

IMPRESO SOLICITUD PARA VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD, CENTRO Y TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD

De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales

UNIVERSIDAD SOLICITANTE		CENTRO		CÓDIGO CENTRO
Universidad Ramón Llull		Escuela Técnica Superior de Ingeniería Electrónica e Informática La Salle (BARCELONA)		08044855
NIVEL		DENOMINACIÓN CORTA		
Máster		Creación Multimedia y Juegos Serios		
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA				
Máster Universitario en Creación Multimedia y Juegos Serios por la Universidad Ramón Llull				
RAMA DE CONOCIMIENTO		CONJUNTO		
Ingeniería y Arquitectura		No		
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS		NORMA HABILITACIÓN		
No				
SOLICITANTE				
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO		
Emiliano Labrador Ruiz de la Hermosa		Director y Coordinador del máster en Multimedia y Serious Games		
Tipo Documento		Número Documento		
NIF		70573788J		
REPRESENTANTE LEGAL				
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO		
José María Garrell Guiu		Rector		
Tipo Documento		Número Documento		
NIF		77783978W		
RESPONSABLE DEL TÍTULO				
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO		
Emiliano Labrador Ruiz de la Hermosa		Director y Coordinador del máster en Multimedia y Serious Games		
Tipo Documento		Número Documento		
NIF		70573788J		
2. DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN				
A los efectos de la práctica de la NOTIFICACIÓN de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.				
DOMICILIO		CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO	TELÉFONO
c. Claravall, 1-3		08022	Barcelona	691272138
E-MAIL		PROVINCIA		FAX
vicerektorat.docencia@url.edu		Barcelona		936022249

3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999 de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley 5-1999, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.

El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 59 de la 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999 de 13 de enero.

	En: Barcelona, a ___ de _____ de ____
	Firma: Representante legal de la Universidad

1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Máster	Máster Universitario en Creación Multimedia y Juegos Serios por la Universidad Ramón Llull	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
LISTADO DE ESPECIALIDADES				
No existen datos				
RAMA		ISCED 1	ISCED 2	
Ingeniería y Arquitectura		Ingeniería y profesiones afines	Técnicas audiovisuales y medios de comunicación	
NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA				
AGENCIA EVALUADORA				
Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya (AQU)				
UNIVERSIDAD SOLICITANTE				
Universidad Ramón Llull				
LISTADO DE UNIVERSIDADES				
CÓDIGO		UNIVERSIDAD		
041		Universidad Ramón Llull		
LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS				
CÓDIGO		UNIVERSIDAD		
No existen datos				
LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES				
No existen datos				

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE COMPLEMENTOS FORMATIVOS	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
60	0	0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
0	40	20
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
ESPECIALIDAD		CRÉDITOS OPTATIVOS
No existen datos		

1.3. Universidad Ramón Llull

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
08044855	École Technique Supérieure de Ingénierie Electronique e Informatique La Salle (BARCELONA)

1.3.2. Escuela Técnica Superior de Ingeniería Electrónica e Informática La Salle (BARCELONA)

1.3.2.1. Datos asociados al centro

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

20	20	
	TIEMPO COMPLETO	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	60.0	60.0
RESTO DE AÑOS	0.0	0.0
	TIEMPO PARCIAL	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	20.0	40.0
RESTO DE AÑOS	20.0	40.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
http://www.salleurl.edu/pdf/web/Matriculacion_MCDEM.pdf		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
GENERALES
CG1 - Capacidad de investigar, analizar y sintetizar tanto ideas como proyectos acabados, así como sacar conclusiones útiles para aplicar a proyectos propios.
CG2 - Capacidad de criticar de forma objetiva una idea o proyecto, así como de autocriticar las ideas y proyectos propios, siendo consciente de sus fortalezas y debilidades.
CG3 - Capacidad establecer un correcto trato interpersonal y de trabajar en equipos interdisciplinares.
CG4 - Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos y hacerlos prácticos y reales.
CG5 - Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
CT1 - Capacidad para la integración de tecnologías, aplicaciones, servicios y sistemas propios de la Multimedia, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinares.
CT2 - Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica en los ámbitos de la Multimedia.
CT3 - Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.
CT4 - Capacidad para atender adecuadamente consultas sobre el mercado, productos, tecnologías y proyectos Multimedia.
CT5 - Capacidad para generar innovación a partir de técnicas de Creatividad y de mezcla de lo racional y lo intuitivo.
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1 - Capacidad de conceptualizar y realizar productos, servicios y contenidos desde la perspectiva del uso de mecánicas y métricas de juegos para un uso de utilidad social o comercial.
CE2 - Capacidad de hablar un lenguaje común con los diferentes roles de la industria Multimedia: productor, diseñador y técnico, independientemente del rol propio, de forma que se pueda trabajar en un equipo multidisciplinar.
CE3 - Capacidad de trabajar en cualquier empresa que genere contenidos multimedia en alguna de las etapas de la realización de un producto o servicio, desde la generación de ideas hasta el lanzamiento, independientemente del perfil de entrada.
CE4 - Capacidad para gestionar equipos de trabajo multidisciplinar, aplicando metodologías tanto clásicas como ágiles de gestión de equipos.
CE5 - Capacidad de integrarse de forma inmediata en un entorno laboral multimedia, así como de crear una empresa propia dedicada al sector de la Gamificación o los Juegos Serios.
CE6 - Capacidad para conceptualizar, diseñar, desarrollar y evaluar la interacción persona-ordenador, Accesibilidad y Experiencia de Usuario/a (UX) de productos, sistemas, aplicaciones y servicios Multimedia.
CE7 - Capacidad para conceptualizar y crear guiones de productos interactivos, Juegos Serios y servicios con mecánicas de Gamificación.
4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES
4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo 1.

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

4.2 Vías, requisitos de acceso al título y complementos formativos

En este apartado primero se presenta el perfil del candidato adecuado al título y a continuación las vías de acceso, admisión y complementos formativos.

En el capítulo 9 de garantía de calidad, que se corresponde con el sistema de garantía interna de calidad (AUDIT) se describen los órganos responsables de la definición del perfil de ingreso, grupos de interés implicados, acciones relativas a los procedimientos y mecanismos de recogida y análisis de la información para implementar mejoras.

4.2.1 Perfil del candidato adecuado al título

El Máster Universitario en Creación Multimedia y Serious Games pretende dar al alumno una sólida base de conocimientos interdisciplinarios que le posicionen como un punto clave dentro del desarrollo de la sociedad de la Información y del Conocimiento de nuestro país.

Los egresados/as no sólo serán buenos integradores tecnológicos, sino que además, tendrán que ser capaces de decidir qué formas debe adoptar la tecnología para que sea realmente eficiente en su papel mediador en el proceso comunicativo. Por tanto se combina el conocimiento armónico de materias tecnológicas con otras de carácter más humanístico que incluyen conocimientos relativos al diseño, la creatividad, la interacción y la gestión. Todos ellos fundamentales en el desarrollo de cualquier aplicación Multimedia.

Los alumnos que completan satisfactoriamente el master pasan a ser Gestores (Productores) Multimedia, firmemente preparados para afrontar la creación de cualquier producto o servicio interactivo independientemente de su envergadura así como de su sector final de aplicación. Además, estos alumnos finalistas habrán enfatizado alguno(s) de los roles existentes en la industria (Diseñador/a, Desarrollador/a, Experto/a en Interacción, Productor/a, entre otros) a la par que interiorizado las competencias necesarias para ejercer como gestores cross-discipline. Estos disponen del conocimiento total del pipeline Multimedia (Creatividad, Guión, Usabilidad, Diseño, Tecnología, Contenidos y Gestión) para la creación y narración adecuadas de las ideas de partida, su diseño adecuado al usuario final, la implementación y la arquitectura de las informaciones implicadas y la aplicación del mecanismo de gestión más idóneo.

En definitiva, formar parte de cualquier problema que requiera de un análisis e integración de disciplinas bien diferentes. Sin ir más lejos, en aspectos relativos a la producción de contenidos audiovisuales, es necesario integrar materiales de todo tipo como guiones, vídeo, audio, fotografía, imagen sintética y texto, y transmitirlos de forma eficiente por canales diversos como pueden ser la red o los dispositivos móviles (teléfonos, asistentes digitales o pda's, etc.), por ejemplo.

4.2.2 Acceso y admisión

El programa admite un perfil de entrada de amplio espectro. Ello se debe a la naturaleza transversal de la Multimedia, que la hace afín a cualquier disciplina, además de accesible a todo tipo de profesionales. Por mencionar algunos ejemplos de perfiles: artista, diseñador/a, consultor/a, programador/a y desarrollador/a, emprendedor/a, creativo/a, profesional del ocio, museólogo/a, comunicador/a, innovador/a y publicista, entre tantos otros que puedan requerir de la transversalidad de las disciplinas de este programa.

El título universitario de Máster puede obtenerse por parte de titulados tanto de Grado como de Ingenierías, técnicas y superiores, y licenciaturas, siempre y cuando hayan superado, como mínimo, el equivalente a 180 créditos ECTS, respetando la normativa vigente actual (ver RD 55/2005, RD 56/2005 y el acuerdo de la Junta del Consell Interuniversitari de Catalunya, del 9 de Febrero de 2006, sobre el acceso de los actuales estudiantes universitarios a los estudios oficiales de máster).

Otros criterios de admisión (para las titulaciones de Ingeniería técnica en Informática de Sistemas, Ingeniería técnica en Informática de Gestión, Ingeniería en Informática, Ingeniería técnica de Telecomunicaciones - Especialidades en Sistemas de Telecomunicaciones, Telemática, Sonido e Imagen, Sistemas Electrónicos, Ingeniería técnica Industrial en Electrónica o Ingeniería en Electrónica así como otras titulaciones de Ingenierías técnicas, grado o diplomaturas de campos como las Bellas Artes, el Periodismo, la Psicología, el Derecho o la Gestión de Empresas) son:

- Haber superado tres años de estudio y un mínimo de 180 créditos ECTS de los planes de estudio actuales.
- Es preciso que los créditos superados contengan toda la troncalidad del primer ciclo actual de los estudios universitarios oficiales.

Se analizará para cada estudiante, según su CV y guiados por una tutoría, la equivalencia de los 180 créditos ECTS o de los 240. Siempre según la normativa vigente.

El órgano de admisión previsto es la Comisión de Admisiones (asesorada por la Junta académica de la Escuela), que ofrecerá al/a la estudiante, en todo momento, una atención personalizada para resolver cualquier duda, tal y como ya comentado en el punto anterior. La composición de la Comisión de Admisiones se detalla a continuación:

- El director de estudios de la institución.
- El secretario académico de la institución.
- El director del Centro.
- El responsable académico de la titulación.

La periodicidad con la cual se reúne: durante el periodo de admisiones (las veces que sea necesario; mínimo 1). Esta comisión vela para que todo el proceso de admisiones de los estudiantes se desarrolle según lo previsto. Su período más alto de actividad se concentra antes y durante la época de matriculación.

Durante las reuniones de la Comisión de Admisiones del Máster, el responsable de Secretaría Académica presenta el conjunto de solicitudes a analizar y es la Comisión la que los resuelve y se comunica a los alumnos.

En el momento de la admisión del estudiante de nuevo ingreso, se le asignará un tutor académico.

La selección la realiza la Comisión de Admisiones del Máster teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Formulario de admisión (20%).
- Relación de las titulaciones de especial preferencia (40%).

- Valoración del expediente académico (10%).
- Currículum compensatorio o nivelador (10%).
- Dominio específico de competencias como, por ejemplo, idiomas (10%).
- Otros aspectos que el órgano de admisión considere oportunos (10%).

En el capítulo 9 se definen con detalle y se describen las acciones que realizan la Junta de evaluación, la Junta Académica, la Comisión de admisiones de la titulación y la Tutoría académica.

Todos los datos obtenidos de los futuros alumnos estarán sometidos a los aspectos de confidencialidad descritos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, y estarán en una base de datos registrada para tal efecto.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

En este apartado se explican las acciones previstas específicas para el título de Máster propuesto que tienen como objetivo el apoyo y orientación de los estudiantes una vez matriculados.

4.3.1 Tutoría académica

Como ya se ha explicado, el principal referente de los estudiantes una vez matriculados es el tutor o tutora que le ha sido asignado. El rol del tutor o tutora se centrará principalmente en las funciones de una tutoría académica.

Características del tutor:

El tutor o tutora, como profesor que es, en primer lugar tiene una función docente. Por lo tanto, facilita el desarrollo de los aprendizajes.

Facilita al alumnado información académica y hace un seguimiento y una supervisión de sus procesos de aprendizaje.

- Facilita al alumnado información de carácter:
- General: qué es la universidad, qué es La Salle - URL, cuáles son las otras titulaciones que puede estudiar en Centro/Universidad, cómo está organizada, dónde está situada, etc.
- Específica: sobre aspectos académicos, diferentes servicios de la Universidad y de la Escuela, una titulación en concreto, el prácticum, formación académica posterior (posgrados, másteres, doctorado, etc.), actividades extraacadémicas, etc.
- Proporciona un seguimiento académico e intervención formativa:
- Sigue de cerca el rendimiento del estudiante.
- Colabora en la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Estimula el rendimiento y la participación de todos los alumnos en actividades relacionadas con su formación.
- Ayuda a planificar el itinerario curricular de cada alumno a partir de la oferta educativa y de los intereses, posibilidades y expectativas del alumnado.
- Orienta en la metodología de estudio y en las técnicas de trabajo intelectual.
- Estimula la motivación para el estudio.

El tutor o la tutora establecerá encuentros periódicos con el alumnado por motivos de seguimiento académico (rendimiento, mejora de los aprendizajes, gestión del tiempo, metodología de trabajo, etc.) y para dar respuesta a todas aquellas situaciones que se planteen que estén relacionadas con la normativa académica (permanencia, convivencia, respeto a la institución, etc.).

El tutor o la tutora puede hacer de confidente ante un eventual problema entre el estudiante y su familia, los profesores, compañeros, etc. Simultáneamente, establece una relación recíproca, informal, con los estudiantes basada en el afecto mutuo y el respeto, sin el peso del poder y la autoridad. Es una manera especial de relación profesor-alumno donde los límites y las responsabilidades del rol de docente y el de estudiante se muestran menos definidos.

El tutor o tutora es observador y facilita los cambios que estimulen el desarrollo del estudiante a través de la dinámica tutorial.

El tutor o tutora orienta al alumnado en su proyecto profesional.

El tutor o tutora ayuda al estudiante a través de una relación personalizada a alcanzar sus objetivos educativos, personales y profesionales con los recursos que ofrece la institución y la comunidad.

Así pues, la tutoría académica es el conjunto de diferentes roles que tiene que adoptar el tutor o tutora: profesor, consejero académico, tutor académico, confidente, agente de cambio institucional, tutor de carrera y consejero personal.

Tutorías. Se establecerán como mínimo tres tutorías:

- al comienzo de los estudios,
- durante los estudios,
- y al finalizar los estudios.

Además de las académicas en tiempo de TFM (2º semestre) que se realizarán semanalmente.

Asignación de los tutores académicos:

Cuando un alumno se admite a una titulación, se le asigna un tutor. El tutor es quién guiará al estudiante a lo largo de sus estudios, siguiendo las características ya descritas.

Todo el profesorado contratado a tiempo completo de la titulación comparte esta tarea. Por lo tanto, los alumnos admitidos se asignan equitativamente entre todos los profesores.

Aplicación informática (Secretaría académica y eStudy (intranet de la Escuela)):

Desde secretaría académica se utiliza una aplicación para atender la relación/asignación entre tutores y alumnos, tal que cada vez que se abra o se cierre el expediente de un alumno --de una titulación (máster o segundo ciclo)-- habrá una asignación/cierre de tutores.

La intranet de la Escuela (el eStudy) contendrá una carpeta llamada tutoría que verán los profesores tutores. En esta carpeta, el profesor podrá ver los alumnos de los cuales es tutor. Desde la carpeta se podrán gestionar correos electrónicos generales o particulares y guardar la información sobre las tutorías.

A parte de la tutoría académica, el estudiante siempre puede recurrir a los profesores, a los coordinadores de cursos y/o semestres, al responsable académico de la titulación o, si fuera necesario al Director de la Escuela o al Director de estudios de la Institución. Así como los órganos responsables de la titulación.

4.3.2 Delegación de alumnos

Existe una Delegación de alumnos, única para toda la Institución, compuesta por:

- Coordinador de la delegación
- Delegados de las diversas titulaciones. Los delegados correspondientes al máster participan en la Comisión docente con representantes de los alumnos del máster.

Sus principales objetivos son:

- Contribuir a la integración de todos los/las alumnos/as en la Escuela.
- Motivar a los compañeros para la participación en actividades extraacadémicas.
- Atender las incidencias que puedan surgir y comunicarlas a la comisión de atención al alumnado pertinente según los estudios, así como a los órganos directivos cuando se estime oportuno.
- Vehicular todas las cuestiones vinculadas al proceso formativo que los alumnos consideren necesario abordar.

4.3.3 Sistema de orientación profesional

Desde el Departamento de Desarrollo profesional de La Salle, se ofrece a todos los alumnos toda la información disponible sobre:

- Posibles estancias nacionales e internacionales cuando sus estudios lo precisen o bien tras la consecución de los mismos.
- Becas.
- Prácticas externas.
- Salidas profesionales.

Asimismo, La Salle - URL acompaña a los estudiantes emprendedores en las etapas iniciales de la creación de nuevas empresas ofreciéndoles toda la ayuda necesaria para iniciar su proyecto empresarial a través del Área de Creación de Empresas. En esta área, en los últimos cuatro años, se han creado más de 70 empresas de base tecnológica.

4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	9

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	9

Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	9

Transferencia y reconocimiento de créditos

4.4.1 Regulación general

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.

El Real Decreto 285/2004 de 20 de febrero, el RD 309/2005 de 18 de marzo y el Acuerdo del Consejo de Coordinación Universitaria del MEC de 25 de octubre de 2004 establecen los criterios que son de aplicación general respecto a la convalidación y adaptación de estudios.

El Real Decreto 1393/2007 de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

El Real Decreto 861/2010 de 2 de julio por el que se modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

4.4.2 Proceso

En este apartado se detalla el procedimiento utilizado para reconocer los aprendizajes previos de los estudiantes en el proceso de admisión a las enseñanzas conducentes al título de Máster.

- El estudiante, antes de proceder a realizar la matrícula, solicita en la Secretaría del centro el reconocimiento y transferencia de créditos de los estudios que haya cursado y aprobado en otros centros universitarios con titulaciones oficiales.
- El estudiante presenta toda la documentación necesaria para su tramitación:
- Impreso de solicitud que facilita el centro.
- Certificado de estudios.
- Programa oficial de aquellas asignaturas de las que solicita su reconocimiento.
- La Comisión de convalidaciones, existente en el centro, procede al estudio del caso. En caso necesario, dicha comisión establecerá consultas a los coordinadores de estudios, profesores, etc. según el caso.
- Un representante de la Comisión de convalidaciones mantiene una entrevista con el estudiante interesado para notificarle la decisión, que está condicionada por la aprobación de la comisión de convalidaciones de la Universitat Ramon Llull.
- Una vez estudiadas las solicitudes se trasladarán las propuestas al Rectorado para su resolución definitiva y aprobación por parte de la Comisión de convalidaciones de la Universitat Ramon Llull (esta Comisión está formada por un representante de cada centro y el Vicerrector de Docencia y Convergencia Europea).
- Las materias y asignaturas transferidas y reconocidas figurarán con esta denominación en el expediente del estudiante en la Universitat Ramon Llull.
- La resolución definitiva es comunicada al solicitante.

4.4.3 Transferencia de créditos

En los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante, se incluirán la totalidad de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en nuestra Universidad o en cualquier otra, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial. Estos créditos constarán como créditos de Transferencia y quedarán reflejados en el Suplemento Europeo al título, regulado en el Real Decreto 1044/2003, de 1 de agosto, por el que se establece el procedimiento para la expedición por las universidades del Suplemento Europeo al Título.

4.4.4 Reconocimiento de créditos

Se reconocerán todos aquellos créditos obtenidos por el estudiante con anterioridad en estudios oficiales cursados en cualquier Universidad, o en enseñanzas universitarias conducentes a la obtención de otros títulos, a los que se refiere el artículo 34.1 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, que puedan ser computados para la obtención de la titulación.

Para ello, de acuerdo con la normativa establecida por la Universidad, deberá respetarse las reglas básicas siguientes, todo según normas vigentes:

Serán objeto de reconocimiento automático los créditos correspondientes a aquellas materias cursadas en una titulación universitaria oficial que se adecuen entre las competencias y conocimientos asociados a las materias cursadas por el estudiante y los previstos en el plan de estudios o bien que tengan carácter transversal.

Se puede reconocer la experiencia laboral y profesional acreditada en forma de créditos que computarán a efectos de la obtención de un título oficial, siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes a dicho título. El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral y de enseñanzas universitarias no oficiales no podrá ser superior, en su conjunto, al 15 por ciento del total de créditos que constituyen el plan de estudios. El reconocimiento de estos créditos no incorporará calificación de los mismos por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente.

El reconocimiento de estos créditos se gestiona desde secretaría académica, a partir del CV del alumno y de la vida laboral del mismo. Los créditos serán reconocidos siempre que el ámbito profesional desarrollado corresponda con alguno de los perfiles que se adquieren durante el máster. Será reconocida la experiencia laboral demostrada en gestión de equipos y proyectos, procesos de gamificación de productos o servicios, diseño de interacción aplicada a productos o servicios, desarrollo de guiones interactivos, y/o en evaluación de procesos de usabilidad y diseño centrado en el usuario. Esta experiencia laboral ha debido hacerse como mínimo durante un año y ha tenido que tener resultados demostrables, es decir, se tienen que haber realizado y comercializado los productos relacionados. Aún así, la dirección del máster se reserva el derecho a decidir si la relevancia del curriculum presentado es suficiente para que los créditos sean reconocidos.

No se reconocerán los créditos correspondientes a los trabajos de fin de grado y máster.

En los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante, se incluirán la totalidad de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en la misma u otra universidad, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

Todos los créditos obtenidos por el estudiante en enseñanzas oficiales cursados en cualquier universidad, los transferidos, los reconocidos y los superados para la obtención del correspondiente título, serán incluidos en su expediente académico y reflejados en el Suplemento Europeo al Título, regulado en el Real Decreto 1044/2003, de 1 de agosto, por el que se establece el procedimiento para la expedición por las universidades del Suplemento Europeo al Título.

4.6 COMPLEMENTOS FORMATIVOS

Complementos formativos necesarios, en su caso, para la admisión al Máster

La definición de los complementos formativos necesarios para la admisión al Máster respetan lo establecido en el real decreto 1393/2007, real decreto 861/2010 y normativa vigente.

Según la modificación novena del Real Decreto 861/2010 del apartado 1 del artículo 16 del Real Decreto 1393/2007, para acceder a las enseñanzas oficiales de Máster será necesario estar en posesión de un título universitario oficial español u otro expedido por una institución de educación superior perteneciente a otro Estado integrante del Espacio Europeo de Educación Superior que faculte en el mismo para el acceso a enseñanzas de Máster.

Y se entenderán sin perjuicio de lo dispuesto en la modificación décima del Real Decreto 861/2010 del apartado 2 del artículo 17 del Real Decreto 1393/2007:

La Universidad incluirá los procedimientos y requisitos de admisión en el plan de estudios, entre los que podrán figurar complementos formativos en algunas disciplinas, en función de la formación previa acreditada por el estudiante.

Dichos complementos formativos podrán formar parte del Máster siempre que el número total de créditos a cursar no supere los 120.

En todo caso, formen o no parte del Máster, los créditos correspondientes a los complementos formativos tendrán, a efectos de precios públicos y de concesión de becas y ayudas al estudio la consideración de créditos de nivel de Máster.

A continuación se establecen los procedimientos de adaptación de los estudiantes de los estudios existentes al nuevo plan de estudios. A partir de ello se fijan los complementos formativos necesarios para la admisión al Máster. Para permitir el acceso a alumnado de Ingeniería técnica se analizará para cada estudiante, según su CV y guiados por una tutoría, la equivalencia de los 180 créditos ECTS. Asimismo se consideraran los estudiantes procedentes de la extinta titulación propia de La Salle – URL en Graduado/a técnico en Tecnologías Multimedia así como de Universidades extranjeras que hayan seguido planes de estudios afines. Siempre según la normativa vigente.

Los créditos correspondientes a los complementos formativos tendrán, a efectos de concesión de becas y ayudas al estudio la consideración de créditos de nivel de Máster.

5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS	
Ver Apartado 5: Anexo 1.	
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS	
Clases magistrales	
Talleres prácticos	
Trabajo en grupo	
Sesión de playtest	
Rol playing de técnicas de testeo	
Talleres de ejecución y análisis de entrevista	
Estudio de UX (User Experience) con usuarios reales	
Trabajos con personas externas al máster	
Casos prácticos	
Trabajo individual	
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES	
Focus group	
Uso de distintos canales (transmedia)	
Trabajo individual y grupal basado en casos reales	
Uso del Campus Virtual	
Presentación en público	
Discusiones sobre casos y noticias de actualidad	
presentaciones	
Exposición pública de los trabajos	
Testeo de trabajos por público anónimo	
Presentaciones del análisis de casos prácticos	
Debate sobre casos prácticos	
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN	
Rubricas a base de competencias	
Entregables individuales y en grupo	
Tutorías en grupo	
Tutorías individuales	
Encuestas y "quizzes"	
Seguimientos	
Exámenes	
participación en clase	
participación en foros y debates	
Entrega de prácticas	
Presentación oral	
5.5 NIVEL 1: Marketing y Gestión	
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1	
NIVEL 2: Diseño y Lanzamiento de Servicios y Productos TIC	
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2	
CARÁCTER	OBLIGATORIA
ECTS NIVEL 2	5

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
5		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Capacidad para analizar y sintetizar situaciones relacionadas con el hecho emprendedor así como con la correcta gestión de proyectos de carácter Multimedia. Destreza en la toma de decisiones relacionadas con las labores de equipo, delegación, nuevas situaciones y ejecución de proyectos Multimedia. Práctica en la integración de todo tipo de contenidos (tecnología, guiones, mecanismos de gestión, diseños, experiencias y métricas de UX, etc.) en sistemas propios de la Multimedia. Conocimiento de las herramientas de planificación estratégica así como de las métricas y plataformas de gestión técnica y económica en los ámbitos de la Multimedia.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Diseño y Lanzamiento de Servicios y Productos TIC</p> <p>Una de las competencias que los diseñadores de productos y servicios multimedia deben tener, es la capacidad de asegurar que su producto o servicio satisface algunas necesidades de los usuarios y consumidores. Este es el objetivo del conjunto de técnicas asociadas al Márketing. En la "Diseño y Lanzamiento de productos y servicios tecnológicos" el estudiante se le adentra en el estudio de los conceptos relacionados con la definición, el diseño y el lanzamiento al mercado de nuevos servicios y productos de tipo tecnológico, en general, y multimedia, en particular. Esta materia pone de manifiesto las peculiaridades y aspectos diferenciales de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en lo que se refiere a su aproximación a las necesidades del mercado. El curso también hace énfasis en las oportunidades de negocio de la Sociedad de la Información, los efectos de la globalización y la internacionalización en los modelos de negocio, y en las oportunidades de cooperación empresarial.</p> <p><i>Palabras clave:</i> Marketing, oportunidades, valor, competencia, segmentación, posicionamiento, globalización e internacionalización.</p> <p>Asignaturas orientativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marketin digital • Innovación </div>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG1 - Capacidad de investigar, analizar y sintetizar tanto ideas como proyectos acabados, así como sacar conclusiones útiles para aplicar a proyectos propios.		
CG2 - Capacidad de criticar de forma objetiva una idea o proyecto, así como de autocriticar las ideas y proyectos propios, siendo consciente de sus fortalezas y debilidades.		
CG3 - Capacidad establecer un correcto trato interpersonal y de trabajar en equipos interdisciplinares.		
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Capacidad para la integración de tecnologías, aplicaciones, servicios y sistemas propios de la Multimedia, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinarios.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Capacidad de conceptualizar y realizar productos, servicios y contenidos desde la perspectiva del uso de mecánicas y métricas de juegos para un uso de utilidad social o comercial.		

CE2 - Capacidad de hablar un lenguaje común con los diferentes roles de la industria Multimedia: productor, diseñador y técnico, independientemente del rol propio, de forma que se pueda trabajar en un equipo multidisciplinar.		
CE5 - Capacidad de integrarse de forma inmediata en un entorno laboral multimedia, así como de crear una empresa propia dedicada al sector de la Gamificación o los Juegos Serios.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	16	100
Trabajo en grupo	79	20,6
Casos prácticos	30	53,3
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
presentaciones		
Trabajo individual y grupal basado en casos reales		
Exposición pública de los trabajos		
Discusiones sobre casos y noticias de actualidad		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Tutorías en grupo	10.0	25.0
Exámenes	30.0	60.0
Seguimientos	10.0	25.0
Entrega de prácticas	50.0	90.0
NIVEL 2: Gestión de Proyectos y Métodos Ágiles		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	10	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
5	5	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación para todo tipo de empresas y centros tecnológicos de núcleo Multimedia. Conocimientos y consultoría de mercado, productos, contenidos y proyectos en el ámbito Multimedia.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		

Gestión de Proyectos y Métodos Ágiles

Trabajar en la realización de proyectos es una de las tareas fundamentales del ingeniero actual. Esto le lleva a trabajar en el diseño, la gestión y la ejecución de proyectos que cada vez son más inciertos y complejos. Esta complejidad e incerteza han hecho que las técnicas, métodos y herramientas utilizadas en los proyectos se especialicen en dos campos, el del diseño de ingeniería que persigue encontrar soluciones a problemas concretos y el de la gestión de proyectos que persigue el uso adecuado de los recursos y el éxito del proyecto como un todo.

Palabras clave: Proyecto, Gestión, Experiencia, Usuario, Producto, Equipo, Cliente, Planificación, Comunicación, Mercado, Análisis, Alcance, Agile Management.
Asignaturas orientativas:

- Desarrollo de contenidos
- Proyectos

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

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

CG3 - Capacidad establecer un correcto trato interpersonal y de trabajar en equipos interdisciplinares.

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT2 - Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica en los ámbitos de la Multimedia.

CT3 - Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.

CT4 - Capacidad para atender adecuadamente consultas sobre el mercado, productos, tecnologías y proyectos Multimedia.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE3 - Capacidad de trabajar en cualquier empresa que genere contenidos multimedia en alguna de las etapas de la realización de un producto o servicio, desde la generación de ideas hasta el lanzamiento, independientemente del perfil de entrada.

CE4 - Capacidad para gestionar equipos de trabajo multidisciplinar, aplicando metodologías tanto clásicas como ágiles de gestión de equipos.

CE5 - Capacidad de integrarse de forma inmediata en un entorno laboral multimedia, así como de crear una empresa propia dedicada al sector de la Gamificación o los Juegos Serios.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	32	62,5
Trabajo en grupo	158	8,9
Casos prácticos	60	23,3

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

presentaciones

Trabajo individual y grupal basado en casos reales

Exposición pública de los trabajos

Discusiones sobre casos y noticias de actualidad

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Tutorías en grupo	10.0	25.0
Exámenes	30.0	60.0
Seguimientos	10.0	25.0
Entrega de prácticas	50.0	90.0

5.5 NIVEL 1: Contenidos Multimedia

5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1

NIVEL 2: Experiencia de Usuario

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
5		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Aprendizaje de las métricas de medida de la Experiencia de Usuario (UX) así como de las plataformas que las sostienen. Aprendizaje de técnicas de testeo. Aprendizaje de estándares de usabilidad y accesibilidad.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Experiencia de Usuario (UX) La relación usuario-dispositivo está en constante evolución y las empresas desarrolladoras buscan nuevos estilos de interacción que sorprendan y fidelicen a sus usuarios. Para conseguir una experiencia de usuario satisfactoria la calidad técnica de un producto multimedia ya no es suficiente. Los factores que motivan y satisfacen a los usuarios dependen a menudo de aspectos emocionales, estéticos o funcionales que pueden ser difíciles de detectar por prueba y error. Los estudiantes aprenden trabajando con técnicas de usabilidad, accesibilidad y experiencia de usuario. Diseñan y realizan pruebas con usuarios reales y a detectar los puntos clave para motivar a los usuarios y provocar saltos evolutivos en productos multimedia. <i>Palabras clave:</i> Usabilidad, Experiencia de Usuario, UX, Accesibilidad, Design Thinking. Asignatura orientativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ingeniería de la usabilidad 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios		
CG2 - Capacidad de criticar de forma objetiva una idea o proyecto, así como de autocriticar las ideas y proyectos propios, siendo consciente de sus fortalezas y debilidades.		
CG4 - Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos y hacerlos prácticos y reales.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT3 - Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE2 - Capacidad de hablar un lenguaje común con los diferentes roles de la industria Multimedia: productor, diseñador y técnico, independientemente del rol propio, de forma que se pueda trabajar en un equipo multidisciplinar.		
CE3 - Capacidad de trabajar en cualquier empresa que genere contenidos multimedia en alguna de las etapas de la realización de un producto o servicio, desde la generación de ideas hasta el lanzamiento, independientemente del perfil de entrada.		

CE6 - Capacidad para conceptualizar, diseñar, desarrollar y evaluar la interacción persona-ordenador, Accesibilidad y Experiencia de Usuario/a (UX) de productos, sistemas, aplicaciones y servicios Multimedia.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	12	100
Rol playing de técnicas de testeo	20	20
Estudio de UX (User Experience) con usuarios reales	33	12,1
Trabajo en grupo	60	6,7
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Focus group		
Trabajo individual y grupal basado en casos reales		
Presentaciones del análisis de casos prácticos		
presentaciones		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Tutorías en grupo	20.0	50.0
Seguimientos	30.0	60.0
Entrega de prácticas	50.0	90.0
NIVEL 2: Creatividad		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
5		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Expandir la capacidad creativa Conocer técnicas de creatividad y cómo aplicarlas a casos reales Ser capaces de afrontar cualquier problema desde diferentes puntos de vista todos ellos creativos y eficaces Realizar proyectos desde la idea hasta su ejecución final		

5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Creatividad</p> <p>Los contenidos tienen por objetivo dotar a los alumnos de herramientas, procesos y métodos que les ayuden a encarar cualquier proyecto al que se enfrenten del modo más creativo posible, entendiendo por esto saber atacar un problema desde múltiples puntos de vista de forma que se llegue a encontrar la solución más adecuada, eficaz, útil y a la vez original posible. Se imparten una serie de clases magistrales siempre ilustradas con multitud de ejemplos sacados de los más recientes trabajos multimedia de diversos ámbitos como el arte o la publicidad y se realizan trabajos tanto a nivel individual como en grupo para aprender a pensar "out of the box" y desarrollar la capacidad creativa tanto a nivel individual como de grupo de trabajo.</p> <p><i>Palabras clave:</i> Creatividad, pensamiento divergente, transmedialidad, procomún, abstracción, out of the box, trabajo en equipo, Audiovisual, Multimedia,...</p> <p><i>Asignatura orientativa:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño, Arte y Creatividad 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación		
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio		
CG2 - Capacidad de criticar de forma objetiva una idea o proyecto, así como de autocriticar las ideas y proyectos propios, siendo consciente de sus fortalezas y debilidades.		
CG5 - Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT5 - Capacidad para generar innovación a partir de técnicas de Creatividad y de mezcla de ¿lo racional¿ y ¿lo intuitivo¿.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Capacidad de conceptualizar y realizar productos, servicios y contenidos desde la perspectiva del uso de mecánicas y métricas de juegos para un uso de utilidad social o comercial.		
CE3 - Capacidad de trabajar en cualquier empresa que genere contenidos multimedia en alguna de las etapas de la realización de un producto o servicio, desde la generación de ideas hasta el lanzamiento, independientemente del perfil de entrada.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	16	100
Trabajo en grupo	80	33,8
Trabajos con personas externas al máster	15	0
Trabajo individual	14	35,7
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Uso de distintos canales (transmedia)		
Trabajo individual y grupal basado en casos reales		
Presentación en público		
Exposición pública de los trabajos		
Testeo de trabajos por público anónimo		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Rubricas a base de competencias	20.0	45.0
Entregables individuales y en grupo	20.0	45.0
Seguimientos	10.0	20.0
Entrega de prácticas	50.0	90.0
NIVEL 2: Gamificación y Serious Games		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	

ECTS NIVEL 2		10
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
5	5	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Conocimientos de técnicas de visión artificial, realidad virtual y aumentada, periféricos y sensores disponibles así como mecanismos de interacción natural para la creación de experiencias en el ámbito Multimedia.</p> <p>Aprender mecánicas de juego y aplicarlas a casos que no son de entretenimiento Comprender qué es la gamification y aplicarla a proyectos multimedia</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Gamification y Serious Games Se introducen los “juegos serios” y las estrategias de “gamificación”. Un “juego serio” o “serious game” es una aplicación hardware o software en la que diseñamos a partir de las leyes de la creación de los juegos una experiencia donde el propósito último es otro además del puro entretenimiento. Se trata de acompañar al usuario en su tránsito de realización de una determinada tarea asociada al deporte, a la educación, a la medicina, a la recuperación en fisioterapia, a la cultura, al turismo...entre tantas otras disciplinas. Se muestra a los estudiantes como a partir de un Videojuego “normal” en sentido “clásico”, aprendemos montones de cosas. Mientras jugamos estamos absolutamente concentrados, somos súper eficientes con nuestros recursos, los reasignamos en tiempo real a medida que analizamos el entorno y valoramos todas las posibilidades, tratando de cumplir con todas las metas que “nos sugieren”.</p> <p><i>Palabras clave:</i> advergaming, games 4 health, exergames, edutainment, serious games, gamification, game design, virtual reality, videogames.</p> <p>Asignatura orientativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecnologías para la virtualidad 		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación		
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio		
CG4 - Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos y hacerlos prácticos y reales.		
CG5 - Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT4 - Capacidad para atender adecuadamente consultas sobre el mercado, productos, tecnologías y proyectos Multimedia.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Capacidad de conceptualizar y realizar productos, servicios y contenidos desde la perspectiva del uso de mecánicas y métricas de juegos para un uso de utilidad social o comercial.		
CE3 - Capacidad de trabajar en cualquier empresa que genere contenidos multimedia en alguna de las etapas de la realización de un producto o servicio, desde la generación de ideas hasta el lanzamiento, independientemente del perfil de entrada.		

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	30	100
Talleres prácticos	50	26
Trabajo en grupo	110	0
Sesión de playtest	60	8,3
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Focus group		
Uso de distintos canales (transmedia)		
Trabajo individual y grupal basado en casos reales		
Uso del Campus Virtual		
Presentación en público		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Rubricas a base de competencias	50.0	90.0
Entregables individuales y en grupo	30.0	60.0
Tutorías en grupo	10.0	25.0
Encuestas y "quizzes"	10.0	25.0
NIVEL 2: Narrativa Interactiva		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	OBLIGATORIA	
ECTS NIVEL 2	5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
5		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
Conocimiento de los métodos de cara a diseñar un buen "Serious Game" en lo relativo a diseño de experiencias memorables, historia, estética, narrativa y reglas. Preparación de guiones lineales y no lineales así como creaciones "transmedia" en todo tipo de medios. Conocer y aplicar a proyectos reales técnicas de narrativa interactiva.		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
Narrativa Interactiva Se dan a conocer los diferentes elementos que configuran toda creación audiovisual, para poder así construir eficazmente cualquier narración en el campo del cine, el video, la multimedia, los videojuegos y la publicidad, principalmente. Y para ello, centra su estudio en los contenidos del lenguaje y la narrativa audiovisual e indaga en los		

mecanismos de la dramaturgia más convencional. Se imparten una serie de clases magistrales siempre ilustradas con multitud de ejemplos sacados de los más recientes trabajos multimedia de diversos ámbitos como el arte o la publicidad y se realizan trabajos tanto a nivel individual como en grupo para afianzar los conocimientos.
Palabras clave: transmedialidad, procomún, abstracción, trabajo en equipo, Audiovisual, Multimedia, Lenguaje, Narrativa, Dramaturgia, Guión...

Asignatura orientativa:

- Narrativa Interactiva

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

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

CG2 - Capacidad de criticar de forma objetiva una idea o proyecto, así como de autocriticar las ideas y proyectos propios, siendo consciente de sus fortalezas y debilidades.

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Capacidad para la integración de tecnologías, aplicaciones, servicios y sistemas propios de la Multimedia, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinarios.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE3 - Capacidad de trabajar en cualquier empresa que genere contenidos multimedia en alguna de las etapas de la realización de un producto o servicio, desde la generación de ideas hasta el lanzamiento, independientemente del perfil de entrada.

CE7 - Capacidad para conceptualizar y crear guiones de productos interactivos, Juegos Serios y servicios con mecánicas de Gamificación.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	12	100
Talleres prácticos	30	23,3
Trabajo en grupo	83	6

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Trabajo individual y grupal basado en casos reales

Uso del Campus Virtual

Presentación en público

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Rubricas a base de competencias	50.0	90.0
Entregables individuales y en grupo	30.0	70.0
Tutorías individuales	20.0	40.0

5.5 NIVEL 1: Trabajo Final de Máster

5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1

NIVEL 2: Trabajo Fin de Máster

5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2

CARÁCTER	TRABAJO FIN DE MÁSTER	
ECTS NIVEL 2	20	

DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral

ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
0	20	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Capacidad para asegurar, gestionar, auditar y certificar la calidad de los sistemas Multimedia.</p> <p>Tener conocimientos para conceptualizar, diseñar, desarrollar y evaluar la interacción persona-ordenador, la experiencia memorable y la UX de sistemas multimedia en general y de los Juegos Serios en particular.</p> <p>Capacidad para comprender y aplicar la responsabilidad ética y la deontología profesional en el ejercicio de la profesión de especialista Multimedia.</p> <p>Ser capaz de afrontar la realización de un proyecto en el ámbito de la Multimedia de forma individual, especialmente dentro del ámbito de los Juegos Serios.</p> <p>Saber analizar un problema concreto en el ámbito de la Multimedia, desde el punto de vista de la Gamificación y los Juegos Serios, y saber proponer soluciones realistas y profesionales.</p> <p>Conocer y aplicar el "pipeline" de producto Multimedia en su desarrollo.</p> <p>Aplicar técnicas y conocimiento adquiridos en el resto de módulos.</p> <p>Adquirir habilidades para la presentación y defensa pública de cualquier producto o servicio Multimedia.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>Trabajo Final de Máster</p> <p>El Trabajo Final de Máster (TFM) consta de 20 ECTS que se cursan durante el segundo semestre. Una vez superados los 40 ECTS de los módulos de Marketing y Gestión y de Contenidos Multimedia, el estudiante podrá realizar el Trabajo Final de Máster y presentarlo ante un tribunal en alguna de las convocatorias establecidas (ordinaria y extraordinaria).</p> <p>El TFM consiste en realizar la Gamificación de un producto o servicio o bien en la realización de un Juego Serio. El proyecto se realiza en grupos de 4 o 5 alumnos que funcionan como una start-up, donde cada miembro tiene un papel específico de los aprendidos durante el curso. El productor es el responsable de la gestión del equipo y del proyecto. El Diseñador de Juegos es el encargado de realizar la Gamificación o las mecánicas del Juego Serio. El artista es el encargado de toda la imagen visual y el diseño gráfico tanto del producto como de la imagen corporativa y la comunicación de la start-up. El desarrollador es el encargado del desarrollo técnico y de la implementación del producto o servicio. Si, debido a la naturaleza del proyecto, hiciera falta un apoyo en alguno de los aspectos, se integraría un quinto miembro al equipo para reforzar la parte requerida.</p> <p>Aunque el trabajo es en equipo, la evaluación es individual. Al final del TFM hay un trabajo por equipo pero cada alumno ha realizado un trabajo individual y único dentro de éste, que presentará ante un tribunal también de forma individual.</p> <p>El producto o servicio a realizar está presentado y tutorizado por una empresa real. Antes del comienzo del semestre, el director del máster ha estado en contacto con empresas reales que acceden a plantear un problema cuya resolución pase por el diseño de un proceso de Gamificación o la implementación de un Juego Serio. Durante el desarrollo del proyecto, al menos un miembro de la empresa, mediante reuniones periódicas, guía al grupo de alumnos para que el desarrollo, tanto de la idea como del desarrollo en sus diversos aspectos, tengan un acabado lo más profesional posible.</p> <p>Además, cada equipo de trabajo cuenta con el asesoramiento de dos "Faculty Advisors", dos profesores, consejeros académicos, que semanalmente se reúnen con el equipo para tener un control del proceso de aprendizaje.</p> <p>En el inicio del TFM, las diversas empresas escogidas para la tutorización realizan una presentación ante los alumnos, que mediante un cuestionario escogen sus preferencias en cuanto a la empresa con la que les gustaría colaborar y el papel dentro del equipo de trabajo. Los profesores encargados de la tutorización académica se reúnen y forman los equipos y les asignan una empresa, siempre intentando respetar al máximo sus preferencias.</p> <p>Durante el tiempo que dura el TFM se realizan 4 presentaciones, correspondientes a las 4 fases del desarrollo del proyecto. Son 4 puntos de control realizados por los tutores académicos para comprobar que el proceso se está realizando correctamente que llevan asociados una nota y que sirven de ayuda al tribunal final a la hora de conocer la evolución de cada alumno.</p> <p>Al final de la realización del proyecto se entrega una memoria individual y se realiza una presentación ante el tribunal que es el encargado de evaluar a los alumnos.</p> <p><i>Palabras clave:</i> gestión, defensa, presentación pública, proyecto real, empresa colaboradora, acabado profesional, condiciones de mercado, producto Multimedia, estrategia de Gamificación, Juegos Serios.</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades		

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.		
CG3 - Capacidad establecer un correcto trato interpersonal y de trabajar en equipos interdisciplinares.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Capacidad para la integración de tecnologías, aplicaciones, servicios y sistemas propios de la Multimedia, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinares.		
CT3 - Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE1 - Capacidad de conceptualizar y realizar productos, servicios y contenidos desde la perspectiva del uso de mecánicas y métricas de juegos para un uso de utilidad social o comercial.		
CE2 - Capacidad de hablar un lenguaje común con los diferentes roles de la industria Multimedia: productor, diseñador y técnico, independientemente del rol propio, de forma que se pueda trabajar en un equipo multidisciplinar.		
CE3 - Capacidad de trabajar en cualquier empresa que genere contenidos multimedia en alguna de las etapas de la realización de un producto o servicio, desde la generación de ideas hasta el lanzamiento, independientemente del perfil de entrada.		
CE4 - Capacidad para gestionar equipos de trabajo multidisciplinar, aplicando metodologías tanto clásicas como ágiles de gestión de equipos.		
CE5 - Capacidad de integrarse de forma inmediata en un entorno laboral multimedia, así como de crear una empresa propia dedicada al sector de la Gamificación o los Juegos Serios.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Trabajo en grupo	200	20
Sesión de playtest	80	42,5
Estudio de UX (User Experience) con usuarios reales	80	62,5
Trabajo individual	140	14,3
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Presentación en público		
Uso de distintos canales (transmedia)		
Testeo de trabajos por público anónimo		
Trabajo individual y grupal basado en casos reales		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Rubricas a base de competencias	50.0	90.0
Entregables individuales y en grupo	20.0	50.0
Tutorías en grupo	10.0	20.0
Tutorías individuales	5.0	10.0
Seguimientos	5.0	10.0
Presentación oral	10.0	20.0

6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universidad Ramón Llull	Profesor Asociado (incluye profesor asociado de C.C.: de Salud)	40.0	0.0	40.0
Universidad Ramón Llull	Profesor Titular de Escuela Universitaria	30.0	100.0	30.0
Universidad Ramón Llull	Profesor Contratado Doctor	20.0	100.0	20.0
Universidad Ramón Llull	Profesor Titular de Universidad	10.0	0.0	10.0
PERSONAL ACADÉMICO				
Ver Apartado 6: Anexo 1.				
6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS				
Ver Apartado 6: Anexo 2.				

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

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

8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS		
TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
80	20	100
CODIGO	TASA	VALOR %
1	Titulaciones no ingenieriles (diseño gráfico, marketing, comunicación, periodismo, etc.)	80
2	Ingeniería Técnica en Informática de Gestión	20
3	Españoles	75
4	Extranjeros	25

Justificación de los Indicadores Propuestos:

Ver Apartado 8: Anexo 1.

8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS

La organización académica vela por el buen seguimiento del estudiante, teniendo en cuenta tanto los aspectos de aprendizaje como de enseñanza, al igual que se sigue la carga global y transversal que ofrece el conjunto de materias que configuran el curso. Asimismo define los procedimientos para garantizar unos índices de rendimiento y de titulación adecuados.

En un primer nivel, el profesor responsable de cada materia es quien recogerá las evidencias de la correcta certificación de los logros del estudiante (exámenes, trabajos, prácticas, participación en los foros, etc.). Este seguimiento quedará adecuadamente registrado en la intranet (eCampus/eStudy) de la institución.

En un segundo nivel, a cada uno de los estudiantes del Máster se le asignará un profesor tutor. Éste llevará un seguimiento más transversal del trabajo y del rendimiento del estudiante. Pese a que las evidencias podrían ser más subjetivas, éstas también quedan adecuadamente registradas en la intranet de la institución.

En un tercer nivel, encontramos a la Comisión docente del Máster.

La **Comisión docente del Máster** se encarga de garantizar la coordinación docente del Máster y está formada por:

- El responsable académico del título (coordinador)

- Los profesores de las asignaturas
- Los profesores tutores (Faculty Advisors) de proyectos del semestre 2.

Esta comisión permite tener una visión de conjunto, tanto a nivel de grupo (estudiantes) como a nivel de la carga global de las materias. Por tanto, desde esta comisión se analizan de manera regular, teniendo en cuenta las competencias establecidas, los resultados académicos. Este análisis permite proponer mejoras en los procesos de aprendizaje y de evaluación y asociarlos con estándares de aprendizaje. La Comisión docente tiene presente en todo momento las metodologías que se utilizan en la globalidad de las materias.

Finalmente, será la **Junta académica de la ETSEEI** quien determinará las acciones a adoptar en todo momento. Esta Junta es la que tiene la visión global de la escuela (ETSEEI) y, por lo tanto, es el órgano directivo que tomará las decisiones estratégicas de la Escuela, velará por su buen funcionamiento, estará alerta de los nuevos retos, tendrá cuidado de la calidad de la docencia y de la investigación, llevará a cabo la evaluación final de la calidad docente y se ocupará de la coherencia de los departamentos y grupos de investigación implicados en los estudios. La Junta académica está coordinada por el director de la ETSEEI y está formada por:

- El director de la ETSEEI La Salle
- Los responsables académicos de las titulaciones que se imparten en la ETSEEI
- El responsable de estudios online/semipresencial
- Los directores de los departamentos participantes en los estudios que se imparten en la ETSEEI
- El coordinador de investigación
- El responsable de Comunicación y Márketing
- El responsable de Admisiones y Ventas
- El responsable de Relaciones Internacionales
- El responsable de Calidad
- El secretario académico
- El coordinador de competencias
- Otros según se estime necesario

Por otro lado, son diversos los mecanismos y procedimientos generales que la Universitat Ramon Llull tiene implementados para seguir el progreso y los resultados de aprendizaje de nuestros alumnos. La titulación propuesta se acogerá a los mecanismos y procedimientos generales de la Universidad.

Concretamente son cuatro las líneas/acciones estratégicas transversales que se desarrollan en este aspecto:

Primera acción estratégica global

Seguimiento del proceso y de los resultados de aprendizaje de nuestros alumnos a partir de estrategias de actualización regular de dichos procesos, notificaciones parciales a nuestros alumnos de su rendimiento académico y realización de Juntas Académicas y de Evaluación de centro, donde precisamente se revisan dichos aspectos de aprendizaje de forma individual o colectiva, con el fin de poder establecer correctores de apoyo o coordinación interna docente hacia la mejora del aprendizaje de los alumnos. En dichos procesos/órganos de seguimiento se incorporan también discrecionalmente agentes externos (*stakeholders*, expertos, colegios profesionales,...) en diversos momentos de análisis o valoración.

Segunda acción estratégica global

Desde la Unidad de Calidad e Innovación Académico-docente de la URL (UQIAD-URL), y concretamente desde su área de Estudios Analíticos y de Prospectiva Universitaria, se realiza un estudio trianual sobre la inserción laboral de nuestros titulados, valorando, no sólo el índice de ocupación, sino también su nivel de satisfacción respecto a su puesto de trabajo y su satisfacción respecto a la adecuación de la formación recibida en la titulación que cursó. Estos estudios nos aportan información muy importante que será utilizada como fuente para la mejora del plan de estudio y los diferentes aspectos pedagógico-didácticos que lo componen (currículum, sistema de evaluación, metodología,...), al mismo tiempo que nos permitirá valorar el impacto diferido de nuestro programa formativo en nuestros beneficiarios, los alumnos.

Tercera acción estratégica global

También desde el área de Estudios Analíticos y de Prospectiva de la UQIAD-URL, se realizan estudios bianuales sobre la satisfacción de nuestros estudiantes, así como de su adecuación a sus expectativas de aprendizaje iniciales. Así pues, a partir de la aplicación de estos cuestionarios se obtiene también información, no sólo del nivel de satisfacción de los alumnos respecto a temas relacionados con los servicios e infraestructuras del centro, sino también sobre la autopercepción de su aprendizaje, la aplicabilidad y utilidad de los conocimientos adquiridos, y su satisfacción global sobre la formación recibida en la titulación.

Cuarta acción estratégica global

A partir de la implantación de las nuevas titulaciones, se harán llegar anualmente a la UQIAD-URL un informe en el que quede reflejado el estado de implementación de la titulación en sus diferentes ámbitos. Este informe contendrá datos referentes al progreso y evolución de los estudiantes, (tasa de permanencia, de rendimiento, de eficiencia,...), así como cualquier otra consideración que los centros consideren relevante sobre este aspecto.

Finalmente destacar la promoción y nuevo impulso que tanto los servicios centrales de la Universidad como desde los mismos centros se está dando a la elaboración de proyectos y estudios enfocados a la mejora de la formación y del rendimiento académico de nuestros estudiantes. Ejemplo de ello es la implicación de nuestros centros en proyectos de mejora educativa que tienen como objetivo conocer, analizar y valorar la relación entre las metodologías empleadas y la adquisición de competencias de nuestros alumnos (elaboración de guías de competencias, participación en proyectos subvencionados de mejora de la calidad docente,...), así como la participación en los diferentes programas de evaluación de titulaciones que se realicen por parte de agencias externas de calidad, tanto de ámbito nacional como autonómico.

Toda esta información nos permite analizar los indicadores de calidad relacionados con la evaluación y el progreso de nuestros alumnos, y por tanto poder valorar y revisar periódicamente la consecución de los estándares de calidad académico docente definidos para nuestra institución.

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE

<http://www.salleurl.edu/docs/AUDITLaSalle.zip>

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN

CURSO DE INICIO	1314																
Ver Apartado 10: Anexo 1.																	
10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN																	
<p>El procedimiento de adaptación parte de las condiciones de acceso al Máster según lo establecido en el real decreto 1393/2007, real decreto 861/2010 y normativa vigente.</p> <p>Según la modificación novena del Real Decreto 861/2010 del apartado 1 del artículo 16 del Real Decreto 1393/2007:</p> <p>Para acceder a las enseñanzas oficiales de Máster será necesario estar en posesión de un título universitario oficial español u otro expedido por una institución de educación superior perteneciente a otro Estado integrante del Espacio Europeo de Educación Superior que faculte en el mismo para el acceso a enseñanzas de Máster.</p> <p>Se reconocen todas las asignaturas del programa que se extingue (MCDEM o Máster Universitario en Creación, Diseño e Ingeniería Multimedia) que continúan existiendo en el nuevo máster dado que su equivalencia es directa.</p> <p>En caso de existir alumnos que deban pasar del plan docente original al que se plantea en esta memoria, habría que establecer una pasarela de reconocimientos que queda reflejada en esta tabla (el número entre paréntesis es el número de créditos ECTS):</p> <table border="1"> <tr> <td>MCDEM 1.0</td> <td>MCDEM 2.0</td> </tr> <tr> <td>Diseño, arte y creatividad (5)</td> <td>Diseño, arte y creatividad (5)</td> </tr> <tr> <td>Desarrollo de contenidos (5)</td> <td>Desarrollo de contenidos (5)</td> </tr> <tr> <td>Tecnologías para la virtualidad (5)</td> <td>Tecnologías para la virtualidad (5)</td> </tr> <tr> <td>Usabilidad (5)</td> <td>Usabilidad (5)</td> </tr> <tr> <td>Marketing (5)</td> <td>Marketing Digital (5)</td> </tr> <tr> <td>Guión (5)</td> <td>Guión (5)</td> </tr> <tr> <td>Proyectos (5)</td> <td>Proyectos (5)</td> </tr> </table> <p>Las asignaturas Visión Artificial, Televisión Digital y Optativa desaparecen en el nuevo plan y no equivalen a ninguna asignatura nueva, su contenido queda como complementario de las otras asignaturas.</p> <p>Por tanto, quién tuviera que cambiar de plan, tendría que hacer las nuevas materias más el TFM más las que no tuviera aprobada de la pasarela.</p>		MCDEM 1.0	MCDEM 2.0	Diseño, arte y creatividad (5)	Diseño, arte y creatividad (5)	Desarrollo de contenidos (5)	Desarrollo de contenidos (5)	Tecnologías para la virtualidad (5)	Tecnologías para la virtualidad (5)	Usabilidad (5)	Usabilidad (5)	Marketing (5)	Marketing Digital (5)	Guión (5)	Guión (5)	Proyectos (5)	Proyectos (5)
MCDEM 1.0	MCDEM 2.0																
Diseño, arte y creatividad (5)	Diseño, arte y creatividad (5)																
Desarrollo de contenidos (5)	Desarrollo de contenidos (5)																
Tecnologías para la virtualidad (5)	Tecnologías para la virtualidad (5)																
Usabilidad (5)	Usabilidad (5)																
Marketing (5)	Marketing Digital (5)																
Guión (5)	Guión (5)																
Proyectos (5)	Proyectos (5)																
10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN																	
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO																
4311797-08044855	Máster Universitario en Creación, Diseño e Ingeniería Multimedia-Escuela Técnica Superior de Ingeniería Electrónica e Informática La Salle																

11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
70573788J	Emiliano	Labrador	Ruiz de la Hermosa
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Carrer Cuatre Camins, 30	08022	Barcelona	Barcelona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
eruiz@salle.url.edu	932902432	932902385	Director y Coordinador del máster en Multimedia y Serious Games
11.2 REPRESENTANTE LEGAL			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
77783978W	José María	Garrell	Guiu
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
c. Claravall, 1-3	08022	Barcelona	Barcelona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
vicerektorat.docencia@url.edu	691272138	936022249	Rector
11.3 SOLICITANTE			
El responsable del título es también el solicitante			

NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
70573788J	Emiliano	Labrador	Ruiz de la Hermosa
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Carrer Cuatre Camins, 30	08022	Barcelona	Barcelona
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
eruiz@salle.url.edu	932902432	932902385	Director y Coordinador del máster en Multimedia y Serious Games

Apartado 2: Anexo 1

Nombre :MCDEM justificacion.pdf

HASH SHA1 :XfiV2cQqnE6Gf2nM3xLNdVJNPK8=

Código CSV :100278682638552665005735

Ver Fichero: MCDEM justificacion.pdf

Apartado 4: Anexo 1

Nombre :MCDEM previo.pdf

HASH SHA1 :aQFZyB2qqW/Qd8v14oEr/VeUQ5c=

Código CSV :100278693913480184372343

Ver Fichero: MCDEM previo.pdf

Apartado 5: Anexo 1

Nombre :MCDEM planificacion.pdf

HASH SHA1 :zQrF12TfDnwMapHoxfUypeUjmk=

Código CSV :100278707102490572937012

Ver Fichero: MCDEM planificacion.pdf

Apartado 6: Anexo 1

Nombre :MCDEM profesorado.pdf

HASH SHA1 :C1V9OIFdj4lt9gvstTpEIgUFxpg=

Código CSV :89573794953100574848949

Ver Fichero: MCDEM profesorado.pdf

Apartado 6: Anexo 2

Nombre :MCDEM recursos humanos.pdf

HASH SHA1 :FRRgKFE6hyffexeBIw3R60iDkvk=

Código CSV :100278718160974185798672

Ver Fichero: MCDEM recursos humanos.pdf

Apartado 7: Anexo 1

Nombre :MCDEM materiales.pdf

HASH SHA1 :qFpAZeAjgUQj9wLFPjyHh4j4RLc=

Código CSV :100278726560802067634707

Ver Fichero: MCDEM materiales.pdf

Apartado 8: Anexo 1

Nombre :MCDEM valores.pdf

HASH SHA1 :9C3bjG2rzvwXE0jAIL6hyKHB6GU=

Código CSV :100278736131643331674073

Ver Fichero: MCDEM valores.pdf

Apartado 10: Anexo 1

Nombre :MCDEM cronograma.pdf

HASH SHA1 :RCkCZruJjVgMSS4n+DgY5SkaRD0=

Código CSV :100278744398801627819960

Ver Fichero: MCDEM cronograma.pdf

