Ele

**Tinyurl.com/sin-manual**

Hlrnet.com/minigramatica.pdf

Despertarse – me despierto a las siete

Levantarse – me levanto a las siete

Desayunar – desayuno a las siete y media

Ducharse

Lavarse los dientes

Vestirse -

Ir a la universidad

Estudiar

Comer

Almorzar

Ir a clase

Hablar con amigos

7 s**ie**te

70 setenta

9 n**ue**ve

90 noventa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ALMORZAR | DESPERTARSE | Venir |
| Almuerzo  Almuerzas  Almuerza  Almorzamos  Almorzáis  Almuerzan | Me desp**ie**rto  Te despiertas  Se despierta  Nos despertamos | Vengo  Vienes  Viene  Venimos  Venís  Vienen |

|  |  |
| --- | --- |
| Vestirse |  |
| Me visto  Te vistes  Se viste  Nos vestimos  Os vestís  Se visten |  |

Feliz cumpleaños

Ñ alt 164

Para los neerlandófonos :

Hlrnet.com/sites/sp

Guia de conversacion universitaria

**Máster Universitario**

**en Ilustración, Narrativa y Diseño**

**por la Universidad Autónoma de Madrid.**

[1. DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS FORMATIVOS Y JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO 4](#_Toc182221023)

[1.1. Denominación del título 4](#_Toc182221024)

[1.2. Ámbito de conocimiento 4](#_Toc182221025)

[1.3. Especialidades 4](#_Toc182221026)

[1.4. Universidad/es que imparten las enseñanzas 4](#_Toc182221027)

[1.5. Centros de impartición 4](#_Toc182221028)

[1.6. Modalidad de enseñanza 4](#_Toc182221029)

[1.7. Número total de créditos 5](#_Toc182221030)

[1.8. Idiomas de impartición 5](#_Toc182221031)

[1.9. Número total de plazas 5](#_Toc182221032)

[1.10. Justificación del interés del título 5](#_Toc182221033)

[1.11. Objetivos formativos 12](#_Toc182221034)

[1.12. Estructuras curriculares específicas y justificación de sus objetivos 14](#_Toc182221035)

[1.13. Estrategias metodológicas de innovación docente específicas y justificación de sus objetivos 14](#_Toc182221036)

[1.13. Perfiles fundamentales de egreso a los que se orientan las enseñanzas 14](#_Toc182221037)

[2. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE 16](#_Toc182221038)

[3. ADMISIÓN, RECONOCIMIENTO Y MOVILIDAD 18](#_Toc182221039)

[3.1. Requisitos de acceso y procedimientos de admisión de estudiantes 18](#_Toc182221040)

[3.2. Criterios para el reconocimiento y transferencias de créditos 23](#_Toc182221041)

[3.3. Procedimientos para la organización de la movilidad de los estudiantes propios y de acogida 23](#_Toc182221042)

[4. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS 25](#_Toc182221043)

[5. PERSONAL ACADÉMICO Y DE APOYO A LA DOCENCIA 58](#_Toc182221044)

[5.1. Perfil básico del profesorado del máster 78](#_Toc182221045)

[5.2. Perfil del profesorado necesario y no disponible y plan de contratación 78](#_Toc182221046)

[5.3. Perfil básico de otros recursos de apoyo a la docencia necesarios 79](#_Toc182221047)

[6. Recursos para el aprendizaje: materiales e infraestructurales, prácticas y servicios 81](#_Toc182221048)

[6.1. Recursos materiales y servicios 81](#_Toc182221049)

[6.2. Procedimiento para la gestión de las prácticas académicas externas 83](#_Toc182221050)

[6.3. Previsión de dotación de recursos materiales y servicios 84](#_Toc182221051)

[6.4. Recursos para el aprendizaje en el caso de la mención DUAL 85](#_Toc182221052)

[7. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN 86](#_Toc182221053)

[7.1. 7.1. Cronograma de implantación del título 86](#_Toc182221054)

[7.2. 7.2 Procedimiento de adaptación 86](#_Toc182221055)

[7.3. 7.3 Enseñanzas que se extinguen 86](#_Toc182221056)

[8. SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE LA CALIDAD 87](#_Toc182221057)

[8.1. Sistema Interno de Garantía de la Calidad 87](#_Toc182221058)

[8.2. Medios para la información pública 88](#_Toc182221059)

# DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS FORMATIVOS Y JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO

## Denominación del título

La propuesta de denominación es la siguiente:

Máster Universitario en Ilustración, Narrativa y Diseño por la Universidad Autónoma de Madrid.

## Ámbito de conocimiento

Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual.

## Especialidades

No hay especialidades.

## Universidad/es que imparten las enseñanzas

Universidad Autónoma de Madrid

## Centros de impartición

28027199 (RUCT) - Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle.

## Modalidad de enseñanza

La modalidad de enseñanza seleccionada para el Máster Universitario en Ilustración, Narrativa y Diseño por la Universidad Autónoma de Madrid es presencial.

## Número total de créditos

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo de materia** | **ECTS** |
| Créditos obligatorios | 60 |
| Créditos optativos | 0 |
| Total | 60 |

## Idiomas de impartición

El idioma de impartición del Máster Universitario en Ilustración, Narrativa y Diseño por la Universidad Autónoma de Madrid es el castellano.

## Número total de plazas

Número total de plazas ofertadas en el centro: 25

Número de plazas de nuevo ingreso para primer curso: 25

La oferta de plazas está vinculada a la modalidad presencial.

## Justificación del interés del título

~~Este Máster se adscribe al ámbito de conocimiento de Artes y Humanidades, recogido en la lista de los ámbitos de conocimiento establecidos por el Real Decreto 822/2021.~~

~~El Máster Universitario en Ilustración, Narrativa y Diseño por la Universidad Autónoma de Madrid representa una propuesta académica innovadora y de alta relevancia dentro del contexto educativo y profesional actual. El mundo del arte y el diseño está en constante evolución, y la confluencia de tecnología y creatividad ha impulsado la demanda de profesionales especializados en ilustración, narrativa y diseño digital.~~

~~La demanda profesional del perfil que formamos se evidencia a través de datos como los ofrecidos anualmente por el Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España, que señala que los ingresos vinculados a la industria de los contenidos digitales ha experimentado un notable crecimiento desde el año 2013. Las previsiones sugieren que esta tendencia al alza continuará en los próximos años, impulsada por la proliferación de modelos de negocio virtuales y la expansión del consumo de contenido en línea, así como la creciente importancia de la marca y la identidad visual y narrativa en el mercado global.~~

~~El diseño y la ilustración digital se convierten en elementos imprescindibles en diversos ámbitos profesionales, tanto en la industria del entretenimiento como en el ámbito del marketing y la comunicación, y sin duda en el campo editorial. En concreto, en el ámbito de la industria editorial es latente la diversificación de géneros que afecta a la proliferación de contenidos en formato físico tanto como al desarrollo de estrategias transmedia en las que se promueve la expansión narrativa. Por otro lado, todos los subsectores del libro aumentaron sus ventas en 2022 en España, donde la literatura infantil y juvenil destacó con un crecimiento del 8,6%, alcanzando los 469,56 millones de euros. Desde 2019, estos libros han visto un aumento en sus ventas del 50,4%, según la Federación de gremios de editores de España, 2023.~~

**~~Análisis de la oferta formativa existente ligada a la propuesta~~**

~~Este análisis comparativo se ha realizado para asegurar que el programa propuesto no solo cumple con los estándares de calidad en el ámbito académico, sino que responde a las tendencias del mercado, satisfaciendo las expectativas de empleabilidad en la industria creativa.~~

~~En este apartado, se evalúa programas similares ofrecidos por instituciones de educación superior para destacar los aspectos que justifican la pertinencia de la propuesta que se presenta.~~

* ~~Máster en Cómic e Ilustración Editorial - Voxel School   
  Modalidad: Presencial y Semipresencial   
  Horas: 600   
  Contenidos principales: Dibujo, técnicas digitales, diseño de personajes, estilos gráficos, cómic y guión, maquetación y tipografía, entre otros.   
  Ubicación: Madrid~~
* ~~Máster Diseño e Ilustración - Politécnica Valencia   
  Modalidad: Presencial   
  Horas: 60 ECTS   
  Contenidos principales: Diseño e ilustración, técnicas digitales.   
  Ubicación: Valencia~~
* ~~Máster Online en Ilustración, Técnicas y Aplicaciones – Labasad   
  Modalidad: Online   
  Horas: 60 ECTS   
  Contenidos principales: Dibujo, técnicas digitales y analógicas.   
  Ubicación: Barcelona~~
* ~~Máster Oficial Universitario Ilustración - UDIT   
  Modalidad: Presencial   
  Horas: 60 ECTS   
  Contenidos principales: Dibujo, técnicas digitales y analógicas, animación.   
  Ubicación: Madrid~~
* ~~Máster en Ilustración y Animación - ES Design   
  Modalidad: Online   
  Horas: 60 ECTS   
  Contenidos principales: Dibujo e ilustración, storytelling, animación.   
  Ubicación: Barcelona~~
* ~~Máster Oficial en Enseñanzas Artísticas - Estación Diseño   
  Modalidad: Presencial   
  Horas: 60 ECTS   
  Contenidos principales: Dibujo e ilustración, infografía, narrativa.   
  Ubicación: Granada~~
* ~~Máster en Ilustración Creativa – BAU   
  Modalidad: Presencial   
  Horas: 60 ECTS   
  Contenidos principales: Dibujo, campos de ilustración, transmedia.   
  Ubicación: Barcelona~~
* ~~Máster Profesional en Ilustración - Trazos   
  Modalidad: Presencial + Streaming   
  Horas: 60 ECTS   
  Contenidos principales: Arte digital, editorial, publicidad.   
  Ubicación: Madrid~~

~~Tras este análisis de la oferta educativa en el ámbito de la ilustración en España, podemos concluir lo siguiente:~~

* ~~Como se observa en la descripción, existe en primer lugar poca variedad en la oferta dentro del territorio español, sobre todo teniendo en cuenta la expansión de modelos de negocio vinculados ligados a los contenidos digitales, ilustración y animación, que necesitan de profesionales capaces de desarrollarlos y dirigirlos.~~
* ~~Por otro lado, la oferta no ofrece suficientes titulaciones Oficiales, existiendo tan solo una en Madrid.~~
* ~~Como aspecto diferenciador, el máster que se propone refuerza las destrezas técnicas con un aprendizaje acerca del desarrollo de las narrativas que facilita el desarrollo identitario, así como diseñar proyectos enfocados a una diversidad de audiencias y objetivos.~~
* ~~También es destacable que los egresados del máster estarán preparados para desempeñarse en un amplio espectro de roles dentro del sector, incluyendo diseño gráfico, ilustración, animación, dirección de arte, desarrollo de contenido digital, investigación y docencia en el ámbito del arte digital, entre otros. Los estudiantes adquirirán una sólida base teórica y práctica que les permitirá innovar y liderar proyectos en el creciente campo del arte y la tecnología digital.~~

~~Los egresados del máster estarán capacitados para ejercer su profesión en un alto nivel de especialización y competencia, abarcando roles que incluyen, pero no se limitan a:~~

* **~~Ilustradores Digitales:~~** ~~Creación de obras de arte e ilustraciones para libros, revistas, juegos, aplicaciones móviles y otros medios digitales, utilizando técnicas avanzadas de ilustración digital.~~
* **~~Artistas Conceptuales:~~** ~~Desarrollo de conceptos visuales y diseños para la industria del entretenimiento, incluyendo videojuegos, cine, televisión y animación, aportando ideas creativas y soluciones visuales desde las etapas iniciales de producción.~~
* **~~Diseñadores Gráficos y de Interfaz:~~** ~~Diseño de elementos gráficos, interfaces de usuario y experiencias visuales para sitios web, aplicaciones y sistemas interactivos, basados en la ilustración, con un enfoque en el arte y la estética.~~
* **~~Directores de Arte:~~** ~~Liderazgo y supervisión del aspecto visual de proyectos de arte digital, asegurando que la dirección artística se alinee con los objetivos del proyecto y las expectativas del cliente o audiencia.~~
* **~~Animadores Digitales:~~** ~~Creación de animaciones para películas, series de televisión, anuncios publicitarios y contenidos educativos, utilizando software de animación digital y técnicas de storytelling visual.~~

~~Los egresados del Máster Universitario en Ilustración, Narrativa y Diseño estarán preparados para ejercer su profesión en niveles de alta cualificación, liderazgo y responsabilidad, siendo capaces de:~~

* ~~Liderar y gestionar proyectos complejos de arte digital, coordinando equipos multidisciplinarios y asegurando la calidad y la innovación en los entregables.~~
* ~~Desarrollar propuestas creativas y técnicas que respondan a los desafíos actuales del mercado y las expectativas de audiencias y clientes.~~
* ~~Contribuir al desarrollo del campo del arte digital a través de la investigación, la innovación y la aplicación de nuevas tecnologías y metodologías.~~
* ~~Actuar como agentes de cambio y líderes de opinión en el ámbito del arte digital, promoviendo prácticas sostenibles, éticas y socialmente responsables.~~

~~La orientación de las enseñanzas del máster hacia estos perfiles de egreso asegura una formación integral que no solo capacita a los estudiantes para insertarse exitosamente en el mercado laboral, sino que también les habilita para contribuir significativamente al avance y la difusión del arte digital a nivel global.~~

~~Este máster está directamente relacionado con el Plan Estratégico del Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle, llamado Plan Horizonte 25, en el que se recoge como objetivo la implantación de un título de máster oficial en la Facultad de Educación y Ciencias Sociales para potenciar la oferta académica investigadora.~~

~~Cabe destacar que esta oferta no coincide ni compite con ningún programa formativo del Centro Universitario La Salle ni de la Universidad Autónoma de Madrid.~~

Este Máster se adscribe al ámbito de conocimiento de Artes y Humanidades, recogido en la lista de los ámbitos de conocimiento establecidos por el Real Decreto 822/2021.

El diseño, la narrativa y la ilustración digital cuentan con presencia en multitud de ámbitos profesionales; en la industria del entretenimiento, con un enfoque especialmente interactivo en el campo de los videojuegos; en el sector editorial en toda su amplitud, tanto en publicaciones periódicas en medios impresos o digitales como en el ámbito informativo, donde, por ejemplo, multitud de documentales transmedia han obtenido reconocimiento internacional; en el ámbito del marketing, donde tanto pymes como grandes empresas necesitan del contenido visual para su publicidad y para crear su imagen de marca.

La dedicación de autores de referencia hoy en día evidencia este abanico de oportunidades y la necesidad de formar perfiles versátiles capaces de aportar valor en distintos sectores. Por ejemplo, la ilustradora, autora de cómics y muralista Genie Espinosa combina técnicas digitales y analógicas en sus trabajos para editoriales tanto como para clientes como Apple, Sony, Nike, Spotify, Wetransfer y Klarna. Es un momento para recombinar técnicas analógicas y digitales, y para abrirse al universo que abre la narrativa audiovisual, que, en este momento se consolida como el lenguaje más utilizado en los ámbitos profesionales, y también personales.

Los estudios de mercado apuntan a la necesidad de contar con este tipo de perfiles. Por un lado, el crecimiento de las publicaciones digitales y el contenido visual en redes sociales ha aumentado en los últimos años. El Estudio de Redes Sociales 2023 de IAB Spain indicó que el 85 % de los usuarios españoles acceden diariamente a redes sociales. Esta realidad ha desencadenado una elevada inversión en contenido de calidad para acompañar el posicionamiento de marcas, aumentando así la demanda de ilustradores y diseñadores para la creación de gráficos, infografías y contenido animado. Por otro lado, el informe Entertainment & Media Outlook de PwC, que analiza cada año la evolución de la industria de Entretenimiento y Medios (E&M) confirma que el ocio digital se ha consolidado como uno de los principales usos de internet. Según el Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, en 2022, el empleo en el sector de los contenidos audiovisuales se consolida por encima de los 35.000 trabajadores, tras varios años de subidas. Por otro lado, las últimas cifras analizadas, correspondientes al año 2022 en España, señalan que la literatura infantil y juvenil destacó con un crecimiento del 8,6%, alcanzando los 469,56 millones de euros. Desde 2019, estos libros han visto un aumento en sus ventas del 50,4%, según la Federación de gremios de editores de España, 2023. Por otro lado, existe la tendencia a la externalización, dada la alta demanda de servicios.

Los estudios de mercado apuntan a la necesidad de contar con este tipo de perfiles. Por un lado, el crecimiento de las publicaciones digitales y el contenido visual en redes sociales ha aumentado en los últimos años. El Estudio de Redes Sociales 2023 de IAB Spain indicó que el 85 % de los usuarios españoles acceden diariamente a redes sociales. Esta realidad ha desencadenado una elevada inversión en contenido de calidad para acompañar el posicionamiento de marcas, aumentando así la demanda de ilustradores y diseñadores para la creación de gráficos, infografías y contenido animado. Por otro lado, el informe Entertainment & Media Outlook de PwC, que analiza cada año la evolución de la industria de Entretenimiento y Medios (E&M) confirma que el ocio digital se ha consolidado como uno de los principales usos de internet. Según el Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, en 2022, el empleo en el sector de los contenidos audiovisuales se consolida por encima de los 35.000 trabajadores, tras varios años de subidas. Por otro lado, las últimas cifras analizadas, correspondientes al año 2022 en España, señalan que la literatura infantil y juvenil destacó con un crecimiento del 8,6%, alcanzando los 469,56 millones de euros. Desde 2019, estos libros han visto un aumento en sus ventas del 50,4%, según la Federación de gremios de editores de España, 2023. Por otro lado, existe la tendencia a la externalización, dada la alta demanda de servicios especializados. Según datos de Malt, el diseño gráfico y la ilustración están entre las categorías más contratadas en España en el ámbito del freelance. En 2023, aproximadamente el 15 % de los diseñadores gráficos y el 12 % de los ilustradores trabajaban en este tipo de plataformas, con una alta demanda de estos servicios especializados.

La Comunidad de Madrid, Cataluña y Andalucía son los territorios con mayor proporción de empresas de servicios audiovisuales, según el Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. Este dato genera mejores perspectivas para el máster que se propone, al ofrecerse en formato presencial en la Comunidad de Madrid.

De cara a analizar la oferta existente y justificar la pertinencia de la propuesta que se realiza, se ha desarrollado un análisis Benchmarking de la oferta en el territorio español, como se verá en el siguiente epígrafe.

Análisis de la oferta formativa existente en España

Máster Online en Ilustración, Técnicas y Aplicaciones – Escuela superior de arte y diseño de Barcelona - Labasad   
 Modalidad: Online   
 Horas: 60 ECTS   
 Contenidos principales: Dibujo, técnicas digitales y analógicas.   
 Ubicación: Barcelona

Máster en Ilustración y Animación – Escuela superior de diseño de Barcelona - ES Design   
 Modalidad: Online   
 Horas: 60 ECTS   
 Contenidos principales: Dibujo e ilustración, storytelling, animación.   
 Ubicación: Barcelona

Máster en Ilustración Creativa – Centro universitario de artes y diseño de Barcelona - BAU   
 Modalidad: Presencial   
 Horas: 60 ECTS   
 Contenidos principales: Dibujo, campos de ilustración, transmedia.   
 Ubicación: Barcelona   
   
Máster Oficial Universitario Ilustración – Universidad de diseño, innovación y tecnología -UDIT   
 Modalidad: Presencial   
 Horas: 60 ECTS   
 Contenidos principales: Dibujo, técnicas digitales y analógicas, animación.   
 Ubicación: Madrid

Máster en Cómic e Ilustración Editorial – Centro universitario de artes digitales - Voxel School   
 Modalidad: Presencial y Semipresencial   
 Horas: 600   
 Contenidos principales: Dibujo, técnicas digitales, diseño de personajes, estilos gráficos, cómic y guión, maquetación y tipografía, entre otros.   
 Ubicación: Madrid

Máster Profesional en Ilustración – Escuela superior de arte digital de Madrid -Trazos   
 Modalidad: Presencial + Streaming   
 Horas: 60 ECTS   
 Contenidos principales: Arte digital, editorial, publicidad.   
 Ubicación: Madrid

Máster Diseño e Ilustración – Universidad Politécnica de Valencia   
 Modalidad: Presencial   
 Horas: 60 ECTS   
 Contenidos principales: Diseño e ilustración, técnicas digitales.   
 Ubicación: Valencia

Máster Universitario en Dibujo – Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual – Universidad de Granada  
 Modalidad: Presencial  
 Horas: 60 ECTS  
 Contenidos principales: Dibujo e lustración, cómic, creación audiovisual y nuevos media.  
 Ubicación: Granada

Tras este análisis de la oferta educativa en el ámbito de la ilustración en España, podemos concluir lo siguiente:

~~Como se observa en la descripción, existe en primer lugar una oferta limitada a 8 programas, lo cual da lugar a pensar que otro programa podría dar respuesta a la demanda señalada anteriormente, que tiene en cuenta la expansión de modelos de negocio vinculados ligados a los contenidos digitales y la ilustración~~   
  
Como se observa en la descripción, la oferta educativa específica en el ámbito de la ilustración en España se limita a 8 programas. Aunque en términos globales existe una amplia oferta formativa, es importante destacar que la mayoría de los programas disponibles son títulos propios. Esta circunstancia pone de manifiesto la escasez de títulos oficiales que aborden de forma integral tanto la ilustración digital como los nuevos modelos de negocio vinculados a los contenidos digitales. En este contexto, la creación de un nuevo programa oficial podría dar respuesta a la demanda señalada anteriormente, especialmente considerando la expansión de sectores profesionales relacionados con los contenidos digitales y la ilustración.

Por otro lado, es a destacar que, en la Comunidad de Madrid, donde se va a ofrecer el programa, tan solo existe un Máster Oficial, con la propuesta del CSEU La Salle, se ampliaría a otro programa oficial, recordamos en la Comunidad de Madrid, es uno de los 3 territorios en España con mayor proporción de empresas de servicios audiovisuales, según el Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información.

El perfil máster del programa se enfoca en apoyar las competencias técnicas tanto como en abrir el abanico de oportunidades de sus estudiantes a una variedad de ámbitos, tratando de apoyar el desarrollo de una identidad propia, tanto como su desarrollo profesional en contacto con clientes de una diversidad de sectores.

Este máster está directamente relacionado con el Plan Estratégico del Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle, llamado Plan Horizonte 25, en el que se recoge como objetivo la implantación de un título de máster oficial en la Facultad de Educación y Ciencias Sociales para potenciar la oferta académica investigadora.

Cabe destacar que esta oferta no coincide ni compite con ningún programa formativo del Centro Universitario La Salle ni de la Universidad Autónoma de Madrid.

En conclusión, los contenidos abordados en el programa atienden a diferentes manifestaciones creativas relacionadas con el mundo del arte, el diseño y la narrativa, ámbitos afectados por una constante evolución tanto en los lenguajes como en el utillaje tecnológico empleado. El máster se plantea como una oportunidad formativa integrada por los contenidos más atentos a las tendencias contemporáneas, impartidos por profesionales que poseen rigor académico y artístico, lo que supone un factor de atracción tanto para alumnado como para profesorado.

Aunando el rigor académico (con unas sólidas bases conceptuales y analíticas para poder intervenir de manera crítica en un ámbito en permanente cambio) con la excelencia práctica (a través del conocimiento y desarrollo de las tendencias y técnicas de los principales sectores relacionados con los ámbitos de la ilustración, el diseño y la narrativa), este programa pretende ser una referencia educativa, en el marco de los posgrados oficiales, en un ámbito de conocimiento y desarrollo profesional que requiere de profesionales con un sólido bagaje intelectual y técnico.

**TIPOLOGÍA de matrícula: Tiempo parcial, tiempo completo**

* Los estudiantes podrán cursar estudios a tiempo parcial y a tiempo completo. Desde el momento de la matrícula, el estudiante señalará si opta por una u otra tipología de matrícula. El régimen elegido se mantendrá durante todo el curso académico, pudiéndose modificar en el siguiente curso. En circunstancias excepcionales, y previa solicitud justificada, un estudiante podrá variar su régimen de dedicación en el paso del primer al segundo semestre.
* Los estudiantes a tiempo completo se matricularán, en cada curso académico, de un número de créditos no superior a 60 ni inferior a 37. Los estudiantes a tiempo parcial se matricularán, cada curso académico, de un número de créditos no superior a 36 ni inferior a 24. Estos mínimos no serán aplicables a aquellos estudiantes a quienes les falte un número menor de créditos para titularse. Quienes matriculen por esta causa un número de créditos inferior al mínimo fijado para su régimen de matrícula mantendrán el régimen que hubiera tenido el año precedente.
* El estudiante que, con arreglo a las normas vigentes, acredite ser Deportista de alto nivel y de alto rendimiento o se le reconozca una discapacidad que dificulte el desarrollo de su actividad académica en la Universidad podrá acogerse, en régimen de dedicación a tiempo parcial, a una matrícula reducida. Para ello, deberá solicitarlo por escrito al Decano de la Facultad antes de formalizar la matrícula. Los estudiantes en régimen de matrícula reducida matricularán en cada curso académico un mínimo de 6 créditos y un máximo de 23 créditos.
* De manera excepcional, y previa solicitud razonada al Decano de la Facultad antes de la formalización de la matrícula, se podrá autorizar la matrícula de un número de créditos inferior o superior al fijado en los epígrafes anteriores para su régimen de dedicación.

~~Enlace a la normativa:~~ [~~NOSA\_04\_Matricula\_POSGRADOS\_OFICIALES\_21-22.pdf (lasallecentrouniversitario.es)~~](https://www.lasallecentrouniversitario.es/wp-content/uploads/2021/05/NOSA_04_Matricula_POSGRADOS_OFICIALES_21-22.pdf)

Enlace a la normativa: [NOSA\_04\_Matricula\_POSGRADOS\_OFICIALES\_21-22.pdf (lasallecentrouniversitario.es)](https://www.lasallecentrouniversitario.es/wp-content/uploads/2021/05/NOSA_04_Matricula_POSGRADOS_OFICIALES_21-22.pdf)

## Objetivos formativos

El Máster Universitario en Ilustración, Narrativa y Diseño por la Universidad Autónoma de Madrid está diseñado para cumplir con un conjunto de objetivos generales y específicos que guían su propuesta formativa, asegurando la adquisición de competencias avanzadas por parte de los estudiantes y su preparación para los desafíos profesionales y académicos en el ámbito del arte digital.

Objetivos Generales

* ~~Proporcionar una educación integral y avanzada que abarque tanto los aspectos teóricos como prácticos de la ilustración y el diseño, preparando a los estudiantes para liderar e innovar en este campo.~~
* Proporcionar una formación avanzada y especializada en ilustración digital y narrativa visual, que integre conocimientos teóricos y competencias prácticas especializadas para preparar a los estudiantes a liderar proyectos innovadores y creativos
* Capacitar a los estudiantes con las habilidades necesarias para el ejercicio profesional en el sector de la ilustración y el arte digital, fomentando la creatividad, la innovación, y la capacidad para desarrollar proyectos originales y de impacto.
* ~~Preparación para la interdisciplinariedad: Preparar a los estudiantes para actuar en contextos multidisciplinarios, promoviendo la colaboración y el intercambio de conocimientos dentro de la comunidad artística y profesional global.~~
* Preparar al alumnado para desempeñarse en entornos multidisciplinares, promoviendo la colaboración entre distintos ámbitos del arte, el diseño y la tecnología, y favoreciendo el intercambio de conocimientos dentro de la comunidad artística y profesional.
* ~~Proporcionar una enseñanza especializada en los aspectos teóricos y prácticos de los campos disciplinares de la ilustración, la narrativa y el diseño, explorando particularmente las sinergias entre estas áreas.~~
* Ofrecer un itinerario formativo que profundice en la relación entre ilustración, narrativa visual y diseño, destacando las sinergias entre estas disciplinas y su aplicación a contextos innovadores
* ~~Preparar al alumnado atendiendo a un perfil innovador y líder en estos campos.~~
* Dotar al alumnado de un perfil altamente especializado, capaz de aplicar sus conocimientos de manera práctica en sectores como la ilustración editorial, ilustración comercial y publicitaria, ilustración aplicada a la ilustración, diseño de personajes e ilustración infantil, con un enfoque adaptado a las necesidades del mercado global.

Objetivos Específicos

* ~~Asegurar que los estudiantes adquieran un dominio experto de las técnicas y herramientas más avanzadas utilizadas en la creación de ilustración y arte digital.~~
* Asegurar que los estudiantes adquieran un dominio experto de las técnicas y herramientas más avanzadas de ilustración y arte digital, promoviendo su aplicación profesional en proyectos creativos.
* Fomentar el dominio de los discursos visuales y narrativos propios del ámbito de la ilustración, asegurando que los estudiantes adquieran control sobre los recursos formales de sus creaciones.
* ~~Capacitar a los estudiantes para concebir, planificar y ejecutar proyectos de ilustración y arte digital que se distingan por su calidad, originalidad y relevancia cultural o comercial.~~
* ~~Dotar a los estudiantes de las competencias necesarias para la gestión eficaz de proyectos de arte digital, incluyendo aspectos como la planificación, el presupuesto, la dirección de equipos y la evaluación de resultados.~~
* Capacitar a los estudiantes para concebir, diseñar, planificar y ejecutar proyectos originales de ilustración digital, desde la conceptualización inicial hasta la ejecución final, asegurando que adquieran las competencias necesarias para gestionar todas las fases del proceso, incluyendo la planificación, el presupuesto, la dirección de equipos y la evaluación de resultados, considerando tanto los aspectos técnicos como los expresivos.
* Estimular la comprensión de los procesos narrativos como base fundamental para la creación de proyectos de ilustración y diseño, enfatizando la importancia de la narrativa visual en el desarrollo de contenidos.
* Fomentar una comprensión profunda y crítica de la historia, teoría y prácticas actuales en el arte digital, permitiendo a los estudiantes situar su trabajo dentro de un marco contextual amplio.
* Proporcionar al alumnado una comprensión profunda y amplia de los discursos y técnicas del diseño contemporáneo, entendido este como recurso ineludible en los procesos creativos.
* Preparar a los estudiantes para que puedan compartir sus conocimientos y habilidades a través de la enseñanza, la publicación o la participación en eventos y exposiciones, contribuyendo a la difusión del arte digital en distintos entornos profesionales.
* Inculcar valores de ética profesional y responsabilidad social, asegurando que los estudiantes sean conscientes del impacto social, cultural y medioambiental de su trabajo en el arte digital.
* ~~Garantizar un dominio experto de teorías, técnicas y herramientas de la ilustración y el arte digital.~~
* ~~Asegurar la capacidad de diseño y desarrollo de los proyectos vinculados a la ilustración y el arte digital.~~
* ~~Fomentar el control completo de los discursos y las técnicas propias de la creación de contenidos en el área de la ilustración y el arte digital.~~
* ~~Estimular la comprensión de la construcción narrativa como soporte fundamental en las tareas expresivas de la ilustración y el diseño.~~
* ~~Comprender las singularidades propias del campo teórico y práctico de la narración, atendiendo específicamente a sus vinculaciones con las praxis ilustradoras y diseñadoras.~~

## Estructuras curriculares específicas y justificación de sus objetivos

En el presente máster no se contemplan estructuras curriculares específicas en su plan de estudios.

## 1.13. Estrategias metodológicas de innovación docente específicas y justificación de sus objetivos

No procede porque este título no contempla la aplicación de una metodología específica de innovación docente.

## Perfiles fundamentales de egreso a los que se orientan las enseñanzas

~~El Máster Universitario en Ilustración, Narrativa y Diseño está diseñado para capacitar a los estudiantes en una amplia gama de habilidades técnicas, creativas y teóricas, orientadas a satisfacer las demandas del mercado laboral actual y futuro en el campo del arte digital. La formación avanzada y especializada que ofrece este máster prepara a los egresados para desempeñarse en diversos niveles de ejercicio profesional, dentro de una variedad de roles y contextos relacionados con la ilustración y el arte digital.~~

Adjuntar PDF con el texto entero y aludir en la caja de texto

El Máster Universitario en Ilustración, Narrativa y Diseño está diseñado para formar a los estudiantes en habilidades técnicas y creativas avanzadas. La formación especializada que ofrece este máster permite a los egresados desarrollar competencias específicas en narrativa visual y creación artística digital, en particular en el ámbito de la ilustración.

Los egresados del máster estarán preparados para desempeñar roles como:

* **Ilustradores Digitales:** Creación de obras de arte e ilustraciones para libros, revistas, videojuegos y otros medios digitales, utilizando técnicas avanzadas de ilustración digital. Este perfil integra la narrativa visual en cada pieza, creando ilustraciones que no destacan por su estilo y refuerzan la narrativa del proyecto.
* **Artistas Conceptuales:** Desarrollo de conceptos visuales para proyectos narrativos. Este rol enfatiza la exploración y experimentación visual.
* **Diseñadores de Personajes:** Creación y desarrollo de personajes que se adapten a diversos contextos y registros, con un enfoque en la coherencia visual y expresiva que respalde la identidad y narrativa del proyecto.
* **Directores de Arte:** Liderazgo y supervisión del ámbito visual de proyectos de arte digital, asegurando que la dirección artística se alinee con los objetivos del proyecto y las expectativas del cliente o audiencia.
* **Diseñadores Gráficos:** Creación de elementos gráficos ilustrados para proyectos visuales, con un enfoque en la estética y el impacto visual, apoyando la cohesión y comunicación del mensaje en cada pieza gráfica.

Con esta formación, los egresados estarán capacitados para:

* Liderar y gestionar proyectos creativos en el ámbito del arte digital, promoviendo la innovación en cada fase del proceso.
* Desarrollar propuestas visuales que se alineen con las tendencias del mercado y que refuercen la identidad artística de cada proyecto.
* Colaborar en la creación de experiencias visuales inmersivas y piezas que promuevan el compromiso del usuario en entornos digitales narrativos.
* Integrar de manera flexible los conocimientos y habilidades adquiridos en el máster, adaptándose a entornos profesionales y aplicando una mentalidad innovadora que explore nuevas técnicas y formas de expresión visual.
* Contribuir al campo de la ilustración y el arte conceptual mediante la investigación y la aplicación de metodologías y tecnologías emergentes, con un enfoque en la experimentación y la hibridación de ideas para fomentar nuevas perspectivas en la narrativa visual.
* Aplicar estrategias de marketing y autogestión en sus proyectos, desarrollando un perfil profesional autónomo que les permita gestionar y promover sus propias obras y emprendimientos en el ámbito del arte digital.

# RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **~~Conocimientos o contenidos (Knowledge)~~** | **~~Habilidades o destrezas (Skills)~~** | **~~Competencias (Competences)~~** |
| ~~C01: Analizar críticamente la evolución histórica y las tendencias contemporáneas en ilustración y arte digital.~~  ~~C02: Identificar conceptos teóricos y prácticos fundamentales en la creación digital y visual.~~  ~~C03: Examinar las técnicas avanzadas de software y hardware utilizadas en proyectos de arte digital.~~  ~~C04: Analizar la influencia del arte digital en diversos contextos sociales y culturales.~~  ~~C05: Emplear técnicas de ilustración tradicional y digital para narrar historias gráficas efectivas.~~  ~~C06: Aplicar teorías de color y composición en la creación de arte digital y diseño.~~  ~~C07: Determinar las dinámicas de la interacción usuario-contenido en plataformas digitales.~~  ~~C08: Desarrollar proyectos creativos en el campo de la ilustración y el diseño.~~  ~~C09: Valorar la influencia de las tendencias globales en diseño en la creación de arte y medios visuales contemporáneos.~~ | ~~H01: Aplicar conocimientos técnicos para crear obras de ilustración y arte digital innovadoras.~~  ~~H02: Desarrollar la planificación y ejecución de proyectos artísticos completos.~~  ~~H03: Experimentar con nuevas formas y métodos de expresión visual.~~  ~~H04: Desarrollar críticas constructivas para el perfeccionamiento del trabajo propio y de los demás.~~  ~~H05: Integrar herramientas tradicionales y digitales para crear ilustraciones con una intención narrativa.~~  ~~H06: Utilizar paletas de colores y técnicas de composición para mejorar la narrativa visual.~~  ~~H07: Diseñar experiencias de usuario que faciliten la inmersión y el engagement en proyectos narrativos digitales.~~  ~~H08: Aplicar metodologías ágiles y tradicionales en la gestión de proyectos de ilustración y diseño para cumplir con los objetivos y plazos.~~  ~~H09: Integrar tendencias globales de diseño en proyectos personales y comerciales para mantener la relevancia en un mercado global.~~ | ~~CO01: Desarrollar proyectos de arte digital con responsabilidad y autonomía.~~  ~~CO02: Aceptar la responsabilidad del desarrollo profesional continuo y la especialización en el campo del arte digital.~~  ~~CO03: Aplicar valores éticos y principios democráticos en la práctica profesional y en la creación de arte digital~~  ~~CO04: Cooperar con el desarrollo sostenible a través de la práctica artística y la toma de decisiones conscientes en proyectos de arte digital.~~  ~~C005: Ejecutar proyectos de narrativa gráfica.~~  ~~C006: Desarrollar un criterio para elegir esquemas de color y diseños de composición que optimicen la comunicación visual y emocional en proyectos creativos~~  ~~C007: Analizar críticamente las tendencias de diseño emergentes para anticipar direcciones futuras y aplicarlas de manera sostenible en la práctica profesional.~~  ~~CO08: Desarrollar estrategias de marketing creativo específicas para el trabajo de ilustradores y diseñadores.~~  ~~C009: Desarrollar narrativas visuales para diferentes mercados y audiencias, manteniendo la integridad artística mientras se fomenta la relevancia comercial y cultural.~~ |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Conocimientos o contenidos (Knowledge)** | **Habilidades o destrezas (Skills)** | **Competencias (Competences)** |
| ~~C01: Desarrollar un conocimiento avanzado sobre los elementos narrativos implícitos en la ilustración y el diseño, tanto desde un punto de vista conceptual como desde una perspectiva hermenéutica, según las últimas perspectivas.~~  C01: Desarrollar un conocimiento profundo y especializado sobre los elementos narrativos que intervienen en la ilustración y el diseño, analizando su estructura y significado mediante metodologías de diseño y aplicándolos de manera crítica en proyectos creativos.  ~~C02: Desarrollar un conocimiento avanzado de recursos y herramientas analógicas y digitales actualizadas y solventes para diseñar proyectos de ilustración.~~  C02: Desarrollar un conocimiento especializado sobre recursos y herramientas, tanto analógicas como digitales, actualizadas y eficaces, para concebir y diseñar proyectos de ilustración.  ~~C03: Investigar sobre las posibilidades de experimentación, innovación e hibridación en el campo de la ilustración y el diseño.~~  C03: Explorar y aplicar posibilidades de experimentación e innovación en proyectos de ilustración y diseño, adaptándolos a las necesidades y tendencias del sector profesional.  ~~C04: Desarrollar un conocimiento profundo, acerca de la evolución histórica del campo de la ilustración.~~  C04 : Adquirir un conocimiento profundo sobre la evolución histórica de la ilustración, analizando sus principales corrientes, estilos y transformaciones en relación con los contextos culturales y tecnológicos. | ~~H01: Aplicar las técnicas más avanzadas de comunicación audiovisual a la construcción de narrativas que interrelacionan distintos lenguajes.~~  H01: Desarrollar y aplicar técnicas avanzadas de comunicación audiovisual en la creación de narrativas, explorando la interacción entre distintos lenguajes y medios.  ~~H02: Utilizar como diseñadores e ilustradores expertos las herramientas digitales ligadas a las tendencias tecnológicas actuales, tanto como los recursos analógicos, con una perspectiva actual.~~  H02 : Adquirir y aplicar un dominio avanzado de las herramientas digitales y recursos analógicos utilizados en el diseño y la ilustración, adaptándose a las tendencias tecnológicas actuales y explorando sus posibilidades creativas.  ~~H03: Producir análisis y obra gráfica que aporte al conocimiento y praxis del sector, desde perspectivas macro y micro del ámbito de las narrativas, diseño e ilustración.~~  H03: Producir análisis críticos y obra gráfica que contribuyan al conocimiento y a las prácticas profesionales del sector, aplicando enfoques tanto generales como específicos en el ámbito de las narrativas visuales, el diseño y la ilustración.  ~~H04: Anticiparse a las tendencias y proyectar una prospectiva del ámbito profesional que englobe el conjunto de las narrativas con soporte visual.~~  H04: Identificar y anticipar tendencias emergentes en el ámbito profesional de las narrativas visuales, desarrollando una visión prospectiva que permita proyectar escenarios futuros y adaptar las prácticas creativas a las necesidades del sector. | ~~CO01: Diseñar narrativas visuales complejas aplicando técnicas avanzadas de comunicación audiovisual y conocimientos conceptuales sobre ilustración y diseño.~~  CO01: Crear narrativas visuales complejas mediante la aplicación de técnicas avanzadas de comunicación audiovisual y conocimientos de ilustración y diseño, integrando enfoques críticos y creativos en los proyectos.  ~~CO02: Aplicar recursos y herramientas analógicas y digitales en el diseño de proyectos de ilustración, integrando conocimientos actualizados sobre tendencias tecnológicas y prácticas del sector.~~  CO02: Utilizar de manera crítica recursos y herramientas, tanto analógicas como digitales, en el diseño de proyectos de ilustración, incorporando conocimientos actualizados sobre tendencias tecnológicas y prácticas profesionales del sector.  ~~CO03: Aplicar técnicas de experimentación e innovación en ilustración y diseño para el desarrollo de producciones gráficas.~~  CO03: Explorar y aplicar técnicas de experimentación e innovación en ilustración y diseño, adaptándolas al desarrollo de producciones gráficas originales y creativas, en función de las necesidades de cada proyecto.  ~~CO04: Aplicar el conocimiento de la evolución histórica y las tendencias actuales de la ilustración en el desarrollo de proyectos visuales que respondan a las demandas del sector.~~  CO04: Analizar y aplicar el conocimiento sobre la evolución histórica y las tendencias actuales de la ilustración para desarrollar proyectos visuales que respondan a las demandas específicas del sector. |
| ~~C05: Integrar elementos narrativos y estéticos en la creación de personajes y entornos.~~  C05: Conocer los principios narrativos y estéticos aplicables a la creación de personajes y entornos, comprendiendo su función dentro de proyectos de ilustración y diseño.  ~~C06: Analizar cómo los elementos visuales construyen y apoyan la compresión narrativa en la ilustración.~~  C06: Comprender cómo los elementos visuales contribuyen a la construcción y comprensión de narrativas, analizando su impacto en la comunicación del mensaje y en la experiencia del receptor.  ~~C07: Integrar conceptualmente las estrategias y herramientas del marketing en el desarrollo del perfil profesional del diseño y la ilustración.~~  C07: Adquirir un conocimiento conceptual sobre las estrategias y herramientas de marketing aplicadas al perfil profesional del ilustrador y diseñador, considerando su relevancia para la creación de una marca personal y la inserción en el mercado laboral. | ~~H05: Diseñar personajes en narrativas vinculadas a una variedad de ámbitos profesionales, contextualizadas a estos y en coherencia con las audiencias de cada sector~~.  H05: Adquirir habilidades para diseñar personajes en narrativas visuales adaptadas a distintos ámbitos profesionales, asegurando su coherencia con las características de las audiencias y los contextos específicos de cada sector.    ~~H06: Diseñar e ilustrar aplicando un análisis avanzado de las teorías de color y composición.~~  H06: Aplicar de manera efectiva un análisis avanzado de las teorías de color y composición en el proceso de diseño e ilustración, asegurando coherencia visual y narrativa en los proyectos.  ~~H07: Diseñar experiencias de usuario que faciliten la inmersión y el engagement en proyectos narrativos digitales.~~  H07: Adquirir y aplicar habilidades avanzadas en el diseño de experiencias de usuario orientadas a potenciar la inmersión y el engagement en proyectos narrativos digitales.  ~~H08: Diseñar un proyecto profesional de ilustración que integre los conocimientos, habilidades y competencias desarrolladas en el programa formativo.~~  H08 : Desarrollar un proyecto profesional de ilustración que integre de manera coherente los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas a lo largo del programa formativo, aplicándolos a un contexto práctico y profesiona  ~~H09: Integrar los aprendizajes académicos del máster en un entorno profesional.~~  H09: Aplicar de manera efectiva los conocimientos y competencias adquiridos durante el máster en contextos profesionales, adaptándose a las dinámicas del sector y contribuyendo al desarrollo de proyectos reales. | ~~CO05: Crear personajes y entornos que integren elementos narrativos y estéticos, adaptándolos a contextos específicos y audiencias diversas en distintos ámbitos profesionales.~~  CO05: Desarrollar personajes y entornos que integren elementos narrativos y estéticos, adaptándolos de manera crítica a contextos específicos y a las características de audiencias diversas en distintos ámbitos profesionales.  ~~CO06: Crear ilustraciones que construyan y refuercen la comprensión narrativa mediante un uso experto de elementos visuales, como el color y la composición.~~  CO06: Desarrollar ilustraciones que contribuyan a la construcción y comprensión narrativa mediante un uso avanzado y crítico de elementos visuales, como el color y la composición  ~~CO07: Crear un perfil profesional que incorpore estrategias y herramientas de marketing, creando experiencias de usuario que promuevan la inmersión y el compromiso en proyectos narrativos digitales.~~  CO07: Desarrollar un perfil profesional en el ámbito de la ilustración y el diseño que integre estrategias y herramientas de marketing, aplicando conocimientos de experiencia de usuario para fomentar la inmersión y el compromiso en proyectos narrativos digitales. |

# ADMISIÓN, RECONOCIMIENTO Y MOVILIDAD

## Requisitos de acceso y procedimientos de admisión de estudiantes

El acceso y admisión de estudiantes en las enseñanzas oficiales de Máter Universitario sigue lo indicado en el RD 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, en concreto en su artículo 18.

Así mismo, se rige por la normativa propia de Admisión y matrícula de Posgrados del Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle, que puede encontrarse en el siguiente enlace:

<https://www.lasallecentrouniversitario.es/alumnos/informacion-util-para-el-estudiante/>

~~Se basa a su vez en la Normativa de Enseñanzas Oficiales de Posgrado de la Universidad Autónoma de Madrid (Aprobada en Consejo de Gobierno de 10 de julio de 2008) que puede consultarse desde el portal de transparencia de la UAM:~~ [~~enseñanzas posgrado~~](https://uam.es/CentroEstudiosPosgrado/documento/1446795545812/Normativa_de_Posgrado_Oficial_desarrollo_RD_1393_2007%20(1).pdf)

Se basa a su vez en la Normativa de Enseñanzas Oficiales de Posgrado de la Universidad Autónoma de Madrid (Aprobada en Consejo de Gobierno de 10 de julio de 2008) que puede consultarse desde el portal de transparencia de la UAM:  
<https://transparencia.uam.es/>

En todas ellas se establece que:

**Condiciones de acceso:**

Para acceder a las enseñanzas oficiales de máster será necesario estar en posesión de un título universitario oficial de Grado español o equivalente, o disponer de otro título de máster Universitario, u otros títulos del mismo nivel que el título español de grado o máster expedidos por Universidades e Instituciones de Educación Superior de un país del Espacio Europeo de Educación Superior, que faculten en el país expendedor del título para el acceso a las enseñanzas de máster oficial. Asimismo, podrán acceder los titulados universitarios conforme a sistemas educativos ajenos al Espacio Europeo de Educación Superior, que equivalgan al título de Grado, sin necesidad de la homologación de sus títulos, siempre que acrediten un nivel de formación equivalente a los correspondientes títulos universitarios oficiales españoles y que faculten, en el país expedidor del título, para el acceso a enseñanzas de posgrado. El acceso por esta vía no implicará, en ningún caso, la homologación del título previo de que esté en posesión el interesado, ni su reconocimiento a otros efectos que el de cursar las enseñanzas de máster.

Acceso por matrícula condicionada: podrán acceder aquellos alumnos que estén cursando asignaturas pendientes del cuarto curso del Grado universitario en los ámbitos de conocimiento relacionados con el Máster de cualquier universidad nacional, hasta un máximo de 9 ECTS y TFG, quedando condicionada la entrega del título de Máster a la obtención del título oficial de graduado en un plazo no superior a la finalización del máster. Dicho acceso queda regulado en la Normativa de matrícula condicionada en másteres Oficiales de la Universidad Autónoma de Madrid que se puede encontrar en el siguiente enlace: [~~UAM - BOUAM | Boletín Oficial de la Universidad Autónoma de Madrid - I.2.17. Acuerdo 17/CG de 18-03-22 por el que se aprueba la Normativa de Matrícula Condicionada para Másteres Oficiales~~](https://www.uam.es/BOUAM/I.2.17.-Acuerdo-1/CG-de-de-18-03-22/1446828078147.htm?language=es&pid=1234892143937)

<https://www.uam.es/BOUAM/I.3.19.-Acuerdo-20/CG-de-4-10-24/1446859117694.htm?language=es&pid=1234892143937>

**Admisión de estudiantes:**

La admisión estará regulada por la normativa general que el Centro Superior de Estudios Universitarios establece al respecto, y que puede consultarse en la dirección web y por aquellas normas específicas con las que pueda contar el máster en el futuro, en tanto no entren en contradicción con normativas de rango superior que puedan establecerse:

<https://www.lasallecentrouniversitario.es/alumnos/informacion-util-para-el-estudiante/>

La admisión de alumnos se realizará a través del departamento de Admisiones de la Escuela de Posgrados del CSEU La Salle y será analizada junto a la dirección del máster. Para la admisión de un alumno se tendrán en cuenta los siguientes criterios: afinidad de estudios, valoración del expediente académico de los estudios que se hayan cursado con anterioridad, valoración del portfolio y experiencia profesional en ámbitos relacionados con los contenidos del máster, entrevista individual, orden de inscripción y otros criterios que se puedan establecer desde la Dirección del Programa según necesidades concretas.

**Perfil de Ingreso**

~~El perfil de ingreso recomendado son estudiantes que hayan cursado las siguientes titulaciones: Bellas Artes, Diseño, Comunicación Audiovisual, Animación, Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Ilustración.~~

El perfil de ingreso recomendado para el Máster Universitario en Ilustración, Narrativa y Diseño incluye estudiantes con titulaciones en Bellas Artes, Diseño, Comunicación Audiovisual, Animación, Narrativa transmedia, Ilustración y Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Estas titulaciones proporcionan los cimientos necesarios para realizar un seguimiento y aprovechamiento del máster. También se considerará candidaturas con titulaciones afines en disciplinas dentro de las Artes y Humanidades, como Arquitectura, Publicidad, Marketing e Historia del Arte, siempre que el candidato pueda demostrar, mediante porfolio o experiencia profesional, haber adquirido las competencias necesarias para cimentar los aprendizajes.

Para garantizar un proceso objetivo, el perfil de ingreso también contempla la valoración de los siguientes aspectos:

* Expediente académico.
* Formación previa que incluya conocimientos técnicos en dibujo, composición visual, diseño y herramientas digitales para la creación visual y narrativa.
* Experiencia profesional en el campo de la ilustración, diseño o narrativa visual.
* Porfolio de trabajos.

Este perfil de ingreso se refleja en los criterios de baremación establecidos, como se verá en el apartado correspondiente a Criterios de Admisión.

**Idiomas y Nivel Exigido**

Un nivel de dominio de la lengua española equivalente a un nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Por lo que los candidatos que hayan cursado sus estudios de Grado en universidades internacionales deberán acreditar este nivel de dominio de la lengua, así como los y las estudiantes de habla no española.

**Criterios de Admisión**

Los criterios de admisión son objetivos, públicos y académicos, y están diseñados para asegurar que los candidatos tengan la formación adecuada para aprovechar el máster. ~~Los criterios incluyen:~~

~~Se atiende a la baremación de los siguientes criterios, según muestran los porcentajes:~~  
Para la selección de los estudiantes que ingresarán en el programa, se establecen los siguientes **criterios de baremación**, que serán valorados mediante un sistema de puntuación independiente. Los porcentajes asignados a cada criterio tienen la función de indicar su peso relativo en el proceso de evaluación global, pero **no deben aplicarse directamente a la puntuación obtenida por cada criterio**.

* Formación previa. 30%
* Expediente académico. 10%
* Experiencia profesional relevante en el campo del arte y el diseño digital. 10%
* Portafolio de trabajos (que incluya una declaración responsable correspondiente). 50%
* ~~Perfil de ingreso. 30%~~

~~La baremación de los criterios de admisión es la siguiente:~~

* ~~Expediente académico: nota media igual o superior a 8, 1 punto; nota media entre 5 y 8, 0,5 puntos.~~
* ~~Experiencia profesional relevante en el campo del arte y el diseño digital: más de dos años de experiencia, 1 punto; menos de dos años de experiencia, 0,5 puntos; sin experiencia, 0 puntos.~~
* ~~Perfil de ingreso: adecuación del perfil de ingreso, en función de las titulaciones indicadas como recomendables: titulados en Bellas Artes, Diseño, Comunicación Audiovisual, Animación, Ilustración, Diseño y Desarrollo de Videojuegos o afines, 3 puntos. Otras titulaciones universitarias, 2 puntos.~~
* ~~Portafolio de trabajos: calidad del conjunto de trabajos y relevancia en el mercado actual. Básica 0-2, Adecuada, 3-4, Excelente, 5.~~

La puntuación que puede obtenerse por cada criterio es la siguiente:

|  |  |
| --- | --- |
| **Formación previa** | Titulados en Bellas Artes, Diseño, Comunicación Audiovisual, Animación, Narrativa Transmedia, Ilustración, Diseño y Desarrollo de Videojuegos:  = **3 puntos**  Se otorgará una puntuación máxima de 3 puntos a los candidatos que acrediten estar en posesión de titulaciones relacionadas directamente con el campo de la ilustración, narrativa visual y diseño. Estas titulaciones incluyen:   * Bellas Artes * Diseño * Comunicación Audiovisual * Animación * Narrativa Transmedia * Ilustración * Diseño y Desarrollo de Videojuegos   Se otorgará una puntuación de 1 puntos a los candidatos con titulaciones afines dentro del ámbito de las Artes y Humanidades que puedan aportar conocimientos complementarios a las competencias del máster.  Estas titulaciones incluyen:   * Arquitectura * Publicidad * Marketing * Historia del Arte   Finalmente, los candidatos que no posean titulaciones relacionadas con los campos mencionados podrán ser admitidos únicamente si presentan un portafolio de trabajos y una experiencia profesional relevante que demuestre las competencias necesarias para aprovechar los contenidos del máster. En estos casos, la puntuación asignada en el criterio de Formación Previa será 0 puntos.   Los candidatos que tengan 1 punto o menos deberán cursar complementos formativos (ver planificación de la enseñanza). |
| **Expediente académico** | Nota media expediente igual o superior a 8:  = **1 punto**    Nota media entre 5 y 8:  = **0.5 puntos** |
| **Experiencia profesional** | ~~Más de 2 años de experiencia en el campo de la ilustración, el diseño y la narrativa.~~    ~~=~~ **~~1 puntos~~**    ~~Menos de dos años de experiencia en el campo del arte y el diseño digital~~    ~~=~~ **~~0.5 puntos~~**  La puntuación máxima que se podrá obtener por este criterio es 1 punto. Esta puntuación se otorgará si el candidato acredita más de dos años de experiencia profesional en los campos mencionados.   * Más de 2 años de experiencia en ilustración y diseño: 1 punto. * Menos de 2 años de experiencia en estos campos: 0.5 puntos.   No se otorgarán puntos adicionales por cada periodo adicional de dos años de experiencia. La puntuación máxima será siempre de 1 punto, independientemente de la duración de la experiencia acreditada.  Esta experiencia debe acreditarse mediante documentación formal, como:   * Contratos laborales, certificados de empresa o vida laboral. * Declaraciones responsables del empleador. * Proyectos o encargos profesionales, acompañados de facturas o documentos legales que acrediten su ejecución. |
| **Portafolio de trabajos** | Calidad y relevancia del conjunto de trabajos en el campo de la ilustración, el diseño y la narrativa.    = **Básica 0-2**  = **Adecuada, 3-4**  = **Excelente, 5** |

Es importante señalar que **los porcentajes y las puntuaciones no se correlacionan de manera directa**. El sistema de puntuación tiene por objetivo establecer una evaluación detallada de cada criterio, mientras que los porcentajes indican su importancia relativa dentro del proceso de selección.

Por ejemplo, aunque el **portafolio** pueda obtener hasta 5 puntos, esto no significa que automáticamente represente el 50 % de la puntuación total del candidato. La evaluación del portafolio debe realizarse conforme a los criterios específicos definidos para esta fase, y su peso en la decisión final estará ponderado según el porcentaje asignado.

El procedimiento de admisión de estudiantes se gestiona y coordina desde del departamento de Admisiones de la Escuela de Posgrados del CSEU La Salle y será analizada junto a la dirección del máster. Este departamento se compone de la coordinadora de posgrados del área de Educación, una persona de Secretaría y la dirección del máster correspondiente.

**Procedimientos de Información**

Los estudiantes interesados pueden acceder a toda la información relevante a través de estos canales y contactar directamente con la universidad para resolver cualquier duda o consulta adicional que puedan tener sobre el proceso de admisión.

* Canal virtual (web): Con el fin de ayudar a los alumnos a configurar de forma adecuada y personalizada su itinerario curricular, El Centro Superior de Estudios La Salle, cuenta con una página web en la que se puede encontrar el listado de titulaciones de posgrado y máster que se ofertan con información detallada de cada uno acerca de: criterios de acceso y admisión, centros colaboradores, calendarios, guías docentes y otras informaciones especialmente orientadas a las necesidades de los futuros estudiantes, incluidos los procesos de admisión y matriculación. Se puede acceder a dicho listado desde la dirección web:  
    
  <https://www.lasallecentrouniversitario.es/estudios-de-posgrado/>
* Redes sociales y medios de comunicación especializados.
* Jornadas, entrevistas y sesiones informativas: La Escuela de posgrados, como área de posgrados del Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle, cuenta con un servicio de información a futuros estudiantes con atención tanto telefónica como vía mail o presencial. Este servicio facilita una información de primer nivel que es completada con una atención más especializada, en caso de necesitarse, a través de la Dirección del Programa o de otras unidades de apoyo que depuren la orientación y el asesoramiento (docentes, administrativas, etc.).
* Materiales informativos como dípticos y folletos que se difunden a través de campañas de marketing online (mailings).
* Jornadas de Orientación Laboral: Los alumnos del último año de Grado reciben información de la oferta de títulos de posgrado durante las Jornadas de Orientación Laboral que se realizan al finalizar el curso y previa a la culminación de sus estudios.
* Ferias y Exposiciones: El CSEU La Salle participa anualmente en Ferias y Exposiciones acerca de la oferta docente de Universidades y Centros de Enseñanza Superior para promocionar su oferta de estudios (especialmente, la Feria AULA).

## Criterios para el reconocimiento y transferencias de créditos

El reconocimiento y transferencia de créditos en las enseñanzas oficiales de Máster Universitario es conforme a lo indicado en el RD 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, en concreto en su artículo 10.

Se aplica la normativa propia de reconocimiento y transferencia de Créditos del Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle, que puede encontrarse en el siguiente enlace: [*Información útil para el Estudiante - CSEU La Salle (lasallecentrouniversitario.es)*](https://www.lasallecentrouniversitario.es/alumnos/informacion-util-para-el-estudiante/) y la cual se basa a su vez en la Normativa de la Universidad Autónoma de Madrid que puede consultarse desde el portal de transparencia de la UAM: [https://transparencia.uam.es/wp-content/uploads/2019/05/Adaptación-reconocimiento-y-transferencia-de-créditos.pdf](https://transparencia.uam.es/wp-content/uploads/2019/05/Adaptaci%C3%B3n-reconocimiento-y-transferencia-de-cr%C3%A9ditos.pdf)

TABLA 3. Criterios específicos para el reconocimiento de créditos

|  |  |
| --- | --- |
| Reconocimiento por enseñanzas superiores no universitarias: | Número máximo de ECTS: 0 |
|  | |
| Reconocimiento por títulos propios: | Número máximo de ECTS: 0 |
|  | |
| Reconocimiento por experiencia profesional o laboral: | Número máximo de ECTS: 6 ECTS |
| Se podrán reconocer como máximo 6 créditos por experiencia laboral y profesional que afectará a la materia de Prácticum, siempre y cuando esta experiencia esté acreditada en tareas relacionadas con los conocimientos, competencias y habilidades propias del título universitario oficial. La experiencia laboral o profesional deberá acreditarse mediante el/los correspondiente/s certificado/s, como documentación que acompañe a la solicitud de preinscripción al máster. | |

## Procedimientos para la organización de la movilidad de los estudiantes propios y de acogida

**Acogida**

Después del periodo de matrícula, y antes del inicio formal del curso académico, el estudiante recibirá la documentación académica relacionada con el título: programa general del título y plan de estudios del mismo, calendario y horarios de clases y exámenes. Así mismo, se les dará acceso al Aula Virtual.

El Servicio de Información y Atención, junto con los diferentes responsables de Grado, Posgrado y Movilidad, mantienen, a través de la página web del centro universitario, folletos institucionales y unidades de información que permiten orientar y reconducir las dudas de los estudiantes ya matriculados.

Para la acogida al estudiantado de nuevo ingreso se organizan las “Jornadas de Acogida e iniciación a la actividad universitaria”. El objetivo de estas Jornadas es, por una parte, ubicar el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle dentro de la Universidad Autónoma de Madrid, y por otra conocer, para después utilizar, todos y cada uno de los servicios y recursos con los que cuenta el centro y que apoyan la labor de formación integral de los estudiantes.

La Coordinación de Alumnos del Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle, como responsable de la acogida y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso, organiza a lo largo de la primera semana de curso una serie de sesiones para llevar a cabo su cometido dentro de lo que se denominan “Jornadas de Iniciación a la actividad Universitaria”. Además de las “Jornadas de acogida”, el centro cuenta con un Plan de Acción Tutorial como mecanismo de apoyo, seguimiento y orientación al alumno a lo largo de toda su estancia universitaria. La asignación de un tutor personal, a su vez, es un elemento diferenciador de nuestro programa de Master.

En lo que respecta a la acogida de estudiantes internacionales, puede consultarse la información en la siguiente dirección electrónica:  
  
<https://www.lasallecentrouniversitario.es/internacional>

**Movilidad**

La información sobre programas de movilidad puede consultarse desde la siguiente dirección electrónica:  
  
<https://www.lasallecentrouniversitario.es/internacional/>

# PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

**Mecanismos de coordinación horizontal y vertical:**

**COORDINACIÓN VERTICAL**

La coordinación vertical contempla mecanismos de coordinación a nivel de la titulación, siendo la más importante la Junta de la Facultad, en la que participa su responsable y los responsables de las titulaciones que se imparten en ella. Se reúne mensualmente y su principal función es la planificación docente de los aspectos generales de la titulación (asignación docente, calendarios académicos, horarios lectivos, distribución de espacios y recursos, etc.).

Otros órganos son confluyentes en esta función y sirven de apoyo a la coordinación vertical:

* La Comisión de Seguimiento de la titulación asegura la coordinación entre la evaluación y el seguimiento con los correspondientes planes de mejora y la planificación docente. En ella participan representantes del profesorado y del alumnado de la titulación y se reúne una vez durante el curso.
* El Claustro de la Facultad reúne a todo el profesorado de la misma y sirve de espacio de coordinación y comunicación para los responsables. Se convocan de modo ordinario cuatro reuniones anuales, dos por cada semestre. Dentro de este claustro se forman los departamentos de titulación que, dinamizados por el responsable de la misma, velan por el buen funcionamiento del desarrollo de las enseñanzas.

**COORDINACIÓN HORIZONTAL**

Se realiza con todo el equipo docente y su dirección es ejercida por el responsable de la titulación, quien garantiza la coordinación interna del plan de estudios de acuerdo con lo establecido en la Memoria de Verificación y posteriores modificaciones, en los Autoinforme de Seguimiento y en los Informes de Verificación y Seguimiento. La coordinación de este nivel se distribuye entre diferentes equipos didácticos:

* El equipo docente de titulación se reunirá periódicamente de forma ordinaria para analizar y promover mejoras relacionadas con la distribución de contenidos entre asignaturas, velar por el desarrollo de las competencias, coordinar metodologías didácticas y sistemas de evaluación, facilitar la transición entre cursos, integrar las prácticas externas y el trabajo fin de grado con el resto del plan de estudios, proponer actividades de formación complementaria, etc. Un momento importante en la dinámica de este equipo lo constituyen las Sesiones de Evaluación, dedicadas a evaluar el proceso de aprendizaje y enseñanza al finalizar cada semestre (se evalúa el rendimiento del alumnado y la actuación docente, generando conclusiones y propuestas que luego se presentan en los órganos y actividades de seguimiento, tales como Jornadas de Seguimiento).
* Equipos docentes específicos, que pueden reunir a parte del profesorado para la coordinación concreta entre asignaturas de la misma materia, entre asignaturas especialmente cercanas o relacionadas entre sí, en la coordinación interna de las asignaturas de Practicum y del Trabajo fin de grado y con el resto de materias (pues por su naturaleza compleja son asignaturas que requieren una mayor atención) o en cuestiones más específicas que afecten al desarrollo de una parte del plan de estudios. Su actividad se planifica ad hoc en función de las necesidades y conveniencias.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Semestre 1** | **Semestre 2** |
| **Curso 1** | ECTS:  27  Asignaturas:  ~~Fundamentos de~~ Narrativa Visual  Narrativa, animación y cómic  Narrativas Transmedia: Creación y Desarrollo  Marketing Creativo para Diseñadores e Ilustradores  Gestión y Desarrollo de Proyectos Creativos  ~~Fundamentos y~~ Tendencias en Diseño Contemporáneo  Diseño Editorial: Del Concepto a la Publicación  Técnicas de la Ilustración y Diseño | ECTS:  33  Asignaturas:  Ilustración Editorial  Ilustración Comercial y Publicitaria  Animación y concept art  Diseño de Personajes  Ilustración Infantil  TFM  Prácticas |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Módulo** | **Materia** | **Asignatura** | **Carácter** | **Créditos** | **Semestre** |
| Narrativa | Narrativa | ~~Fundamentos de~~ Narrativa Visual | Obligatorio | 3,00 | 1 |
| Narrativa, animación y cómic | Obligatorio | 3,00 | 1 |
| Narrativas Transmedia: Creación y Desarrollo | Obligatorio | 3,00 | 1 |
| Marketing y Proyectos | Marketing | Marketing Creativo para Diseñadores e Ilustradores | Obligatorio | 3,00 | 2 |
| Gestión de Proyectos | Gestión y Desarrollo de Proyectos Creativos | Obligatorio | 3,00 | 2 |
| Diseño | Diseño | ~~Fundamentos y~~ Tendencias en Diseño Contemporáneo | Obligatorio | 3,00 | 1 |
| Diseño Editorial: Del Concepto a la Publicación | Obligatorio | 3,00 | 1 |
| Ilustración | ~~Fundamentos de la~~ Ilustración | Técnicas de la Ilustración y Diseño | Obligatorio | 6,00 | 1 |
| Ámbitos prácticos de la ilustración | Ilustración Editorial | Obligatorio | 3,00 | 2 |
| Ilustración Comercial y Publicitaria | Obligatorio | 3,00 | 2 |
| Animación y concept art | Obligatorio | 3,00 | 1 |
| Diseño de Personajes | Obligatorio | 3,00 | 1 |
| Ilustración Infantil | Obligatorio | 3,00 | 2 |
| Trabajo Fin de Máster | Trabajo Final | Trabajo Fin de Máster | Obligatorio | 12,00 | 2 |
| Prácticas | Prácticas | Prácticas | Obligatorio | 6,00 | 2 |
|  |  |  |  | 60,00 |  |

Dado que la modalidad del máster es presencial, se ha eliminado de las tablas las filas destinadas a la: *Materia/Asignatura, con carácter virtua*l. Se espera facilitar de este modo la revisión de este apartado.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NARRATIVA / ~~Fundamentos de~~ Narrativa Visual | | | | |
| Denominación | ~~Fundamentos de~~ Narrativa Visual | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 1 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Narrativa | | | |
| Idioma | español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C02~~ C01 | | |
| ~~C04~~ C03 | | |
| ~~C07~~ C06 | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H02~~ H01 | | |
| ~~H04~~ H03 | | |
| ~~H07~~ H06 | | |
| Competencias | ~~C002~~ C001 | | |
| ~~C003~~ C004 | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | - Las dos caras de la moneda de la praxis comunicativa visual: la creación y el análisis.  - Conceptos de narratología: el relato, la historia, la estructura narrativa, los componentes espaciotemporales.  - Mostración, narración, enunciación: modos de representación, escrituras visuales, focalización y puntos de vista.  - El proceso creativo en narrativa visual: puesta en escena, puesta en cuadro, montaje.  - Tendencias en narrativa visual: metatextualidad, transmedialidad, posmodernidad, postclasicismo, metamodernidad. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | 12 | 12 |
| AF03 | | 7 | 7 |
| AF04 | | 3 | 3 |
| AF06 | | 3 | 3 |
| AF10 | | 5 | 5 |
| Total | | 30 | 30 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | ~~25%~~ 35% | ~~75%~~ 65% |
| EV03 | | ~~25%~~ 35% | ~~75%~~ 65% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NARRATIVA / Narrativas Transmedia: Creación y Desarrollo | | | | |
| Denominación | Narrativas Transmedia: Creación y Desarrollo | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 1 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Narrativa | | | |
| Idioma | español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C02~~ C01 | | |
| ~~C05~~ C03 | | |
| ~~C07~~ C05 | | |
| ~~C08~~ C06 | | |
| ~~C09~~ | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H02~~ H01 | | |
| ~~H04~~ H03 | | |
| ~~H07~~ H04 | | |
| ~~H08~~ H05 | | |
| ~~H09~~ H07 | | |
| Competencias | ~~C002~~ CO01 | | |
| ~~C003~~ CO05 | | |
| ~~C003~~ CO06 | | |
| ~~C005~~ | | |
| ~~C009~~ | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | ~~- Estudio y praxis de las narrativas expandidas.~~  ~~- Cauces y motivaciones de la transmedia: nuevos modelos de negocio basados en el consumo y en la segmentación de las audiencias.~~  ~~- Ámbitos profesionales para desarrollar el diseño y la ilustración transmedia.~~  ~~- Diseño de narrativas expandidas.~~  ~~- Ideación, creación y valor del proyecto. Aspectos éticos, creación~~  - Estudio y praxis de las narrativas expandidas.  - Narrativas transmedia: nuevos modelos de negocio basados en el consumo y en la segmentación de las audiencias.  - Mapa de tendencias tecnológicas en el ámbito de las narrativas expandidas: Realidad Virtual, Aumentada y Mixta, IA Generativa.  - Ámbitos profesionales para desarrollar el diseño y la ilustración transmedia.  - Diseño de narrativas expandidas. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | 6 | 6 |
| AF02 | | 15 | 10 |
| AF06 | | ~~2~~  14 | 2 |
| AF07 | | ~~2~~ 10 | 2 |
| AF09 | | ~~5~~ 20 | 5 |
| AF10 | | ~~5~~ 10 | 5 |
| Total | | ~~30~~ 75 | 30 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | ~~25%~~ 35% | ~~75%~~ 65% |
| EV05 | | ~~25%~~ 35% | ~~75%~~ 65% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Narrativa / Narrativa, animación y cómic | | | | |
| Denominación | Narrativa, animación y cómic | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 1 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Narrativa | | | |
| Idioma | español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C02~~ C01 | | |
| ~~C05~~ C03 | | |
| ~~C07~~ C04 | | |
| ~~C08~~ | | |
| ~~C09~~ | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H02~~ H01 | | |
| ~~H04~~ H03 | | |
| ~~H07~~ H04 | | |
| ~~H08~~ | | |
| ~~H09~~ | | |
| Competencias | ~~C002~~ CO01 | | |
| ~~C003~~ CO04 | | |
| ~~C004~~ | | |
| ~~C005~~ | | |
| ~~C009~~ | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | F~~undamentos teóricos de la narrativa en cómics, animación y manga.~~  ~~Análisis de las técnicas narrativas específicas del cómic occidental, el manga japonés y la animación.~~  ~~Exploración de la evolución histórica y cultural del comic y la animación y su impacto en la narrativa visual.~~  ~~Técnicas de dibujo y diseño característicos del manga y anime y su aplicación en la creación de personajes y escenarios.~~  ~~Incorporación de la narrativa transmedia en el contexto del comic y la animación y su relación con otros medios visuales.~~  ~~Fundamentos teóricos y Teoría análisis avanzado de la narrativa en cómics, animación y manga.~~  Teoría análisis avanzado de la narrativa en cómics y animación.  Exploración de la evolución histórica y cultural del cómic y la animación  Análisis de técnicas narrativas en el cómic y la animación  ~~Análisis y aplicación de técnicas narrativas en el cómic occidental y el manga japonés.~~  ~~Técnicas de dibujo y diseño característicos del manga y anime~~ | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | 6 | 6 |
| AF02 | | 10 | 10 |
| AF06 | | 2 | 2 |
| AF07 | | 2 | 2 |
| AF09 | | 5 | 5 |
| AF10 | | 5 | 5 |
| Total | | 0,0 | 0,0 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | ~~25%~~ 35% | ~~75%~~ 65% |
| EV05 | | ~~25%~~ 35% | ~~75%~~ 65% |
|  | |  |  |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| MARKETING / Marketing Creativo para Diseñadores e Ilustradores | | | | |
| Denominación | Marketing Creativo para Diseñadores e Ilustradores | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 2 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Marketing | | | |
| Idioma | español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C02~~ C03 | | |
| ~~C03~~ C07 | | |
| ~~C08~~ | | |
| ~~C09~~ | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H01~~ H04 | | |
| ~~H03~~ H07 | | |
| ~~H07~~ | | |
| ~~H08~~ | | |
| ~~H09~~ | | |
| Competencias | ~~C001~~ CO04 | | |
| ~~CO02~~ CO07 | | |
| ~~CO08~~ | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | ~~Bloque 1: Conceptos Básicos~~   * ~~Fundamentos de Marketing~~ * ~~Investigación de mercado y análisis de competencia en el ámbito del diseño e ilustración.~~ * ~~Segmentación y Buyer Persona en el ámbito del diseño e ilustración~~ * ~~Construcción de marca personal marketera para diseñadores e ilustradores.~~   ~~Bloque 2: Estrategias de Marketing~~   * ~~Redes Sociales~~ * ~~Creación de contenido~~ * ~~Estrategias de búsqueda de oportunidades~~ * ~~Métricas y Análisis de Resultados~~   ~~Bloque 3: Tu Plan de Marketing~~   * ~~Desarrollo de un Plan de Marketing~~   Investigación de mercado y análisis de competencia en el ámbito del diseño e ilustración.   * Segmentación y Buyer Persona en el ámbito del diseño e ilustración * Construcción de marca personal marketera para diseñadores e ilustradores. * Estrategias de Marketing y creación de contenido. | | | |
| Materia/Asignatura,con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | 3 | 3 |
| AF03 | | 2 | 2 |
| AF04 | | 2 | 2 |
| AF05 | | 10 | 10 |
| AF07 | | 3 | 3 |
| AF10 | | 10 | 10 |
| Total | | 30 | 30 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV01 | | ~~10%~~ 10% | ~~50%~~ 30% |
| EV02 | | ~~20%~~ 40% | ~~90%~~ 60% |
| EV05 | | ~~10%~~ 15% | ~~50%~~ 35% |
| EV06 | | ~~10%~~ 15% | ~~50%~~ 35% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Gestión de Proyectos / Gestión y Desarrollo de Proyectos Creativos | | | | |
| Denominación | Gestión y Desarrollo de Proyectos Creativos | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 2 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Gestión de Proyectos | | | |
| Idioma | español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | C01 C02 | | |
| C07 C03 | | |
| C08 C06 | | |
| Habilidades y destrezas | H02 | | |
| H04 H03 | | |
| H07 | | |
| Competencias | CO01 CO02 | | |
| CO04 CO07 | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | ~~- Planificación y Organización.~~  ~~- Gestión de Equipos Creativos.~~  ~~- Investigación y Análisis.~~  ~~- Aspectos Legales y Administrativos.~~  ~~- Evaluación y Mejora Continua.~~  ~~- Ética y Responsabilidad Social.~~  Estrategias para estructurar y planificar proyectos, estableciendo objetivos claros y plazos realistas.  Técnicas para liderar y coordinar equipos de trabajo, fomentando la creatividad y la colaboración.  Métodos de recolección y análisis de datos para entender el contexto del proyecto y anticipar necesidades del público.  Herramientas para medir el rendimiento y resultados, identificando áreas de mejora para futuros proyectos.  Análisis de prácticas éticas y el impacto social de los proyectos creativos. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | ~~12~~ 6 | 6 |
| AF02 | | ~~8~~ 4 | 4 |
| ~~AF04~~ | | ~~8~~  4 | 4 |
| AF09 | | ~~12~~ 6 | 6 |
| AF10 | | ~~35~~ 10 | 10 |
| Total | | ~~75~~ 30 | 30 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | ~~20%~~ 25% | ~~70%~~ 50% |
| EV05 | | ~~20%~~ 25% | ~~70%~~ 50% |
| EV06 | | ~~10%~~ 25% | ~~60%~~ 50% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Diseño / Tendencias en Diseño Contemporáneo | | | | |
| Denominación | Tendencias en Diseño Contemporáneo | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 1 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Diseño | | | |
| Idioma | español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C01~~ C03 | | |
| ~~C02~~ C04 | | |
| ~~C04~~ C06 | | |
|  | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H01~~ H02 | | |
| ~~H04~~ H03 | | |
| ~~H07~~ H04 | | |
| ~~H09~~ H06 | | |
| H07 | | |
| Competencias | ~~C002~~ CO02 | | |
| ~~C003~~ CO03 | | |
| ~~C007~~ CO04 | | |
|  | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | * ~~Fundamentos del diseño.~~ * Diseño contemporáneo: conceptos clave, debates actuales y superhibridación de técnicas. * ~~Diseño e ilustración.~~ * Principales tendencias de ilustración entre 2014 y 2024. * ~~Referentes históricos: España, Latinoamérica, Europa y EEUU~~. * Genealogías e interconexiones en el diseño gráfico: un diálogo entre el pasado y el presente. * Tendencias actuales: nuevos lenguajes y medios. * Desafios y oportunidades de la Inteligencia Artificial Generativa. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | ~~10~~ 7 | ~~10~~ 7 |
| AF05 | | ~~15~~ 9 | ~~15~~ 9 |
| AF07 | | ~~60~~ 4 | ~~5~~ 4 |
| AF10 | | 10 | 10 |
| Total | | ~~75~~ 30 | 30 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | 30% | ~~80%~~ 60% |
| EV03 | | ~~20%~~ 40% | 70% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Diseño Editorial: Del Concepto a la Publicación | | | | |
| Denominación | Diseño Editorial: Del Concepto a la Publicación | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 1 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Diseño | | | |
| Idioma | Español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C02~~ C02 | | |
| ~~C04~~ C03 | | |
| ~~C06~~ C04 | | |
| ~~C09~~ C06 | | |
|  | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H02~~ H02 | | |
| ~~H03~~ H03 | | |
| ~~H04~~ H04 | | |
| ~~H06~~ H06 | | |
| ~~H09~~ CO02 | | |
| Competencias | ~~CO02~~ CO03 | | |
| ~~CO03~~ CO04 | | |
| ~~CO04~~ CO06 | | |
| ~~CO06~~ | | |
| ~~CO07~~ | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | * ~~Conceptos básicos de diseño editorial: la composición, tipografía, colores, imágenes y retícula.~~ * ~~El diseño editorial en conjunto con la ilustración y el arte digital para crear álbumes ilustrados.~~ * ~~La técnica del cartel. Claves de composición entre imagen/ilustración y tipografía.~~ * ~~El proceso creativo en diseño editorial: creación de concepto, desarrollo y producto final.~~ * ~~Experimentación tipográfica en conjunto con ilustración para crear un arte digital con mensaje y esencia propia.~~ * ~~Tendencias en diseño editorial combinado con ilustración: nuevas formas de: aplicar las tintas, encuadernaciones, troquelados o el storytelling. La transmedia y la combinación entre lo analógico y lo digital.~~   - El álbum ilustrado: conceptualización y diálogo entre texto e imagen.  - Narrativa ilustrada adulta: casos de estudio de una tendencia emergente.  - El texto como imagen: experimentación narrativa tipográfica.  - Tendencias e innovación tecnológica en la producción editorial contemporánea. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | ~~8~~ 5 | ~~8~~ 5 |
| AF05 | | ~~5~~ 8 | ~~5~~ 8 |
| AF07 | | 5 | 5 |
| AF09 | | ~~4~~ 2 | 2 |
| AF010 | | ~~53~~ 10 | 10 |
| Total | | ~~75~~ 30 | 30 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | 15% | ~~45%~~ 30% |
| EV04 | | 15% | ~~45%~~ 30% |
| EV05 | | ~~20%~~ 40% | 70% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ILUSTRACIÓN / Técnicas de la Ilustración y Diseño | | | | |
| Denominación | Técnicas de la Ilustración y Diseño | | | |
| Número total de créditos ECTS | 6 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 1 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Fundamentos de la Ilustración | | | |
| Idioma | español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C01~~ C02 | | |
| ~~C03~~ C06 | | |
| ~~C05~~ | | |
| ~~C06~~ | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H01~~ H02 | | |
| ~~H03~~ H06 | | |
| ~~H04~~ | | |
| ~~H05~~ | | |
| ~~H06~~ | | |
| Competencias | ~~C002~~ CO02 | | |
| ~~C004~~ CO03 | | |
| ~~C006~~ CO06 | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | ~~- Técnicas analógicas: húmedas, secas y grasas.~~   * ~~Técnicas analógicas mixtas.~~ * ~~Técnicas digitales.~~ * ~~Combinación de lenguajes plásticos y gráficos.~~ * ~~Narrativa y técnica.~~ * Enfoques contemporáneos de la ilustración: una mirada actualizada de las técnicas tradicionales. * La técnica al servicio de la narrativa: experimentación gráfica. * Hibridaciones e innovación: el diálogo entre técnicas. * Inteligencia Artificial Generativa: oportunidades y desafios. | | | |
| Materia/Asignatura,con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | 6 | 6 |
| AF03 | | ~~4~~ 3 | ~~4~~ 3 |
| AF04 | | 4 | 4 |
| AF05 | | 20 | 20 |
| AF6 | | 1 | 1 |
| AF07 | | 6 | 6 |
| AF10 | | ~~110~~ 20 | 20 |
| Total | | ~~150~~ 60 | 60 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | 30% | ~~80%~~ 60% |
| EV05 | | ~~10%~~ 20% | 30% |
| EV06 | | ~~10%~~ 20% | 30% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ámbitos prácticos de la ilustración / Ilustración Editorial | | | | |
| Denominación | Ilustración Editorial | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 2 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Ámbitos prácticos de la ilustración | | | |
| Idioma | español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C01~~ C02 | | |
| ~~C02~~ C03 | | |
| ~~C05~~ C04 | | |
| ~~C06~~ C06 | | |
| ~~C08~~ | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H01~~ H02 | | |
| ~~H02~~ H03 | | |
| ~~H04~~ H04 | | |
| ~~H06~~ H06 | | |
| ~~H09~~ | | |
| Competencias | ~~C001~~ CO02 | | |
| ~~C003~~ CO03 | | |
| ~~C004~~ CO04 | | |
| ~~C005~~ CO06 | | |
| ~~C006~~ | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | - ~~El lenguaje de la ilustración editorial.~~  ~~- Referentes y tendencias actuales.~~  ~~- Prensa y narrativa.~~  ~~- Texto, imagen y comunicación.~~  Herramientas de análisis de texto. Semiotica e imagen.  Análisis de estilos y técnicas de ilustradores influyentes en el ámbito editorial.  *Pensar con imágenes*: Desarrollo de ilustraciones para artículos de prensa y proyectos narrativos.  El libro como unidad: maquetación, tipografía e ilustración. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | 5 | 5 |
| AF05 | | ~~20~~ 10 | ~~20~~ 10 |
| AF07 | | 5 | 5 |
| AF10 | | ~~45~~ 10 | 10 |
| Total | | ~~75~~ 30 | 30 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | 30% | 8~~0%~~ 60% |
| EV05 | | 2~~0%~~ 40% | 70% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ámbitos prácticos de la ilustración / Ilustración Comercial y Publicitaria | | | | |
| Denominación | Ilustración Comercial y Publicitaria | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 2 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Ámbitos prácticos de la ilustración | | | |
| Idioma | español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C01~~ C01 | | |
| ~~C02~~ C03 | | |
| ~~C05~~ C05 | | |
| ~~C06~~ C06 | | |
| ~~C08~~ C07 | | |
|  | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H01~~ H01 | | |
| ~~H02~~ H02 | | |
| ~~H04~~ H05 | | |
| ~~H06~~ H06 | | |
| ~~H09~~ H07 | | |
| Competencias | ~~C001~~ CO01 | | |
| ~~C003~~ CO02 | | |
| ~~C004~~ CO03 | | |
| ~~C005~~ CO05 | | |
| ~~C006~~ CO06 | | |
| ~~C009~~ CO07 | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | - ~~La comunicación en la ilustración publicitaria.~~  ~~- Referentes y tendencias actuales.~~  ~~- Nuevos medios y formatos.~~  ~~- Tipografía e ilustración.~~   * Análisis de la comunicación en la ilustración publicitaria. * Elaboración de mensajes claros y efectivos mediante ilustraciones en campañas publicitarias. * Estudio de ilustradores destacados y estilos actuales que influyen en el diseño publicitario. * Creación de ilustraciones adaptadas a redes sociales, banners digitales, publicidad impresa y otros formatos emergentes. * Aplicación de técnicas para combinar tipografía e imagen en anuncios publicitarios, asegurando cohesión y atractivo visual. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | ~~5~~ 4 | ~~5~~ 4 |
| AF4 | | 20 | 20 |
| AF05 | | ~~20~~ 10 | ~~20~~ 10 |
| AF07 | | ~~5~~ 4 | ~~5~~ 4 |
| AF10 | | ~~45~~ 10 | ~~0~~ 10 |
| Total | | ~~75~~ 30 | 30 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | 30% | 8~~0%~~ 60% |
| EV05 | | 2~~0%~~ 40% | 70% |
|  | |  |  |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ámbitos prácticos de la ilustración / Animación y concept art | | | | |
| Denominación | Animación y concept art | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 1 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Ámbitos prácticos de la ilustración | | | |
| Idioma | Español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C01~~ C01 | | |
| ~~C02~~ C02 | | |
| ~~C05~~ C03 | | |
| ~~C06~~ C05 | | |
| ~~C08~~ C06 | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H01~~ H01 | | |
| ~~H02~~ H02 | | |
| ~~H03~~ H05 | | |
| ~~H04~~ H06 | | |
|  | | |
| Competencias | ~~C001~~ CO01 | | |
| ~~C003~~ CO02 | | |
| ~~C004~~ CO03 | | |
| ~~C005~~ CO05 | | |
| ~~C006~~ CO06 | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | - ~~Referentes y tendencias actuales.~~  ~~- Visual Development.~~  ~~- La Biblia en animación.~~  ~~- Concepto, narración y gráfica.~~  ~~Análisis de obras contemporáneas y su influencia en la industria, destacando estilos y enfoques innovadores.~~  ~~Estudio de procesos de desarrollo visual, desde el concepto inicial hasta la realización de piezas clave para proyectos de animación.~~  Desarrollo de conceptos visuales para proyectos narrativos como creación de personajes y escenarios a partir de un briefing narrativo.  ~~Elaboración y uso de la biblia de producción para definir el estilo, los personajes y la narrativa de un proyecto animado.~~  Trabajo a partir de una biblia visual predefinida y simplificada, que incluirá referencias, bocetos y elementos esenciales destinados a guiar la dirección artística del proyecto, para crear un contenido nuevo que mantenga la coherencia estética y siga la dirección de arte establecida.  ~~Integración de elementos conceptuales y narrativos con el desarrollo gráfico para la creación de proyectos~~  Elaboración de piezas clave de concept art realizando ilustraciones conceptuales que definan la estética y los elementos visuales del proyecto, como model sheets. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | ~~5~~ 4 | ~~5~~ 4 |
| AF05 | | ~~20~~ 10 | ~~20~~ 10 |
| AF6 | | 1 | 1 |
| AF07 | | ~~5~~ 2 | ~~5~~ 2 |
| AF09 | | 3 | 3 |
| AF10 | | ~~45~~ 10 | ~~0~~ 10 |
| Total | | ~~75~~ 30 | 30 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | 30% | 8~~0%~~ 60% |
| EV05 | | 2~~0%~~ 40% | 70% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ámbitos prácticos de la ilustración / Diseño de Personajes | | | | |
| Denominación | Diseño de Personajes | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 1 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Ámbitos prácticos de la ilustración | | | |
| Idioma | Español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C01~~ C01 | | |
| ~~C02~~ C02 | | |
| ~~C05~~ C03 | | |
| ~~C06~~ C05 | | |
| ~~C08~~ C06 | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H01~~ H01 | | |
| ~~H02~~ H02 | | |
| ~~H04~~ H05 | | |
| ~~H06~~ H06 | | |
|  | | |
| Competencias | ~~C001~~ CO01 | | |
| ~~C003~~ CO02 | | |
| ~~C004~~ CO03 | | |
| ~~C005~~ CO05 | | |
| ~~C006~~ CO06 | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | - ~~Referentes y tendencias actuales.~~  ~~- Ámbitos de aplicación.~~  ~~- El personaje: psicología, narrativa y desarrollo visual.~~  Análisis de personajes icónicos en medios contemporáneos y su influencia en las tendencias gráficas y narrativas.  Aplicación del diseño de personajes en áreas como videojuegos, cine, publicidad y animación.  Construcción y diseño del personaje,aspectos psicológicos, su papel narrativo y las técnicas para su representación visual. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | 5 | 5 |
| AF4 | | 2 | 2 |
| AF05 | | ~~20~~ 10 | ~~20~~ 10 |
| AF07 | | ~~5~~ 3 | ~~5~~ 3 |
| AF10 | | ~~45~~ 10 | ~~0~~ 10 |
| Total | | ~~75~~ 30 | 30 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | 30% | 8~~0%~~ 60% |
| EV05 | | 2~~0%~~ 40% | 70% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ÁMBITOS PRÁCTICOS DE LA ILUSTRACIÓN / Ilustración Infantil | | | | |
| Denominación | Ilustración Infantil | | | |
| Número total de créditos ECTS | 3 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 2 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Ámbitos prácticos de la Ilustración | | | |
| Idioma | Español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C01~~ C01 | | |
| ~~C02~~ C02 | | |
| ~~C05~~ C03 | | |
| ~~C06~~ C05 | | |
| ~~C08~~ C06 | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H01~~ H01 | | |
| ~~H02~~ H02 | | |
| ~~H04~~ H05 | | |
| ~~H09~~ H06 | | |
| Competencias | ~~C001~~ CO01 | | |
| ~~C003~~ CO02 | | |
| ~~C005~~ CO03 | | |
| ~~C006~~ CO05 | | |
|  | CO06 | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | ~~- Ámbitos de aplicación de la ilustración infantil: medios, mercados, premios y ferias.~~   * ~~Referentes históricos y tendencias actuales.~~ * ~~El álbum y la revista.~~ * ~~Narrar con imágenes.~~ * ~~El binomio texto – imagen.~~   Ámbitos de aplicación de la ilustración infantil: medios, mercados, premios y ferias.  Análisis de ilustradores influyentes y cómo sus estilos han marcado las tendencias modernas.  Estudio de los formatos clave en la ilustración infantil y su importancia en la narrativa y el diseño.  Técnicas de storytelling visual aplicadas a la ilustración infantil.  Integración de elementos textuales y visuales para crear obras de ilustración infantil.  *El álbum mudo:* narrar sin palabras. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF01 | | ~~2.5~~ 3 | ~~2.5~~ 3 |
| AF03 | | ~~2.5~~ 2 | ~~2.5~~ 2 |
| AF05 | | ~~15~~ 10 | ~~15~~ 10 |
| AF07 | | ~~10~~ 5 | ~~10~~ 5 |
| AF10 | | ~~45~~ 10 | ~~0~~ 10 |
| Total | | ~~75~~ 30 | 30 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV02 | | 30% | 8~~0%~~ 60% |
| EV03 | | 1~~0%~~ 20% | 40% |
| EV06 | | 1~~0%~~ 20% | 40% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Trabajo Fin de Máster / Trabajo Fin de Máster | | | | |
| Denominación | Trabajo Fin de Máster. | | | |
| Número total de créditos ECTS | 12 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 2 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Trabajo final | | | |
| Idioma | español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C01~~ C01 | | |
| ~~C02~~ C02 | | |
| ~~C04~~ C03 | | |
| ~~C08~~ C04 | | |
| ~~C09~~ C06 | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H01~~ H03 | | |
| ~~H02~~ H04 | | |
| ~~H04~~ H08 | | |
|  | | |
|  | | |
| Competencias | ~~CO01~~ CO03 | | |
| ~~CO02~~ CO04 | | |
|  | | |
|  | | |
|  | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | * ~~Desarrollo y ejecución de un proyecto de ilustración: abordaje metodológico, fases del proceso, requisitos técnicos, factores limitantes y recopilación de material gráfico.~~ * ~~Conversión del proyecto ilustrado en un producto final.~~ * ~~Exposición, presentación y argumentación en defensa del proyecto ilustrado.~~   Desarrollo y ejecución de un proyecto que combine ilustración, diseño y narrativa: abordaje metodológico, fases del proceso, requisitos técnicos, factores limitantes y recopilación de material gráfico.  Técnicas para adaptar el proyecto ilustrado a un formato profesional, considerando aspectos narrativos y estéticos.  Estrategias para estructurar y presentar los elementos clave del proyecto, incluyendo la narrativa y los recursos visuales.  Desarrollo de competencias para exponer y defender el proyecto de manera efectiva y persuasiva ante un tribunal. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF02 | | ~~20~~ 10 | ~~20~~ 10 |
| AF08 | | 20 | 20 |
| AF10 | | ~~260~~ 80 | 80 |
| AF13 | | 10 | 10 |
|  | |  |  |
| Total | | ~~300~~ 120 | 120 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV03 | | 20% | 20% |
| EV08 | | 60% | 60% |
| EV09 | | 20% | 20% |
| Observaciones |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prácticas / Prácticas | | | | |
| Denominación | Prácticum | | | |
| Número total de créditos ECTS | 6 | | | |
| Tipología | Obligatoria | | | |
| Organización temporal | Semestre 2 | | | |
| Nivel asignatura: Materia en la que se ubica la asignatura | Prácticas | | | |
| Idioma | español | | | |
| Resultados del proceso de formación y del aprendizaje  Conocimientos, competencias y/o habilidades a nivel de asignatura, no codificadas en la dimensión 2. De Resultados de Aprendizaje, puesto que estos se asocian en la aplicación en el apartado 4.1.1.2 | Conocimientos y contenidos | ~~C02~~ C02 | | |
| ~~C04~~ C03 | | |
| ~~C05~~ C05 | | |
| ~~C07~~ C07 | | |
|  | | |
| Habilidades y destrezas | ~~H01~~ H01 | | |
| ~~H02~~ H02 | | |
| ~~H03~~ H06 | | |
| ~~H07~~ H07 | | |
| ~~H08~~ H09 | | |
| Competencias | ~~CO01~~ CO01 | | |
| ~~CO03~~ CO02 | | |
| ~~CO04~~ CO03 | | |
| ~~CO05~~ CO07 | | |
|  | | |
| Contenidos específicos de las asignaturas que componen la materia o de la asignatura | * Conocimiento de la realidad profesional relacionada con la ilustración y el diseño. * Dinámicas de trabajo y metodología proyectual: el proceso de trabajo en ilustración y diseño. * Aplicación de las técnicas de ilustración y diseño a los diferentes contextos creativos y profesionales. * Gestión y evaluación de proyectos creativos en el ámbito profesional de la ilustración y el diseño. | | | |
| Materia/Asignatura, con carácter presencial | Actividades Formativas  Codificadas en el punto 4.2. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Horas totales1 | Horas presenciales (8-12 por ECTS) |
| AF2 | | 1 | 1 |
| AF08 | | ~~15~~ 4 | ~~0~~ 4 |
| AF11 | | ~~10~~ 5 | ~~0~~ 5 |
| AF12 | | ~~125~~ 50 | ~~125~~ 50 |
| Total | | ~~150~~ 60 | ~~125~~ 60 |
| Sistemas de evaluación  Codificados en el punto 4.3. de la memoria, aplicables a la materia/asignatura | | Ponderación  **MÍNIMA** | Ponderación  **MÁXIMA** |
| EV03 | | ~~45%~~ 40% | ~~90%~~ 60% |
| EV07 | | ~~15%~~ 40% | ~~30%~~ 60% |
| ~~EV10~~ | | ~~15%~~ | ~~30%~~ |
| Observaciones |  | | | |

A continuación, se describe cada una de las metodologías docentes que se contemplan en la realización del máster:

* **MD01**. **Metodología clásica**: Esta metodología está caracterizada por su enfoque tradicional educativo, donde el profesor es el principal transmisor de conocimientos y los estudiantes son los receptores. Se basa en clases magistrales, lecturas de textos y memorización de conceptos. Es una metodología eficaz en la enseñanza de fundamentos y teorías estructuradas.
* **MD02**. **Aprendizaje Basado en Proyectos**: El ABP es una metodología que permite a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades a través del desarrollo de proyectos. Fomenta el trabajo en equipo, la investigación en el aula y la solución creativa de problemas, situando a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje. Los proyectos son diseñados para ser relevantes y significativos, lo que motiva a los estudiantes a involucrarse profundamente con el contenido.
* **MD03**. **Aprendizaje Basado en Problemas**: El profesorado plantea al alumnado problemas y retos sobre situaciones reales o simuladas, relacionadas con el contenido de la asignatura, que el alumnado ha de resolver en equipo, profundizando en la materia y aplicando los conocimientos y destrezas adquiridas.
* **MD04**. **Aprendizaje Basado en Entornos Laborales**: Este enfoque integra experiencias directas en entornos laborales reales con el proceso educativo. Los estudiantes participan en prácticas, pasantías o proyectos de colaboración con empresas e instituciones, lo que les permite aplicar lo aprendido en situaciones reales, desarrollar habilidades profesionales y entender mejor las dinámicas y desafíos del mundo laboral. Este método ayuda a los estudiantes a hacer la transición del ámbito académico al profesional, mejorando su empleabilidad.
* **MD05**. **Aprendizaje Basado en la Investigación**: Esta metodología pone énfasis en el proceso de investigación como medio para el aprendizaje. A través de esta metodología se plantea al alumnado un problema de investigación resolverá documentando sólidamente los datos que precisa y aplicando el método científico para su resolución. A través de ese enfoque, no solo adquieren conocimientos específicos de su área, sino que desarrollan habilidades de pensamiento crítico, análisis y comunicación.

A continuación, se describe cada una de las **actividades formativas** que se contemplan en la realización del máster:

* **AF01 - Lección magistral:** En las que el profesorado es el encargado de transmitir el contenido de la asignatura de forma expositiva y apoyado, en ocasiones, por materiales audiovisuales, promoviendo el debate y la reflexión en torno al mismo.
* **AF02 - Seminarios-talleres:** Trabajo presencial en grupos reducidos que interactúan dialógicamente, guiado por el profesorado para ahondar en determinadas temáticas de la asignatura.
* **AF03 – Debates:** La actividad de debate es un ejercicio formativo de argumentación y oratoria donde dos o más partes discuten sobre un tema o proposición específica, presentando argumentos y evidencias en favor o en contra de la misma.
* **AF04 - Estudio de caso:** Se plantea al alumnado un problema de investigación que habrá de resolver documentando sólidamente los datos que precisa y aplicando el análisis detallado de un caso para su resolución.
* **AF05 - Resolución de ejercicios:** Mediante los cuales el profesorado plantea al alumnado problemas y retos sobre situaciones reales o simuladas, relacionadas con el contenido de la asignatura, que el alumnado ha de resolver de manera individual o en equipo, profundizando en la materia y aplicando los conocimientos y destrezas adquiridas.
* **AF06 - Visualización y análisis de video:** Una fuente de aprendizaje en la titulación proviene del análisis visual de contenidos creados por artistas y profesionales en este sector.
* **AF07 - Presentaciones:** Exposiciones grupales o individuales presenciales al resto de compañeros y compañeras de la clase en torno a temáticas abordadas en las asignaturas para estructura o dar cuenta de un contenido o trabajo concreto.
* **AF08 – Tutorías:** Espacio individual o grupal en el que se abordan aspectos académicos tanto como personales para apoyar la evolución de los estudiantes.
* **AF09 - Trabajo en equipo:** Por la cual el alumnado aborda tareas a resolver o contenidos a sistematizar en equipos de tamaño reducido con metas comunes, organizándose mediante el reparto de roles, tareas y responsabilidades para la consecución de los objetivos pretendidos.
* **AF10 - Trabajo individual:** Estas enseñanzas requieren de un trabajo individual enfocado a extraer la narrativa personal de cada estudiante.
* **AF11 - Supervisión de prácticas académicas externas:** Espacio individual o grupal en el que se abordan aspectos del desarrollo de las prácticas profesionales realizadas en el marco de los estudios.
* **AF12 - Estancia en centro de prácticas: horas de estancia en el centro de prácticas**
* **AF13 - Estudio autónomo guiado por un tutor**

A continuación, se describe cada uno de los sistemas de evaluación:

* **EV01 – Participación activa y asistencia:** Este método se basa en el uso de registros y listas de control para monitorear aspectos clave como la asistencia, participación y cumplimiento de tareas específicas por parte de los estudiantes. Además, se implementan rúbricas de evaluación para valorar de manera objetiva y estructurada el desempeño y desarrollo de competencias específicas, proporcionando una retroalimentación detallada y orientada al crecimiento del estudiante. Se realizará informes de participación para realizar un seguimiento y evaluación de los estudiantes.
* **EV02 - Trabajos y proyectos:** La evaluación a través de trabajos y proyectos permite examinar tanto el esfuerzo individual como el colaborativo, enfocándose en la capacidad de los estudiantes para aplicar teorías y conocimientos en la creación de entregables concretos. Este enfoque evalúa la creatividad, el pensamiento crítico y la habilidad para resolver problemas de manera práctica y efectiva.
* **EV03 - Informes y memorias de prácticas**: Los informes y memorias de prácticas son herramientas esenciales para evaluar la aplicación de conocimientos en entornos profesionales reales. A través de ellos, los estudiantes pueden demostrar su capacidad para reflexionar sobre sus experiencias, analizar situaciones y aplicar teorías aprendidas en la solución de problemas prácticos.
* **EV04 - Portafolio:** El portafolio es una colección curada de trabajos del estudiante que muestra su progreso y logros a lo largo de un período determinado. Este sistema de evaluación valora la profundidad y amplitud del aprendizaje del estudiante, así como su capacidad para seleccionar y presentar evidencia de su mejor trabajo de manera coherente y reflexiva.
* **EV05 - Pruebas de ejecución de tareas reales o simuladas:** Esta evaluación se centra en la habilidad del estudiante para desempeñar tareas específicas bajo condiciones reales o simuladas, ofreciendo un contexto práctico para demostrar competencias aplicadas. Permite evaluar directamente la eficacia con la que los estudiantes pueden aplicar sus conocimientos y habilidades en situaciones prácticas.
* **EV06 - Sistemas de autoevaluación:** Mediante los sistemas de autoevaluación, los estudiantes tienen la oportunidad de reflexionar críticamente sobre su propio aprendizaje, identificando fortalezas y áreas de mejora. Este proceso fomenta la responsabilidad personal y el desarrollo autónomo, permitiendo a los estudiantes tomar un rol activo en su proceso educativo.
* **EV07 - Informe de evaluación del tutor profesional:** Este tipo de evaluación involucra la valoración realizada por un tutor profesional que supervisa el desempeño del estudiante en prácticas o proyectos específicos. Ofrece una perspectiva externa y profesional sobre la competencia, habilidades y actitudes del estudiante en un entorno laboral real de prácticas.
* **EV08 - Estructura y contenido del proyecto:** Evalúa la calidad técnica y conceptual de los proyectos, incluyendo la coherencia de su estructura, la solidez de su contenido y la originalidad de sus propuestas. Este enfoque asegura que los proyectos no solo sean viables, sino que también cumplan con estándares académicos y profesionales elevados.
* **EV09 - Exposición y defensa oral del proyecto:** Consiste en la presentación oral del proyecto por parte del estudiante frente a un panel de evaluadores. Este método permite valorar la capacidad de comunicación, la defensa de las ideas y el razonamiento detrás de las decisiones tomadas en el proyecto. Es una oportunidad para que los estudiantes demuestren su conocimiento por el tema abordado.
* **~~EV10 –~~****~~Informe de evaluación del tutor académico:~~** ~~Consiste en la valoración realizada por el tutor académico con respecto a su desempeño en las prácticas, desde el punto de vista del proceso académico que supervisa.~~

# PERSONAL ACADÉMICO Y DE APOYO A LA DOCENCIA

Tabla 5A. Agrupaciones de Alumnos (Información básica de estructuración de grupos de docencia)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Modalidad** | **Núm. de grupos** | **Núm. de alumnos por grupo** |
| Presencial | 1 | 25 |

Tabla 5b. Prácticas académicas externas y dirección de TFM

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Modalidad del título** | **Actividad del profesor** | **Conjunto de horas en el título de dedicación del profesorado destinadas** | **Horas de dedicación media por alumno destinadas** |
| Presencial | Dirección de TFM | 200 | 8 |
| Supervisión Prácticas externas | 125 | 5 |

Tabla 5C. Resumen del profesorado asignado al título.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Categoría** | **Núm.** | **ECTS asignados** | **Horas de actividades docentes asignadas** | **Doctores/ as** | **Acreditados/ as** |
| Titular | 12 | 60 | 600 | 5 | 2 |
| Total | 12 | 60 | 600 | 5 | 2 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Área de conocimiento | Categoría | Doctorado | Acreditación | Nivel de idioma extranjero | Experiencia Docente universitaria \* | Asignaturas | Créditos ECTS de las asignaturas | | Horas de dedicación para las actividades docentes de las asignaturas (\*\*) por modalidad en la que se imparte la titulación | | | | |
| Modalidad Presencial | Modalidad Híbrida | | | Modalidad Virtual |
| Perfil profesorado 1 | ~~Filología Inglesa~~  Comunicación Audiovisual y Publicidad | Titular | si | si | C2 | 7 | Narrativas Transmedia: Creación y Desarrollo  Trabajo Fin de Máster | 7 | | 70 |  | | |  |
| Perfil profesorado 2 | Comunicación Audiovisual y Publicidad | Titular | si | si | B2 | 6 | Narrativa Visual  Trabajo Fin de Máster | 7 | | 70 |  | | |  |
| Perfil profesorado 3 | Comunicación Audiovisual y Publicidad | Titular | si | no | C1 | 7 | Narrativa, animación y cómic  Prácticas  Trabajo Fin de Máster | 13 | | 130 |  | | |  |
| Perfil profesorado 4 | Dibujo | Titular | no | no | B2 | 8 | Técnicas de ilustración y Diseño  Ilustración Infantil | 9 | | 90 |  | | |  |
| Perfil profesorado 5 | Comunicación Audiovisual y Publicidad | Titular | no | no | B2 | 6 | Marketing Creativo para Diseñadores e Ilustradores | 3 | | 30 |  | | |  |
| Perfil profesorado 6 | ~~Comunicación Audiovisual y Publicidad~~ ~~Diseño~~  Dibujo | Titular | no | no | C1 | 3 | Diseño editorial | 3 | | 30 |  | | |  |
| Perfil profesorado 7 | ~~Diseño~~  Dibujo |  | ~~Si~~  ~~No~~  Sí | ~~Si~~  no | ~~C1~~ | - | ~~Gestión y Desarrollo de Proyectos Creativos~~  ~~Fundamentos y Tendencias en Diseño Conte undamentos y Tendencias en Diseño Contemporaneo~~  Ilustración editorial | ~~3~~  6 | | ~~30~~  60 |  | | |  |
| Perfil profesorado 8 | Dibujo |  | no | no |  | - | ~~Ilustración editorial~~  Ilustración comercial y publicitaria | 3 | | 30 |  | | |  |
| Perfil profesorado 9 | Dibujo |  | no | no |  | - | Animación y concept art  ~~Ilustración comercial y publicitaria~~ | 3 | | 30 |  | | |  |
| Perfil profesorado 10 | Dibujo |  | no | no |  | - | Diseño de personajes | 3 | | 30 |  | | |  |
| Perfil profesorado 11  ~~Por asignar~~ | Dibujo |  | no | no |  | 1 | Gestión y Desarrollo de Proyectos Creativos | 3 | | 30 |  | | |  |
| Perfil profesorado 12 por asignar | Dibujo |  | Si | No |  |  | Tendencias en Diseño Contemporáneo | 3 | | 30 |  | | |  |
|  | Totales | | | | | | | | 600 | | |  |  | |
| Observaciones |  | | | | | | | | | | | | | |

TABLA 5E. Detalle del profesorado asignado al título. Méritos docentes y de investigación.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Sexenio Vivo (Sí/No) | Méritos de investigación \* | Méritos profesionales\*\* |
| Perfil profesorado 1 | SI | Web of Science ResearcherID: W-9868-2019  ORCID: orcid.org/0000-0002-6974-9672  SCOPUS ID: 55859544500  Miembro del grupo de investigación ANANTA Cultura Transmedia (en el CSEU La Salle) y miembro de los grupos TRANSLITERACY – 645238 / Horizon 2020 – Research and Innovation actions, El@n Erasmus + CBH, Transalfabetismos MINECO y PLATCOM Programa Estatal de I+D+i Orientada a los Retos de la Sociedad, en el marco del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2017-2020.  Miembro del grupo de investigación educativa MESTURA, Universidad de Santiago de Compostela, España.  Publicaciones más relevantes de los últimos cinco años:  Hernández-Sellés, N., Muñoz-Carril, P.-C., & González-Sanmamed, M. (2023). Roles del docente universitario en procesos de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, *26*(1), 39–58. <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.34031>  Hernández-Sellés, N. (2022). Aprendizaje autodirigido en procesos de trabajo colaborativo en educación superior. En: González-Sanmamed, M., Prendes Espinosa, P., & Souto-Seijo, A.: Ecologías digitales y aprendizaje autodirigido. *Educar, 58*(2), 285-290. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1604>  Muñoz Carril, P.C., Hernández Sellés, N., Fuentes Abeledo, E.J. & González Sanmamed, M. (2021). Factors influencing students’ perceived impact of learning and satisfaction in Computer Supported Collaborative Learning. *Computers and Education*, 174, 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104310>  Hernández-Sellés, N. (2021). Herramientas que facilitan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: nuevas oportunidades para el desarrollo de las ecologías digitales de aprendizaje. *Educatio Siglo XXI*, *39*(2), 81–100. <https://doi.org/10.6018/educatio.465741>  Hernández-Sellés, N., Muñoz-Carril, PC. & González-Sanmamed, M. (2020). Interaction in computer supported collaborative learning: an analysis of the implementation phase. International Journal of Educational Technology in Higher Education. vol. 17, nº 23 , 1-13. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00202-5>  Hernández, N., Muñoz, P.C. & González, M. (2019). Computer-supported collaborative learning: An analysis of the relationship between interaction, emotional support and online collaborative tools. *Computers & Education*, 138, 1-12. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.04.012> | ~~Nuria Hernández Sellés~~ Ha diseñado y coordina el primer grado en Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia que se imparte en Europa, en la Salle Campus Madrid, donde se forman diseñadores de contenidos digitales. Es doctora internacional en Ciencias de la Educación y su investigación se concentra en el ámbito de la Educación Transmedia. Ha sido coordinadora de proyectos internacionales de investigación con base en Harvard Campus (IAP. Research Symposia for Latin American Academics). Acumula una experiencia de más de 1000 horas de estancias internacionales vinculadas a la docencia e investigación en el ámbito del diseño instruccional de educación mediada por tecnologías. Ha coordinado procesos estratégicos en instituciones de educación superior en España, Gran Bretaña y Argelia, todos ellos ligados a la formación en contextos virtuales. |
| Perfil profesorado 2 | NO | ORCID: 0000-0002-6705-9328  Coordinador del grupo de investigación ANANTA Cultura Transmedia (en el CSEU La Salle) y miembro del grupo Cine-MOT (en la URJC).  Publicaciones más relevantes de los últimos cinco años:  Galindo Pérez, J. (2023). Las miradas del murciélago: Batman y el espíritu de los tiempos. *Fonseca Journal of Communication*, 27, pp. 54-67.  Galindo Pérez, J. (2022). Hechos y relatos: una mirada a la Segunda Guerra Mundial desde la praxis de Tarantino. *Making of: cuadernos de cine y educación*, 171-172, pp. 67-74.  Galindo Pérez, J. (2022). “Pixar y la doble lectura: problema y horizontes de un concepto”. En: Morales, L. (coord.). *Imágenes en movimiento 2*. Tenerife: Ediciones Idea. Pp. 77-100.  Galindo Pérez, J. (2022). “La construcción cinematográfica de la memoria: Tarantino y su trilogía histórica”. En: Parejo Jiménez, N., Marfil-Carmona, R., Durán Manso, V. (coords.). *Memorias en el cine español y americano*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. Pp. 155-172.  Galindo Pérez, J. (2021). “Perfiles prosumers: sujetos y objetos en el mundo de los nuevos medios”. En: Vizcaíno Verdú, A., Bonilla del Río, M., Ibarra Rius, N. (coords). *Cultura participativa, fandom y narrativas emergentes en redes sociales*. Madrid: Fragua. Pp. 14-29.  Galindo Pérez, J. (2021). “El debate televisivo: de la información al espectáculo”. En: Sánchez-Gey Valenzuela, N., Cárdenas Rica, M. (coords.). *La comunicación a la vanguardia: tendencias, métodos y perspectivas*. Madrid: Dykinson. Pp. 1873-1891.  Galindo Pérez, J. (2020). El canon cinematográfico y el campo cinematográfico: variaciones fílmicas de una tradición conceptual. *Archivos de la filmoteca*, 78, pp. 35-48.  Galindo Pérez, J. (2020). Sorteando obstáculos: notas para el estudio de la cultura transmedia. *Indivisa*, 20, pp. 235-257.  Galindo Pérez, J. (2019). Del cine clásico de Hollywood: más allá del choque entre el estilo y el canon. *L’Atalante: revista de estudios cinematográficos,* 27, pp. 119-130. | Evaluado como Profesor Contratado Doctor y Profesor de Universidad Privada por la ANECA, con experiencia docente en diferentes universidades.  Decano de la facultad de Educación y Ciencias Sociales del Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle desde 2021. |
| Perfil profesorado 3 | NO | ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1731-2196>  Miembro del grupo de investigación ANANTA Cultura Transmedia (en el CSEU La Salle).  Publicaciones más relevantes de los últimos cinco años:  Galindo Pérez, J. M., Labajo González, I., García Cabezas, S., & Moreno Hernández, A. (2024). Infancias maléficas: la reconfiguración del canon fantástico a través del niño como tropo narrativo. *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*. https://doi.org/10.5565/rev/brumal.1092  Hernández-Sellés, N., Pérez, J. M. G., González, Ó. A., & Cabezas, S. G. (2023). [Diseño de un enfoque humanista con impacto social positivo en el ámbito tecnológico de las enseñanzas de grado: el caso del Grado en Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia.](https://www.lasallecentrouniversitario.es/area-de-investigacion-nueva-publicacion-de-nuestros-profesores-nuria-hernandez-jose-ma-galindo-oscar-arteaga-y-sergio-garcia/). In P. C. M. Carril, C. S. Gorgoso, E. J. F. Abeledo, & E. M. B. Cerqueiras (Eds.), La formación y la innovación educativa: ejes para la transformación social. (pp. 141–164). Dykinson, S.L. <https://doi.org/10.2307/jj.2010047.11>  G. Cabezas (2020). La dimensión transmedia de Overwatch: cuando el fandom supera el canon. Indivisa, 20. ISSN 2254-5972 | Sergio García Cabezas es profesor en el primer grado de Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia en La Salle Campus Madrid, donde forma a diseñadores de contenidos digitales. Con un doctorado en Ciencias de la Educación, su investigación se enfoca en videojuegos, experiencia de usuario (UX) y transmedia. Es director del Observatorio Universitario de la Inteligencia Artificial en La Salle, investigando cómo la tecnología impacta en la educación y el diseño.  Además, ha enseñado diseño en las universidades de Nebrija y UFV, compartiendo su experiencia práctica y teórica con futuros profesionales. En el ámbito profesional, ha sido director de arte de videojuegos como Betterworld y The Fall, proyectos donde aplicó su visión creativa para mejorar la experiencia del usuario.  ~~Sergio García Cabezas es profesor~~ Profesor en el primer grado de Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia en La Salle Campus Madrid, donde forma a diseñadores de contenidos digitales con enfoque en narrativa visual y transmedia. Con un doctorado en Ciencias de la Educación, su investigación abarca temas como videojuegos, experiencia de usuario (UX), y narrativa en medios transmedia, áreas que se entrelazan con las técnicas narrativas y visuales que fundamentan la animación y el cómic.  Actualmente, dirige el Observatorio Universitario de la Inteligencia Artificial en La Salle, investigando el impacto de la IA en el diseño, la educación y la narrativa interactiva. En el ámbito académico, ha enseñado diseño y narrativa visual en las universidades de Nebrija y UFV, compartiendo tanto conocimientos teóricos como habilidades prácticas en diseño de historias y animación visual para la creación de experiencias inmersivas.  En el campo profesional, ha trabajado como director de arte en videojuegos como Betterworld y The Fall, donde aplicó estrategias narrativas y de UX para enriquecer las tramas y profundizar en la creación de personajes, elementos clave en la animación y el cómic. Este enfoque en narrativa visual y experiencia de usuario se refleja en su enseñanza y su capacidad para guiar a los estudiantes en el desarrollo de proyectos finales y prácticas en entornos creativos y de contenido visual. |
| Perfil profesorado 4 | NO | Miembro del grupo de investigación ANANTA Cultura Transmedia (en el CSEU La Salle).  Actualmente cursando un doctorado en Bellas Artes.  Línea de investigación: cómic, autoras y cultura contemporánea. | ~~Marta Rivas es~~ Profesora en el Grado de Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia en el área de diseño gráfico.  Cofundadora y editora de la revista infantil ilustrada Kiwi, cabecera que ha participado en eventos editoriales a nivel nacional e internacional. En 2020 el proyecto recibe la beca Injuve para la creación joven.  En su trayectoria como ilustradora ha trabajado para clientes como New York Times Style Magazine, Líbero, Cambridge España, UAM, Ayuntamiento de Madrid, AARP, Revista Salvaje, Somos Muno, m21, Letterpress de Paris, Portland Monthly magazine, Imborrable, Rosàs, Principia magazine o Revista Territorio. En 2022 recibe el premio APIM en la categoría mejor portada editorial.  Además, ha desarrollado su labor docente como profesora en grados y masters en instituciones como Escuela Superior de Diseño de Madrid, IED, U-Tad, IADE o la Escuela Minúscula. |
| Perfil profesorado 5 | NO | Miembro del grupo de investigación ANANTA Cultura Transmedia (en el CSEU La Salle).  Publicaciones más relevantes de los últimos cinco años:  Hernández-Sellés, N., Pérez, J. M. G., González, Ó. A., & Cabezas, S. G. (2023). [Diseño de un enfoque humanista con impacto social positivo en el ámbito tecnológico de las enseñanzas de grado: el caso del Grado en Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia.](https://www.lasallecentrouniversitario.es/area-de-investigacion-nueva-publicacion-de-nuestros-profesores-nuria-hernandez-jose-ma-galindo-oscar-arteaga-y-sergio-garcia/). In P. C. M. Carril, C. S. Gorgoso, E. J. F. Abeledo, & E. M. B. Cerqueiras (Eds.), La formación y la innovación educativa: ejes para la transformación social. (pp. 141–164). Dykinson, S.L. <https://doi.org/10.2307/jj.2010047.11>  Arteaga, O. (2020). El usuario como receptor emisor de la comunicación corporativa. Indivisa, 20. ISSN 2254-5972. | ~~Óscar Arteaga González es profesor~~ Profesor en el primer grado de Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia en La Salle Campus Madrid, donde juega un papel crucial en la formación de la próxima generación de diseñadores de contenidos digitales.  Además de su compromiso con la educación, lidera Jauja, una empresa de marketing reconocida por su innovación y estrategias creativas. Su experiencia en el marketing digital y la publicidad le permite ofrecer perspectivas únicas y aplicaciones prácticas a sus estudiantes, combinando teoría con práctica real del mercado.  En la Escuela de Posgrado de La Salle, trabaja activamente en la creación y ejecución de campañas de marketing para los programas de posgrado, demostrando su habilidad para comunicar valor y conectar con audiencias diversas. Esta experiencia le permite estar al tanto de las últimas tendencias en comunicación y marketing digital, enriqueciendo así su enseñanza y contribución al campo educativo. |
| Perfil profesorado 6 | NO |  | Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas. Facultad de Ciencias de la Información de la UCM, Madrid. Estudios Superiores de Diseño Gráfico. Escuela de Arte nº 10. Máster en Creatividad Publicitaria en Zink Proyect. Proyecto final de Diseño Gráfico en la Universidad Bath Spa, Bath.  Estudio MH10 (www.estudiomh10.com)  Responsable del departamento de Diseño. Su labor es conceptualizar y desarrollar proyectos de diseño gráfico en el Estudio de Arquitectura MH10 para así crear un estudio que, además de proyectos de arquitectura, ofrezca soluciones de diseño gráfico. Proyectos de branding, diseño editorial, diseño digital y todo tipo de trabajos en el ámbito del diseño gráfico.  Somos Peces Voladores (www.somospecesvoladores.com)  Colaboradora como Directora de Arte en Somos Peces Voladores, agencia publicitaria digital.  Profesora titular del Grado en diseño y gestión de proyectos transmedia en el CSEU La Salle.  Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Facultad de Ciencias de la Información de la UCM, Madrid, con Estudios Superiores de Diseño Gráfico en la Escuela de Arte nº 10 y un Máster en Creatividad Publicitaria en Zink Project. Realizó su proyecto final de Diseño Gráfico en la Universidad Bath Spa, Bath.  Estudio MH10 (www.estudiomh10.com) Actualmente, es Responsable del Departamento de Diseño en el Estudio de Arquitectura MH10, donde lidera la conceptualización y desarrollo de proyectos de diseño gráfico. Su rol consiste en ofrecer soluciones de diseño gráfico que complementen la arquitectura, desarrollando proyectos de branding, diseño editorial, diseño digital y otros trabajos en el ámbito gráfico para el estudio.  Somos Peces Voladores (www.somospecesvoladores.com) Colabora como Directora de Arte en Somos Peces Voladores, una agencia publicitaria digital, donde aplica su experiencia en diseño gráfico y creatividad publicitaria para campañas digitales.  CSEU La Salle Profesora titular del Grado en Diseño y Gestión de Proyectos Transmedia en el CSEU La Salle, donde enseña materias relacionadas con el diseño gráfico aplicado a proyectos transmedia, compartiendo conocimientos que abarcan desde el branding y la identidad visual hasta el diseño gráfico digital en contextos publicitarios y narrativos. |
| Perfil profesorado 7 | NO | Ferreiro-Peleteiro, T. (2024). Influencia del test de Bechdel/Wallace en la teoría cinematográfica (o cómo una página de cómic de Alison Bechdel cambió la crítica de cine contemporánea). En El cómic. Relatos conectados con otras artes. [Capítulo de libro]. ISBN 978-84-1340-794-4.  Ferreiro-Peleteiro, T. (2023). Perdona, estoy hablando. CentroCentro. ISBN 9788418299223.  Ferreiro, T. (2023). Análisis del cómic ensayístico feminista a través de la obra El fruto prohibido, de Liv Strömquist. CuCo, Cuadernos de cómic. https://doi.org/10.37536/cuco.2023.20.2148  Ferreiro-Peleteiro, T. (2023, julio). The Strange: A story of humanity. Better Living Through Comics, Cambridge University.  Ferreiro-Peleteiro, T. (2023, junio). Personal is political: An analysis of the systematisation of misogynistic violence in culture through feminist testimonial comics. Comics and/as Resistance, University of Oxford.  Ferreiro-Peleteiro, T. (2023, mayo). Lost Generation: Analyzing the link between psychological disorders, repressed sexuality and social expectations in the 'generation Y' through the comic My Lesbian Experience with Loneliness. Mechademia Conference Kyoto "Aftermath", Kyoto Seika University.  Ferreiro-Peleteiro, T. (2023, abril). Compréndeme: Un análisis múltiple de cómics testimoniales feministas. Conferencia en CentroCentro (Palacio de Cibeles, Madrid).  Ferreiro-Peleteiro, T. (2022, octubre). Generación Perdida: Analizando el vínculo entre trastornos psicológicos, sexualidad reprimida y expectativas sociales en la generación Y japonesa a través del cómic Mi experiencia lesbiana con la soledad. XV Congreso de la Asociación de Estudios Japoneses (AEJE), Universidad de Salamanca. | ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5736-4425  Formación Académica: Con un doctorado en Estudios de Arte y Género por la Universidade de Vigo (2018-2021), Teresa Ferreiro ha complementado su formación con diplomas especializados en Gestión de Eventos para Industrias Creativas por la University of the Arts London Central Saint Martins y en Arte y Finanzas en un Mercado Global por el Sotheby’s Institute of Art, Londres (ambos en 2013). Su educación refleja una sólida base en el cruce entre arte, gestión cultural y estudios de género, enriquecida por un enfoque transdisciplinar.  Experiencia Profesional: Actualmente afiliado a The Oxford Research Centre in the Humanities en la University of Oxford, Teresa Ferreiro colabora en proyectos de investigación que exploran el arte y las humanidades desde enfoques innovadores y críticos. Ha trabajado como curador y editor en el departamento de arte de CentroCentro (Madrid, 2023) y ha llevado a cabo la curaduría de eventos en la plataforma Boiler Room (Londres, 2023), siendo ganador del Broadcast Lab. También es director y cofundador de la asociación Ruido de Fondo (A Coruña, 2019-2023), una organización que fusiona arte y música, promoviendo expresiones culturales alternativas.  Investigación y Financiamiento: Como investigador en el grupo Dx5. Arte gráfico y digital en la Universidade de Vigo (2018-2021), ha desarrollado y participado en estudios transdisciplinares sobre arte digital y gráfico. Ha recibido diversas subvenciones, incluyendo financiamiento de proyectos en cómic y narrativa visual como “Estudios transdisciplinares sobre cómic” y “La estampa que ocupa el espacio” (2021-2024), así como “Estudios Transdisciplinares sobre Cómic: Manga Postdigital, Cómic de Testimonio, y lo Mangaesco en el Diseño Gráfico Contemporáneo” (2020-2022), subvencionado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. |
| Perfil profesorado 8 | NO |  | ~~Carla Berrocal es~~ Ilustradora, autora de cómic y divulgadora.  En su trabajo como crítica y divulgadora, ha publicado reviews en Guía del Cómic, contribuido en el programa de radio del Círculo de Bellas Artes. Actualmente colabora en la sección de cultura del diario Público y en el programa de radio A vivir que son dos días de la cadena SER.  En 2004 publica su primer cómic, al que le siguen múltiples proyectos en el ámbito de la ilustración y la historieta. Desde 2017 colabora con el medio impreso M21 Magazine.  En 2019 obtiene la beca de la Real Academia de España en Roma para trabajar en el cómic “Doña Concha”, editado por Reservoir Books en 2021. En 2024 publicará su último libro, “La tierra yerma”, bajo el mismo sello.  En su faceta docente, ha realizado talleres en diferentes instituciones. |
| Perfil profesorado 9 | NO |  | ~~Jose Roda trabaja como~~ Ilustrador freelance. Su trabajo se desarrolla en ámbitos como las campañas de publicidad, la ilustración de producto, el branding o la ilustración editorial.  Ha trabajado para clientes como Google, The Guardian, l'Ajuntament de Barcelona, el Ministerio de Cultura y Deporte de España, Instagram, Warby Parker, Forbes, Harry´s and FNAC.  En 2022 recibe el premio APIM en la categoría de ilustración publicitaria por su trabajo para la campaña de la ONCE en el día de San Valentín.  Actualmente combina su trabajo como ilustrador impartiendo clase. |
| Perfil profesorado 10 | NO |  | ~~José Ignacio Molano (Mol) es~~ Ilustrador. Su trabajo se centra en el diseño de personajes y el desarrollo visual dentro del mundo de la animación.  Ha creado series de animación para televisión como “T-Rey” con la productora Lion Forge Animation. Actualmente trabaja en la creación de personajes de la serie “Rise up, Sing out” de Disney Junio bajo la misma productora. También colabora como diseñador de personajes para Dreamworks en un proyecto en proceso.  En 2014 funda Güiken School, una escuela online especializada en cursos de diseño de personajes y desarrollo visual. |
| Perfil profesorado 11 | NO |  | Esta destacada ilustradora ha dejado su huella en el mundo editorial desde 2012, especializándose en narrativa, álbumes infantiles y cómics. Su habilidad para enseñar se refleja en los talleres y clases que imparte, mientras que su versatilidad creativa abarca desde el diseño de plegados de papel y pop-ups hasta la pintura de murales. Su trabajo ha sido reconocido con una Mención Especial en la categoría Opera Prima en los Bologna Ragazzi Award de 2015 y en el V Catálogo Iberoamericano de Ilustración en 2014.  Además, ha sido seleccionada para exponer en festivales de gran prestigio como la Mostra Degli Illustratori en Bolonia, la Feria del Libro de Guadalajara, y la Bienal Ilustrarte en Portugal, consolidando su posición como una ilustradora de renombre internacional. Su formación académica en Historia y su dedicación a la enseñanza del dibujo enriquecen su enfoque artístico, demostrando su compromiso tanto con el arte como con la educación. |

## Perfil básico del profesorado del máster

El equipo docente del máster cuenta con ~~doce~~ once profesores que cubren las necesidades académicas del programa. Atendiendo a la naturaleza profesionalizante del mismo, el profesorado presenta diferentes perfiles que responden a las exigencias de cualificación profesional propia de este tipo de máster. Al mismo tiempo, en lo que respecta al ámbito académico e investigador, el claustro cuenta con suficientes docentes que garantizan la adecuada formación en ese sentido.

De esos ~~doce~~ once docentes, seis forman parte del Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle, cuatro más provienen de otros centros educativos y/o de la actividad profesional en el ámbito al que se dirige el máster. Los restantes están incluidos en el plan de contratación de este mismo apartado.

~~Con respecto a los perfiles, cuatro de los docentes (encargados de los 27 créditos del programa) son doctores, de los cuales dos de ellos están evaluados por la ANECA en la figura de Profesor Contratado Doctor. El plan de contratación prevé la incorporación de dos cinco profesores doctores más.~~

Con respecto a los perfiles, cuatro de los docentes (encargados de los 33 créditos del programa) son doctores, de los cuales dos han sido evaluados por la ANECA en la figura de Profesor Contratado Doctor. El plan de contratación prevé la incorporación de tres profesores doctores adicionales, con un perfil de investigación y experiencia en las áreas específicas del máster, para asumir la tutela de los Trabajos de Fin de Máster y reforzar las líneas de investigación asociadas al programa.

En cuanto al resto del profesorado, el máster cuenta con siete profesores de reconocidas trayectoria y reputación en diferentes ámbitos profesionales y creativos que constituyen el núcleo fundamental de las enseñanzas del programa: ilustración, diseño, marketing o animación.

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

Con el objeto de garantizar un nivel relevante de experticia y conocimiento especifico de cada una de las materias que contempla la formación, fundamentalmente en la indagación científica, se prevé la contratación de profesorado colaborador docente a tiempo parcial con experiencia profesional y con un constatado nivel de especialización en la temática del máster, que se sume al equipo que aporta el propio Centro Universitario La Salle integrado ya en su plantilla.

Dichos colaboradores docentes serán seleccionados, por tanto, por su acreditación profesional y vinculación a las áreas de conocimiento del máster. Todas estas personas aportarán conocimientos especializados dentro de la temática que abarca el máster.

Junto a ese perfil, se plantea también, según el plan de contratación descrito a continuación, la incorporación de docentes con perfil investigador, doctores que puedan acreditar una trayectoria investigadora reconocida en los ámbitos propios de este programa.

Para su incorporación al claustro del máster se cuenta con un **Plan de Contratación** que contempla: un proceso previo de convocatoria, una selección de candidaturas y la contratación en incorporación en plantilla bajo la figura de colaboradores docentes a tiempo parcial.

Este proceso se ajustará al siguiente **Calendario de Incorporación (**sujeto a la validación del calendario de implantación del máster):

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Marzo | Abril | Mayo | Junio | Julio | Agosto | Sep. | Oct. |
| Convocatoria de plazas docentes |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Selección de candidaturas |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Proceso de formación y actualización docente |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Contratación para el inicio de la actividad docente |  |  |  |  |  |  |  |  |

## Perfil básico de otros recursos de apoyo a la docencia necesarios

El personal de administración y servicios del que dispone actualmente el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle es suficiente para apoyar la gestión y la docencia de esta titulación. En concreto, se contará con el siguiente equipo de personal de administración y servicios:

* Técnicos de apoyo a la gestión: 2
* 1 Oficial de 1ª administrativo
* 1 Jefe de negociado

Funciones: Gestión de recursos materiales, gestión y reserva de aulas, gestión de incidencias, sugerencias y reclamaciones relacionadas con el desarrollo del programa. Procesos administrativos vinculados al prácticum.

* Orientación y admisiones: 1
* 1 Jefe de negociado.

Funciones: Facilitar a los futuros alumnos y a los alumnos actuales la información y orientación referente al ámbito universitario y a la vida académica del Centro de una forma eficaz, eficiente y personalizada, teniendo en cuenta siempre el perfil de los candidatos para su ajuste a los estudios según sus necesidades y objetivos.

Del mismo modo, este departamento gestiona todas las solicitudes recibidas y valora su admisión en función del perfil y experiencia del alumno en relación a los estudios solicitados.

* Técnicos de informática: 3
* 1 Analista
* 2 Técnicos de T.I.C.

Funciones: Apoyar la estrategia y la misión del Centro a través del desarrollo, aplicación y uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones, atendiendo las necesidades de soporte informático en las tareas de docencia, investigación y gestión de todos los miembros de la comunidad universitaria del CSEU La Salle (PAS, Profesorado, alumnos…).

Del mismo modo, dan soporte a la plataforma e-learning utilizada en el Campus en todos los programas.

* Responsable de Recursos Materiales: 1
* 1 Jefe de sección.

Funciones: Su tarea consiste en poner a disposición de los usuarios todas aquellas herramientas necesarias para el buen funcionamiento de las diferentes acciones.

* Responsable de recursos humanos: 1
* 1 Oficial de 1ª administrativo

Funciones: Gestionar la incorporación del personal necesario para la implantación de los títulos y mantener actualizados la documentación y registros del personal.

* Administración: 4
* 1 Titulada Superior.
* 1 Jefe de negociado
* 1 Jefe de negociado
* 1 Oficial de 1ª administrativo

Funciones: El área administrativa es la responsable de la gestión de la contabilidad y de la atención al alumnado con la relación a los cobros y pagos.

* Secretaría: 3
* 1 Jefe de negociado.
* Jefe de servicio.
* Oficial de 1ª administrativo.

Funciones: Es un servicio dirigido a estudiantes y antiguos alumnos interesados en realizar cualquier trámite administrativo relacionado con su expediente académico (matriculación, expedición de certificados/títulos...)

La experiencia profesional de la plantilla queda avalada, además, por el hecho de tratarse de que la mayor parte de estas personas, en la actualidad están cumpliendo sus funciones en otras titulaciones del CSEU La Salle.

# Recursos para el aprendizaje: materiales e infraestructurales, prácticas y servicios

## Recursos materiales y servicios

El Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle de Madrid es un centro académico ubicado en la calle de La Salle, número 10, en el distrito madrileño de Aravaca (28023), a la altura del kilómetro 10 de la A-6, apenas a 10 minutos en autobús desde Moncloa y próximo a la estación de Cercanías-RENFE de Aravaca (Línea C-10). El campus dispone de un entorno óptimo para el aprendizaje, con todos los servicios necesarios para el día a día universitario y para una importante actividad estudiantil, académica e investigadora. En la actualidad, está estructurado en cinco edificios de uso académico. En lo que respecta a la presente propuesta, el máster contaría con espacios y recursos materiales de los siguientes:

**Edificio A:**

El máster tiene a su disposición diferentes aulas (un total de 12) que pueden responder, tanto por tamaño como por disposición del mobiliario, a las diferentes necesidades pedagógicas de las distintas actividades formativas planteadas. De la misma manera, cuenta con un aula de informática plenamente equipada. Entre los espacios y servicios comunes de los que se pueden beneficiar los estudiantes del máster, se encuentran el Servicio Información y Atención (SIA), la Secretaría de Estudiantes, el Servicio de Recepción, el Servicio de Informática, la Coordinación de Estudiantes, reprografía y cafetería.

Accesibilidad al edifico A: a través de entrada parking al paseo central (situado entre los dos edificios, A y B) se accede a vivienda adaptada-aula de formación, a rampa de acceso directo al hall del edificio por la entrada posterior y a la sala de conferencias/salón de actos (mediante rampa secundaria). Accesibilidad a las estancias: acceso desde entrada directo a aulas A1, A2 y A3 y SIA. Acceso a cafetería a través de plataforma salva escaleras para sillas de ruedas.

**Edificio B:**

El máster tiene a su disposición diferentes aulas (hasta 8), de las cuales cuatro están especialmente equipadas tecnológicamente (ordenadores y equipos de poyección), pensando en las necesidades pedagógicas que exigen unos requisitos más exigentes en lo que a TIC se refiere. Entre los espacios y servicios comunes de los que se pueden beneficiar los estudiantes del máster se encuentran la biblioteca, el Servicio de Recepción, reprografía y el Departamento de Administración.

Cabe mencionar el entorno de aplicaciones electrónicas en los que opera el centro:

* **SIGMA:** plataforma de gestión para todo aquello relacionado con la gestión de matrículas, actas, horarios, asignación de espacios y aspectos de similar índole. Es una plataforma que se encuentra conectada con la secretaría virtual para que el alumno pueda realizar consultas sobre su expediente, así como con la plataforma de apoyo a la docencia “Moodle”, que se explica a continuación.
* **MOODLE:** Gestor académico dedicado al seguimiento cotidiano de cada una de las asignaturas de los diferentes títulos, en el que se gestionan los recursos educativos digitales como materiales en formato texto, vídeos, presentaciones interactivas, animaciones, mapas conceptuales, URLs externas, wikis, etc. Tareas de evaluación y supervisión como actividades de síntesis, cuestionarios acompañados de retroalimentación, casos prácticos, cuestionarios, encuestas, talleres, etc. Así como distintos medios de comunicación entre docente y alumno, y entre los propios discentes como chats, mails, foros, etc. que les permiten espacios de resolución de dudas, reflexión conjunta o discusión, entre otras

A su vez, el centro dispone del paquete Office 365 para cualquier miembro de la comunidad universitaria, lo que da acceso al uso de aplicaciones como:

* **TEAMS:** Se trata de un área de trabajo en equipo que integra usuarios, contenido y herramientas para mejorar el compromiso y la eficacia. muy útil en la modalidad híbrida para las conexiones en remoto, las tutorías telemáticas o circunstancias similares.
* **STREAM:** que funciona como una plataforma de contenidos audiovisuales interna, donde alumnado y profesorado pueden compartir vídeos de gran funcionalidad para enseñanzas como la que se presenta. Esta plataforma ayuda a organizar el contenido en canales y grupos para que sea más fácil la búsqueda.
* **FORMS:** herramienta que permite crear encuestas, cuestionarios y sondeos, y ver fácilmente los resultados a medida que se reciben. Permite también invitar a otros usuarios para que respondan con cualquier explorador web o incluso desde un dispositivo móvil y usar análisis incorporados para evaluar las respuestas recibidas. Del mismo modo, exporta los datos de formularios, como los resultados de cuestionarios, a Excel para realizar análisis adicionales o asignar notas.

Servicios disponibles en el campus para el alumnado, y que pueden beneficiar directamente a los estudiantes del máster:

* Observatorio Universitario de Inteligencia Artificial: un espacio dedicado a la asesoría y guía de los estudiantes en el uso de herramientas de IA en sus proyectos académicos y profesionales. A través de este observatorio, los alumnos reciben orientación sobre cómo integrar las tecnologías de inteligencia artificial de manera ética y efectiva en sus trabajos, optimizando tanto los procesos creativos como los analíticos. Además, el observatorio proporciona información actualizada sobre tendencias y novedades en IA, fomentando que los estudiantes desarrollen habilidades prácticas en el uso responsable y estratégico de estas herramientas en sus estudios y en su futura carrera profesional.
* Asesoría para la actividad virtual que atiende las necesidades técnicas del alumnado del máster y de facilitar y orientar la realización de las tareas y actividades virtuales.
* Servicio de Biblioteca (Centro de Recursos): dedicado al fomento, desarrollo e impulso de la investigación, estudio y elaboración de trabajos o informes. En sus fondos se encuentran libros, revistas y material multimedia específicos para cada uno de los estudios que se cursan en el Centro.
* Servicio de Información y Atención (SIA): servicio dirigido a estudiantes, profesores, antiguos estudiantes y a todos aquellos que estén interesados en conocer el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle para estudiar en él o para participar en alguna de las actividades académicas o extraacadémicas que organiza. Ofrece información y orientación relacionada con la labor académica y social del Centro. Este servicio cuenta con tres personas que conocen tanto la oferta académica del centro como el detalle de los procedimientos administrativos que implican a todos los títulos oficiales (grado y máster), y que cubren el horario completo de apertura del centro.
* Servicio de Secretaría: servicio dirigido a estudiantes y a antiguos alumnos interesados en realizar cualquier trámite administrativo relativo a expedientes académicos y a todo lo referente con el proceso de matrícula.
* Servicio de Recepción: gestiona la primera información de visitas, así como las centralitas telefónicas del Campus. Por su situación céntrica, es un referente de primera mano en la orientación y atención de los recién llegados, así como para cuantos demanden su ayuda.
* Consejo de estudiantes: espacio estudiantil dirigido a la Comunidad La Salle. Desde esta agrupación de estudiantes, se motivan actividades internas y externas de dinamización de la vida en el campus.
* Servicio de Informática: se encarga de gestionar la dotación tecnológica del centro. Dispone de las siguientes prestaciones: e-Campus (campus virtual), almacenamiento en disco y servicio de impresión, acceso a Internet, red inalámbrica, videoconferencia y sistema de grabación de clases mediante tecnología video streaming.
* Servicio de Orientación Universitaria: destinado a los alumnos en su proceso de desarrollo integral, los profesores en su tarea educativa y a los coordinadores en la realización del Programa de Acción Tutorial, y a las familias que lo soliciten. Este servicio cuenta con tres personas, dos personas responsables del diseño y ejecución del Programa de Acción Tutorial, y una persona encargada de la orientación integral a los estudiantes, que estaría a plena disposición de los estudiantes del máster.
* Servicio de Bolsa de Trabajo: encaminado a que todos los estudiantes del centro puedan tener oportunidades tanto de acceso al mercado laboral en puestos acordes con su formación, como de mejora y progreso en las condiciones laborales de su puesto actual. La Bolsa de Trabajo facilita un canal activo y preocupado por los estudiantes y antiguos alumnos de La Salle permanentemente, mediando entre las instituciones y empresas contratadoras y las características particulares de su perfil profesional.
* El Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle cuenta también con un Servicio de Atención a la Discapacidad (SAD), donde se le ofrece a los estudiantes y futuros estudiantes con discapacidad atención específica a sus necesidades concretas. Toda la información sobre este servicio se puede encontrar en: Servicio de Atención a la Discapacidad (SAD) - CSEU La Salle (lasallecentrouniversitario.es)

## Procedimiento para la gestión de las prácticas académicas externas

Se designará un coordinador de prácticas que asignará el calendario y los horarios de rotación de los alumnos en los centros externos. Dicho coordinador asignará al alumno un tutor en el centro de prácticas externas. El tutor de centro realizará el seguimiento del alumno y evaluará su rendimiento en base a las rubricas de evaluación aportadas por el coordinador. Se comunicará con el coordinador en caso de cualquier incidencia. El coordinador de prácticas mantendrá el contacto con los tutores de centro para resolver cuantas incidencias puedan surgir durante la rotación del alumno.

El centro cuenta actualmente con convenios de colaboración con numerosas entidades del ámbito del diseño.

No obstante, se prevé una ampliación en las colaboraciones con Centros que, por su relación directa con la temática del máster, pudieran estar especialmente interesados en participar.

La titulación dispone de 25 plazas para la realización de prácticas externas, garantizando de esa manera que cada estudiante tenga asegurada una plaza. En cuanto al procedimiento de asignación de dichas plazas, constará de los siguientes pasos:

* Comunicación al alumnado de las plazas disponibles, y naturaleza de las mismas.
* Solicitud por parte de cada estudiante de las preferencias sobre las plazas de prácticas, indicando tres opciones en orden de preferencia. En dicha solicitud, cada estudiante aportará un portfolio personal que sirva de muestra de sus trabajos más destacados.
* Valoración por parte del claustro de los portfolios aportados, y confección de una lista ordenada desde el portfolio mejor valorado. A partir de esa lista, se adjudicarán las plazas atendiendo a las preferencias indicadas por el alumnado.
* Comunicación al alumnado de la asignación de plazas.
* Apertura de un período de reclamaciones y subsanaciones.
* Comunicación al alumnado de la asignación de plazas definitiva.

Existen acuerdos de colaboración para la realización de prácticas con las siguientes empresas e instituciones:

* Capibara Tales
* Criteria
* El Cañonazo
* Factoría Transmedia
* Jauja Marketing
* Ludus Media
* MacDonals fundación
* Smartmind
* Tesseo
* Storline
* Felicidad collective
* Red mountain
* Errata Naturae

## Previsión de dotación de recursos materiales y servicios

~~El Centro Superior de Estudios Universitarios cuenta con todo el equipamiento y los recursos materiales necesarios para la realización de este programa.~~

~~En ese sentido,~~

El Centro Superior de Estudios Universitarios proporcionará a cada estudiante una dotación completa de recursos para garantizar una experiencia educativa integral, tanto en técnicas digitales como en ilustración analógica:

* Tabletas digitalizadoras con pantalla para estudiantes: Cada estudiante recibirá una tableta digitalizadora con pantalla de uso personal, que podrán utilizar tanto en clase como en su hogar durante el año académico. Al finalizar el curso, los estudiantes podrán conservar la tableta como parte de su equipo de trabajo.
* Licencia de Adobe Creative Cloud: Se proveerá a cada estudiante con una licencia completa de Adobe Creative Cloud, que incluye todas las aplicaciones del plan (Photoshop, Acrobat Pro, Illustrator, Premiere Pro, entre otras). Este conjunto de herramientas permite a los estudiantes acceder a un amplio kit profesional para la creación y edición de contenidos digitales.
* Plotter de corte Cricut Maker 3: Los estudiantes tendrán acceso a una máquina Cricut Maker 3 (más los materiales necesarios), que estará disponible en el aula para su uso durante el máster, facilitando el diseño y corte de materiales para proyectos de ilustración y arte digital.
* Pack de materiales para técnicas de ilustración analógica: Cada estudiante recibirá un kit de materiales específicos para ilustración manual, que incluye papeles de diferentes gramajes, lápices de colores, acuarelas, y materiales de encuadernación, entre otros. Este pack les permitirá experimentar con técnicas analógicas complementarias a su formación digital.
* Equipo para el profesorado en el aula: El aula estará equipada con una estación de trabajo fija para el profesorado, que incluye un ordenador y una tableta digitalizadora con pantalla. Esto permitirá que el profesor realice demostraciones en tiempo real de las técnicas de ilustración digital.
* Infraestructura visual: El aula contará con dos monitores de 80 pulgadas, asegurando que todos los estudiantes puedan visualizar las explicaciones del profesor sin problemas, optimizando el aprendizaje y la interacción en el aula.
* Aula: el aula dispondrá de un espacio acondicionado para el trabajo analógico y otro para el trabajo digital.

## Recursos para el aprendizaje en el caso de la mención DUAL

No procede

# CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

## 7.1. Cronograma de implantación del título

Este máster está sujeto a la aprobación de su verificación que, de ser positiva, se prevé implantar en el curso académico 2025-2026.

## 7.2 Procedimiento de adaptación

No procede

## 7.3 Enseñanzas que se extinguen

No procede

# SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE LA CALIDAD

## Sistema Interno de Garantía de la Calidad

Con objeto de realizar un seguimiento de los resultados relacionados con el desarrollo del programa formativo, así como el progreso y resultados de los estudiantes, se llevarán a cabo las siguientes acciones:

* Realización de encuestas de evaluación de las diferentes asignaturas y profesores implicados en el programa formativo. En estas encuestas se pedirá la valoración por parte del alumno de una serie de aspectos relacionados con las capacidades docentes de los profesores, la metodología, el sistema de evaluación utilizado, etc.
* Además de las encuestas de evaluación docente de cada asignatura del máster, se llevarán a cabo encuestas específicas en las que se preguntará a los alumnos por su satisfacción con la organización y el desarrollo de las prácticas y el Trabajo de Fin de Máster.
* También se realizará una encuesta tanto a estudiantes como a profesores en la que se les pedirá que valoren el desarrollo general del título. En ella se preguntará por aspectos como el tiempo dedicado a las asignaturas, el solapamiento de contenidos entre asignaturas, los recursos tecnológicos y bibliográficos, etc. Por último, se les preguntará también por la satisfacción con el desarrollo de la titulación.
* Estas encuestas se realizarán cada curso académico y serán gestionadas por la Dirección de Procesos y Calidad del centro. Los resultados individualizados se comunicarán con posterioridad a cada uno de los profesores evaluados, mientras que los resultados globales por titulación, centro y Universidad se recogerán en un informe que se enviará a los responsables académicos y se presentarán en las Jornadas y Comisión de Seguimiento del título.
* Realización de informes con indicadores que reflejen el rendimiento de los alumnos. Estos informes serán elaborados por la Dirección de Procesos y Calidad del centro, y se remitirán posteriormente a los responsables académicos implicados en el programa formativo.
* Jornada de seguimiento de alumnos y profesores. En estas jornadas se realiza una puesta en común, y un análisis del programa, con el objetivo de detectar las fortalezas y debilidades de cada edición.
* Comisión de Seguimiento. En las comisiones de seguimiento, tras evaluar las sugerencias de alumnos y profesores y los análisis DAFO, se realiza y aprueba una propuesta de mejoras y sus plazos de implementación de cara a las siguientes ediciones de cada programa. Para más información, se aporta el enlace al Plan de seguimiento y evaluación de Calidad del Centro: https://www.lasallecentrouniversitario.es/calidad/
* Informes de Autoevaluación. Al finalizar cada curso, el director del máster elaborará un informe de autoevaluación en el que valorará la evolución del máster a lo largo de los cursos. Para ello, tomará como referencia:
  + Los indicadores de seguimiento del Sistema de Garantía-Aseguramiento de la Calidad del CSEU La Salle.
  + Las dimensiones y directrices establecidas por las agencias externas de evaluación y seguimiento de los títulos (ANECA y Fundación para el conocimiento madri+d).
  + El seguimiento de las acciones aún pendientes de ejecutar de los planes de mejora que se han aprobado en las sucesivas comisiones de seguimiento.

## Medios para la información pública

El centro dispone de una sección específica en su página web, consultable de manera pública, relativa a todo el sistema de calidad (acreditación institucional, seguimiento de la calidad, explicación del sistema interno de garantía de la calidad y asuntos afines).

En la siguiente dirección electrónica se explicita toda la información al respecto: https://www.lasallecentrouniversitario.es/calidad/

El título dispondrá de un apartado propio en la página web del CSEU La Salle donde se publicará de manera específica información sobre el Sistema de gestión de la calidad del Título. En él, aparecerá información específica del máster:

* Inserción laboral.
* Informes de evaluación de la actividad docente.
* Indicadores del SGIC del CSEU La Salle.
* Resultados de Satisfacción de grupos de interés.
* Actas de las Comisiones de Seguimiento y Planes de mejora.