales para abordar una narración gráfica animada. Los contenidos principales son: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guiones y lenguaje cinematográfico: Desarrollo de story board para proyectos audiovisuales: títulos de crédito, piezas publicitarias.</li> <li>• Recursos tecnológicos para el desarrollo de producciones animadas.</li> <li>• Tendencias contemporáneas en productos audiovisuales.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(*) 22,5: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas). AF.03 (52,5 horas). MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.03, SE.06, SE.07. Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	UMA (3 créditos): Dibujo 1,5, Escultura 1,5. Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

#### ASIGNATURA 1.2.6.: Diseño para la transformación social

<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Optativa. Especialidad Diseño.

<b>Organización temporal</b>	Semestre 1º
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.02, COM.02, HD.03.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>Nuevos perfiles profesionales vinculados al diseño. Las metodologías proyectuales y estrategias creativas lo convierten en una disciplina de carácter transversal, presente en cualquier sector o actividad, convirtiéndose en un factor de desarrollo social, cultural y económico. Se fomentará la incorporación de los estudiantes a proyectos multidisciplinares y transversales.</p> <p>Los contenidos principales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios del diseño para la innovación dentro de una organización.</li> <li>• Metodologías vinculadas al diseño estratégico: la "Escalera del diseño".</li> <li>• El diseño estratégico en el desarrollo de proyectos innovadores e instituciones y proyectos basados en las estrategias del diseño.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(*) 22,5: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03 (52,5 horas). MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	UMA (3 créditos): Dibujo 1,5; Pintura 1,5. Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

<b>ASIGNATURA 1.2.7.: Design Thinking: Técnicas y estrategias creativas disruptivas</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Optativa. Especialidad Diseño.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1
<b>Modalidad</b>	presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.03, COM.02, HD.03.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>Metodologías de pensamiento inverso, basadas en procesos de pensamiento lateral y a través de técnicas de exploración de nuevas perspectivas y ángulos de enfoque de un problema. Las técnicas creativas desarrolladas por Edward de Bono o Charles Thompson y los procesos de <i>design thinking</i> y <i>think wrong</i> como nuevos procesos para la resolución de problemas.</p> <p>Los contenidos principales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodologías disruptivas: <i>think wrong</i>, <i>visual thinking</i> y <i>design thinking</i>.</li> <li>• El modelo binario de Charles Thompson: pensar los problemas al revés.</li> <li>• Proyectos de referencia basados en metodologías disruptivas.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(*) 22,5: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03 (52,5 horas). MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	UMA: Pintura (1,5 créditos) Profesores/as invitados/as externos/as (1,5 créditos). Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

<b>ASIGNATURA 1.2.8. Escultura interactiva: aplicaciones robóticas y experimentación material</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	6
<b>Tipología</b>	Optativa. Especialidad ARTE Y NNTT.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1º
<b>Modalidad</b>	presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.03, COM.02, COM.03, HD.02, HD.04
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>Esta asignatura propone un enfoque exploratorio para la creación tridimensional, impulsando la experimentación con materiales, planteando hibridaciones técnicas y procesos no convencionales para lograr esculturas interactivas con una base robótica que inviten a la exploración sensorial.</p> <p>Fomenta la innovación en la construcción de formas y estructuras, integrando la aplicación de las NNTT con métodos tradicionales desde enfoques contemporáneos que amplíen los límites de la producción escultórica con una mirada interdisciplinar y experimental.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escultura interactiva y tecnologías aplicadas: Referentes contemporáneos, lenguajes interactivos, programación y robótica en la escultura actual.</li> <li>• Experimentación material y bioinspiración: Investigación de nuevos materiales, procesos naturales y desarrollo de formas y estructuras mediante NNTT.</li> <li>• Interdisciplinariedad en la creación escultórica: Integración de arte, ciencia y tecnología en proyectos creativos colaborativos con componentes mecánicos, electrónicos e interactivos.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	<p>Docencia dirigida(*) 45:</p> <p>AF.01. (10-90% de las horas), MD.01.</p> <p>AF.02. (10-90% de las horas), MD.02. MD.03. MD.04.</p> <p>AF.03. (105 horas), MD.02. MD.03. MD.04.</p>
<b>Sistemas de evaluación</b>	<p>SE.01, SE.02, SE.07, SE.08</p> <p>Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i></p>
<b>Observaciones</b>	<p>US: Escultura, 6 créditos.</p> <p>Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.</p>

<b>ASIGNATURA 1.2.9. Extensiones del pensamiento gráfico</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	OPTATIVA. Especialidad ARTE Y NNTT.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	<b>C.02, COM.03, HD.03.</b>
<b>Lenguas</b>	Español

<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>La asignatura explora la expansión del pensamiento gráfico en la era digital, analizando su evolución desde el dibujo analógico hasta su relación con la información y la visualización de datos. Se investiga cómo la imagen gráfica se transforma a través de nuevos soportes híbridos y cómo interactúa con la ciencia de datos, los modelos predictivos y la inteligencia artificial. Además, se estudia la espacialidad y performatividad del dibujo, explorando su presencia en instalaciones, entornos virtuales e interfaces interactivas. La asignatura también aborda la intersección entre la escritura visual y las narrativas expandidas, desde el dibujo secuencial hasta estructuras gráficas interactivas y generativas. El objetivo final de la asignatura es que los estudiantes desarrollen un proyecto experimental en el que reflexionen sobre los límites y posibilidades de la creación gráfica en un contexto tecnológico en constante evolución.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evolución del pensamiento gráfico y sus expresiones en la era digital, nuevas materialidades y soportes híbridos.</li> <li>• Dibujo programado, gráfica generativa, IA/modelos predictivos, visualización de datos e interactividad en tiempo real aplicadas a la creación gráfica.</li> <li>• Gráfica performativa (física/virtual), instalaciones gráficas, en movimiento y estructuras interactivas para narrativas visuales expandidas.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	<p>Docencia dirigida(*) 45: AF.01. (10-90% de las horas), MD.01. AF.02. (10-90% de las horas), MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. (105 horas), MD.01. MD.03.</p>
<b>Sistemas de evaluación</b>	<p>SE.01, SE.02, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i></p>
<b>Observaciones</b>	<p>US: Dibujo 3 créditos. Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.</p>

<b>ASIGNATURA 1.2.10. Creación audiovisual experimental</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Optativa especialidad ARTE Y NNNTT.
<b>Organización temporal</b>	Cuatrimestre 1
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.02, COM.02, HD.04
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>La asignatura se sumerge en las fronteras más innovadoras y desafiantes de la producción audiovisual contemporánea. Frente a las narrativas y estéticas convencionales, este curso explora las posibilidades expresivas y conceptuales que emergen de la experimentación con la imagen en movimiento, el sonido y las nuevas tecnologías. Se abordan técnicas avanzadas de manipulación audiovisual, desde el found footage y el glitch art hasta la generación de imágenes por inteligencia artificial, propiciando un espacio de creación donde los límites entre disciplinas se difuminan. Sin dejar de lado la exploración conceptual del videoarte, el cine de vanguardia, el cine expandido, tendencias más contemporáneas como el arte generativo o el videoarte en Instagram y Tik Tok.</p> <p>A lo largo del curso, se fomenta una aproximación crítica y reflexiva a la creación audiovisual, animando a los estudiantes a cuestionar las convenciones establecidas y a desarrollar un lenguaje personal. Se presta especial atención a la integración de nuevas tecnologías y medios emergentes, como la realidad virtual y aumentada, en proyectos que expanden la noción tradicional de lo audiovisual. Asimismo, se exploran las intersecciones con otras formas artísticas, como la performance y las artes plásticas, para crear obras que desafíen las categorizaciones convencionales y ofrezcan experiencias inmersivas y multisensoriales al espectador. O aquellas disciplinas en las que el audiovisual es el objeto artístico que pone de relevancia, a través de la especulación sociocultural, el potencial estético del audiovisual.</p>

<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(*) 45: AF.01. (10-90% de las horas), MD.01. AF.02. (10-90% de las horas), MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. (105 horas), MD.01. MD.03.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones</b>	US: Comunicación Audiovisual y Publicidad, 1,5. Dibujo, 1,5 créditos. Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

#### ASIGNATURA 1.2.11. Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA

<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	OPTATIVA. Especialidad ARTE Y NNTT.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.02, COM.02, HD.04
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	La asignatura, de carácter eminentemente práctico, introduce la creación artística con programación y herramientas de IA generativa, facilitando los recursos fundamentales para crear obras utilizando estas tecnologías. Los contenidos abordan la historia del arte generativo y la IA y los principios técnicos necesarios para su empleo artístico, integrando una mirada crítica sobre sus implicaciones culturales, éticas y estéticas. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia del arte generativo, programación creativa para imagen/sonido y principios de IA aplicada al arte, con implicaciones éticas y estéticas.</li> <li>• Modelos y técnicas generativas para experimentar y desarrollar obras artísticas basadas en el algoritmo y en el uso aplicado de la IA.</li> <li>• Estrategias de colaboración humano-máquina y experiencias de co-creación en tiempo real.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(*) 45: AF.01. (10-90% de las horas), MD.01. AF.02. (10-90% de las horas), MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. (105 horas), MD.01. MD.03.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones</b>	US: Dibujo 1,5 /Arquitectura y tecnología de computadores 1,5 Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

#### ASIGNATURA 1.2.12. Narración visual: experimentación y nuevos medios

<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Optativa. Especialidad ARTE Y NNTT.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2º
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.04, COM.02, HD.03.
<b>Lenguas</b>	Español

<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>Narración Visual: experimentación y nuevos medios, es una asignatura teórico-práctica que explora la creación de relatos visuales mediante la integración de lenguajes gráficos tecnologías digitales y enfoques narrativos contemporáneos. A través del análisis crítico y la producción experimental, la materia fomenta el desarrollo de proyectos híbridos que amplían los límites de la narración en las artes visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de narrativas experimentales utilizando tecnologías emergentes.</li> <li>• El storyboard expandido: diagramas narrativos y prototipado visual.</li> <li>• Relaciones texto-imagen en narrativas visuales híbridas.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	<p>Docencia dirigida(*) 45: AF.01. (10-90% de las horas), MD.01. AF.02. (10-90% de las horas), MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. (105 horas), MD.01. MD.03.</p>
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
<b>Observaciones</b>	<p>US: Pintura 3 créditos. Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.</p>

<b>ASIGNATURA 1.2.13. Ilustración y videojuegos: del concept al splash art</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Optativa. Especialidad ARTE Y NNTT.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2º
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.02, C.04, COM.02, HD.03.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>Ilustración y videojuegos: del concept al splash art es una asignatura de carácter teórico-práctico que aborda el proceso integral de creación visual en el ámbito del videojuego, desde el desarrollo de concept art hasta la elaboración de ilustraciones promocionales (splash art). Mediante el uso de herramientas digitales especializadas y la aplicación de fundamentos del diseño y la narrativa visual, el estudiante adquirirá competencias para generar propuestas gráficas con identidad estilística y calidad profesional, en sintonía con las exigencias de la industria contemporánea.</p>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	<p>Docencia dirigida(*) 45: AF.01. (10-90% de las horas), MD.01. MD.02, MD.03, MD.04. AF.02. (10-90% de las horas), MD.02. MD.03. MD.04. AF.03. (105 horas), MD.01. MD.03.</p>
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08 Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>
<b>Observaciones</b>	<p>US: Pintura 3 Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.</p>

<b>ASIGNATURA 2.1.1: Metodologías de investigación y creación</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Obligatoria
<b>Organización temporal</b>	Semestre 1
<b>Modalidad</b>	Presencia (*)
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.05, COM.05, HD.05.
<b>Lenguas</b>	Español

<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>El creador actual en el ejercicio de su labor artística aplica, de manera implícita o explícita, consciente o inconsciente, una metodología de trabajo. La obra suele ser el resultado de un proyecto y de un proceso de investigación.</p> <p>Esta asignatura pretende hacer visibles las tensiones dialécticas entre los rigores de lo metodológico y la libertad creativa de lo artístico. Se plantea valorar las diferencias y similitudes entre la investigación artística y la puramente científica; además de dotar al alumnado de los elementos metodológicos suficientes para que sean aplicados con éxito en la elaboración de trabajos académicos.</p> <p>En esta asignatura se impartirán las metodologías que ayuden a los estudiantes a construir el conocimiento necesario para abordar un proyecto. Se trata de un heterogéneo conjunto de metodologías y técnicas con el fin de recopilar la información necesaria, en relación a los destinatarios de dicho proyecto, para así tener una visión holística en torno al ámbito en el que se ha de desarrollar.</p>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	<p>Docencia dirigida(*) 22,5: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03 (52,5 horas).</p> <p>MD.01.</p>
<b>Sistemas de evaluación</b>	<p>SE.01. SE.02. SE.07. SE.08.</p> <p>Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i></p>
<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	<p>UMA (1,5 créditos): Pintura.</p> <p>US (1,5 créditos): Historia de las Artes Plásticas 1,5</p>
	<p>Presencial(*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.</p> <p>Docencia dirigida(**): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.</p>

<b>ASIGNATURA 2.2.1: Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	3
<b>Tipología</b>	Obligatoria.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.06; COM.06; HD.06.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>Se ofrece una comprensión de la creación y la producción en arte y diseño en los términos de la cultura del proyecto, atendiendo a los múltiples factores de la ideación, la gestión y el intercambio de bienes culturales. Para ello, se introduce en los sistemas del diseño y del arte contemporáneo, en sus agentes, sus procesos y en sus modos económicos.</p> <p>Los descriptores de los contenidos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</li> <li>• Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.</li> <li>• Profesionalización y emprendimiento en la gestión cultural.</li> </ul>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	<p>Docencia dirigida(*) 22,5: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03 (52,5 horas).</p> <p>MD.01, MD.04.</p>
<b>Sistemas de evaluación</b>	<p>SE.01, SE.02, SE.07, SE.08</p> <p>Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i></p>
<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	<p>UMA (3 créditos): Dibujo.</p> <p>US (3 créditos): Economía Aplicada/ Estética y teoría de las artes.</p> <p>Docencia dirigida(*) : Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.</p>

<b>ASIGNATURA 2.2.2: Proyectos creativos y de Diseño: difusión y transferencia</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	6
<b>Tipología</b>	Obligatoria.
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.06; COM.06; HD.06.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>Esta asignatura se centra en el desarrollo, difusión y transferencia de proyectos creativos en el ámbito cultural, artístico y del Diseño. Frente a la creciente necesidad de comunicar eficazmente los resultados de la investigación y la producción artística, el curso profundiza en las herramientas, procedimientos y modelos contemporáneos. Se abordan estrategias innovadoras para la presentación y diseminación de contenidos, adaptadas a las exigencias del panorama cultural actual y a las diversas plataformas de comunicación disponibles, propias de empresas del sector.</p> <p>A lo largo del curso, se exploran métodos para profesionalizar la gestión de proyectos artísticos y de diseño, así como de productos culturales. Asimismo, se profundiza en el análisis crítico de proyectos creativos y de Diseño contemporáneo y su comunicación a diferentes públicos y medios, potenciando así la visibilidad y el impacto de los proyectos creativos en el ecosistema cultural contemporáneo que demanda la sociedad actual.</p>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	Docencia dirigida(*) 22,5: AF.01 (10-90% de las horas), AF.02 (10-90% de las horas), AF.03 (52,5 horas). MD.01, MD.02, MD.03, MD.04.
<b>Sistemas de evaluación</b>	SE.01, SE.02, SE.07, SE.08
<b>Observaciones</b>	UMA: Dibujo, 6 créditos. US: Dibujo 6 créditos Docencia dirigida(*): Número de horas de docencia con profesorado presente. El cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.

<b>ASIGNATURA 3.1.1: Trabajo Fin de Máster</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	9 ECTS
<b>Tipología</b>	TFM
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2º
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.07,COM.07, COM.08, HD.07.
<b>Lenguas</b>	Español

<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>El Trabajo Fin de Máster se configura como el compendio de la titulación. Es una asignatura que se constituye sumando todos los conocimientos, competencias, y habilidades asimiladas a lo largo de todo el período académico. El alumno demuestra mediante su trabajo final la asimilación y la capacidad de investigar en el ámbito del Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías, desde una perspectiva interdisciplinar mediante una metodología científica.</p> <p>La descripción genérica y estructura del TFM y su extensión, normalización, desarrollo, tutorización, acto de presentación, defensa, evaluación y calificación seguirán lo recogido en la Normativa interna de la Facultad de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura y que incluirá, con la finalidad de normalizar los trabajos, al menos referencias a los apartados de extensión, normalización de páginas, introducción, conclusiones, bibliografía, relación de imágenes y anexos.</p> <p>La comisión académica del máster regulará los aspectos que se relacionan con el TFM como son la coordinación académica de los TFM, los periodos de matrícula en cada curso académico, las directrices y los procedimientos de tutela, así como de asignación y modificación del director o del tema del TFM.</p>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	<b>AF.04.</b> (7,5 h). <b>AF.03.</b> (217,5 h, se ha calculado partiendo de los 9 ECTS * 25 h - 7,5 h de tutorías). <b>MD.06.</b>
<b>Sistemas de evaluación</b>	<b>SE.09</b> Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i> Se atenderá a lo establecidos en la correspondiente Normativa interna de las facultades de Bellas Artes para los TFM y en la normativa interna específica que se determine para esta asignatura.
<b>Observaciones</b>	UMA/US: Profesores de Dibujo, Escultura y Pintura.

<b>ASIGNATURA 4.1.1: Prácticas Académicas Externas</b>	
<b>Número de créditos ECTS</b>	6
<b>Tipología</b>	PAE
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Resultados del proceso de formación y aprendizaje</b>	C.08., COM.09, HD.08.
<b>Lenguas</b>	Español
<b>Contenidos propios de la asignatura</b>	<p>La asignatura se configura como un modelo de gestión que fomenta la integración efectiva del estudiante en entornos profesionales reales, estableciendo una colaboración directa y fluida entre la empresa y la universidad. Este enfoque permite que los estudiantes apliquen los conocimientos teóricos adquiridos en el máster en contextos laborales concretos, facilitando su desarrollo profesional y personal. La coordinación entre ambas instituciones asegura que las experiencias formativas respondan a las necesidades del sector, promoviendo una formación práctica y actualizada.</p> <p>Asimismo, este modelo de gestión impulsa un seguimiento y evaluación conjunta de las competencias y habilidades desarrolladas durante las prácticas curriculares. La comunicación constante entre tutores académicos y profesionales garantiza una valoración integral del proceso de aprendizaje, permitiendo realizar ajustes y mejoras continuas. De este modo, se fortalece el vínculo entre la universidad y la empresa, favoreciendo la inserción laboral de los estudiantes y contribuyendo al desarrollo de perfiles profesionales adaptados a las demandas del mercado.</p>
<b>Actividades formativas (AF) Metodologías docentes (MD)</b>	<b>AF.05</b> (120 h de prácticas en la empresa), <b>AF.06</b> (7,5 h de tutorías personalizadas con el tutor académico), <b>AF.03</b> ( 22,5 h de trabajo autónomo). <b>MD.07.</b>
<b>Sistemas de evaluación</b>	<b>SE.10</b> Nota: Ver ponderaciones en la tabla 4.3. <i>Sistemas de evaluación.</i>

<b>Observaciones, docencia por áreas y universidades.</b>	UMA (3 créditos): Dibujo, Pintura, Escultura US (3 créditos): Dibujo, Pintura, Escultura
---	---

### Procedimientos de coordinación docente horizontal y vertical del plan de estudios

Se incluirá la información sobre procedimientos de coordinación docente horizontal y vertical del plan de estudios según la [guía para la elaboración de la memoria de verificación](#).

Se especificará al menos el órgano o las personas responsables e implicadas, indicando los procedimientos que utilizarán para llevarlos a cabo.

### Funciones y procedimientos a aplicar por los órganos de coordinación docente del título

La coordinación docente del título recaerá sobre los siguientes órganos:

- Consejo de Gobierno de las dos universidades socias.
- Vicerrectorado que tenga atribuidas las competencias en estudios de posgrado de ambas universidades.
- Comisión de Estudios de Postgrado de las universidades.
- Juntas de Centros de las dos Facultades de Bellas Artes.
- Departamentos con asignaturas adscritas.
- Comisión Académica y de Calidad del Centro Coordinador.
- Comisión Académica y de Calidad del Máster.
- Coordinadores del Máster.
- Coordinadores de las asignaturas.

Las funciones de los/las coordinadores/as del Máster(\*)

- a) Presidir la Comisión de Ordenación Académica y de Calidad del Máster.
- b) Actuar en representación de la Comisión Académica.
- c) Informar a los Departamentos de la participación en el Máster Universitario del profesorado de los distintos ámbitos de conocimiento que conforman el Departamento y presentar al Centro la planificación docente anual del Máster Universitario.
- d) Coordinar el desarrollo y el seguimiento del plan de estudios.
- e) Proponer a los órganos competentes, dentro de los plazos que ésta establezca, las modificaciones en la oferta docente, estructura o profesorado aprobadas por la Comisión Académica del Máster Universitario.
- f) Informar al Consejo Asesor de Enseñanzas de Posgrado de todos aquellos temas generales o específicos para los que sea convocado o se requieran sus informes.
- g) Difundir entre el profesorado del Máster Universitario cualquier información relativa a la gestión académica.
- h) Aquellas otras funciones que le asignen los órganos competentes.

(\*)Teniendo en cuenta que muchas de las funciones de los coordinadores del máster coinciden en la regulación que establece la Universidad de Málaga y la de la Universidad de Sevilla

(<https://www.us.es/sites/default/files/2022-01/14CoordinadorTitulos.pdf>), se acuerda seguir las de la UMA al ser la Universidad coordinadora en todo aquello que no contradiga la normativa propia de la Universidad de Sevilla.

### Programaciones docentes

La concreción de las enseñanzas descritas en el Plan de Estudios se realiza a través de las programaciones de las asignaturas que lo componen. Esta responsabilidad recae sobre los Departamentos y el Centro, que de forma coordinada deberán elaborarlas, y sobre el Vicerrectorado que tenga atribuidas las competencias en estudios de posgrado de ambas universidades, que deberá supervisarlas. Para ello, los departamentos nombrarán un coordinador para cada una de las asignaturas que se imparten. Estos coordinadores se encargarán de realizar la propuesta de la programación docente de su asignatura, de acuerdo con el resto de los profesores que la imparten, que deberá incluir, al menos:

- El temario
- La metodología pedagógica
- El sistema de evaluación del rendimiento académico de los alumnos, fijando el tipo de pruebas, su número,



los criterios para su corrección y los componentes que se tendrán en cuenta para la calificación final del alumno.

Esta propuesta deberá ser aprobada por los Consejos de Departamentos, verificada por la Comisión Académica y Calidad del Centro y, visto su informe, aprobada por la Junta de Centro. La Junta de Centro aprobará también el programa académico del título, que además de las programaciones docentes contendrá la siguiente información:

- Los profesores que impartirán docencia y los encargados de su evaluación, que salvo excepciones deberá coincidir.
- La distribución de cursos y grupos entre los profesores.
- La asignación horaria.
- Las actividades académicas complementarias.

Todo este proceso finalizará con la inclusión de estos datos en la aplicación informática PROA de la Universidad de Málaga, en la forma y plazos establecidos por el Rectorado de esta Universidad. El proceso finaliza con la supervisión por parte del Vicerrectorado que tenga atribuidas las competencias en estudios de posgrado de ambas universidades. Así mismo, en la Universidad de Sevilla contamos con la aplicación “Gestión de programas y proyectos docentes” en la que deberán incluirse los datos relativos a todas las guías de las asignaturas. El acceso a la misma es a través de la Secretaría Virtual SEVIUS, <https://sevius4.us.es> . Los perfiles de acceso a la misma son: Secretario del Departamento, Coordinador de la asignatura, Docente de un grupo de actividad principal y Personal de Centro. Enlace a la [GuiaFuncionamientoP&P.pdf](#)

### **Revisión de la oferta educativa**

Esta responsabilidad recae sobre la Comisión Académica del Máster que será la encargada de ir revisando la oferta anualmente, con la participación de la Comisión Académica y Calidad del Centro. Esta última se encargará de la recogida y análisis de la información relativa al programa formativo, esto es, los resultados de los diversos indicadores dentro de la evaluación anual y lo incluirá en su Informe anual de seguimiento del sistema de garantía de calidad.

La Comisión Académica y de Calidad elaborará una propuesta a la Junta de Centro, que revisará la oferta formativa del Centro, decidiendo su adecuación, si fuese necesario. Si dicha oferta no satisficiese los requisitos planteados y no fuese posible su adecuación por ninguna otra vía, se tendrá que plantear la Suspensión del Título o el desarrollo de un nuevo Plan de Estudios, aunque se considerará como prioritaria la opción de solventar los problemas diagnosticados.

### **Procedimientos de coordinación docente horizontal**

El título contará con mecanismos de coordinación docente que permitan tanto una adecuada asignación de carga de trabajo del estudiante como una adecuada planificación temporal, asegurando la adquisición de los resultados de aprendizaje. Las labores de coordinación llevadas a cabo por la Comisión Académica del Máster, que se reunirá periódicamente permitirá distribuir racionalmente la carga de trabajo en ambos semestres. Esto redundará en un mejor aprovechamiento del estudiante.

La coordinación vertical (entre módulos) se realizará fundamentalmente por medio de los coordinadores del Máster, así como por la Comisión Académica del Máster en reuniones periódicas específicas.

Se realizan reuniones de profesores articuladas por las distintas áreas de conocimiento que forman parte de los departamentos que tienen adscritas asignaturas de los planes de estudio que se cursan en las Facultades de Bellas Artes de Málaga y de la de Sevilla.

En estas Reuniones de Área se tratan asuntos pertinentes a la organización de los diversos contenidos de las asignaturas, el reparto de la docencia del curso siguiente, y otros. Las decisiones se toman generalmente por consenso entre los distintos profesores que conforman cada área.

La coordinación horizontal, entre asignaturas y materias, se llevará a cabo mediante reuniones de los coordinadores de cada una de las asignaturas del Máster, nombradas al efecto por los Consejos de Departamento

que coordinarán internamente al profesorado de su asignatura, así como externamente, la coherencia entre asignaturas.

También se coordinará las actividades de tutela del Trabajo Fin de Máster entre todos los profesores implicados y los coordinadores del Máster.

De acuerdo a todo lo expuesto anteriormente, la coordinación docente se organizará a seis niveles distintos:

1. **Coordinación del Máster:** La coordinación de este título de máster recaerá en dos profesores, uno/a por la Facultad de Bellas Artes de Málaga y otro/a por la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.
2. **Coordinación de asignaturas:** Las asignaturas con más de un profesor tendrán un responsable que se encargará de la coordinación de contenidos de la asignatura y de no entrar en colisión contenidos impartidos en otras asignaturas.
3. **Reuniones con los profesores:** Se establecerá un mínimo de dos reuniones por curso académico.
4. **Reuniones con los alumnos:** los coordinadores mantendrán reuniones frecuentes con grupos de alumnos con el objetivo de detectar problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje o cualquier otro tipo de incidencia que afecte o pueda afectar el óptimo desempeño de alumnos y profesores.
5. **Utilización del Campus Virtual.**

Tal y como aparece definido en la página de presentación del [campusvirtual.uma.es](http://campusvirtual.uma.es) es un lugar de encuentro de la comunidad universitaria de la UMA donde alumnado, profesorado y personal de administración y servicios pueden relacionarse sin que sean coincidentes en el espacio y en el tiempo. Las actividades se organizan en un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje desarrollado a partir de Moodle, por el Servicio de Enseñanza Virtual de la Universidad de Málaga.

La actividad básica del Campus Virtual es el alojamiento de asignaturas de los planes de estudio de las distintas titulaciones que componen la oferta formativa de la UMA. Se requiere un acceso identificado. Tras la identificación, un profesor encontrará la relación de las asignaturas que oficialmente imparte y que estén alojadas en el campus; en cada asignatura dispondrá automáticamente de una lista e información de todos sus alumnos. Por otra parte, cuando un alumno accede, encontrará todas las asignaturas en las que esté oficialmente matriculado. Este máster tendrá alojados sus contenidos en este campus virtual.

La Universidad de Sevilla cuenta con la plataforma BlackBoard, también llamada plataforma de Enseñanza Virtual (Ev). Es la plataforma principal donde los profesores suben el material necesario para cada asignatura, desde los PowerPoint hasta las lecturas voluntarias, y donde se crean también las actividades y exámenes para el alumnado. Es un lugar de encuentro de la comunidad universitaria de la US donde alumnado y profesorado pueden relacionarse sin que sean coincidentes en el espacio y en el tiempo.

La actividad básica de Enseñanza Virtual es el alojamiento de asignaturas de los planes de estudio de las distintas titulaciones que componen la oferta formativa de la US. El enlace para acceder es <https://ev.us.es/> introduciendo el usuario (UVUS) y contraseña universitaria. Se requiere un acceso identificado. Tras la identificación un profesor encontrará la relación de las asignaturas que oficialmente imparte y que estén alojadas en el campus. En cada asignatura dispondrá automáticamente de una lista e información de todos sus alumnos. Por otra parte, cuando un alumno accede, encontrará todas las asignaturas en las que esté oficialmente matriculado. Este máster tendrá alojados sus contenidos en esta plataforma de Enseñanza Virtual.

#### 4.2. Actividades y metodologías docentes

Código	Actividad formativa
AF.01	<b>Clases expositivas/participativas.</b> Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: ponderación mínima 10% - ponderación máxima 90% de las horas (1 ECTS son 7,5 horas de docencia del profesor = 40% del tiempo total). Porcentaje de presencialidad (también síncrona) en la actividad: hasta el 100%.
AF.02	<b>Prácticas.</b> Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: ponderación mínima 10% - ponderación máxima 90% de las horas (1 ECTS son 7,5 horas de docencia del profesor= 40% del tiempo total). Porcentaje de presencialidad (también síncrona) en la actividad: hasta el 40%. El aprendizaje podrá ser mediante resolución de problemas o realización de proyectos, tanto de forma individual como cooperativa, con un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula según el cual los estudiantes

	aprenden unos de otros, así como de su profesor y del entorno. Estas actividades implican trabajo dentro y fuera del aula.
<b>AF.03</b>	<b>Estudio y trabajo autónomo del estudiante.</b> Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: ponderación mínima 10% - ponderación máxima 60% de las horas (1 ECTS son 17,5 horas de trabajo autónomo). El estudio y trabajo autónomo es una modalidad de aprendizaje en la cual el estudiante se responsabiliza de la organización de su trabajo y de la adquisición de las diferentes competencias según su propio ritmo. Implica por parte de quien aprende asumir la responsabilidad y el control del proceso personal de aprendizaje, y las decisiones sobre la planificación, realización y evaluación de la experiencia de aprendizaje.
<b>AF.04</b>	<b>Tutorías individualizadas TFM.</b> Seguimiento personalizado con el tutor/a asignado, para la orientación en el diseño, desarrollo y revisión del trabajo. La duración de esta actividad será de 7,5 a 8 horas de tutorías personalizadas.
<b>AF.05</b>	<b>Desarrollo de la Práctica Académica Externa en la entidad colaboradora.</b> Realización de actividades formativas en la entidad, bajo supervisión del tutor externo y según el plan formativo acordado. Duración: 120 horas.
<b>AF.06</b>	<b>Tutorías académicas individuales de seguimiento de Prácticas Académicas Externas.</b> Reuniones periódicas con el tutor académico para revisar el progreso, resolver dudas y ajustar el aprendizaje. Duración: 30 horas de tutorías personalizadas.

<b>Código</b>	<b>Metodología</b>
<b>MD.01</b>	<b>Método expositivo.</b> El profesor utilizará fundamentalmente como estrategia didáctica la exposición oral de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, con apoyo en distintas tecnologías de la información para conseguir los objetivos más comunes que pueden orientar el desarrollo de una clase teórica. Destacan los siguientes métodos: a) exponer los contenidos básicos relacionados con el tema objeto de estudio (narraciones, historias de casos, resúmenes de investigación, síntesis de resultados, etc.) b) explicar la relación entre los fenómenos para facilitar su comprensión y aplicación (generación de hipótesis, pasos en una explicación, comparación y evaluación de teorías, resolución de problemas, etc.). c) efectuar demostraciones de hipótesis y teoremas, (discusión de tesis, demostración de casos, etc.). d) presentación de experiencias en las que se hace la ilustración de una aplicación práctica de los contenidos (experimentos, presentación de evidencias, aportación de ejemplos y experiencias, etc.) e) exposición y estudio de fuentes bibliográficas.
<b>MD.02</b>	<b>Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma individual.</b> Las prácticas constituyen una actividad formativa en la que se desarrollan actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio. Esta denominación engloba a diversos tipos de organización, como pueden ser las prácticas de laboratorio, prácticas de campo, clases de problemas, prácticas de informática, etc., puesto que, aunque presentan en algunos casos matices importantes, todas ellas tienen como característica común que su finalidad es mostrar a los estudiantes modelos o metodologías de actuación.
<b>MD.03</b>	<b>Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma cooperativa.</b> El aprendizaje cooperativo es un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula según el cual los estudiantes aprenden unos de otros, así como de su profesor y del entorno. El éxito de cada estudiante depende de que el conjunto de sus compañeros alcance las metas fijadas. Los incentivos no son individuales sino grupales y la consecución de las metas del grupo requiere el desarrollo y despliegue de competencias relacionales que son clave en el desempeño profesional. La concreción de estos principios tiene distintas variantes. Entre ellas podríamos poner, a modo de ejemplos, dos de las más conocidas técnicas para el trabajo cooperativo en grupo pequeño: - Puzles o rompecabezas. La estrategia consiste en formar grupos pequeños de cinco o seis miembros. Cada estudiante preparará un aspecto y se reunirá con otros responsables del mismo aspecto de otros grupos. Juntos elaboran ese aspecto y luego, cada uno, lo aporta a su grupo original. - Student Team Learning-STAD. El profesor proporciona información a los estudiantes con regularidad. Cada estudiante prepara y estudia esos materiales ayudándose de y ayudando a sus compañeros. Cada poco tiempo se les realiza una evaluación individual, pero solo tendrán refuerzo si todos los miembros de su grupo han alcanzado un determinado nivel de competencia. Este formato puede ser especialmente interesante para fomentar el trabajo en grupo. Estas actividades implican trabajo dentro y fuera del aula.
<b>MD.04</b>	<b>Realización de proyectos o trabajos de forma individual.</b>

	Se trata de una actividad formativa en la que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.
<b>MD.05</b>	<b>Realización de proyectos o trabajos de forma cooperativa.</b> Se trata de una actividad formativa en la que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos. Puede implementarse en grupos con un número reducido de estudiantes en el que cada uno de ellos se haga cargo de un proyecto o en grupos con un mayor número de estudiantes que quede dividido en pequeños equipos, cada uno de los cuales se responsabilice de un proyecto. Este formato puede ser especialmente interesante para fomentar el trabajo en grupo de los estudiantes.
<b>MD.06</b>	<b>Metodología de proyecto tutelado.</b> Seguimiento individualizado a través de tutorías planificadas, con feedback continuo sobre el diseño, desarrollo y escritura del trabajo.
<b>MD.07</b>	<b>Aprendizaje en el entorno laboral real.</b> Inmersión supervisada en una organización/empresa del sector, realizando tareas propias del perfil profesional.

## Protocolo de Calidad, Participación y Accesibilidad en Sesiones Simultáneas

### 1. Infraestructura Tecnológica y Conectividad

Para asegurar la calidad técnica de la docencia síncrona interuniversitaria, las dos universidades dispondrán de:

- Plataformas de Docencia: Se utilizarán de forma coordinada el Campus Virtual de la UMA (Moodle) y el de la US (BlackBoard) para el alojamiento de materiales y el seguimiento administrativo. Es decir, se garantizará la inclusión del alumnado de las dos universidades tanto en una plataforma como en la otra. La coordinación principal recaerá en la Universidad de Málaga que centralizará en su plataforma los enlaces y foros principales de comunicación conjunta.
- Garantía de Red: Ambas universidades garantizarán una conectividad extremo a extremo de alta capacidad para evitar latencias, permitiendo una transmisión fluida de audio y vídeo en alta definición.
- Robustez del Sistema: El software empleado permitirá conexiones simultáneas estables y contará con medidas de seguridad y protección de datos conforme a la legislación vigente.

### 2. Metodología de Interacción y Participación Equivalente

La Comisión Académica del título garantiza que el alumnado en remoto no sea un mero espectador, para ello, impulsará que la organización de la docencia en estas asignaturas se realice según estos criterios:

- Interacción Síncrona: El sistema de videoconferencia permitirá la interacción bidireccional en tiempo real, asegurando que el alumnado desplazado pueda realizar preguntas y participar en debates con la misma inmediatez que el alumnado presencial.
- Control de Presencialidad: Se implementará un sistema fehaciente de control de identidad y asistencia para el alumnado en modalidad telemática, validando su participación activa durante toda la sesión.
- Dinámicas Participativas (AF.01): El profesorado utilizará herramientas digitales de colaboración (pizarras virtuales, encuestas en vivo) que unifiquen la experiencia de ambos grupos.

### 3. Desarrollo de Actividades Prácticas (AF.02)

Para cumplir con la recomendación de asegurar condiciones equivalentes en las prácticas, se procurará que los medios disponibles sean idóneos:

- Seguimiento de Proyectos: En las actividades prácticas, el profesorado proporcionará feedback y orientación personalizada tanto a los estudiantes presentes en el aula como a los que están en la otra sede, utilizando canales de tutoría síncrona.

- Equipamiento Espejo: Se velará por que los laboratorios y talleres de ambas facultades dispongan de equipamiento técnico compatible para que el desarrollo de los ejercicios prácticos sea homogéneo.
- Trabajo Cooperativo (MD.03): Se fomentará la creación de grupos de trabajo mixtos (estudiantes de ambas universidades) para potenciar la integración y el intercambio de conocimientos dentro del marco de Andalucía TECH.
- Diseño Inclusivo: Los materiales y la transmisión seguirán los criterios de accesibilidad universal, incluyendo, si fuera necesario, adaptaciones para estudiantes con discapacidad o necesidades específicas de apoyo educativo.
- Soporte Técnico: Habrá personal técnico de apoyo disponible en ambas sedes durante las sesiones simultáneas para resolver incidencias de conexión o hardware de forma inmediata.

#### 4. Coordinación y Seguimiento de Calidad

- Coordinación Docente: Los coordinadores de asignatura de ambas universidades se reunirán periódicamente para evaluar el funcionamiento de las sesiones simultáneas y ajustar la planificación si se detectan desequilibrios.
- Garantía de Calidad (SIGC): Se realizarán encuestas de satisfacción específicas sobre la modalidad simultánea para medir la percepción del alumnado respecto a la calidad y equidad del sistema, integrando los resultados en el Plan de Mejora del título.

##### 4.3. Sistemas de evaluación

Se parte del consenso de evaluación continua para todas las asignaturas, a excepción del TFM. El uso y la proporción que cada una de las actividades formativas supondrá en la calificación final quedará a criterio del docente, quedando recogida la/s que se va/n a aplicar en el programa y proyecto docente correspondiente.

Resumen de Pruebas de evaluación continua

La contabilización y calificación del trabajo académico del estudiantado será de acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional. La asignación del número de horas por crédito se entenderá referida a un estudiante dedicado a cursar a tiempo completo estudios universitarios durante un mínimo de 36 y un máximo de 40 semanas por curso académico.

La duración de cada crédito ECTS se estima en veinticinco horas. En esta asignación de cada crédito corresponderán **siete horas y treinta minutos a actividades presenciales con el profesorado**, ya sean clases lectivas teóricas o prácticas, seminarios, trabajos, prácticas, proyectos, etc. Cada crédito tendrá asignado asimismo un total de **17,5 horas de trabajo autónomo del estudiantado**, como puedan ser horas de estudio, las exigidas para la preparación y realización de las pruebas de evaluación, etc.

Se incluye esta descripción como resumen de Sistemas de evaluación individuales o cooperativos. El peso relativo de cada actividad de evaluación en relación con el resto de las actividades no podrá llegar a tener una ponderación máxima del 100%. Pueden ser unas o varias de las siguientes actividades de evaluación; el uso, el carácter de evaluación individual o cooperativo y la proporción que cada una de ellas supondrá en la calificación final quedarán a criterio del docente, quedando recogida/s en el programa y proyecto docente correspondiente; podrían ser una o varias de las siguientes:

Código	Sistema de evaluación	Rangos de ponderación
SE.01	Presentación oral	10-40 %
SE.02	Presentación de proyectos o trabajos	30-60 %
SE.03	Prueba oral de carácter teórico	10-60 %
SE.04	Prueba oral basada en práctica	10-40 %
SE.05	Prueba escrita de carácter teórico	30-60 %
SE.06	Prueba escrita basada en práctica	30-60 %
SE.07	Actividad de trabajo experimental y/o práctico	10-50 %
SE.08	Informe de trabajo experimental y/o práctico	10-50 %

<b>SE.09</b>	Evaluación de Trabajos Fin de Máster	Memoria presentada: 40 % Presentación oral ante el tribunal: 20 % Presentación de aportaciones artísticas, proyectos o trabajos: 40 %
<b>SE.10</b>	Evaluación de las Prácticas Académicas Externas	Memoria presentada: 10-60 % Presentación oral: 10-40 % Informe del tutor de empresa: APTO o no APTO.

Se ha establecido un sistema propio de evaluación para el Trabajo Fin de Máster (TFM), identificado como SE.09, que constituye el compendio y la síntesis final de la titulación. En esta asignatura, el estudiante demuestra la asimilación de todos los conocimientos, competencias y habilidades adquiridas a lo largo del máster, así como su capacidad para investigar en el ámbito del Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías desde una perspectiva interdisciplinar y mediante una metodología científica.

La evaluación del TFM se estructura en tres instrumentos con las siguientes ponderaciones:

- Memoria presentada: 40%
- Presentación oral ante tribunal: 20%
- Presentación de aportaciones artísticas, proyectos o trabajos: 40%

Este sistema es respetuoso con los reglamentos generales de Trabajo Fin de Máster de la Universidad de Málaga (UMA) y de la Universidad de Sevilla (US). La descripción genérica, la estructura, la extensión, la normalización formal, el desarrollo, la tutorización, el acto de presentación y la defensa ante un tribunal (que serán públicos y presenciales), la evaluación y la calificación se atenderán a lo dispuesto en la normativa interna de cada universidad, así como a la normativa específica que se establezca para esta asignatura, la cual normalizará aspectos como la extensión, el formato, la estructura de los apartados (introducción, conclusiones, bibliografía, relación de imágenes y anexos), entre otros.

La Comisión Académica del máster será la responsable de regular los aspectos procedimentales del TFM, incluyendo la coordinación académica, los periodos de matrícula, las directrices generales, los procedimientos de tutela, y los procesos de asignación y, en su caso, modificación del director o del tema del trabajo.

#### 4.4. Estructuras curriculares específicas

NO SE CONTEMPLAN.

## 5. Personal académico y de apoyo a la docencia

La asignación de Créditos ECTS que tendrá cada docente en cada asignatura que imparta, será como mínimo de 1,5 Créditos ECTS, siendo la asignación máxima la carga máxima de créditos que se imparta en cada asignatura asignada al área a la que pertenezca dicho docente.

Esta asignación se realizará anualmente atendiendo a lo previsto en las normativas sobre dedicación académica del profesorado y los reglamentos para la elaboración de los planes de organización docente vigentes en cada Universidad.

Asimismo, la comisión académica del máster revisará los perfiles para cada curso académico. En el caso de que algunos de los profesores o profesoras no pudieran impartir en ese curso la docencia, la comisión académica del máster designará, a propuesta del área de conocimiento correspondiente, el profesor o profesora que impartirá la docencia en función del perfil requerido para cada asignatura, tal como se especifica en este apartado de la memoria.

En la **Tabla 5.3.** relativa al profesorado asignado al título por área de conocimiento se detalla el número de docentes de cada área de conocimiento por Universidad (US o UMA) y el número de créditos que está previsto que imparta cada área en el título, con excepción de los correspondientes al Trabajo Fin de Máster (TFM).

### 5.1. Descripción de los perfiles de profesorado y otros recursos humanos

Se presenta información agregada del profesorado disponible para impartir el título: Tabla 5.3.



- Número total de profesorado: UMA: 15; US: 15
- Número total de créditos ECTS que impartirán: 81  
24 ECTS COMUNES + 21 ECTS esp. Diseño + 21 ECTS esp. Arte y NNTT + 9 ECTS TFM + 6 ECTS PAE.
- Número total de profesorado acreditado: 29
- Número total de sexenios de investigación vivo o equivalente: 40
- Número total de profesorado con quinquenio de docencia vivo o equivalente: 69

### **Profesorado de la Universidad de Málaga asignado al título.**

La Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga es un centro creado hace trece años, es decir, considerablemente joven que, en lo relativo a profesorado, viene trabajando intensamente desde entonces para conseguir la estabilidad de su plantilla.

Para impartir este Máster, contamos con un equipo docente disponible compuesto por 38 profesores, dos de los cuales pertenecen al Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y otros tres al de Historia del Arte de la Universidad de Málaga. El resto pertenecen al Departamento de Arte y Arquitectura de la misma universidad. El 100% de los profesores que integran este equipo docente son doctores. De la totalidad del profesorado, 5 son Catedráticos de Universidad (13,2%), 12 son Titulares de Universidad (31,6%), 8 son Contratados Doctores LOU (21,1%), 4 son Profesores Permanentes Laborales (10,5%), 4 Ayudantes Doctores (10,5%) y 5 Asociados (13,2%). El 65,8% del profesorado tiene, por lo tanto, vinculación permanente.

En cuanto a experiencia docente, el 40,6% de los profesores lleva entre 10 y 15 años impartiendo clase en la universidad y el 46,8% lleva más de 15 años desempeñando este trabajo. El 76% de los profesores ha participado en proyectos de investigación en áreas de conocimiento afines al presente Máster. Entre ellos han dirigido 42 tesis doctorales. Todos han trabajado o trabajan actualmente como profesionales del arte: como diseñadores, artistas o en diversas actividades relacionadas con las empresas culturales.

De esta amplia plantilla de profesorado de la UMA, impartirán cada curso 15 profesores en este nuevo Máster, cuya elección se determinará cada curso siguiendo los procedimientos oficiales de asignación docente y mediante la participación de la Comisión Académica para garantizar la coherencia de perfiles especializados y/o experiencia docente previa para cada una de las asignaturas del título.

En la tabla 5.3. *Personal disponible para impartir el título* se detalla una selección de 15 profesores de la plantilla docente disponible, asignándoles a las distintas asignaturas y aportando información relevante sobre categoría profesional, experiencia investigadora y docente, carga docente en otras titulaciones, etc.

### **Profesorado de la Universidad de Sevilla asignado al título**

La Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla, es un centro que tiene su origen histórico en la primera academia fundada en 1660 por Murillo Valdés leal y Herrera el Joven. A partir de ese germen la docencia académica de la Bellas Artes se instauró en la ciudad y fue derivando a lo largo de los años para desembocar en el modelo al actual universitario con la reconversión de las Escuelas Superiores de Bellas Artes a Facultades en el año 1975. Por tanto, es un centro que cuenta con 50 años de trayectoria universitaria correspondiente al marco europeo de estudios superiores. En la actualidad ofrece cuatro títulos: el grado en *Bellas Artes*, un grado en *Conservación y Restauración de Bienes Culturales*, un *Máster en Arte Idea y Producción* y otro *Máster Universitario de Conservación de Bienes Culturales*. Igualmente, se imparte un Programa de Doctorado común titulado *Arte y Patrimonio*. Inserto en el grado de *Bellas Artes*, se instauró hace dos cursos una Mención en *Diseño y Nuevas Tecnologías*, lo que sienta las bases para que el alumnado egresado pueda culminar su formación académica con el nuevo Máster en Arte Diseño y Nuevas Tecnologías.

Para impartir este Máster, la Universidad de Sevilla cuenta un equipo docente compuesto por 19 profesores especializados, cinco pertenecen al Departamento de Dibujo, siete al Departamento de Escultura e Historia de las Artes Plásticas, de los cuales 4 al área de Escultura y 3 a la de Historia, tres al Departamento de Pintura, uno al Departamento de Economía Aplicada, uno al Departamento de Estética e Historia de la Filosofía, uno del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y uno al Departamento de Arquitectura y Tecnología de Computadores. El 100% de los profesores que integran este equipo docente son doctores. De la totalidad del profesorado, 1 es Catedrática de Universidad (5,26%), 9 son Titulares de Universidad (47,36%), 1 es Contratado Doctor LOU (5,26%), 1 es Profesor Permanente Laboral (5,26%), 3 Ayudantes Doctores (15,78%) y 4 PSI doctores

(21,05%), todos con líneas de investigación especializadas en nuevas tecnologías. El 63,15% del profesorado tiene, por lo tanto, vinculación permanente.

En cuanto a experiencia docente, 10 profesores (52,63%) lleva más de 20 años impartiendo clase en la universidad, 4 profesores (21,05%) lleva entre 10 y 15 años y 5 profesores (26,31%) lleva menos de 10 años desempeñando este trabajo, si bien todos con un perfil especializado en nuevas tecnologías. El 100% de los profesores ha participado en proyectos de investigación en áreas de conocimiento afines al presente Máster y han dirigido tesis doctorales en áreas afines a las materias que se imparten en el máster. Todos han trabajado o trabajan actualmente como profesionales del arte: como diseñadores, artistas o en diversas actividades relacionadas con las empresas culturales y las nuevas tecnologías.

De la amplia plantilla de profesorado de la US, cada curso impartirá docencia 15 profesores en este nuevo Máster, cuya elección se determinará cada curso siguiendo los procedimientos oficiales de asignación docente y mediante la participación de la Comisión Académica para garantizar la coherencia de perfiles especializados y/o experiencia docente previa para cada una de las asignaturas del título.

En la tabla 5.3. *Personal disponible para impartir el título* se detalla una selección de 15 profesores de la plantilla docente disponible, asignándoles a las distintas asignaturas y aportando información relevante sobre categoría profesional, experiencia investigadora y docente, carga docente en otras titulaciones, etc.

**Tabla 5.1. Resumen del profesorado asignado al título**

**Profesorado de la UMA asignado al título**

Categoría	Número	ECTS	Doctores/as	Acreditados/as	Sexenios	Quinquenios
CU	4	12	4	4	14	20
TU	5	13,5	5	5	9	15
PCDL	2	4,5	2	2	4	4
PAyL	1	3	1	1	0	0
AsL	3	4,5	4	0	0	0
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>37,5</b>	<b>16</b>	<b>12</b>	<b>27</b>	<b>39</b>

**Profesorado de la US asignado al título**

Categoría	Número	ECTS	Doctores/as	Acreditados/as	Sexenios	Quinquenios
CU	2	1,6	1	1	1 (con 3)	4
TU	8	16,8	9	8	4 (con 1) 2 (con 2)	23
PCDL	1	2,4	1	1	1 (con 2)	3
PPL	1		1	1	0	
PAyL	3	14,4	3	3	0	
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>35,2</b>	<b>15</b>	<b>14</b>	<b>13</b>	<b>30</b>

\*Acreditados a la figura de profesorado que se indica entre paréntesis

En la tabla siguiente de acuerdo con el [Real Decreto 822/2021](#), la titulación debe indicar el profesorado potencial que participará en el título agrupado por áreas de conocimiento. La tabla se ha de completar con cuantas áreas participen en el título.

**Tabla 5.2. Detalle del profesorado de la UMA asignado al título por área de conocimiento.**

<b>Área de conocimiento:</b>	Dibujo (Dpto. Arte y Arquitectura - Universidad de Málaga)
<b>Número profesorado</b>	13
<b>Número doctores/as</b>	13
<b>Categorías</b>	Catedrático de Universidad: 1 Titular de Universidad: 2

	<i>Profesor Contratado Doctor LOU: 5</i> <i>Profesor Permanente Laboral / Prof. CTD: 2</i> <i>Profesor Asociado: 1</i> <i>Profesor Ayudante Doctor: 2</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	13
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales / Redes sociales e ilustración digital. (3 ECTS).</i> <i>Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales / Diseño para la transformación social. (1,5 ECTS)</i> <i>Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales / Animación gráfica: Computer-Generated Imagery (CGI). (1,5 ECTS)</i> <i>Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales / Lenguajes y recursos visuales para su aplicación a las narrativas emergentes. (3 ECTS)</i> <i>Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales / Recursos digitales: interacción y gamificación. (1,5 ECTS)</i> <i>Desarrollo profesional y transferencia / Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento. (3 ECTS)</i> <i>Desarrollo profesional y transferencia / Proyectos de diseño. (3 ECTS)</i>
<b>ECTS impartidos (previstos)</b>	16,5
<b>ECTS disponibles (potenciales)</b>	294

<b>Área de conocimiento:</b>	<b>Pintura (Dpto. Arte y Arquitectura - Universidad de Málaga)</b>
<b>Número profesorado</b>	10
<b>Número doctores/as</b>	10
<b>Categorías</b>	<i>Catedrático de Universidad: 2</i> <i>Titular de Universidad: 3</i> <i>Profesor Contratado Doctor LOU: 2</i> <i>Profesor Permanente Laboral / Prof. CTD: 2</i> <i>Profesor Asociado: 1</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	10
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Metodologías de investigación / Metodologías de investigación y creación. (1,5 ECTS)</i> <i>Diseño para la transformación social / Diseño para la transformación social. (1,5 ECTS)</i> <i>Metodologías de investigación / Metodologías disruptivas e innovativas. (Pintura 1,5 ECTS)</i>
<b>ECTS impartidos (previstos)</b>	4,5
<b>ECTS disponibles (potenciales)</b>	240

<b>Área de conocimiento:</b>	<b>Escultura (Dpto. Arte y Arquitectura - Universidad de Málaga)</b>
<b>Número profesorado</b>	12
<b>Número doctores/as</b>	12
<b>Categorías</b>	<i>Catedrático de Universidad: 1</i> <i>Titular de Universidad: 4</i> <i>Profesor Contratado Doctor LOU: 2</i> <i>Profesor Permanente Asociado: 3</i> <i>Profesor Ayudante Doctor: 2</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	12
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales / Digitalización, prototipado y fabricación. (3 ECTS)</i> <i>Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales / Animación gráfica: Computer-Generated Imagery (CGI). (1,5 ECTS)</i> <i>Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales / Recursos digitales: interacción y gamificación. (1,5 ECTS)</i> <i>Prácticas Académicas Externas / Prácticas Académicas externas. (3 ECTS)</i>
<b>ECTS impartidos (previstos)</b>	9
<b>ECTS disponibles (potenciales)</b>	234

<b>Área de conocimiento:</b>	<b>Historia del Arte (Dpto. Arte y Arquitectura - Universidad de Málaga)</b>
<b>Número profesorado</b>	3
<b>Número doctores/as</b>	3
<b>Categorías</b>	<i>Titular de Universidad: 3</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	3
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales / Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías (1,5 ECTS)</i>
<b>ECTS impartidos (previstos)</b>	1,5
<b>ECTS disponibles (potenciales)</b>	72

<b>Área de conocimiento:</b>	<b>Comunicación Audiovisual y Publicidad (Dpto. Arte y Arquitectura - Universidad de Málaga)</b>
<b>Número profesorado</b>	2
<b>Número doctores/as</b>	2
<b>Categorías</b>	<i>Catedrática de Universidad: 1 Titular de Universidad: 1</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	2
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: fundamentos conceptuales / Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes. (1,5 ECTS)</i>
<b>ECTS impartidos (previstos)</b>	1,5
<b>ECTS disponibles (potenciales)</b>	42

<b>Área de conocimiento:</b>	<b>Profesorado externo invitado</b>
<b>Número profesorado</b>	5
<b>Número doctores/as</b>	5
<b>Categorías</b>	<i>Profesorado especialista en el ámbito del Diseño</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	--
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Diseño y Nuevas Tecnologías: Aplicaciones y desarrollos experimentales / Lenguajes y recursos visuales para su aplicación a las narrativas emergentes. (3 ECTS) Metodologías de investigación / Metodologías disruptivas e innovativas. (1,5 ECTS) Desarrollo profesional y transferencia / Proyectos de diseño. (3 ECTS)</i>
<b>ECTS impartidos (previstos)</b>	7,5
<b>ECTS disponibles (potenciales)</b>	7,5

**Tabla 5.2. Detalle del profesorado de la US asignado al título por área de conocimiento**

<b>Área de conocimiento:</b>	<b>105 Comunicación Audiovisual y Publicidad (Dpto. Comunicación Audiovisual y Publicidad - I0G5 - Universidad de Sevilla)</b>
<b>Número profesorado</b>	1
<b>Número doctores/as</b>	1
<b>Categorías</b>	<i>Profesor Ayudante Doctor: 1</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Creación audiovisual experimental</i>
<b>ECTS impartidos (previstos)</b>	1,5
<b>ECTS disponibles (potenciales)</b>	

<b>Área de conocimiento:</b>	<b>185 Dibujo (Dpto. Dibujo - I020 - Universidad de Sevilla)</b>
<b>Número profesorado</b>	5
<b>Número doctores/as</b>	5

<b>Categorías</b>	<i>Titular de Universidad: 3</i> <i>Profesor Permanente Laboral: 1</i> <i>Profesor Ayudante Doctor: 1</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Extensiones del pensamiento gráfico</i> <i>Creación audiovisual experimental</i> <i>Proyectos creativos: difusión y transferencia</i> <i>Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA</i>
<b>ECTS impartidos (previstos)</b>	9
<b>ECTS disponibles (potenciales)</b>	

<b>Área de conocimiento:</b>	<b>225 Economía Aplicada (Dpto. Economía Aplicada III - 10B3 - Universidad de Sevilla)</b>
<b>Número profesorado</b>	1
<b>Número doctores/as</b>	1
<b>Categorías</b>	<i>Titular de Universidad: 1</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento</i>
<b>ECTS impartidos (previstos)</b>	1,5
<b>ECTS disponibles (potenciales)</b>	

<b>Área de conocimiento:</b>	<b>260 Escultura (Dpto. Escultura e Historia de las Artes Plásticas - 1030 - Universidad de Sevilla)</b>
<b>Número profesorado</b>	3
<b>Número doctores/as</b>	3
<b>Categorías</b>	<i>Titular de Universidad: 3</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Digitalización, prototipado y fabricación</i> <i>Escultura interactiva: aplicaciones robóticas y experimentación material</i>
<b>ECTS impartidos (previstos)</b>	9
<b>ECTS disponibles (potenciales)</b>	

<b>Área de conocimiento:</b>	<b>270 Estética y Teoría de las Artes (Dpto. Estética e Historia de la Filosofía - 10A8 - Universidad de Sevilla)</b>
<b>Número profesorado</b>	1
<b>Número doctores/as</b>	1
<b>Categorías</b>	<i>Catedrático: 1</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías</i> <i>Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento</i>
<b>ECTS impartidos (previstos)</b>	3
<b>ECTS disponibles (potenciales)</b>	

<b>Área de conocimiento:</b>	<b>35 Arquitectura y Tecnología de Computadores (Dpto. Arquitectura y Tecnología de Computadores - 10C6 - Universidad de Sevilla)</b>
<b>Número profesorado</b>	1
<b>Número doctores/as</b>	1
<b>Categorías</b>	<i>Profesor Contratado Doctor LOU: 1</i>
<b>Número Profesorado acreditado</b>	
<b>Materias / asignaturas</b>	<i>Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA</i>



ECTS impartidos (previstos) 1,5

ECTS disponibles (potenciales)

**Área de conocimiento:** 465 Historia del Arte (Dpto. Escultura e Historia de las Artes Plásticas - I030 - Universidad de Sevilla)

**Número profesorado** 1

**Número doctores/as** 1

**Categorías** Titular de Universidad: 1

**Número Profesorado acreditado**

**Materias / asignaturas** Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes  
Metodologías de investigación y creación

ECTS impartidos (previstos) 3

ECTS disponibles (potenciales)

**Área de conocimiento:** 690 Pintura (Dpto. Pintura - I071 - Universidad de Sevilla)

**Número profesorado** 2

**Número doctores/as** 2

**Categorías** Catedrático de Universidad: 1  
Profesor Ayudante Doctor: 1

**Número Profesorado acreditado**

**Materias / asignaturas** Redes sociales e Ilustración digital  
Narración visual: experimentación y nuevos medios  
Ilustración y videojuegos: del concept al splash art

ECTS impartidos (previstos) 9

ECTS disponibles (potenciales)

**\*Nota:** Los ECTS correspondientes a la tutorización de Trabajo Fin de Máster (TFM) y Prácticas Académicas externas no están incluidos se repartirá al 50% entre ambas Universidades

El profesorado disponible para la impartición del Máster asegura la consecución de los objetivos generales y las competencias previstas en la propuesta del Título. Se considera que el personal académico implicado en el Título es, por tanto, suficiente y su grado de dedicación, su cualificación y experiencia adecuados para llevar a cabo el plan de estudios propuesto.

Además del personal propio de la Universidad de Sevilla y de la Universidad Málaga, está previsto contar cada año con la presencia de cinco profesores y/o profesionales invitados del campo del Diseño, del arte y las nuevas tecnologías, cuidadosamente elegidos de entre el profesorado de otras universidades y del mundo profesional, con el objetivo tanto de aportar conocimientos específicos a los estudiantes como el de renovar las visiones de la práctica profesional del diseño y las nuevas tecnologías más allá de los planteamientos propios de ambas facultades de Bellas Artes, proporcionando a los alumnos, por lo tanto, una mayor amplitud de miras y nuevas perspectivas.



**Tabla 5.3. Personal disponible para impartir el título**

Denominación del título:	<b>MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (MUDANT)</b>
Universidad/es (si es título conjunto):	<b>UNIVERSIDAD DE MÁLAGA / UNIVERSIDAD DE SEVILLA</b>

Universidad <sup>(1)</sup>	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza <sup>(2)</sup>	Área de Conocimiento del Profesorado <sup>(3)</sup>	Nivel de idioma <sup>(4)</sup>	Categoría <sup>(5)</sup>	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente <sup>(6)</sup> (años)	Experiencia investigadora <sup>(7)</sup> (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) <sup>(8)</sup>	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s <sup>(9)</sup>	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA / US	UMA: UMA-HA-02	1.1.1. Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías	3: UMA: 1,5 US: 1,5	Presencial (*)	UMA: Historia del Arte		UMA: CU	UMA: S	UMA: 30	UMA: 5	UMA: 30	UMA: TC	UMA: 1	UMA: -Máster en Desarrollos artísticos de la cultura artística. Graduado/a en Historia del Arte.	UMA: 8
	US: US-ETA-01				US: Estética y teoría de las artes		US: CU	US: S	US: 31	US: 2	US: 20	US: TP	US: TP	US: Grado en Bellas Artes Máster U. en Arte: Idea y Producción Máster U. en Artes del Espectáculo Vivo Máster U. en Filosofía y Cultura Moderna	



Universidad <sup>(1)</sup>	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza <sup>(2)</sup>	Área de Conocimiento del Profesorado <sup>(3)</sup>	Nivel de idioma <sup>(4)</sup>	Categoría <sup>(5)</sup>	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente <sup>(6)</sup> (años)	Experiencia investigadora <sup>(7)</sup> (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) <sup>(8)</sup>	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s <sup>(9)</sup>	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA / US	UMA:				UMA:		UMA:	UMA:	UMA:	UMA:	UMA:	UMA:	UMA:	UMA:	UMA:
	UMA-CAP-01	1.1.2. Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes	3 UMA: 1,5 US: 1,5	Presencial	Comun. Audiovisual y Pub.	TU	S	S	15	2	25	TC	1	-Graduado/a en Comunic. Audiovisual. Master en Creación Audiovisual y artes escénicas. - Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA).	15
	US: US-HAP-03				US: Historia de las Artes Plásticas	US: TU PSI	US: S S	US: 17 7				US TC	US:	US: - Graduado/a en Bellas - Grado en Conservación y Restauración	US:



Universidad <sup>(1)</sup>	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza <sup>(2)</sup>	Área de Conocimiento del Profesorado <sup>(3)</sup>	Nivel de idioma <sup>(4)</sup>	Categoría <sup>(5)</sup>	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente <sup>(6)</sup> (años)	Experiencia investigadora <sup>(7)</sup> (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) <sup>(8)</sup>	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s <sup>(9)</sup>	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA / US	UMA: UMA-ESC-10  US: US-ESC-02	1.2.1. Digitalización, prototipado y fabricación	3 UMA: 3 US: 3	Presencial	UMA: Escultura  US: Escultura		UMA: AsL  US: TU	UMA: S  US: S	UMA: 18  US: 21	UMA: 0  US: 1	UMA: 20  US: 20	UMA: TP  US: TP	UMA: 1  US: 1	UMA: - Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA).  US: -Máster en Arte, Idea y Producción - Graduado/a en Bellas Artes.	UMA: 12
UMA / US	UMA: UMA-DIB-08  US: US-PIN-01	1.2.2. Redes sociales e ilustración digital	3 UMA: 3 US: 3	Presencial	UMA: Dibujo  US: Pintura		UMA: TU  US: AD	UMA: S  US: S	UMA: 18/2  US: 15	UMA: 2  US: 2	UMA: 25  US: 4	UMA: TC  US: TC	UMA: 1  US: 1	UMA: - Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).  US: Grado en Bellas Artes. US: Grado en Bellas Artes (Mención en Nuevas Tecnologías)	UMA: 10





Universidad <sup>(1)</sup>	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza <sup>(2)</sup>	Área de Conocimiento del Profesorado <sup>(3)</sup>	Nivel de idioma <sup>(4)</sup>	Categoría <sup>(5)</sup>	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente <sup>(6)</sup> (años)	Experiencia investigadora <sup>(7)</sup> (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) <sup>(8)</sup>	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s <sup>(9)</sup>	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA / US	UMA: UMA-DIB-05	2.2.1. Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento	3	Presencial	UMA: Dibujo		UMA: PPL	UMA: S	UMA: 10	UMA: 0	UMA: 30	UMA: TC	UMA: 1	UMA: - Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	UMA: 15
	US: US-EA-01				US: Economía Aplicada	US: S	US: 26	US: 0	US: TP	US: US:	US: TP	US: US:	US: US:	US: Grado en Publicidad y Relaciones Públicas. Grado en Economía. Grado en Periodismo.	US: US:
	US-ETA-01				Estética y teoría de las artes	CU	S	31	2	20	TP				
UMA / US	UMA-DIB-071	2.2.2. Proyectos creativos y de Diseño: difusión y transferencia.	6	Presencial	UMA: Dibujo		PPL	S	30	0	30	TC	1	- Graduado/a en Bellas Artes. Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA).	15



Universidad <sup>(1)</sup>	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza <sup>(2)</sup>	Área de Conocimiento del Profesorado <sup>(3)</sup>	Nivel de idioma <sup>(4)</sup>	Categoría <sup>(5)</sup>	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente <sup>(6)</sup> (años)	Experiencia investigadora <sup>(7)</sup> (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) <sup>(8)</sup>	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s <sup>(9)</sup>	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
	US-DIB-05 US-DIB-02				US: Dibujo	C1	TU PPL	S	24 12	2	30	TP TP		Grado en Bellas Artes y Máster en Arte Idea y Producción	
UMA / US	UMA: <i>UMA-PIN-10</i>  US: Todos los profesores del Máster	4.1. Prácticas Académicas Externas	6	Presencial	UMA: <i>(coordinador de PAE)</i>  US: Coordinador prácticas académicas externas		UMA: PPL	UMA: S	UMA: 15	UMA: 1	UMA: 25	UMA: TC	UMA: 4	UMA: -	UMA: -
UMA / US	UMA: Todos los profesores del Máster  US: Todos los profesores del Máster	3.1. TFM	12	Presencial	UMA: Escultura Dibujo Pintura  US: Todos										



Universidad <sup>(1)</sup>	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza <sup>(2)</sup>	Área de Conocimiento del Profesorado <sup>(3)</sup>	Nivel de idioma <sup>(4)</sup>	Categoría <sup>(5)</sup>	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente <sup>(6)</sup> (años)	Experiencia investigadora <sup>(7)</sup> (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) <sup>(8)</sup>	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s <sup>(9)</sup>	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA	UMA-DIB-01 UMA-ESC-03	1.2.3. Recursos digitales: interacción y gamificación	3	Presencial	Dibujo Escultura		TU AsL	S S	25 10	2 0	25 10	TC TP	1 1	- Graduado/a en Bellas Artes. - Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). - Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	12 6
UMA	UMA-DIB-04	1.2.4. Lenguajes y recursos visuales para su aplicación a las narrativas emergentes.	6	Presencial	Dibujo		CU	S	35	5	40	TC	3	- Graduado/a en Bellas Artes. - Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). - Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	8
UMA	UMA-DIB-09 UMA-ESC-10	1.2.5. Animación gráfica: <i>Computer-Generated Imagery (CGI)</i>	3	Presencial	Dibujo Escultura		TU PCDL	S S	25 15	2 1	25 15	TC TC	1	- Graduado/a en Bellas Artes. - Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). - Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	12 12
UMA	UMA-DIB-06 UMA-PIN-07	1.2.6. Diseño para la transformación social	3	Presencial	Dibujo Pintura		AsL AsL	S S	5 5	0 0	5 5	TP TP	1 1	- Graduado/a en Bellas Artes. - Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). - Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	6 6



Universidad <sup>(1)</sup>	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza <sup>(2)</sup>	Área de Conocimiento del Profesorado <sup>(3)</sup>	Nivel de idioma <sup>(4)</sup>	Categoría <sup>(5)</sup>	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente <sup>(6)</sup> (años)	Experiencia investigadora <sup>(7)</sup> (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) <sup>(8)</sup>	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s <sup>(9)</sup>	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
UMA	UMA-PIN-01	<b>1.2.7. Design Thinking:</b> Técnicas y estrategias creativas disruptivas.	3	Presencial	Pintura		PCDL	S	20	1	25	TC	1	- Graduado/a en Bellas Artes. - Máster en Producción Artística Interdisciplinar (UMA). - Doctorado en Bellas Artes y Diseño (UMA).	15
US	US-ESC-03 US-ESC-04	Escultura interactiva: aplicaciones robóticas y experimentación material	6	Presencial	Escultura		TU TU	S S	21 17	1		TP TP		Grado en Bellas Artes (Mención en Nuevas Tecnologías)	
US	US-DIB-01 US-DIB-02 <del>US-DIB-03</del>	Extensiones del pensamiento gráfico	3	Presencial	Dibujo	C1	PPL <del>AD</del>	S S	21 12	1	21 5	TP TP		GRADO EN BBAA GRADO EN C+R MASTER ARTE: IDEA Y PRODUCCIÓN GRADO EN BBAA MASTER ARTE: IDEA Y PRODUCCIÓN	
US	Dpto. Dibujo: <del>US-DIB-04</del> US-DIB-03 <del>US-DIB-02</del>	Creación audiovisual experimental	3 Dibujo: 1,5 Comun. Aud.: 1,5	Presencial	Dibujo	C1	<del>TU</del> AD PPL	S S S	25 5 12		25 5 12	TP TP TP		GRADO EN BBAA MÁSTER EN AYP	



Universidad <sup>(1)</sup>	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza <sup>(2)</sup>	Área de Conocimiento del Profesorado <sup>(3)</sup>	Nivel de idioma <sup>(4)</sup>	Categoría <sup>(5)</sup>	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente <sup>(6)</sup> (años)	Experiencia investigadora <sup>(7)</sup> (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos	
												Dedicación (TC ó TP) <sup>(8)</sup>	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s <sup>(9)</sup>	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)
	Dpto. Comunic. Audiov. y Publi: US-CAP-01				Comunic. Audiov. Y Publicidad		AD	S	8		9	TP		Grado Comunicación Audiovisual. Doble grado PER/CAV, Máster Universitario en Escritura Creativ	
US	Dpto. Dibujo: US-DIB-04	Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA	3 Dibujo: 1,5 Arq. y tecn. de comput.: 1,5	Presencial	Dibujo	C1 B2	TU	S	21	1		TP		GRADO EN BBAA GRADO EN C+R MASTER ARTE: IDEA Y PRODUCCIÓN GRADO EN BBAA MASTER ARTE: IDEA Y PRODUCCIÓN	
	S							25	TP						
	Dpto. Arquitect. y tecno. de comput.: US-ATC-01							CDD	S	20	2	5	TP	Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto	
US	US-PIN-03	Narración visual: experimentación y nuevos medios	3	Pintura	Presencial	C1 Inglés	CU	S	25	3	4	TC		Grado en Bellas Artes. Master en-artes de espectáculo vivo	
US	US-PIN-01	Ilustración y videojuegos: del concept al splash art	3	Pintura	Presencial	C1	AD	S	15		4	TC		Grado en Bellas Artes. Grado en Bellas Artes (Mención en Nuevas Tecnologías)	

Universidad <sup>(1)</sup>	Identificador del profesor/a	Denominación asignatura	Nº ECTS asignatura	Modalidad de enseñanza <sup>(2)</sup>	Área de Conocimiento del Profesorado <sup>(3)</sup>	Nivel de idioma <sup>(4)</sup> <sup>(5)</sup>	Categoría	Doctor/a (S/N)	Experiencia docente <sup>(6)</sup> (años)	Experiencia investigadora <sup>(7)</sup> (sexenios)	Experiencia profesional (años)	Dedicación al Título		Dedicación a otros títulos		
												Dedicación (TC ó TP) <sup>(8)</sup>	Tiempo (horas/semana)	Denominación de título/s <sup>(9)</sup>	Tiempo total de dedicación a otro/s título/s (horas/semana)	
	Núm. total profesores diferentes							% de Doctores sobre el total de profesorado diferente del título								
	<b>30</b>							<b>100%</b>								

(1) *Universidad de origen a la que pertenece el profesor o profesora*

(2) *Presencial(\*) Asignaturas de carácter presencial impartida de forma simultánea en las dos universidades, en la que el estudiantado de uno de los centros seguiría la docencia en modalidad telemática síncrona.*

(2) Tipo de enseñanza en la que se oferta la asignatura (presencial/híbrida/virtual).

(3) Área de conocimiento del profesorado que imparte la asignatura

(4) Nivel de idioma del profesor o profesora, en caso de que la asignatura se oferte en un idioma diferente al castellano

(5) Categorías académicas (CU, TU, CEU, TEU, Ayudante, asociado, etc.) o Categorías profesionales dentro del Grupo al que pertenezca, personal de administración y servicios (Técnico de laboratorio, Técnico de apoyo a la docencia, etc....)

(6) Experiencia docente en número de años no quinquenios. Cuando el tipo de enseñanza de la asignatura sea "híbrida" o "virtual" se incluirá además el número de años de experiencia docente en esta modalidad (Ejemplo: 20/4)

(7) Experiencia investigadora en número de sexenios

(8) Dedicación al Título: TP-Tiempo parcial; TC-Tiempo completo

(9) Incluirla denominación de todos los títulos en los que esté implicado con docencia

Se podrán añadir tantas filas como sean necesarias para la correcta cumplimentación de las tablas.

**Se elaborará una tabla con la misma información en el caso de informar del Personal no disponible y se pretenda incorporar (Tabla. Personal adicional necesario para poder impartir el título)**



#### Méritos docentes del profesorado no acreditado

*La universidad deberá aportar los méritos docentes más relevantes del profesorado no acreditado que participará en el título. Se puede aportar la información específica del profesorado mediante un enlace a la página web o documento público correspondiente.*

No procede.

#### Méritos de investigación del profesorado no doctor

*La universidad deberá aportar los méritos de investigación más relevantes del profesorado no doctor que participará en el título. Se puede aportar la información específica del profesorado mediante un enlace a la página web o documento público correspondiente.*

No procede.

#### Perfil del profesorado necesario y no disponible y plan de contratación

*La universidad deberá describir el profesorado necesario para el despliegue del título no disponible en el momento de solicitar la verificación de la titulación y el plan para dotarse de dicho profesorado. Se elaborará una tabla con la misma información en el caso de informar de no disponer de personal y se pretenda incorporar (personal adicional necesario para poder impartir el título).*

No procede.

#### Formación dual -profesorado académico-

*En el caso de la formación dual, se debe indicar el perfil del profesorado académico participante y la formación recibida sobre dicho modelo.*

**Tabla X. Detalle del profesorado de empresa asignado al título por área de conocimiento. (Formación dual)**

Área de conocimiento:	
Número profesorado	
Número doctores/as	
Número prof. nivel máster	
Experiencia profesional (años)	
Materias / asignaturas	
ECTS impartidos (previstos)	

No procede.

#### Perfil del profesorado de empresa que participa en la mención dual

*Se puede aportar la información específica para cada profesor/a mediante un enlace a la página web o documento público correspondiente.*

No procede.

#### Otra información del profesorado implicado en el título

*En el caso de los títulos de máster con orientación investigadora, se debe aportar la relación de las líneas de investigación del profesorado participante en el mismo. En el caso de los títulos de máster con orientación profesional, se debe aportar la experiencia profesional y las áreas profesionales del profesorado.*

*En caso de impartir docencia en otro idioma, indicar la certificación del nivel de idioma del profesorado, mediante Certificado oficial incluido en el Marco Común Europeo de referencia para las Lenguas, o en caso de no disponer, aportar información certificada que justifique su experiencia.*



**UNIVERSIDAD DE MÁLAGA**

<b>AREA DE PINTURA</b>	
Identificador del docente participante	Líneas de investigación
UMA-PIN-01	Procesos creativos, metodologías de proyectos artísticos y producción gráfica
UMA-PIN-02	Naturaleza, Cultura, Arte, Utopía, Arquitectura.
UMA-PIN-03	Pintura contemporánea, sujeto y poética, atención y proceso, transculturalidad oriente/occidente.
UMA-PIN-04	Pablo Picasso. Libro de artista. Grabado. Pintura y pintores
UMA-PIN-05	Complejidad, Proyectos artísticos, Performatividad, Poéticas, Pensamiento artístico.
UMA-PIN-06	El arte como relato; modos de narratividad en la producción artística contemporánea; Lenguajes pictóricos contemporáneos; Arte crítico para el espacio público.
UMA-PIN-07	Pintura de precisión centrada en lo urbano, lo edificado y los objetos vividos. Escenarios cotidianos, con predilección por los inquietantes no-lugares de la arquitectura contemporánea.
UMA-PIN-08	Pintura y lenguaje, técnicas y medios expresivos.
UMA-PIN-09	Pintura y técnicas pictóricas.
UMA-PIN-10	Área Pintura. Líneas de investigación: Picasso, pintura y prensa ilustrada, pintura y grabado, pintura malagueña.

<b>AREA DE DIBUJO</b>	
Identificador del docente participante	Líneas de investigación
UMA-DIB-02	Arte y género, Dibujo contemporáneo, Diseño ambiental.
UMA-DIB-03	Arte femenino, Cultura, Diseño, Gestión, Identidades, Producción artística.
UMA-DIB-04	Diseño Gráfico, Heráldico, Español, Arquitectónico, Español y Arte.
UMA-DIB-05	Fotografía, Relación Arte y Naturaleza, Paisaje experiencial, Arte de archivo, Metodologías de producción inter y transdisciplinarias.
UMA-DIB-08	Ilustración gráfica, Narración gráfica, Cómic, Narración visual, Tino Gatagán, Ilustración gráfica española de los 90.
UMA-DIB-09	Cómic, Novela gráfica, Artes gráficas, Estudios sobre memoria en las artes visuales, Memoria colectiva e histórica.
UMA-DIB-10	Investigación y expansión del diseño contemporáneo y del dibujo a nuevos espacios expresivos. Comunicación visual y la producción gráfica de proyectos culturales editoriales.
UMA-DIB-11	Arte de resistencia
UMA-DIB-12	Tecnología y narrativa gráfica digital para la ilustración, animación 2D y 3D, edición y producción audiovisual. Producción gráfica en autoedición.

<b>AREA DE ESCULTURA</b>	
Identificador del docente participante	Líneas de investigación
UMA-ESC-01	Street art. Arte relacionado con el posthumanismo y transhumanismo. Arte electrónico e interactividad. La instalación. Diseño editorial.
UMA-ESC-02	Escultura contemporánea, Percepción del Espacio, Análisis del Paisaje y el Espacio Urbano, Deriva Situacionista. Cerámica.
UMA-ESC-03	Escultura. Ilustración textil.
UMA-ESC-04	Partiendo de los ámbitos de la Escultura, Arte cinético y Light, Art and Space, las aportaciones se centran en la investigación en torno a la interrelación del Arte, la Antropología y el pensamiento. La metodología investigadora principal se centra en el desarrollo del lenguaje plástico junto con el análisis crítico. Y los temas tratados contemplan el entorno, el paisaje y la sociedad.
UMA-ESC-05	Narración espacial, arte electrónico, cuestionamiento de la imagen.
UMA-ESC-06	Escultura y arte sonoro.
UMA-ESC-07	Proyectos site-specific vinculados a espacios, lugares, localizaciones y comunidades humanas. Instalaciones y propuestas han sido diseñadas para ofrecer una respuesta sobre

	<i>asuntos tales como los Derechos Humanos, la ecología, el diálogo cultural y la crítica democrática.</i>
UMA-ESC-08	<i>Líneas de investigación: Arte, educación y acción sociocultural. Prácticas artísticas relacionales y transformación social. Arte y participación. Trabajo cooperativo. Arte y cuidados. Espacio público. Deriva, mapeo colectivo, espacios verdes. Transformación ecosocial.</i>
UMA-ESC-09	<i>Su aportación científica e investigadora se centra, desde la práctica artística del vídeo, la fotografía, la escultura, la instalación y la intervención en el espacio público, en elaborar estrategias comunicativas en torno al concepto de identidad. Palabras clave: Otredad, identidad, territorialización, decolonialismo, vídeo, fotografía, intervenciones en el espacio público.</i>
UMA-ESC-10	<i>Investigación en los discursos, estrategias y prácticas artísticas en la escultura contemporánea que se fundamentan en los mecanismos constitutivos de los transcurros del espacio, el tiempo y el sujeto, fruto de la reflexión, investigación y experimentación en la creación artística contemporánea.</i>

#### ÁREA DE COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
UMA-CAP-01	<i>Ámbitos teóricos y prácticos en el campo de las prácticas audiovisuales de vanguardia</i>
UMA-CAP-02	<i>Modelos comunicativos de los medios audiovisuales, y las formas de representación audiovisual contemporáneas, así como los usos técnicos y sociales de éstos. Comunicación y nuevos medios audiovisuales. Ambas líneas de trabajo tienen el común el interés prioritario por las metodologías cualitativas en el análisis del audiovisual.</i>

#### AREA DE HISTORIA DEL ARTE

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
UMA-HA-01	<i>Diseño desde la perspectiva y la metodología del historiador del Arte. Entre esos temas destacan; el diseño, -desde el gráfico al industrial-, además de otros temas afines como la fotografía publicitaria, la comunicación visual y la industria editorial. Además de insistir en las múltiples relaciones e influencias entre el arte y el diseño. También, por extensión, estudia el arte del siglo XX con el que coexiste las distintas disciplinas mediáticas.</i>
UMA-HA-02	<i>Convergencia entre lenguajes computacionales, medio digital y cultura artística, con especial énfasis en la aplicación de analítica de datos para el estudio de sistemas culturales complejos, el procesamiento del lenguaje natural para el análisis de textos artísticos, la configuración de nuevas epistemologías visivo-formales en el ámbito de la visión por computadora y la exploración de narrativas alternativas asociadas a las tecnologías de realidades mixtas. También investiga de qué modo la inteligencia artificial están reformulando los procesos de categorización y ordenación de los objetos culturales.</i>

#### UNIVERSIDAD DE SEVILLA

#### ÁREA ESTÉTICA E HISTORIA DE LA FILOSOFÍA

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-ETA-01	<i>Estética y Teoría de las Artes. Teoría del Diseño. Teoría de la imagen. Heteronomía estética y artística: industria cultural. Teoría de la afectividad: simpatía, empatía e identificación psíquica. Estética de la música. Teoría y Estética del Cine. Genealogía de los conceptos y valores estéticos. Protoestética.</i>

#### ÁREA HISTORIA DE LAS ARTES PLÁSTICAS

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
--	-------------------------



US-HAP-01	<i>Su línea de investigadores se centra en el campo de la estética, especialmente en relación con las emociones y los afectos, así como en el entramado económico y mercadotécnico del sistema del arte.</i>
US-HAP-02	<i>Su investigación se ha centrado en la filosofía política y la teoría del derecho, con especial atención a temas como la secularización, laicidad y laicismo en el pensamiento contemporáneo y el patrimonio cultural.</i>
US-HAP-03	<i>Su línea de investigación se ha centrado en la planificación, gestión y difusión del patrimonio cultural, constituyéndose en el eje vertebrador de su actividad académica, docente y profesional.</i>

### ÁREA ESCULTURA

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-ESC-01	<i>Su línea de investigación se centra en la exploración de los lenguajes escultóricos contemporáneos desde una perspectiva estructural, analizando las interacciones y convergencias entre escultura y arquitectura moderna. A través de un estudio transversal del panorama escultórico actual, profundiza en las interferencias entre ambas disciplinas, lo que impulsa la experimentación con materiales y tecnologías de vanguardia. La integración de herramientas innovadoras, como la impresión y digitalización 3D, el Cálculo de Elementos Finitos Asistido por ordenador, y el modelado paramétrico y por NURBS, permite optimizar los procesos tradicionales de preproducción escultórica, potenciando tanto la expresión artística como la eficiencia técnica. Todo ello se enmarca en el desarrollo de metodologías híbridas orientadas a la mejora continua de los procedimientos de preproducción, con el objetivo de optimizar los resultados en futuras generaciones de escultores.</i>
US-ESC-02	<i>Su línea de investigación se centra en la escultura contemporánea desde una perspectiva que integra la exploración formal del cuerpo, la expresión emocional y los procesos técnicos avanzados. Partiendo de un enfoque experimental, investiga la intersección entre morfología, gesto y subjetividad en el retrato tridimensional, abordando el cuerpo como espacio de tránsito entre lo sensible y lo simbólico. La incorporación de tecnologías emergentes como el modelado digital, la impresión 3D, el escaneado y el fresado CNC se articula con metodologías tradicionales, dando lugar a un lenguaje plástico híbrido que cuestiona los límites entre lo analógico y lo digital.</i>
US-ESC-03	<i>Cuenta con dos líneas de investigación: por un lado, estudios de género centrados en visibilizar la aportación de la mujer al campo de la escultura y por otro la experimentación con nuevos materiales y nuevas tecnologías aplicadas a la escultura. Estructuras geométricas que crecen modularmente y se proyectan en el espacio dando lugar a formas no cerradas, acompañadas de fragmentos figurativos que conectan con la identidad y la memoria. Esculturas que precisan de la participación del espectador para ser completadas conceptualmente. La programación interactiva concebida e incorporada en las obras como parte del discurso, activa luz, sonido o movimiento mediante sensores. Las piezas se comunican a través de un diálogo con el entorno generando una experiencia multisensorial en el público.</i>
US-ESC-04	<i>Su línea de investigación combina el uso de nuevas tecnologías (NNTT) con técnicas tradicionales en su producción artísticas. Su trabajo explora la relación entre espacio, percepción, tiempo y las personas, creando experiencias inmersivas que invitan al espectador a interactuar con el entorno y reflexionar sobre sus diferentes aspectos.</i>  <i>A través de su investigación fusiona lo digital y lo analógico utilizando herramientas tecnológicas junto con materiales y técnicas tradicionales, abordado la creación desde un ámbito interdisciplinar. Trabaja tanto el dibujo, pintura, la escultura e instalación, con el objetivo de transformar el espacio y alterar la percepción del espectador.</i>

<b>ÁREA PINTURA</b>	
<i>Identificador del docente participante</i>	<i>Líneas de investigación</i>
US-PIN-01	<i>Su línea de investigación se centra en la ilustración, tanto analógica como digital, así como en los cruces entre arte, diseño y comunicación, atendiendo a sus dimensiones estéticas y comunicativas. Aborda el concept art como herramienta narrativa en la industria audiovisual, y examina las nuevas tecnologías, las redes sociales y las prácticas artísticas contemporáneas en el marco de la cultura digital.</i>
US-PIN-02	<i>Su línea de investigación se centra en el estudio de los lenguajes gráfico-plásticos y sus expresiones tanto en formas animadas como inanimadas, abordando la teoría, crítica y praxis del arte secuencial y sus procesos comunicativos. Atiende además a las prácticas artísticas y creativas en el contexto de la cultura digital, incorporando las nuevas tecnologías, la ilustración analógica y digital, así como el desarrollo de proyectos científicos-tecnológicos vinculados al emprendimiento y la innovación desde la gráfica y el arte digital.</i>
US-PIN-03	<i>Su línea de investigación se centra en la representación visual de las violencias sistémicas y enfoques narrativos contemporáneos, a través del análisis crítico y la producción experimental, proyectos híbridos periféricos e ideológicos que amplían los límites de la narración en las artes visuales.</i>

<b>ÁREA ECONOMÍA APLICADA</b>	
<i>Identificador del docente participante</i>	<i>Líneas de investigación</i>
US-EA-01	<i>Marco Input-Output; Matrices de contabilidad social; Modelos mutisectoriales lineales; Modelos de equilibrio general aplicado; Análisis de impacto; Análisis de patrones de consumo; Análisis sectorial de generación de emisiones; Evaluación de políticas; Análisis regional y de países en desarrollo.</i>

<b>ÁREA DIBUJO</b>	
<i>Identificador del docente participante</i>	<i>Líneas de investigación</i>
US-DIB-01	<i>Instrumentos, herramientas y nuevas tecnologías aplicadas a la Gráfica Contemporánea; Teoría de la Gráfica Contemporánea; Virtualidades y fisicidades en el arte contemporáneo; Experimentación creativa en red y nuevas tecnologías; Digitografía y cultura digital; Intersecciones de la Gráfica y los Nuevos Medios; La imagen en la esfera digital: creación, circulación y percepción; Nuevas configuraciones de la imagen: gráfica generativa e Inteligencia Artificial; Poéticas visuales en la construcción gráfica de la Imagen.</i>
US-DIB-02	<i>Humanidades digitales; Investigación teórica, crítica y/o experimental de los medios digitales y las nuevas tecnologías aplicados al arte, la cultura y la sociedad actual; Nuevas tecnologías y prácticas artísticas en la cultura digital; Investigación teórico/práctica y emprendimiento de proyectos multidisciplinares en el Sistema Arte, Ciencia, Nuevas Tecnologías y Sociedad; Acción creativa y emprendimiento de proyectos científicos-tecnológicos generados desde la Gráfica y/o el Arte Digital.</i>
US-DIB-03	<i>Humanidades digitales; Investigación teórica, crítica y/o experimental de los medios digitales y las nuevas tecnologías aplicados al arte, la cultura y la sociedad actual; Nuevas tecnologías y prácticas artísticas en la cultura digital; Investigación teórico/práctica y emprendimiento de proyectos multidisciplinares en el Sistema Arte, Ciencia, Nuevas Tecnologías y Sociedad; Acción creativa y emprendimiento de proyectos científicos-tecnológicos generados desde la Gráfica y/o el Arte Digital.</i>

US-DIB-04	<i>Proyectos de investigación relacionados con la innovación inter, multi o transdisciplinar en el Sistema Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad (Acts); Uso de las nuevas tecnologías digitales para la promoción y la difusión del arte; Medialabs y cultura digital. Tipologías, métodos, procesos colaborativos/cooperativos y prototipados; Proyectos de investigación teórica, crítica, experimental o aplicada generados desde el uso creativo de las nuevas tecnologías digitales en el arte, la ciencia, la cultura y la sociedad actual: -Arte e Inteligencia Artificial -Realidad Extendida, Virtual, Mixta o Aumentada -Videojuegos -Videoarte -Imagen Digital -Fotografía -Diseño Gráfico y Editorial -Instalaciones -Arte Interactivo -Arte Sonoro -Performance.</i>
US-DIB-05	<i>Emprendimiento y profesionalización del modelo educativo: aprendizaje basado en proyectos. Divulgación en el mercado del arte. Arte, Diseño y Comunicación en el mundo editorial. Diseño Editorial y Gráfica Publicitaria como modelo de transferencia. Transferencia del conocimiento en un entorno humanista contemporáneo. Diseño editorial y gráfica métrasensible: un modelo de comunicación próximo. Gráfica digital: parámetros técnicos de la creatividad métrasensible.</i>

#### ÁREA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-CAP-01	<i>Análisis de medios, imágenes y relatos audiovisuales en su historia para el cambio social. Desplazamientos, emergencias y nuevos sujetos sociales en el cine español. El futuro de la emisión de un ciber mundo audiovisual en directo: El Broadcast Metaverse. Los NFT's como resignificación del coleccionismo tradicional.</i>

#### ÁREA ARQUITECTURA Y TECNOLOGÍA DE COMPUTADORAS

Identificador del docente participante	Líneas de investigación
US-ATC-01	<i>Dinámicas de pensamiento creativo y emprendimiento social mediante proyectos creativos científico-tecnológico-artísticos; Desarrollo de metodologías innovadoras en el ámbito de la sinergia Arte-Ciencia-Tecnología-Sociedad. Desarrollo de procesos creativos transdisciplinares basados en artes, tecnologías digitales y en metodologías e instrumentos científicos; Educación y comunicación de ciencia y tecnología a la sociedad, mediante enfoques creativos interdisciplinares. Procesos innovadores para promover el interés interdisciplinar por las artes y las ciencias a través de las nuevas tecnologías digitales.</i>

#### 5.4. Tutela de prácticas

Se tendrá en cuenta lo establecido en art. 10 del [Real Decreto 592/2014](#), de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios.

La dedicación de las Prácticas Académicas Externas en la UMA es de 22,5 horas y en la US otras 22,5 horas.

Se establece la siguiente estructura de tutorización, que asegura un seguimiento personalizado y viable:

1. Tutorización académica principal: Se designará un coordinador académico de prácticas de referencia por universidad para el conjunto de estudiantes adscritos a cada sede. Esto establece una ratio inicial de 1:15 (un tutor por cada 15 estudiantes), considerada óptima y manejable para la coordinación general, el seguimiento académico transversal y la gestión de incidencias.
2. Tutorización académica especializada para las Prácticas Académicas Externas (PAE): Cada estudiante contará con un tutor académico de prácticas y un tutor externo en la entidad colaboradora. La ratio tutor académico de prácticas/estudiante se mantendrá en 1:1, asegurando un seguimiento efectivo y personalizado.

**Tabla 5.4. Personal académico o profesional de la UMA responsable de las tutorías de las prácticas**

Identificador Tutor/Tutora	Universidad	Área de Conocimiento	Categoría académica / profesional	Dedicación al título (horas)	Tutor/a académico/a de la universidad /Tutor/a de la entidad colaboradora
UMA-PIN-01	UMA	Pintura	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-02	UMA	Pintura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-03	UMA	Pintura	CU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-04	UMA	Pintura	CU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-05	UMA	Pintura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-06	UMA	Pintura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-07	UMA	Pintura	AsL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-08	UMA	Pintura	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-09	UMA	Pintura	PPL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-PIN-10	UMA	Pintura	PPL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-01	UMA	Dibujo	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-02	UMA	Dibujo	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-03	UMA	Dibujo	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-04	UMA	Dibujo	CU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-05	UMA	Dibujo	PPL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-06	UMA	Dibujo	AsL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-07	UMA	Dibujo	PPL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-08	UMA	Dibujo	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-09	UMA	Dibujo	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-10	UMA	Dibujo	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-11	UMA	Dibujo	PAyL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-DIB-12	UMA	Dibujo	PAyL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-01	UMA	Escultura	AsL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-02	UMA	Escultura	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad

UMA-ESC-03	UMA	Escultura	AsL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-04	UMA	Escultura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-05	UMA	Escultura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-06	UMA	Escultura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-07	UMA	Escultura	PAYL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-08	UMA	Escultura	PAYL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-09	UMA	Escultura	TU	TC	Tutor/a académico/a de la universidad
UMA-ESC-10	UMA	Escultura	PCDL	TC	Tutor/a académico/a de la universidad

**Tabla 5.5. Personal académico o profesional de la US responsable de las tutorías de las prácticas**

Identificador Tutor/Tutora	Universidad	Área de Conocimiento	Categoría académica / profesional	Dedicación al título (horas)	Tutor/a académico/a de la universidad /Tutor/a de la entidad colaboradora
US-ETA-01	US	Estética y Teoría de las Artes	CU	TP	Tutor académico
US-DIB-01	US	Dibujo	TU	TC	Tutora académica
US-DIB-02	US	Dibujo	AYD	TP	Tutor académico
US-DIB-03	US	Dibujo	AYD	TP	Tutora académica
US-DIB-04	US	Dibujo	TU	TC	Tutora académica
US-DIB-05	US	Dibujo	TU	TC	Tutor académico
US-PIN-01	US	Pintura	AD	TC	Tutor académico
US-PIN-02	US	Pintura	PS	TP	Tutor académico
US-PIN-03	US	Pintura	CU	TP	Tutora académica
US-HAP-01	US	Historia de las Artes Plásticas		TP	Tutor académico
US-HAP-02	US	Historia de las Artes Plásticas		TP	Tutor académico
US-ESC-01	US	Escultura		TP	Tutora académica
US-ESC-02	US	Escultura	TU	TC	Tutor académico
US-ESC-03	US	Escultura	TU	TC	Tutora académica
US-ESC-04	US	Escultura	TU	TP	Tutora académica

US-CAP-01	US	Comunicación Audiovisual y Publicidad	AYD	TC	Tutor académico
US-EA-01	US	Economía aplicada III	TU	TC	Tutor académico
US-ATC-01	US	Arquitectura y Tecnología de Computadores	AYD	TP	Tutora académica

En cumplimiento del artículo 10 del Real Decreto 592/2014, de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios, se detallan a continuación las funciones y responsabilidades diferenciadas y coordinadas del tutor académico (designado por la universidad) y del tutor externo (designado por la entidad colaboradora), garantizando así un seguimiento integral y de calidad de las Prácticas Académicas Externas (PAE).

<b>Tutor Académico (Universidad)</b>	<b>Tutor Externo (Entidad Colaboradora)</b>
<b>Funciones y Responsabilidades</b>	<b>Funciones y Responsabilidades</b>
1. Planificación y diseño: Colaborar en la definición y aprobación del Plan Formativo de las Prácticas, asegurando su alineación con los resultados de aprendizaje del máster.	1. Acogida y planificación operativa: Facilitar la integración del estudiante en la entidad, asignar tareas reales y concretas, y definir su plan de trabajo diario dentro del marco del Plan Formativo.
2. Seguimiento académico: Mantener tutorías periódicas (al menos tres a lo largo de la práctica) con el estudiante para orientarle, resolver dudas de carácter académico y supervisar la evolución de su aprendizaje.	2. Supervisión diaria y formación en el puesto: Instruir, guiar y supervisar al estudiante en el desarrollo de sus actividades, proporcionándole los conocimientos técnicos y organizativos específicos del entorno profesional.
3. Coordinación con el tutor externo: Establecer un contacto formal al inicio, a la mitad y al final de las prácticas con el tutor externo para evaluar conjuntamente el progreso, ajustar el plan si es necesario y resolver incidencias.	3. Evaluación continua del desempeño: Observar y valorar de forma continua el trabajo, la actitud y la adquisición de competencias profesionales del estudiante en el entorno real.
4. Evaluación final: Evaluar la Memoria de Prácticas del estudiante, en coordinación con el informe de evaluación proporcionado por el tutor externo, para asignar la calificación final.	4. Elaboración del Informe de Evaluación Final: Complimentar y remitir a la universidad el informe de evaluación del tutor externo, que valorará el desempeño del estudiante en relación con las competencias adquiridas.
5. Garantía de la calidad formativa: Velar porque la estancia en la entidad tenga un claro valor formativo y académico, y no	5. Garantía de las condiciones del convenio: Asegurar que el estudiante desarrolla sus actividades en las



meramente productivo, interviniendo si no se cumplen las condiciones establecidas.	condiciones de seguridad, horaria y materiales establecidas en el convenio de cooperación educativa.
--	--

### Mecanismos de coordinación obligatorios para el cumplimiento del art. 10:

Para garantizar la efectividad de esta tutorización dual, se establecen los siguientes mecanismos:

1. Documento único "Plan Formativo de las Prácticas": Firmado por ambos tutores y el estudiante al inicio, especificando objetivos, actividades, cronograma y criterios de evaluación.
2. Comunicación estructurada: Se establecerán, como mínimo, dos contactos formales (inicio y final) entre ambos tutores, pudiendo ser por vía telemática o presencial.

De este modo, se garantiza el cumplimiento integral del artículo 10 del RD 592/2014, estableciendo un sistema de tutorización claro, coordinado y centrado en el aprendizaje del estudiante.

### Información sobre el plan de formación permanente del profesorado universitario y del personal técnico de gestión y administración y servicios.

El plan general de formación permanente del profesorado universitario y del personal técnico de gestión y administración y servicios se puede consultar en la página web [Formación e Innovación Universidad de Málaga](#).

En la Universidad de Sevilla, el Instituto de Ciencias de la Educación (ICE), dependiente del Secretariado de Innovación Educativa, es el centro responsable de la gestión de las actividades de formación del Personal Docente e Investigador (PDI) de la Universidad de Sevilla y de aquellas convocatorias que responden a las líneas de acción que, en relación a la formación de su PDI, tiene establecidas. <https://sfep.us.es/wsfep/sfep/ice.html>

Para ello cuenta con [AFOROS](#), aplicación on-line que permite al PDI la consulta de la oferta formativa vigente, y, en su caso, proceder a su inscripción.

El área de Recursos Humanos de la Universidad de Sevilla tiene como misión desarrollar una planificación y gestión integral de los recursos humanos, dentro del marco de referencia establecido por las directrices estratégicas de la Universidad de Sevilla, procurando la satisfacción de los clientes internos y externos para asegurar un excelente servicio a la sociedad. <https://recursoshumanos.us.es/>. A través del enlace se tiene acceso a información específica sobre la formación del PTAS: **III Plan de Formación del Personal de Administración y Servicios de la Universidad de Sevilla** así como al **Programa Formativo de Desarrollo Competencial** aplicables al colectivo PAS de la Universidad de Sevilla. <https://recursoshumanos.us.es/index.php?page=forpas>

La Universidad de Sevilla cuenta con un plan de formación permanente para el personal académico y técnico, que contempla contenidos sobre prevención y sensibilización en temas de violencias sexuales, en cumplimiento de la Ley 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual, asegurando así un entorno educativo seguro y respetuoso.

La Universidad de Sevilla a través del Secretariado de Innovación Educativa y del Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) es la responsable de la formación del personal docente e investigador de la Universidad de Sevilla. Sus líneas de acción se desarrollan en el marco de sus objetivos estratégicos en aras de promover la mejora continua de la capacitación del personal docente e investigador. El Secretariado de Innovación Educativa pone a disposición de todo el personal docente e investigador, a través de una plataforma electrónica Aforos ([https://sfep.us.es/wsfep/sfep/cursos\\_aforos.html](https://sfep.us.es/wsfep/sfep/cursos_aforos.html)), un catálogo abierto de oferta formativa en continua actualización.

La Universidad de Sevilla, a través de la Dirección de Recursos Humanos y el Servicio de Formación del Personal Técnico, de Gestión, de Administración y Servicio y con el objetivo de dotar de herramientas, habilidades y conocimientos a la plantilla, para adquirir un perfil competencial técnico y específico que le permita desarrollar sus funciones, responsabilidades y tareas con la mayor solvencia, autonomía y capacidad, propone un programa formativo bianuales dentro del Plan Propio del Personal de Administración y Servicios, con acciones formativas en múltiples ámbitos:



- Administración Electrónica
- Aplicaciones corporativas
- Administración electrónica
- Biblioteca
- Excelencia
- Competencias
- Desarrollo profesional y personal
- Idiomas
- Informática
- Laboratorio
- Legislación y normativa
- Mantenimiento
- Ofimática y recursos de internet
- Prevención de riesgos laborales
- Recursos audiovisuales
- Responsabilidad social
- Seguridad informática

La Universidad de Sevilla, a través de la [Unidad de Igualdad](#) perteneciente al Vicerrectorado de Servicios Sociales, Campus Saludables, Igualdad y Cooperación, ofrece formación permanente para todos los integrantes de la comunidad de la Universidad de Sevilla para la capacitación en prevención, sensibilización y detección en materia de violencias sexuales. A continuación, ofrecemos el detalle de algunos de estos cursos:

- Jornadas sobre Protección e Intervención con menores
- Curso: Introducción a las Violencias Sexuales, del #MeToo al Sólo sí es sí
- Taller: Una aproximación resiliente a la prevención de las violencias de género
- Taller: Masculinidad y cambio: para unas relaciones de buen trato con las mujeres
- Taller: Herramientas para gestionar situaciones de acoso sexual en la universidad
- Taller: Protocolo de violencia sexual en las universidades
- Curso: ¿Por qué y cómo Integrar la Perspectiva de Género en la Docencia?
- Curso: ¿Por qué y cómo Integrar la Perspectiva de Género en la Investigación?

También queremos destacar la Red de Voluntariado de Violencia de Género. A continuación, detallamos la formación necesaria para pertenecer a dicha red:

#### Red Voluntariado Violencia de Género

- Aspectos conceptuales de las violencias machistas hacia las mujeres y las y los menores
- Violencia de Género en las relaciones de pareja, en concreto en jóvenes. Proceso de instauración y mantenimiento. Consecuencias derivadas.
- Taller "Cómo actuar ante casos de violencia".
- Acoso sexual y por razón de sexo.



- Charla coloquio "Educación y Cultura para una sociedad No Violenta".
- Conferencia "Estudio Igualdad, feminismo y violencia de género: dando voz a la opinión del alumnado de la US".

La Universidad de Málaga, comprometida con la erradicación de las violencias sexuales y con la construcción de espacios libres de violencia dentro y fuera del entorno universitario desarrolla estrategias y actuaciones con el objetivo prioritario de colaborar con los poderes públicos y la sociedad en su conjunto para poner fin a dichas violencias.

Con este objetivo, incorpora en sus sucesivos Planes de Igualdad, ejes, acciones, medidas e indicadores tendentes a sensibilizar, formar y concienciar sobre esta lacra social. En los Planes de Igualdad aprobados por Consejo de Gobierno se ha incorporado un eje específico sobre Violencia de Género.

En el vigente Plan de Igualdad se contemplan, en su "Eje 7 - Violencia de Género", cuya responsabilidad recae sobre el Vicerrectorado de Igualdad y Política Social a través de la Unidad de Igualdad, las siguientes medidas:

- Adaptar el Protocolo para la prevención y protección frente al acoso sexual, por razón de sexo y por orientación sexual o identidad de género en la UMA a la ley de convivencia universitaria.
- Proporcionar recursos para la orientación, la atención psicológica y la derivación en caso necesario de las personas que hayan sido objeto de discriminación, acoso o agresión por razón de género.
- Empezar iniciativas de prevención de la violencia contra las mujeres a lo largo de cada curso académico y para toda la comunidad universitaria.
- Impulsar la formación afectivo-sexual entre el estudiantado y promover relaciones igualitarias y libres de violencias de género.
- Realizar cursos de formación en materia de violencia de género para PDI, PTGAS y estudiantado. En los planes de formación (Formación e Innovación Universidad de Málaga) dirigidos tanto a Personal Técnico, de Gestión y de Administración y Servicios como a Personal Docente e Investigador tenemos dos líneas en las que recogemos acciones formativas sobre prevención, igualdad y violencia de género.
- Crear un reconocimiento de "Espacios Universitarios Libres de Violencia de Género".

Desde la Unidad de Igualdad se realizan numerosas actuaciones en el ámbito de la prevención y sensibilización sobre violencia de género:

- Protocolo para la Prevención y Protección contra el acoso sexual, por razón de sexo o por diversidad sexual y para la eliminación de la violencia de género en la Universidad de Málaga.
- Celebración anual del "Día Internacional para la eliminación de la violencia de género" (25 de noviembre).
- Creación de una Red de Agentes de Igualdad en la UMA.
- Impartición de Cursos de "Agentes de Igualdad para la Prevención de la violencia de género".
- Impartición de cursos de mediación universitaria para la "Promoción de la igualdad y la prevención de la violencia de género".
- Impartición de cursos SPOC en prevención de la violencia de género dirigido a PTGAS y PDI.
- Instalación de puntos violeta en los centros universitarios para crear espacios libres de violencia de género.
- Campaña "No dejes la violencia en visto".
- Estudio: La percepción social de la violencia de género en la Universidad de Málaga.

Además, el Vicerrectorado de Igualdad y Política Social, a través de la Unidad Docente Asistencial de Psicología de la Universidad de Málaga atiende a las víctimas de violencia de género que pertenecen a la comunidad universitaria.

De acuerdo con lo que establece el artículo 24.3 de la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre de Garantía Integral de la Libertad Sexual con relación a la "formación en el ámbito docente y educativo" se dispone que "*En la formación permanente del profesorado universitario y del personal de administración y servicios se incorporarán contenidos dirigidos a la capacitación para la prevención, sensibilización y detección en materia de violencias sexuales*".

Si bien en cada curso académico existe, como se ha mencionado, una oferta de cursos con temáticas relacionadas con Igualdad dirigidos a la comunidad universitaria en general, en cumplimiento de lo dispuesto en el citado artículo se programarán desde el Servicio de Formación e Innovación de la Universidad de Málaga cursos, en la doble modalidad síncrona y asíncrona, relacionados con la "*prevención, sensibilización y detección de las violencias sexuales*" partiendo del concepto que de las mismas se da en la citada Ley así como concretando los distintos ámbitos de actuación en materia de lo que es la prevención y medidas a adoptar, la sensibilización informando y resaltando lo que supone esta lacra social y los daños que ocasiona, la detección de posibles manifestaciones de violencia sexual que se puedan

producir o se están produciendo y, por supuesto, dar a conocer las distintas respuestas que en la intervención se pueden dar desde los recursos existentes dentro y fuera de la Universidad.

Sobre el principio general de la “*transversalidad*”, en el sentido de que el abordaje de los temas debe llevarse a cabo desde las diferentes ramas del conocimiento y disciplinas (psicología, trabajo social, ciencias jurídicas, educación, salud...), se cuenta con especialistas y expertos tanto pertenecientes a la Universidad como profesionales externos que trabajan en las materias que se contienen en el contexto de las “*violencias sexuales*”.

En cuanto a las modalidades de cursos y sus características se propone la doble modalidad síncrona y asíncrona realizando una oferta doble. Un curso de 4 horas de duración con preferencia presencial que permitirá ahondar en los temas. Igualmente, y con el objeto de ofertar otro formato que esté siempre a disposición del PDI y del PTGAS a través de la plataforma de enseñanzas, se ofertan cursos de una hora que irían desde cuestiones más generales hasta otras más específicas como puedan ser concretas manifestaciones de violencia sexual con el enfoque de adaptación al contexto universitario. A modo de ejemplos, podemos mencionar el acoso sexual, conductas relacionadas con el derecho a la intimidad en el ámbito de la libertad sexual, pornografía, agresiones sexuales, etc. y, sobre todo, en todos ellos aparecerán contenidos relacionados con el uso de las tecnologías de la comunicación y de la información como medio de ejecución de estas violencias.

*Se debe informar del plan de formación requerido para poder impartir docencia acorde con los contenidos correspondientes a los resultados de formación y de aprendizaje específicos en las titulaciones referidas en los artículos. 10.2. (profesiones relacionadas con los medios de comunicación), 11.3 (estudios relacionados con la publicidad), 24.1 (títulos universitarios oficiales que conducen al ejercicio de profesiones docentes) y 25.1 (formación del ámbito de las ciencias de la salud y ámbito de los servicios sociales) de la Ley 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual, que deberán ser impartidos por docentes formados en estos principios.*

## 5.2. Perfil básico de otros recursos humanos de apoyo a la docencia necesarios

*Se debe especificar el personal de apoyo disponible, su vinculación a la universidad y su experiencia profesional. Se podrá enlazar a información suplementaria, a documentos y páginas web institucionales.*

*Se debe presentar información sobre personal de apoyo a la docencia práctica para el correcto desarrollo del título, su experiencia profesional y su adecuación a los ámbitos de conocimiento relacionados con el título.*

En la Universidad de Sevilla el perfil básico de otros recursos de apoyo a la docencia necesarios que se presenta se corresponde con el PTGAS Técnico Auxiliar de Laboratorio y PTGAS Técnico Especialista de Laboratorio del área de Pintura, del área de dibujo, del área Escultura y del área de Historia del Arte de la Universidad de Sevilla. Se corresponde con el perfil de los técnicos que apoyan la docencia en el Departamento de Pintura, en el Departamento de Dibujo y en el Departamento de Escultura e Historia del Arte de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, apoyando la docencia práctica en todas las asignaturas de los títulos que se imparten en la Facultad de Bellas Artes. Son personal laboral cuyo perfil se encuentra definido en el Anexo II del IV CONVENIO COLECTIVO DEL PERSONAL LABORAL DE LAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE ANDALUCÍA perteneciendo a los grupos 2, 3 y 4.

En la Universidad de Málaga el perfil básico de otros recursos de apoyo a la docencia necesarios que se presenta se corresponde con el PTGAS Técnico Especialista de Laboratorio (TELAB), los cuales están adscritos directamente a la Facultad de Bellas Artes de Málaga, son TELAB de centro. Son técnicos que apoyan la docencia de los títulos formativos oficiales de la Facultad, el Grado en Bellas Artes y el Máster Universitario en Producción Artística Interdisciplinar. Son personal laboral cuyo perfil se encuentra definido en el Anexo II del IV CONVENIO COLECTIVO DEL PERSONAL LABORAL DE LAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE ANDALUCÍA perteneciendo todos ellos al grupo 3.

Competencias referidas al perfil de Arte y Nuevas Tecnologías: Los técnicos especialistas y auxiliares de laboratorios con suficientes conocimientos de normas y procedimientos analíticos y específicos, les corresponde el manejo y control de los aparatos asociados a la docencia, en concreto, en el ámbito del Departamento de Escultura, las impresoras 3D y cortadoras láser y en el ámbito del Departamento de Pintura, la vigilancia de taller y reparto y asistencia en la utilización de tarjetas gráficas.

Competencias referidas al perfil de Edición y Diseño Gráfico: Ejecución de procedimientos y Protocolo de Edición, Diseño Gráfico y Publicaciones. Procedimientos de Evaluación Gráfica, Publicitaria y Difusión. Protocolos en Cartelería, Flyer, folletos, tarjetas y adhesivos. Mantenimiento y recuperación de maquinaria y enseres del Laboratorio de Edición y Diseño Gráfico. Soporte técnico para tareas relacionadas con la producción de obras artísticas. Realización de operaciones con maquinarias de gran formato, tipo Plotter, impresoras digitales, impresoras UV LED u otras de similar

funcionalidad. Manejo de herramientas lógicas de producción en la edición y diseño de productos editoriales y gráfica publicitaria.

Competencias y responsabilidades en el aula/laboratorio: Organización del aula, distribución del mobiliario y almacenamiento de los materiales, utillaje y productos de conformidad con las directrices recibidas del docente. Aplicación de las normas específicas que requieren la manipulación, uso y eliminación de productos peligrosos o tóxicos. Distribución al alumnado, siempre que la organización del personal técnico lo permita y el docente lo haya solicitado, del utillaje y el material necesario para la realización de las prácticas y disponerlo al finalizar la clase en su ubicación de origen, limpio y ordenado. Concienciación del alumnado para el buen funcionamiento y mantenimiento del aula y sus recursos, así como de la observación de las normas de prevención y seguridad en las aulas en el horario de taller y, si es posible por disponibilidad horaria, durante el desarrollo de las clases. Revisión de los puestos de trabajo de los estudiantes al iniciar y finalizar la clase o taller para asegurar el mantenimiento del orden y efectuar la limpieza del instrumental y el material utilizado, así como el debido almacenaje de productos y equipos utilizados.

Competencias referidas al almacenaje y seguridad: Realización y mantenimiento del inventario, informando al profesorado del utillaje defectuoso o de la finalización de productos fungibles para su reposición. Colocación y actualización de información sobre el contenido de todos los armarios destinados a instrumental, herramientas y productos y sus respectivas etiquetas informativas de prevención. Actualización del listado de todos los productos, las fichas técnicas y de seguridad (digital o en papel) de cada una de las sustancias. Almacenamiento de los productos clasificados por tipos conforme a las indicaciones recibidas al respecto por los docentes.

Competencias referidas a la manipulación de residuos: Reposición de contenedores y retirada de productos tóxicos, para ello se emplearán los contenedores de residuos debidamente etiquetados para que el servicio de riesgos laborales los recoja.

Por tanto, su experiencia profesional y su adecuación al ámbito de conocimiento del máster están directamente relacionadas dado que habitualmente colaboran con el profesorado en las actividades docentes y en el mantenimiento de las instalaciones y equipos que se emplean y son necesarios en los talleres autónomos programados en las asignaturas teórico-prácticas de los títulos. También son los responsables de la gestión de compra y mantenimiento de equipos y productos fungibles necesarios para desarrollar las actividades docentes, así como del mantenimiento y organización del Lab. EDG Montaje y desmontaje de la Sala de Exposiciones. Colaboración en la preparación del coworking.

Específicamente, el Técnico Especialista de Laboratorio (Perfil: Edición y Diseño Gráfico) ejercerá sus funciones en jornada completa conforme el convenio colectivo de aplicación y accede a la plaza de fijo de plantilla, a través de un proceso selectivo adecuado al perfil Edición y Diseño Gráfico, que incluye un sistema de concurso-oposición, cuya titulación académica requerida es la propia para el acceso a dicha categoría, entre las que se encuentran las siguientes: Técnico/a Superior en diseño y gestión de la producción gráfica. Técnico Superior en diseño y edición de publicaciones impresas y multimedia.

**Tabla 5.6. Relación de personal técnico de apoyo a la docencia en la Facultad de Bellas Artes de Málaga**

<i>Cargo</i>	<i>Puesto</i>	<i>Número</i>	<i>Formación / perfil profesional</i>
Técnico Especialista de Laboratorio (TELAB)	Taller de Escultura	2	Máster en Producción Artística Interdisciplinar. Licenciado en Bellas Artes.
Técnico Especialista de Laboratorio (TELAB)	Taller de Grabado	1	Máster en Producción Artística Interdisciplinar.
Técnico Especialista de Laboratorio (TELAB)	Laboratorio Audiovisual	1	Comunicación audiovisual.
Técnico Especialista de Informática (TEIN)	Aula TIC	2	Ingeniería Informática.

**Tabla 5.7. Relación de personal técnico de apoyo a la docencia en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla**

Cargo	Departamento	Número	Formación / Perfil
PTGAS Técnico Especialista de Laboratorio (área Pintura)	Pintura	1	Pintura
PTGAS Técnico Auxiliar de Laboratorio	Pintura	1	Bellas Artes
PTGAS Técnico Auxiliar de carpintería	Pintura	1	Carpintería
PTGAS Técnico Especialista Lab. (área Historia del Arte)	Escultura e Historia del Arte	1	Historia del Arte
PTGAS Técnico Especialista Lab. (área Escultura)	Escultura e Historia del Arte	1	Escultura
PTGAS Técnico Especialista Laboratorio: Perfil Edición y Diseño Gráfico	Dibujo	1	Edición y Diseño Gráfico

## 6. Recursos para el aprendizaje: materiales e infraestructuras, prácticas y servicios

Incluir texto descriptivo según la [guía para la elaboración de la memoria de verificación](#).

La Universidad de Málaga cuenta con los siguientes servicios generales que pueden ser de interés para el estudiantado:

- [Oficina de Atención al Estudiante](#)
- [Servicio de Acceso y Admisión](#)
- [Servicio de Becas y Organización Estudiantil](#)
- [Campus Virtual](#)
- [Alojamiento](#)
- [Bibliotecas Universitarias \(BUMA\)](#)
- [Deportes](#)
- [Acción Social](#)
- [Movilidad Nacional SICUE](#)
- [Relaciones Internacionales](#)
- [Servicio de Empleabilidad y Emprendimiento](#)
- [Centro Internacional de Español](#)
- [Doctorado](#)
- [Enseñanzas Propias](#)
- [Cultura](#)
- [Igualdad](#)
- [Escuela Infantil "Francisca Luque"](#)
- [Defensoría Universitaria](#)
- [Fundación General UMA](#)

### 6.1. Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles

Se deberán describir y justificar los medios materiales y servicios disponibles propios y, en su caso, concertados con otras entidades ajenas a la universidad, adecuados para garantizar con calidad el desarrollo de las actividades formativas, observando los criterios de accesibilidad universal y diseño para todas/os. Esta información puede aportarse mediante un enlace a un documento o página web público.

En las infraestructuras disponibles en la universidad, y en las entidades colaboradoras, se observan los criterios de accesibilidad universal y diseño para todos, según lo dispuesto en el Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de

noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley general de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social.

Los medios materiales y servicios disponibles se pueden consultar en los siguientes enlaces:

[Justificación de los medios materiales disponibles de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.](#)

[Justificación de los medios materiales disponibles de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.](#)

## Resumen de los espacios asignados y su adecuación

### UNIVERSIDAD DE MÁLAGA:

#### 1. Espacios Específicos para el Máster (Edificio Bellas Artes II)

El máster dispone de una dotación de espacios específicos ubicados en el Edificio Bellas Artes II. Estos espacios han sido diseñados bajo un modelo de "fábrica de creación" para fomentar la interactividad y el trabajo colaborativo:

- Zona de Coworking (Aula Polivalente 01): Área versátil equipada con mesas y sillas para trabajo individual o en equipo.
- Espacio Teórico Abierto (Aula Teórica 02): debate y presentaciones.
- Taller de Prototipado: Espacio independiente dentro de la planta para el desarrollo técnico de proyectos ubicado en el Laboratorio de producción.

#### 2. Espacios y Talleres Especializados (Uso Compartido)

El alumnado del máster tiene acceso a talleres dotados con equipamiento de alta especialización, compartidos con el Grado y otros másteres de la facultad para optimizar la transferencia de conocimiento. Su disponibilidad temporal está garantizada mediante la planificación docente del centro.

Espacios docentes y equipamiento disponible en la Facultad de Bellas Artes de Málaga			
Espacio / Taller	Ubicación (Edificio)	Superficie / Capacidad	Equipamiento Destacado
Aula Gráfica	Bellas Artes II (Planta 2)	131,75 m <sup>2</sup> / 30 alumnos	Monitor táctil interactivo Wacom Cintiq, 30 mesas profesionales y mesas de luz A-3.
Taller de Electrónica	Bellas Artes II (Planta 3)	128 m <sup>2</sup> / 30 alumnos	30 Arduinos, Raspberry Pi, osciloscopio, giroscopios y estaciones de soldadura.
Plató Audiovisual	Bellas Artes II (Planta 1)	128 m <sup>2</sup> / 30 alumnos	Cámaras de vídeo y foto Canon/Nikon, fondos de croma, negro y blanco, iluminación Fresnel y LED.
Aulas de Informática TIC-01 TIC-02	Bellas Artes II (Sótano)	326 m <sup>2</sup> (2 aulas)	45 PCs i7 y 29 Macs (iMac/Mac Pro) con software Adobe Creative Suite y licencias VDMX.

Taller de Escultura	Bellas Artes II (Planta Baja)	602 m <sup>2</sup> / 80 alumnos	Equipos de soldadura, plegadoras, dobladoras, horno de fundición y maquinaria para madera.
Laboratorios de Vídeo y Foto	Bellas Artes II	Variables	Proyectores láser WUXGA, escáner de negativos, ampliadoras y cubetas de revelado.
Miniplatós	Bellas Artes I	6 mesas	Fondos croma y sistemas de iluminación LED para <i>stopmotion</i> u objetos.
Taller de cerámica	Bellas Artes II	30 estudiantes	Laminadora, impresora 3D cerámica, 3 hornos, extrusora.
Taller de Grabado	Bellas Artes II	30 estudiantes	2 tórculos, 1 Caja resinadora, 1 Chofereta (calienta planchas), 1 Campana extractora de gases, 1 Cajonera (archivador metálico), 3 Mesas de entintado, 1 Mueble secadero de papel, Material básico de grabado.

### 3. Recursos Complementarios y Servicios

- Biblioteca: Ubicada en el Edificio Bellas Artes III, cuenta con 525 m<sup>2</sup> y es compartida con Arquitectura. Dispone de 208 puestos de lectura, salas de trabajo en grupo y un fondo de más de 17.000 títulos específicos de Bellas Artes.
- Sala de Exposiciones: Espacio de 251,5 m<sup>2</sup> destinado a la difusión de trabajos y la exhibición pública de los TFM.
- Laboratorio de Experimentación: Área de 162,5 m<sup>2</sup> con carácter flexible para proyectos de investigación y doctorado.
- Conectividad: Cobertura Wifi integral en todos los edificios.

Adecuación: Todos estos medios materiales se consideran suficientes y adecuados para los 15 estudiantes previstos de la especialidad "Diseño", cumpliendo con los criterios de accesibilidad universal y diseño para todos exigidos por la normativa.

#### UNIVERSIDAD DE SEVILLA:

Los espacios docentes y de investigación destinados al Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías (MUDANT) en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla son los siguientes:

#### LABORATORIODIGITAL2

El Laboratorio 2 (aula 2.14, edificio Laraña) es sede de las asignaturas de la Mención en Nuevas Tecnologías del Grado en Bellas Artes, y cuenta actualmente con 36 equipos además de escáner y video proyector.

Los equipos tienen sistema operativo MacOs, en versiones de High Sierra y Sequoia, con RAM de 12 a 32 Gb, discos mecánicos y SSD. También cuentan con acceso completo a Internet, aplicaciones ofimáticas, y con el paquete de aplicaciones de Adobe para dar respuesta a las asignaturas impartidas. Los laboratorios disponen de un sistema de compartición de archivos (SAMBA), para que el docente y los alumnos puedan intercambiar información.

#### AULASDENEUVATECNOLOGÍASDEPARTAMENTODEESCULTURA(1S-51y1S-52)



Aulas taller específicas del área de Escultura para prototipado y proyectos donde se compartirá espacio con las 2 asignaturas de escultura de la Mención en NN.TT del Grado en Bellas Artes. Se encuentran ubicadas en el sótano 1 (aulas 1S.51 y 1S.52, edificio Laraña):

- 2 unidades de Artillery Sidewinder X2
- 2 unidades de Anycubic Photon M3 Max
- 2 unidades de Anycubic Wash & Cure
- 1 unidad de cortadora/grabadora Imprimó LS Mini

En relación a los software que se utilizan actualmente son:

- Artillery Sidewinder X2: Ultimaker Cura
- Imprimó LS Mini (cortadora/grabadora): RDWorks
- Anycubic Photon M3 Max y Anycubic Wash & Cure: Photon Workshop
- Software de segmentación y del mecanizado de Ian CNC,
- Blender
- Nomad Sculpt
- Rhinoceros 3D
- Arduino

#### AULATEÓRICA4.11

Este aula, situada en el 4ª planta, es un espacio idóneo para la docencia síncrona, tanto física como virtual. Tiene un aforo de hasta 45 alumnos plazas. En su equipamiento cuenta con: PC con sistema operativo Windows; pantalla de gran formato; videoprojector; dos videocámaras; sistema de audio con amplificador, altavoces y microfonía inalámbrica.

#### COWORTEC(COWORKINGTECNOLÓGICO)

Se trata de un espacio anexo al aula 2.14 con lo que tiene fácil comunicación con el Laboratorio Digital 2. Es un espacio con área suficiente a disposición del alumnado para la puesta en práctica e investigación de los proyectos tecnológicos. En el coworking el alumno podrá trabajar con un espacio definido suficiente para diferentes tipos de actividad.

#### CETA(CentrodeExperimentaciónTecnológicadelasArtes.Aula1S-21)

Estará relacionado directamente con aquellos contenidos de las diferentes titulaciones del Centro que se basen en las nuevas tecnologías y la creación artística, así como en la edición editorial y gráfica. Se trata de un taller completamente equipado:

- Equipo informático sobremesa, sistema operativo Windows.
- Impresora Konica Minolta Bizhub C 250i
- Impresora Konica Minolta AccurioPrint C4065
- Guillotina eléctrica G-CUT 52
- Fresadora Encoladora PMA 60E
- Hendidora Microperforadora programable CYKLOS Creaser Performator GPM 450 SA
- Laminadora VANSDA 520 HPBCAF Plus
- Laminadora montadora manual, en frío LBS 1000
- Cantoneadora CYKLOS CCR 40 + troquel R6
- Cortadora Easy Cut 165 & Rolls Holder Stand
- Cizalla Foam & Rolls Holder Stand
- Cortadora automática I-MARK 40 - CE 7000
- Plotter Epson SURECOLOR SC-T7200
- GRAPHTEC Cutting Plotter CE7000-60
- 2 unidades de impresora 3D Artillery Sidewinder X2y:
- 2 unidades de impresora 3D Anycubic Photon M3 Max
- 2 unidades de impresora 3D Anycubic Wash & Cure
- 1 unidad de cortadora/grabadora Imprimó LS Mini

Los SOFTWARES que se utilizan en CETA son:

- Artillery Sidewinder X2: Ultimaker Cura
- Imprimo LS Mini (cortadora/grabadora): RDWorks
- Anycubic Photon M3 Max y Anycubic Wash & Cure: Anycubic Photon M3 Max y Anycubic Wash & Cure: Photon Workshop.

### Espacios y recursos asignados a las asignaturas del plan de estudios previstas.

La naturaleza teórico-práctica de las asignaturas del máster requiere el uso de espacios docentes especializados, tales como talleres y laboratorios, que estarán a disposición del título. Por esta razón una asignatura tendrá asignados varios espacios simultáneamente para facilitar la flexibilidad en la aplicación de las distintas actividades formativas y metodologías asociadas.

En cuanto al equipamiento técnico, cada uno de estos espacios cuenta con los medios necesarios para el desarrollo de las actividades previstas, cuyos detalles completos se especifican en el informe presentado en el apartado 6 de la Memoria de verificación (Recursos materiales e infraestructuras).

En la siguiente tabla se detallan estos espacios docentes asignados por asignatura junto con los medios y recursos específicos que disponen, los cuales están detallados en los documentos anexados en el apartado 6. *Recursos materiales e infraestructuras.*

Asignaturas	Espacios docentes
1.1.1. Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías	UMA: Aula Teórica 02
	US: AULA TEÓRICA 4.11
1.1.2. Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes	UMA: Aula Teórica 02, Aula Gráfica
	US: AULA TEÓRICA 4.11
1.2.1. Digitalización, prototipado y fabricación	UMA: Aula Polivalente 01, Laboratorio de producción, Taller de Escultura, Taller de cerámica, Taller de Grabado, aula TIC-01, Plató audiovisual.
	US: AULAS DE NUEVAS TECNOLOGÍAS DEL DEPARTAMENTO DE ESCULTURA (1S-51 y 1S-52, edificio Laraña), CETA (Centro de Experimentación Tecnológica de las Artes. Aula 1S-21 Edificio Laraña), COWORTEC (COWORKING TECNOLÓGICO 2ª Planta Edificio Laraña)
1.2.2. Redes sociales e Ilustración digital	UMA: Aula teórica 02, Laboratorio de producción, Taller de Escultura, Taller de cerámica, Taller de Grabado, aula TIC-01, Plató audiovisual.
	US: Laboratorio Digital 2 (aula 2.14, edificio Laraña), CETA (Centro de Experimentación Tecnológica de las Artes. Aula 1S-21 Edificio Laraña), COWORTEC (COWORKING TECNOLÓGICO 2ª Planta Edificio Laraña)
2.1.1. Metodologías de investigación y creación	UMA: Aula teórica 02
	US: AULA TEÓRICA 4.11
2.2.1. Gestión del diseño, arte contemporáneo y ámbitos profesionales: empresa y emprendimiento	UMA: Aula teórica 02
	US: AULA TEÓRICA 4.11
2.2.2. Proyectos creativos y de Diseño: difusión y transferencia.	UMA: Aula Polivalente 01, Laboratorio de producción, Taller de Escultura, Taller de cerámica, Taller de Grabado, aula TIC-01, Plató audiovisual.
	US: Laboratorio Digital 2 (aula 2.14, edificio Laraña), CETA (Centro de Experimentación Tecnológica de las Artes. Aula 1S-21 Edificio

	Laraña), COWORTEC (COWORKING TECNOLÓGICO 2ª Planta Edificio Laraña)
3.1.1. Trabajo Fin de Máster	UMA: Aula teórica 02, Aula Polivalente 01, Laboratorio de producción, Taller de Escultura, Taller de cerámica, Taller de Grabado, aula TIC-01, Plató audiovisual. US: AULA TEÓRICA 4.11, COWORTEC (COWORKING TECNOLÓGICO)
4.1.1. Prácticas Académicas Externas	UMA: Aula teórica 02 US: AULA TEÓRICA 4.11
1.2.3. Recursos digitales: interacción y gamificación	UMA: Aula Polivalente 01, Laboratorio de producción, Taller de Escultura, Taller de cerámica, Taller de Grabado, aula TIC-01
1.2.4. Lenguajes y recursos visuales para su aplicación a las narrativas emergentes	UMA: Aula Polivalente 01, Laboratorio de producción, Taller de Escultura, Taller de cerámica, Taller de Grabado, aula TIC-01
1.2.5. Animación gráfica: Computer-Generated Imagery (CGI)	UMA: Aula Polivalente 01, Laboratorio de producción, Taller de Escultura, Taller de cerámica, Taller de Grabado, aula TIC-01
1.2.6. Diseño para la transformación social	UMA: Aula Polivalente 01, Aula Gráfica
1.2.7. <i>Design Thinking</i> : Técnicas y estrategias creativas disruptivas.	UMA: Aula Polivalente 01, Aula teórica 02.
1.2.8. Escultura interactiva: aplicaciones robóticas y experimentación material	US: AULAS DE NUEVAS TECNOLOGÍAS DEL DEPARTAMENTO DE ESCULTURA (1S-51 y 1S-52, edificio Laraña), CETA (Centro de Experimentación Tecnológica de las Artes. Aula 1S-21 Edificio Laraña), COWORTEC (COWORKING TECNOLÓGICO 2ª Planta Edificio Laraña)
1.2.9. Extensiones del pensamiento gráfico	US: El Laboratorio Digital 2 (aula 2.14, edificio Laraña), Taller de Grabado, CETA (Centro de Experimentación Tecnológica de las Artes. Aula 1S-21 Edificio Laraña), COWORTEC (COWORKING TECNOLÓGICO 2ª Planta Edificio Laraña)
1.2.10. Creación audiovisual experimental	US: Laboratorio Digital 2 (aula 2.14, edificio Laraña), COWORTEC (COWORKING TECNOLÓGICO 2ª Planta Edificio Laraña)
1.2.11. Creación con código y aplicaciones artísticas de la IA	US: Laboratorio Digital 2 (aula 2.14, edificio Laraña), CETA (Centro de Experimentación Tecnológica de las Artes. Aula 1S-21 Edificio Laraña), COWORTEC (COWORKING TECNOLÓGICO 2ª Planta Edificio Laraña)
1.2.12. Narración visual: experimentación y nuevos medios	US: Laboratorio Digital 2 (aula 2.14, edificio Laraña), CETA (Centro de Experimentación Tecnológica de las Artes. Aula 1S-21 Edificio Laraña), COWORTEC (COWORKING TECNOLÓGICO 2ª Planta Edificio Laraña)
1.2.13. Ilustración y videojuegos: del concept al splash art	US: Laboratorio Digital 2 (aula 2.14, edificio Laraña), COWORTEC (COWORKING TECNOLÓGICO 2ª Planta Edificio Laraña)

### Plataformas virtuales docentes para la docencia síncrona interuniversitaria.

La plataforma de Enseñanza Virtual a la que tanto el alumnado como el profesorado accede por UVUS (Universidad de Sevilla) y Campus Virtual (Universidad de Málaga) y contraseña cuenta con todas las medidas de seguridad que permite la protección de datos y un soporte técnico estable que permite el intercambio de documentos entre el profesorado y el estudiantado, la entrega de actividades por parte del alumnado y la evaluación específica según los porcentajes establecidos. Así mismo, es un medio robusto para impartir las clases.

En el apartado 4.2. *Actividades y metodologías docentes se explicita el Protocolo de Calidad, Participación y Accesibilidad en Sesiones Simultáneas.*

Las asignaturas que se van a desarrollar en modalidad presencial síncrona con 15 alumnos presenciales y 15 online son solo 3: las 2 asignaturas de la Materia 1.1. Diseño, Arte y nuevas tecnologías: Fundamentos Conceptuales: 1.1.1. Cultura, Arte, Diseño y Nuevas Tecnologías y 1.1.2. Comunicación: Construcción de identidades y narrativas emergentes y la única asignatura de la materia 2.1. Metodologías de investigación: 2.1.1. Metodologías de investigación y creación.



Las tres son asignaturas que por su naturaleza no van asociadas a talleres de desarrollo práctico y tendrán su impartición en el aula teórica 4.11 de US y aula Teórica 02 de la UMA. Se garantiza que los ejercicios prácticos se van a realizar en igualdad de condiciones para todo el alumnado gracias al uso de la plataforma de Enseñanza Virtual (UMA: Campus Virtual, US: UVUS) que permitirá el intercambio de información y el envío de las actividades por parte de todo el alumnado.

## 6.2. Gestión de las Prácticas Académicas Externas

*En ningún caso será admitida información en buscadores genéricos de la web de la universidad cuyos títulos se solicita verificar. Toda la información, tanto si son convenios como si se trata de compromisos, debe aportarse en archivo comprimido o enlace web donde poder descargarse.*

La Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga cuenta desde su implantación con una intensa actividad en relación a las prácticas académicas externas, las cuales están integradas en los títulos formativos del centro, como el Grado en Bellas Artes y el Máster en Producción Artística Interdisciplinar, mediante asignaturas optativas. En ellas, los estudiantes acceden a puestos de prácticas con numerosas entidades privadas y públicas del ámbito de las artes y de la cultura.

La Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla cuenta con una dilatada trayectoria en la oferta de prácticas curriculares externas, específicamente orientadas a la formación especializada en el Grado de Bellas Artes, en la Mención en Nuevas Tecnologías, en el Grado en Conservación de Bienes Culturales y en el Máster de Conservación con numerosos convenios activos para prácticas en instituciones y empresas.

Respecto a las prácticas curriculares para alumnado del máster en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales se cuenta con un activo de al menos 47 prácticas ofrecidas desde doce convenios con instituciones.

En el ámbito de la especialidad de diseño éstas están vinculadas al ámbito de la creación artística, las nuevas tecnologías y los desarrollos culturales, contando con 39 plazas ofrecidas desde 30 convenios con instituciones, suficientes para atender la ampliación de demanda con otros 15 estudiantes. Por otro lado, mantenemos el proceso continuo de la ampliación de la oferta de prácticas en entornos tanto de empresa como institucionales. Cabe señalar las negociaciones con museos y entidades públicas de Málaga que estamos culminando, generando puestos con una orientación aún más específica en relación a la Cultura y los ámbitos artísticos y de Diseño.

En el ámbito de la especialidad de Arte y Nuevas Tecnologías éstas están vinculadas a la investigación, desarrollo, implementación y gestión de tecnologías innovadoras. Cuenta con una sólida trayectoria en la oferta de prácticas curriculares externas, específicamente orientadas a la formación especializada en el ámbito de las tecnologías emergentes. Estas prácticas se realizan en entidades públicas y privadas con convenios oficiales vigentes, proporcionando a los estudiantes una valiosa experiencia en el sector tecnológico.

Todo ello garantiza una pluralidad de ofertas de prácticas curriculares que fomentarán de forma individualizada una especialización en base a las necesidades del alumnado.

Además, se contará con convenios con empresas privadas y profesionales autónomos relacionados con la orientación hacia diversas salidas laborales vinculadas con los contenidos del máster. Estas colaboraciones se actualizarán con nuevas empresas, instituciones y profesionales de Sevilla y Málaga.

Respecto a la oferta de prácticas, tanto en la Universidad de Málaga como en la Universidad de Sevilla, para todos los estudiantes, se canaliza a través de la plataforma Ícaro.

Se dispone de diferentes manuales y videotutoriales para conocer el funcionamiento de dicha plataforma, en la que queda registrada la información de cualquier alumno que realice prácticas curriculares o extracurriculares:

- Manual para entidades colaboradoras: [https://icaro.ual.es/Ayuda/ICARO\\_manual\\_empresa.pdf](https://icaro.ual.es/Ayuda/ICARO_manual_empresa.pdf)
- Manual para estudiantes/demandantes: [https://icaro.ual.es/ayuda/icaro\\_manual\\_demandante.pdf](https://icaro.ual.es/ayuda/icaro_manual_demandante.pdf)
- Recursos audiovisuales: <https://icaro.ual.es/videotutoriales/perfiles/>

El contenido académico de las prácticas queda definido en el Proyecto Formativo diseñado conjuntamente por las Universidades de Málaga y Sevilla, en el documento resumen de los datos detallados en el mismo, conforme a los objetivos, competencias y conocimientos propios.



La vigente normativa legal de aplicación para la realización de las prácticas curriculares es la siguiente:

- [Regulación prácticas académicas externas R.D592/2014:](#)  
BOE-A-2014-8138 Real Decreto 592/2014, de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios.
- [Reglamento 7/2024, que regula las Prácticas Académicas Externas en la Universidad de Málaga](#)
- [Reglamento prácticas Académicas externas de la US: Aprobado en Consejo de Gobierno 24 de febrero de 2025, Acuerdo 9.1/CG24-2-25](#)

Existe una completa red de convenios con instituciones de distinta naturaleza que facilitan la incorporación del alumnado de diferentes titulaciones de grado y máster de la Universidad de Sevilla y de la Universidad de Málaga, conforme a sus intereses y perfiles, que pueden consultarse a través de los siguientes enlaces:

US: <https://servicio.us.es/spee/listado-empresas>

UMA: [Entidades Colaboradoras - Talent Tank](https://talentank.uma.es/entidades-colaboradoras/) <https://talentank.uma.es/entidades-colaboradoras/> Listado actualizado a fecha 11/06/2025 (3764 registros)

Igualmente, y a partir de los intereses del alumnado, desde la Universidad de Sevilla y la Universidad de Málaga, se está siempre a disposición para incrementar la nómina de instituciones convenidas, de cara a ofrecer la más completa oferta para el estudiantado de los diferentes centros conforme a sus necesidades y preferencias.

La documentación necesaria para la puesta en marcha de las prácticas está accesible en la web de la plataforma ÍCARO, a través de los siguientes enlaces:

<https://icaro.ual.es/uma>

<https://us.portalicaro.es/home>

<https://www.us.es/laUS/secretaria-general/convenios/impresos-y-modelos>

**Tabla 6.1. Información sobre Prácticas Académicas externas**

Nº de créditos de prácticas académicas externas obligatorias:	<b>6</b>	Nº total de plazas ofertadas (desglosar en su caso, las plazas si se ofertan las prácticas en varios idiomas):	<b>30</b>
Nº de créditos de prácticas optativas (de especialidad, mención o itinerario):	<b>0</b>	Nº total de plazas ofertadas (desglosar en su caso, las plazas si se ofertan las prácticas en varios idiomas):	<b>0</b>

Se adjuntan los convenios de cooperación educativa vigentes suscritos entre las empresas e instituciones colaboradoras y las respectivas universidades (Universidad de Málaga y Universidad de Sevilla), que se relacionan en los certificados de los vicerrectorados con competencia en la materia de las Prácticas Académicas Externas incluyendo la duración del convenio y el compromiso expreso de oferta de plazas para prácticas. Se aportan certificados y cartas de compromiso que garantizan la viabilidad y disponibilidad de dichos convenios para el desarrollo del máster.

Respecto al número concreto de plazas anuales y las condiciones específicas del proyecto formativo de cada estudiante, estos aspectos se definirán y completarán de manera precisa al inicio de cada curso académico, mediante el trabajo coordinado de los coordinadores de la asignatura de Prácticas Académicas Externas en cada sede universitaria.

Las dos facultades participantes cuentan con sendos Vicedecanato de Prácticas Académicas Externas y Movilidad que serán los responsables de gestionarlas.

La coordinación garantizará que cada proyecto formativo se adapte a las necesidades del estudiante, a las competencias del título y a las posibilidades de la entidad colaboradora, siempre en el marco de los convenios aportados y de la normativa aplicable (RD 592/2014).

[Certificado convenios Facultad de Bellas Artes UMA](#)



Certificado convenios Facultad de Bellas Artes US

Cartas de apoyo de instituciones y empresas.

Archivo comprimido descargable con los compromisos adquiridos de la Universidad de Málaga para la oferta de prácticas artísticas vinculadas al Máster

Respecto a la Universidad de Málaga, se recogen los siguientes compromisos adquiridos para la oferta de plazas de prácticas vinculadas al máster:

<b>Tabla 6.2. Convenios UMA</b>			
<u><a href="#">Archivo comprimido descargable con los compromisos adquiridos de la Universidad de Málaga para la oferta de prácticas artísticas vinculadas al Máster</a></u>			
<b>Denominación de la entidad</b>	<b>Nº Plazas ofertadas para el título</b>	<b>Contacto en la empresa</b>	<b>Nº personas tutoras en la entidad colaboradora diferentes</b>
VIARCA, S.L.	2	<a href="mailto:info@viarca.com">info@viarca.com</a>	1
A BONFIRE OF SOULS S.C.	1	<a href="mailto:hello@abonfireofsouls.com">hello@abonfireofsouls.com</a>	1
ALEGORIA GASTRONOMICA S.L.	1	<a href="mailto:pablo.dominguez@grupodanigarcia.com">pablo.dominguez@grupodanigarcia.com</a>	1
ALGORATH SOFTWARE LAB S.L.	1	<a href="mailto:info@algorath.com">info@algorath.com</a>	1
ASOCIACIÓN DE PROFESORES EOI MÁLAGA	1	<a href="mailto:marta.perles@eoimalaga.com">marta.perles@eoimalaga.com</a>	1
ASOC. CULTURAL LA CASA AMARILLA ARTES Y AUDIOVISUALES	1	<a href="mailto:lacasa@lacasa-amarilla.es">lacasa@lacasa-amarilla.es</a>	1
ASOCIACIÓN EL NEOTALLER	1	<a href="mailto:elneotaller@gmail.com">elneotaller@gmail.com</a>	1
ASOCIACIÓN LA AMALGAMA. ESPACIO CULTURAL MULTIDISCIPLINAR	2	<a href="mailto:laamalgamacultural@gmail.com">laamalgamacultural@gmail.com</a>	1
AYUNTAMIENTO DE ALHAURÍN DE LA TORRE	1	<a href="mailto:informacion@alhaurindelatorre.es">informacion@alhaurindelatorre.es</a>	1
AYUNTAMIENTO DE COÍN	2	<a href="mailto:registro@coin.es">registro@coin.es</a>	1
AYUNTAMIENTO DE MÁLAGA	2	<a href="mailto:info@malaga.eu">info@malaga.eu</a>	1
AYUNTAMIENTO DE VÉLEZ-MÁLAGA	1	<a href="mailto:alcaldia@velezmalaga.es">alcaldia@velezmalaga.es</a>	1
COLECTIVA OCF	2	<a href="https://colectivamalaga.com/">https://colectivamalaga.com/</a>	1
CRUZ ROJA ESPAÑOLA MÁLAGA	1	<a href="mailto:malaga@cruzroja.es">malaga@cruzroja.es</a>	1
DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE MÁLAGA	2	<a href="mailto:info@malaga.es">info@malaga.es</a>	1
EUROCONSULTORÍA FORMACIÓN DE EMPRESA S.L.	1	<a href="mailto:info@grupoeuroformac.com">info@grupoeuroformac.com</a>	1
FUNDACIÓN A.P.A. ANDALUCÍA	1	<a href="mailto:fundacionapaandalucia@gmail.com">fundacionapaandalucia@gmail.com</a>	1
GALEOTA TOURISM SL	1	<a href="mailto:lmillan@galeotatourism.com">lmillan@galeotatourism.com</a>	1
GESTIÓN CULTURAL Y COMUNICACIÓN, S.L. (CAC MÁLAGA)	2	<a href="mailto:gerencia@cacmalaga.eu">gerencia@cacmalaga.eu</a>	1
GALERÍA DEL RETRATO	2	<a href="mailto:josemail.30@gmail.com">josemail.30@gmail.com</a>	1
JUST 3D, S. L. (MAQUETAS.TECH)	1	<a href="https://www.maquetas.tech/">https://www.maquetas.tech/</a>	1
LABORALI, SCA	2	<a href="https://laborali.com/">https://laborali.com/</a>	
LEONOR SERRANO ESTUDIO	1	<a href="https://leonorserranorivas.com/">https://leonorserranorivas.com/</a>	1
LUCA PRINTPACK SL	1	<a href="mailto:administracion@boosterpackaging.com">administracion@boosterpackaging.com</a>	1

MACMILLAN IBERIA SA	1	<a href="mailto:a.oliver@macmillan.es">a.oliver@macmillan.es</a>	1
MERCEDES MARIA RUANO MALAGON (CRISMONITY)	1	<a href="https://es.linkedin.com/in/mercedes-ruano-malag%C3%B3n-08027b162">https://es.linkedin.com/in/mercedes-ruano-malag%C3%B3n-08027b162</a>	1
OPEN HOUSE MÁLAGA	1	<a href="https://openhousemalaga.org/">https://openhousemalaga.org/</a>	1
PRODIGIA CONSULTORES, S.L.	1	<a href="https://www.prodigia.com/">https://www.prodigia.com/</a>	1
QUIBLA RESTAURA, S.L.	1	<a href="mailto:quibla@quiblarestaurea.com">quibla@quiblarestaurea.com</a>	1
UNDER THE BED GAMES S.L.	1	<a href="https://es.linkedin.com/company/under-the-bed-games">https://es.linkedin.com/company/under-the-bed-games</a>	1

Respecto a la Universidad de Sevilla, se recoge la siguiente tabla con los compromisos adquiridos para la oferta de plazas de prácticas vinculadas al máster:

<b>Tabla 6.3. Compromisos adquiridos con la Universidad de Sevilla para la oferta de plazas de prácticas específicas vinculadas al Máster</b>			
Denominación de la entidad	Número de Plazas ofertadas para el título	Compromiso (archivo comprimido o descargable) <a href="#">CartasApoyoMasterNNTT-TODAS.pdf</a>	Nº personas tutoras en la entidad colaboradora diferentes
Galería Rafael Ortiz	2		1
Lantia	5		2
ATRIL EVENTS	2		1
Secretariado de Recursos Audiovisuales SAV	5		2
Editorial Univesidad de Sevilla	2		1
Fotoagencia Cobertura	2		1
N-GROUP COMUNICACION GLOBAL Y EVENTOS SLU	2		1
Fab Lab Sevilla	2		1
El Golpe. Cultura del Entorno	8		1

La revisión anual de metas establecidas para los indicadores de calidad en prácticas vendrá avalada por la renovación de los acuerdos. A ello se unirán nuevas anexiones de empresas. Por otro lado, anualmente se someterá a evaluación el nivel de satisfacción general tanto de estudiantes como de empresas para determinar aspectos relevantes a tener en consideración para mejorar la oferta. Para ello se tendrán en cuenta los informes de evaluación emitidos por las empresas y los estudiantes a la finalización de las prácticas. Se conseguirá con ello evaluar y corregir las desviaciones detectadas para que la satisfacción sea global.

### 6.3. Previsión de dotación de recursos materiales y servicios

No es necesario.

## 7. Calendario de implantación

### 7.1. Cronograma de implantación

<b>Curso de inicio:</b>	<b>2026/2027</b>
<b>Cronograma:</b>	Único año académico. Los siguientes son iteraciones ordinarias del título.

### 7.2. Procedimiento de adaptación

No procede.



### 7.3. Enseñanzas que se extinguen

No procede.

## 8. Sistema Interno de Garantía de la Calidad

### 8.1. Sistema interno de garantía de calidad

El presente Máster Universitario es un título propuesto conjuntamente por la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla. Existe un [convenio de cooperación académica entre la universidad de Sevilla y la universidad de Málaga para impartir de manera conjunta el máster universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: gestión de proyectos y estrategias culturales \(MUDANT\)](#).

Al ser la Universidad de Málaga la universidad coordinadora del MU, el SIGC que se aplica al título es el general de la referida universidad tal y como determina el referido convenio. El Sistema de Garantía de Calidad de los Títulos oficiales de Grado y Máster de la Facultad de Bellas Artes y el de la Universidad de Málaga (UMA) se pueden consultar en los siguientes enlaces:

- [Sistema de Garantía de la Calidad de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.](#)
- [Sistema de Garantía de la Calidad de la Universidad de Málaga.](#)

En base al convenio específico entre la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla para impartir de manera conjunta el Máster Universitario en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales, con fecha 30/09/2022, entre otras cuestiones, resulta de aplicación lo previsto en la cláusula segunda que transcribimos literalmente:

*18. El Máster contará con un Sistema de Garantía de Calidad de acuerdo con la normativa de la universidad coordinadora, la Universidad de Málaga, que será la responsable del seguimiento y, en su caso, acreditación del Título. A tal efecto, se constituirá una Comisión de Garantía de Calidad cuya composición y competencias asignadas deberán responder a lo establecido en el Sistema de Garantía de Calidad de la universidad coordinadora.*

*19. Las Universidades de Málaga y Sevilla se comprometen a realizar las encuestas de satisfacción de la docencia de su profesorado participante adscrito a la docencia del máster.*

*20. La Universidad de Sevilla se compromete a suministrar a la universidad coordinadora, previa petición de ésta a los órganos responsables de dicha universidad, toda la información necesaria para la elaboración de los indicadores relativos a la aplicación del Sistema de Garantía de Calidad del Máster.*

*21. El Máster contará, a los efectos de seguimientos de calidad, con una página web diseñada y gestionada por la universidad coordinadora del título, donde se recogerá toda la información relativa al desarrollo del Máster, así como la información histórica.*

Además, la Comisión de Garantía de Calidad del Centro (CGCC) de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, propiciará reuniones periódicas con su homóloga en la Universidad de Sevilla para coordinar actuaciones, revisar indicadores, proponer mejoras, etc.

El Sistema de Garantía de la Calidad de la Universidad de Málaga integra las Comisiones de Calidad con las Comisiones Académicas, de tal manera que las antiguas Comisión de Ordenación Académica y la antigua Comisión de Garantía de la Calidad de la Facultad se unieron dando lugar a la actual COMISIÓN ACADÉMICA Y DE LA CALIDAD (COAC) de la Facultad.

Esta comisión asume las competencias que ostentaban las dos primeras, de tal forma que es la responsable de realizar toda la supervisión de la Ordenación Académica y de la gestión de la Calidad del Centro. Para ello, cuenta con su propio Reglamento que se puede consultar en el siguiente enlace:

[https://www.uma.es/facultad-de-bellas-artes/navegador\\_de\\_ficheros/Normativa/descargar/BBA%20Reglamento%20CAC%20JC%2011%20de%20diciembre%20de%202020.pdf](https://www.uma.es/facultad-de-bellas-artes/navegador_de_ficheros/Normativa/descargar/BBA%20Reglamento%20CAC%20JC%2011%20de%20diciembre%20de%202020.pdf)

La Comisión Académica y de la Calidad está compuesta por:

- El/La Decano/a de la Facultad o, en su caso, en quien delegue, que deberá estar en todo caso al frente de un vicedecanato. Esta persona presidirá la comisión.
- El/Los Vicedecanos/as con competencias en ordenación académica y en calidad.



- C. Una persona que ejerza la coordinación de título oficial por cada una de las enseñanzas oficiales impartidas en el centro.
- D. Una persona perteneciente al personal docente e investigador por curso, independientemente de las titulaciones que se impartan en el centro (cuatro representantes del Grado y uno del Máster).
- E. La persona que ejerza la jefatura de secretaría del centro, y que actuará como secretario/a.
- F. Una persona representante del estudiantado por curso, independientemente de las titulaciones que se impartan en el centro (cuatro representantes del Grado y uno del Máster).

A fin de realizar todo el trabajo de seguimiento, planes de mejoras, memorias de resultados e informes, la Comisión Académica del título asumirá de forma paralela a la COAC estas labores además de las propias de rango académico y de coordinación. Para ello se constituirá en la **Comisión Académica y de Calidad del Máster (CAC)**, tal como se especifica en el Convenio Específico que suscriben las dos universidades.

7. Se constituirá una **Comisión Académica y de Calidad** integrada, al menos, por los coordinadores/as de cada universidad participante. De esta comisión podrán formar parte, adicionalmente, cuantas personas estimen las partes de manera consensuada.

*La Comisión Académica y de Calidad establecerá la programación anual y los aspectos académicos generales, en los términos que se especifiquen en el presente convenio y tendrá la responsabilidad de desarrollar el programa docente en los términos recogidos en la Memoria académica verificada.*

*Así mismo, la Comisión Académica y de Calidad del título será la responsable de la elaboración de los informes de seguimiento, memorias de calidad, planes de mejora, propuestas de modificación y procesos de renovación de la acreditación que se establecen en el Sistema de Garantía de la Calidad del título.*

*Esta Comisión Académica y de Calidad deberá contar con la aprobación del órgano competente en cada universidad. También, desempeñará la función de baremación del acceso del alumnado al máster, así como todas las funciones que se especifican en el anexo.*

El cometido de la **CAC** es analizar, para cada curso académico, los resultados de los indicadores obligatorios (R.D. 1393/2007) y complementarios, según las especificaciones previstas en las fichas de los indicadores y para ello se utilizará la aplicación para el Seguimiento de los títulos.

La **CAC** llevará a cabo el análisis de los resultados obtenidos en los indicadores, debiendo examinar exhaustivamente el cumplimiento o no del valor cuantitativo estimado para los indicadores obligatorios, según lo previsto en la última Memoria de verificación aprobada para el título. Dicho análisis deberá incluir además una comparación con los datos históricos de la titulación.

La **CAC** incluirá en el Informe Anual una descripción lo más detallada posible de la situación actual y, en su caso, recomendaciones para alcanzar el valor cuantitativo estimado que sirve de referencia.

En el supuesto de que los resultados de los indicadores no alcanzaran los valores previstos en la memoria de verificación del título, el informe elaborado por la **CAC** deberá proponer una serie de acciones de mejora para solucionar los problemas detectados, que deberá ser formalizada en el Plan de mejora que apruebe el Centro.

El Plan de mejora deberá concretar el responsable de su ejecución, los mecanismos para realizarlo, los indicadores de seguimiento con los valores de referencia establecidos, etc. según el diseño propuesto en LOGROS para el Plan de mejora del título.

El informe elaborado por la **CAC** deberá ser revisado tanto por la Comisión de Garantía de Calidad del Centro, si procede, como por la Comisión de Seguimiento de Planes de Estudios. Ambas podrán elaborar un informe razonado sobre el contenido del Informe anual, así como sobre las acciones de mejora propuestas por la **CAC**.

A la vista del Informe anual, así como de los eventuales informes de la **COAC**, el Decano/a o Vicedecano/a de Calidad propondrá el Plan de mejora definitivo para el título, que deberá ser aprobado por la Junta de Centro.

## 8.2. Medios para la información pública

*La universidad informará de los medios de información pública del plan de estudios con los que cuenta y que utilizarán para atender las necesidades del estudiantado, según memoria de verificación.*

Enlace US: <https://at.us.es/oficina-gestion-de-calidad>

Enlace UMA: Sistema de Garantía de la Calidad de la Universidad de Málaga.



<https://www.uma.es/facultad-de-bellas-artes/>  
<https://bellasartes.us.es/>  
<https://bellasartes.us.es/acogida-nuevos-alumnos>  
<https://ev.us.es/>  
<https://www.bbbaa.uma.es/bellasartes/>  
<https://www.bbbaa.uma.es/blog/>  
<https://mop.cv.uma.es/>

En la Facultad de Bellas Artes de Málaga contamos para la atención de los estudiantes se cuenta con el Vicedecanato de Estudiantes, la plataforma de enseñanza virtual, el grupo de orientación universitaria GOU, así como la atención que se pueda prestar mediante la Secretaría del Decanato, la Secretaría administrativa del centro, así como el Gestor de Peticiones de la Facultad.

### Sistema de apoyo y orientación a los estudiantes una vez matriculados

El sistema de apoyo y orientación a los estudiantes se integra en el Plan de Acción Tutorial del título, como una de las principales actuaciones de la Coordinación del MUDANT.

### Normativas de la Universidad de Málaga de aplicación al título.

- [Reglamento 8/2024, de 27 de junio, de la Universidad de Málaga, sobre matriculación de estudiantes en actividades formativas correspondientes a planes de estudios conducentes a títulos de carácter oficial de grado y máster universitario,](#)
- [Normas reguladoras del progreso y la permanencia de los estudiantes en estudios de grado y máster de la Universidad de Málaga](#)
- [Reglamento 9/2024, de 27 de junio, de la Universidad de Málaga, que regula la condición de estudiante a tiempo parcial.](#)

El estudiantado que formalice matrícula por segunda o sucesivas veces deberá atenerse a lo establecido en la normativa indicada así como en la [Guía para la matriculación de estudiantes](#) publicada por la UMA para cada curso académico.

El reglamento de matriculación establece en su artículo 5 que el estudiantado que continúa sus estudios conducentes a títulos de grado o máster universitario deberá matricular un mínimo de 24 créditos, salvo que el número de créditos que resten para finalizar los respectivos estudios sea inferior, en cuyo caso se deberá matricular dicho número restante. La siguiente tabla recoge la horquilla de créditos ECTS mínimos y máximos de los que el estudiantado se debe matricular para cada categoría en los diferentes cursos:

	ESTUDIANTE A TIEMPO COMPLETO		ESTUDIANTE A TIEMPO PARCIAL	
	ECTS matrícula mínima	ECTS matrícula máxima	ECTS matrícula mínima	ECTS matrícula máxima
PRIMER CURSO	60	60	24	60
SUCESIVOS CURSOS	24	60	24	60

### Plan de acción tutorial del título

El Plan de Acción Tutorial del máster se orienta a ofrecer un acompañamiento académico y profesional continuo al estudiantado, articulado en colaboración con los servicios de apoyo de ambas universidades. En la Universidad de Málaga, se contará con la participación del Servicio de Empleo y Orientación Profesional, el Servicio de Biblioteca, el Servicio de Enseñanza Virtual, los laboratorios tecnológicos y el Campus Virtual de los estudios de Posgrado. En la Universidad de Sevilla, se integrarán los servicios equivalentes establecidos para la orientación académica y profesional del alumnado.

Las principales actuaciones organizadas por la Coordinación conjunta del Máster serán las siguientes:

1. Sesión general de bienvenida para todos los posgrados de cada centro, que se realizará con los estudiantes que se matriculen en cada una de las universidades que componen el título.



2. Sesión informativa específica del Máster, centrada en la presentación de las líneas de investigación, itinerarios formativos y criterios para la elección del/de la tutor/a del Trabajo Fin de Máster (TFM).
3. Espacio de "Tutoría" en Campus Virtual de la Universidad de Málaga, y en la plataforma de Enseñanza virtual de la Universidad de Sevilla que permite la interlocución y la acción tutorial entre la coordinación y el alumnado e, igualmente, la interacción horizontal entre todos los estudiantes.
4. Asignación de un/a tutor/a académico/a al inicio del curso, que realizará un seguimiento personalizado del progreso del/de la estudiante, resolviendo dudas sobre el programa, orientando en los procedimientos administrativos y facilitando la integración en las dinámicas académicas del máster.
5. Elección de los representantes de grupo para que sean el enlace con la Coordinación del título y con los Vicerrectorados y Servicios al Estudiante de las dos universidades.

Este plan se enmarca en una política de orientación integral que combina atención personalizada, recursos digitales y coordinación interuniversitaria, con el objetivo de garantizar el acompañamiento continuo y la inserción académica y profesional del estudiantado.

Enlaces:

<http://factor-e.uma.es/index.php/orientacion-profesional/>  
<https://www.uma.es/ficha.php?id=62391&bbi=5>  
<https://www.evlt.uma.es/>  
<https://mop.cv.uma.es/>  
<https://ev.us.es/>  
<https://cat.us.es/orientacion/planes-de-orientacion-y-accion-tutorial-poat>

## **Normativa Universidad de Sevilla de aplicación al título**

### **A. Sistema de Orientación y Tutoría de la Universidad de Sevilla**

El Plan de Orientación y Acción Tutorial (POAT) de la Universidad de Sevilla, está concebido como el conjunto de los POATs de sus centros propios, dado que la idiosincrasia de cada uno determina que la orientación y la acción tutorial se concrete en acciones ajustadas a las necesidades específicas del alumnado y de los títulos que se imparten en ellos.

Estos Planes ofrecen al estudiantado la ayuda, acompañamiento y herramientas necesarias para que puedan afrontar con éxito los retos académicos, personales y profesionales que plantea la vida universitaria.

Sus objetivos son: atraer a nuevos estudiantes, prevenir el abandono de los estudios, asesorar en todas aquellas cuestiones relacionadas con su trayectoria académica, facilitar el desarrollo de competencias transversales y fomentar el aprovechamiento de oportunidades formativas, favorecer la elaboración de un proyecto profesional y vital, fomentar la participación en todos los aspectos de la vida universitaria (formación, gestión, investigación, cultura, ...) y facilitar y acompañar el proceso de transición a estudios posteriores y/o al mundo laboral.

El POAT se define como un programa de acciones coordinadas que integra actividades de tutoría, información, orientación preuniversitaria, orientación académica, orientación personal y orientación postuniversitaria para preuniversitarios, estudiantes de Grado, Máster y Doctorado, estudiantes entrantes de movilidad nacional e internacional y estudiantes con necesidades académicas especiales.

Dirección web: <https://www.us.es/estudiar/orientacion-universitaria>

#### *Salón de estudiantes*

Es uno de los eventos de mayor relevancia que programa la Universidad de Sevilla con el objetivo de apoyar al alumnado universitario en la transición a sus estudios de posgrados. El Salón incluye información sobre la oferta de Máster y actividades vinculadas a los estudios de Posgrado, convirtiéndose así en herramienta estratégica global para la orientación universitaria.

#### *Presentación de oferta Posgrado*

Los centros organizan actividades de promoción de su oferta de másteres oficiales facilitando información diferenciada de la oferta de másteres profesionalizantes y otros másteres orientados a la continuación de los estudios de doctorado.

#### *Participación en ferias nacionales e internacionales:*



La Universidad de Sevilla, a través de los Vicerrectorados de Estudiantes y Proyección Institucional e Internacionalización, se acerca a los futuros estudiantes de posgrado en sus lugares de procedencia participando en eventos de orientación tanto en la Comunidad Autónoma Andaluza, en otras Comunidades y en el extranjero, tanto de manera presencial como virtual.

En estos eventos, además, se presentan los distintos servicios disponibles y todas las posibilidades de participación en la vida universitaria.

## **B. Información en Internet**

La Universidad de Sevilla tiene un Portal web de Máster Universitario, destinado a estudiantes potenciales de posgrado, que incluye información sobre acceso a las titulaciones de máster universitario de la Universidad, guía de titulaciones, planes de estudio y asignaturas, perfil esperado, criterios de acceso, especialidades, centros responsables, Trabajos Fin de Máster y prácticas, becas, alojamiento y actividades de orientación.

Dirección web: <https://www.us.es/estudiar/que-estudiar/oferta-de-masteres>

Igualmente, en el Portal web de la Universidad existe un apartado de Acceso y Matrícula donde se puede obtener información actualizada sobre la reglamentación de aspectos relevantes para el futuro alumnado de másteres universitarios, como pueden ser los procesos de acceso, admisión y matrícula.

Dirección web <https://www.us.es/estudiar/acceso-matricula>

Asimismo, en el Portal web de la universidad existe un apartado con información específica sobre Acceso, Admisión y Matrícula, Becas y Ayudas y Premios y Distinciones.

Direcciones web:

<https://www.us.es/estudiar/acceso-a-la-us>

<https://www.us.es/estudiar/becas-ayudas>

Se destaca la existencia de un canal específico, telemático, centralizado en el Área de Orientación Universitaria y Participación Estudiantil, dedicado a la atención exclusiva a estudiantes. Se trata del Centro de Atención a Estudiantes (CAT), consistente en:

- Un Portal web con información al día sobre todas las materias ya mencionadas: Oferta Académica, Acceso, Admisión, Matrícula, POAT, Becas, y, sobre todo, con el despliegue para la Participación Estudiantil, Formación Transversal y actividades de diferente naturaleza planificadas para los estudiantes.

Dirección web: <https://cat.us.es/>

- Un servicio telemático de respuesta a consultas para los estudiantes, atendido por un equipo de profesionales especializado, que reciben miles de consultas anualmente.

Enlace <https://servicio.us.es/catdes/contacto>

- Un asistente virtual, chatbot CATi, basado en Inteligencia Artificial, que responde de forma inteligente a las consultas que realizan los estudiantes y es capaz de enviar consultas al propio CAT si el usuario lo desea.

Por otro lado, en el procedimiento P9 del Sistema de Garantía de Calidad del Título (apartado 9) se establecen los mecanismos que se deben seguir en la Universidad de Sevilla para publicar la información sobre el plan de estudios, su desarrollo y sus resultados, con el fin de que llegue a todos los grupos de interés (miembros de la comunidad universitaria, futuros estudiantes, agentes externos y la sociedad en general). La aplicación de dicho procedimiento garantiza, entre otras cuestiones relacionadas con la difusión del título, la existencia de un sistema accesible de información previa a la matriculación.

## **C. Revista y folletos de orientación dirigidos a estudiantes potenciales**

El Vicerrectorado de Estudiantes de la Universidad de Sevilla edita folletos informativos de su amplia oferta de estudios de Máster. Sus contenidos se presentan en formato papel y en formato electrónico, accesibles en los diferentes portales indicados. Estos folletos detallan específicamente los criterios de acceso y admisión, así como las salidas profesionales y las posibilidades de continuar estudios en cada caso.

## **D. Plan de Orientación y Acción Tutorial de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla**



<https://bellasartes.us.es/sites/bellasartes/files/2025-05/PROYECTO%20POAT%202025-26.pdf>

## E. Perfil de ingreso

### (Indicar perfil recomendado para el estudiante que desee realizar el Máster)

(Se trata de una breve descripción de las características personales y académicas (capacidades, conocimientos, intereses) que en general se consideran adecuadas para aquellas personas que vayan a comenzar los estudios de este título.)

Las características personales y académicas que se consideran apropiadas para quienes desean iniciar el Máster en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías incluyen una sólida capacidad creativa y sensibilidad estética, así como habilidades técnicas relacionadas con herramientas digitales y tecnológicas. Es fundamental poseer un interés por la innovación, la experimentación y la exploración de nuevas formas de expresión artística y tecnológica. Además, se valoran actitudes de apertura, flexibilidad y disposición para el trabajo colaborativo en entornos multidisciplinarios. Desde el punto de vista académico, contar con conocimientos previos en disciplinas relacionadas con el arte, el diseño, la tecnología o la comunicación facilita la integración en el programa, aunque también se reconoce la importancia de la motivación y la capacidad de adaptación a las tendencias emergentes y a las nuevas herramientas del campo.

La especialidad en Diseño está dirigida a titulados afines con formación y cualificación específica para abordar el ámbito del Diseño y su desarrollo en proyectos culturales, siguiendo criterios y metodologías científicas consensuadas a nivel internacional.

La especialidad en Arte y Nuevas tecnologías está dirigida a un colectivo amplio y transversal, que acoge a titulados y egresados de distintas especialidades vinculadas a las Nuevas Tecnologías y sus derivados.

Los perfiles de egreso a los que se orienta este Máster y los requisitos de acceso se especifican en los puntos 1.1.4 y 3.1. respectivamente, teniendo preferencia alta los Graduados/as Universitarios/as en Bellas Artes y los Licenciados/as en Bellas Artes.

### 8.2.1. Apoyo y Orientación a Estudiantes, una vez matriculados

#### A. Procedimiento de acogida a estudiantes

A cumplimentar con información específica del Centro

Por otro lado, la **Normativa de Permanencia** de la Universidad de Sevilla junto con el número de créditos mínimos y máximos de matrícula a tiempo completo y a tiempo parcial, aplicable a todos los títulos impartidos por esta Universidad independientemente de la modalidad de impartición (presencial, híbrida o virtual), puede consultarse en el documento disponible en el siguiente enlace:

<https://hdvirtual.us.es/discovirt/index.php/s/fP9WgdaRm7wdzED>

#### B. Seguimiento y orientación de estudiantes

El Área de Orientación Universitaria y Participación Estudiantil ofrece un servicio presencial y telefónico, personalizado, de orientación con el objetivo de apoyar a los estudiantes en su transición hacia estudios de niveles superiores y vida profesional.

También promueve la participación estudiantil en sus diferentes ámbitos: representación estudiantil, formación transversal, aula de debate, mentoría, asociacionismo, proyectos, divulgación, etc., todo ello conforme al Plan de Participación Estudiantil.

El Secretariado de Prácticas en Empresas y Empleo (<http://servicio.us.es/spee/>) dependiente del Vicerrectorado de Transferencia del Conocimiento, y con el Servicio de Prácticas en Empresas y la Unidad de Orientación e Inserción Profesional (<http://servicio.us.es/spee/empleo-servicio-orientacion>) como unidades dependientes del mismo, facilitan la conexión entre los estudiantes de la Universidad de Sevilla, de Grado y Máster, y los recién egresados con el mundo laboral. Para ello se tramitan las prácticas en empresas e instituciones, que son una primera aproximación al mismo. También es responsabilidad del Secretariado la coordinación con los Centros de los programas de prácticas en empresas curriculares, incluidos en los Planes de Estudio de los títulos oficiales y propios de la Universidad de Sevilla.

El Servicio de Asistencia a la Comunidad Universitaria (<https://sacu.us.es/>) se ofrecen a los alumnos asesoramiento y asistencia técnica pedagógica (<https://sacu.us.es/spp-prestaciones-pedagogica>) y asesoría psicológica



(<https://sacu.us.es/spp-prestaciones-psicologica>). Esta asesoría, además de atención individualizada para todos los miembros de la comunidad universitaria, desarrolla las siguientes actividades:

- Rendimiento Académico: Desde la Asesoría Psicológica se propone un curso para la mejora del rendimiento académico, donde se facilitarán las estrategias necesarias para optimizar el tiempo de estudio de los estudiantes. A lo largo del curso académico se imparten diversos seminarios en el Pabellón de Uruguay.
- Asesoramiento Vocacional: Este tipo de asesoramiento va dirigido a aquellos estudiantes que se encuentran en situación de incertidumbre respecto al desarrollo de su carrera universitaria. Su objetivo es clarificar las expectativas, metas y creencias que se tienen con respecto a la titulación (tanto de los estudios que se cursan como de los que se pretenden realizar) y la puesta en funcionamiento de actividades que puedan ayudar a la persona en el proceso de toma de decisión para una elección más realista y eficaz de los estudios a realizar en la Universidad de Sevilla.

La Universidad de Sevilla tiene como objetivo estratégico conseguir la integración plena y efectiva de todas aquellas personas de la comunidad universitaria que presenten algún tipo de discapacidad, tanto en el acceso y permanencia en la Institución como en su posterior integración en el mundo laboral y en la sociedad. Para ello dispone de un Plan Integral de Atención a las Necesidades de Apoyo para Personas con Discapacidad o con Necesidad de Apoyo por Situación de Salud Sobrevenida que puede consultarse en el siguiente enlace: <https://sacu.us.es/ne-plan-integral>.

Asimismo, la Universidad de Sevilla cuenta con una unidad de igualdad para el desarrollo de las funciones relacionadas con el principio de igualdad entre mujeres y hombres, así como con un Plan de Igualdad que sistematiza y concreta las medidas dirigidas, por un lado, a evitar cualquier tipo de discriminación por razón de sexo y, por otro, a establecer acciones con las que promover la igualdad efectiva entre mujeres y hombres, que puede consultarse en el siguiente enlace: [http://igualdad.us.es/?page\\_id=817](http://igualdad.us.es/?page_id=817).

#### **Sistema de apoyo y orientación para estudiantes extranjeros.**

A los alumnos de intercambio recibidos en la UMA y en la US procedentes de universidades socias se les asigna un coordinador académico y, previa solicitud, un alumno voluntario que actúa como tutor-acompañante, facilitándole la integración en la vida académica y universitaria de la Universidad de Málaga.

Más información de servicios UMA para la integración en [Relaciones Internacionales – Incoming Students](#).

Más información de servicios US para la integración en: <https://www.us.es/internacional/oficina-welcome>

#### **Sistema de apoyo específico a los estudiantes con discapacidad**

La Universidad de Sevilla cuenta con una normativa para la atención académica al estudiante con discapacidad, recogida en el BOUS núm. 1, de 12 de enero de 2009 cuyo objeto es regular las acciones de atención académica al estudiante con discapacidad, para fomentar su permanencia en la Universidad de Sevilla y garantizar el apoyo de ésta durante el período de estudios en la Institución.

[https://www.us.es/sites/default/files/2019-05/2008\\_12\\_09\\_CG\\_N\\_Discapacidad.pdf](https://www.us.es/sites/default/files/2019-05/2008_12_09_CG_N_Discapacidad.pdf)

La Universidad de Málaga considera que la atención a las necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad es un reconocimiento de los valores de la persona y de su derecho a la educación y formación superiores, y para ello cuenta con el [Reglamento 5/2023, de 24 de octubre, de la Universidad de Málaga, para la atención a personas con necesidades específicas de apoyo educativo por causa de discapacidad](#).

Por esta razón, y con el objetivo de orientar y atender a la comunidad universitaria con necesidades específicas de apoyo educativo o por causa de discapacidad, la Universidad de Málaga, a través de su Vicerrectorado de Igualdad y Política Social, cuenta con una oficina dirigida a la atención de sus estudiantes con discapacidad: la [Oficina de Atención a la Discapacidad](#), donde se llevan a cabo diferentes programas dirigidos a fomentar la igualdad de oportunidades, la inclusión en el ámbito universitario y promover la sensibilidad y la concienciación del resto de miembros de la comunidad universitaria.

El Campus Virtual, marco en el que se desarrolla la formación docente de la titulación, se ha actualizado para ser más accesible a la comunidad universitaria: [Campus Virtual Accesibilidad](#).



La Universidad de Málaga (UMA) ha adoptado diversas estrategias para garantizar la accesibilidad universal y el diseño inclusivo de sus materiales y contenidos, asegurando que todos los estudiantes, sin importar sus características o necesidades, puedan acceder a la información y participar activamente en sus programas académicos. Entre las principales iniciativas que se implementan en este sentido se incluyen:

- **Adaptación de materiales educativos:** La UMA se asegura de que los recursos docentes, como libros de texto, guías y presentaciones, estén disponibles en formatos accesibles, como documentos en PDF, Word o HTML, que se adaptan fácilmente a herramientas de lectura y ampliación de texto. Además, se incluyen descripciones textuales para imágenes, gráficos y otros elementos visuales, lo que permite a las personas con discapacidad visual acceder a la misma información.
- **Adaptaciones curriculares:** La UMA ofrece ajustes en el ritmo de aprendizaje, adaptaciones en los exámenes y modificaciones de horarios para los estudiantes que necesiten apoyo adicional, adaptándose a las circunstancias particulares de cada caso.
- **Espacios accesibles:** Las instalaciones de la universidad están diseñadas para garantizar la accesibilidad universal, con la inclusión de rampas, ascensores y puertas anchas, así como espacios adaptados para personas con movilidad reducida.
- **Subtitulación y traducción:** En las clases y conferencias que incluyen contenido audiovisual, la universidad ofrece opciones de subtitulación o interpretación en lengua de signos, especialmente en cursos dirigidos a estudiantes con discapacidad auditiva.
- **Formación en accesibilidad:** La UMA proporciona formación específica para el personal docente y administrativo sobre cómo crear contenidos accesibles, además de fomentar el uso de herramientas digitales y recursos de apoyo adecuados para una educación inclusiva.
- **Apoyo personalizado:** A través de su Oficina de atención a la discapacidad, la universidad ofrece un acompañamiento individualizado a aquellos estudiantes con discapacidades, garantizando que reciban todas las adaptaciones necesarias para su desarrollo académico.

Estas acciones forman parte de un enfoque integral que busca eliminar cualquier barrera y asegurar la igualdad de oportunidades para todos los estudiantes, sin importar sus necesidades o capacidades.

### 8.3. Anexos

La creación del Máster Oficial en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de proyectos y estrategias culturales de las Universidades de Málaga y Sevilla ha suscitado numerosas muestras de apoyo por parte de instituciones y empresas relacionadas con el diseño, la creación artística y las nuevas tecnologías.

Todas las entidades relacionadas cuentan con intereses comunes en torno al diseño, arte, nuevas tecnologías, investigación, estrategias culturales y uso sostenible del patrimonio cultural.

Por los motivos anteriormente citados, dan su apoyo a la implantación del Máster Oficial en Diseño, Arte y Nuevas Tecnologías: Gestión de Proyectos y Estrategias Culturales de la Universidad de Málaga y la Universidad de Sevilla, centros públicos de investigación científica y desarrollo tecnológico las instituciones y entidades que se relacionan a continuación:

- Agencia Pública para la Gestión de la Casa Natal de Pablo Ruiz Picasso y otros equipamientos museísticos y culturales del Ayuntamiento de Málaga
- Museo Carmen Thyssen Málaga
- Fundación La Caixa
- Fundación Tres culturas
- Galería de Arte Rafael Ortiz
- Galería de Arte Isabel Hurley
- Galería de Arte Yusto-Giner
- Galería de Arte Isolina Arbulu
- Galería de Arte JM
- Lantia Publishing S.L.
- El Golpe Creativos S.L.

Las cartas se pueden consultar en el siguiente enlace:

[CarpetacomprimidaconlascartasdeapoyoalMUDANT](#)

### Mención Dual



Si procede, se incluirá la información en un único documento.pdf según la [guía para la elaboración de la memoria de verificación](#).

No procede.

#### Informe previo de la comunidad autónoma

[https://www.uma.es/facultad-de-bellas-artes/navegador\\_de\\_ficheros/Verificacion\\_MUDANT/descargar/13.2\\_Resoluci%C3%B3n%20Favorable%20Informe%20Previo.pdf](https://www.uma.es/facultad-de-bellas-artes/navegador_de_ficheros/Verificacion_MUDANT/descargar/13.2_Resoluci%C3%B3n%20Favorable%20Informe%20Previo.pdf)

#### CRÉDITOS

**REDACCIÓN DE LA MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA Y UNIVERSIDAD DE SEVILLA 2025**

#### COMISIÓN INTERUNIVERSITARIA

**D. Daniel Bilbao**

*Decano de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla*

**D. Jesús Marín**

*Decano de la Facultad de Bellas Artes de Málaga*

**Dña. Raquel Barrionuevo Pérez**

*Vicedecana de Ordenación Académica de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla*

**Dña. Silvia López Rodríguez**

*Vicedecana de Ordenación Académica e Investigación de la Facultad de Bellas Artes de Málaga*

#### COMISIÓN DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA

**D. Daniel Bilbao**

*Decano de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, Dpto. Dibujo*

**Dña. Raquel Barrionuevo Pérez, PRESIDENTA.**

*Dpto. Escultura e Historia de las Artes Plásticas, Vicedecana de Ordenación Académica*

**D. Manuel Fernando Mancera Martínez, SECRETARIO.**

*Dpto. Dibujo, Vicedecano de Relaciones Internacionales, Movilidad y Prácticas Externas*

**Dña. Laura Nogaledo Gómez**

*Dpto. Escultura e Historia de las Artes Plásticas, Coordinadora del Máster en Arte, Idea y Producción*

**D. Rafael Martín Hernández**

*Dpto. Escultura e Historia de las Artes Plásticas, Coordinador del Grado en Bellas Artes*

**Dña. Aurea Muñoz del Amo**

*Dpto. Dibujo.*

**D. José Luis Molina-González**

*Dpto. de Pintura*

**D. Jesús Algovi González Villegas**

*Dpto. de Pintura*

**D. José Castro Huertas**

*Administrador de Centro de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla*

Han colaborado: Los *Miembros del Equipo Decanal* de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla y el *Coordinador del Máster en Conservación*, D. Juan M<sup>a</sup> Vélez Alvez

#### COMISIÓN DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

**D. Jesús Marín**

*Decano de la Facultad de Bellas Artes de Málaga*

**D. Cristian M. Cerón Torreblanca**

*Secretario*



**Dña. Silvia López Rodríguez**

*Vicedecana de Ordenación Académica e Investigación de la Facultad de Bellas Artes de Málaga .*

**D. Carlos Miranda Mas**

*Vicedecano de Ordenación de Cultura de la Facultad de Bellas Artes de Málaga .*

**D. Miguel Angel Marin Gallardo**

*Vicedecano de Infraestructuras de la Facultad de Bellas Artes de Málaga .*

**Dña. Natalia Bravo Ruiz**

*Vicedecana de Movilidad y Prácticas Externas de la Facultad de Bellas Artes de Málaga .*

**Dña. Maria Dolores Sánchez Pérez**

*Vicedecana de Estudiantes e Igualdad de la Facultad de Bellas Artes de Málaga .*

**Dña. Desiree Rodríguez Ramírez**

*Secretaria de Decanato de la Facultad de Bellas Artes de Málaga .*