



**MEMORIA para la solicitud de  
MODIFICACIÓN DE TÍTULO**

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**

**Marzo 2019**

**UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA**

**ÍNDICE:**

## 1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

### 1.1. Datos básicos

**Seleccionar Nivel**

Grado

**Indicar Denominación corta (*Graduado o Graduada en Diseño y Creación Digitales, por la Universitat Oberta de Catalunya / Grado en Diseño y Creación Digitales por la Universitat Oberta de Catalunya*)**

Grado en Diseño y Creación Digitales

**Indicar listado de Menciones**

No ofrece menciones

**Seleccionar Título Conjunto**

No

**Seleccionar Rama**

Artes y Humanidades

**Seleccionar ISCED 1 (International Standard Classification of Education) (Obligatorio) /ISCED 2 (Opcional)**

*ISCED 1 Diseño*

**Seleccionar si habilita para profesión regulada**

No

**Indicar Listado de universidades**

**Indicar Listado de universidades extranjeras**

**Indicar Listado de instituciones participantes**

## 1.2. Distribución de créditos en el título

<b>Créditos totales</b>	<b>180</b>
Créditos en Formación Básica	48
Créditos obligatorios	102
Créditos optativos	24
Créditos Prácticas Externas	0
Créditos de Trabajo Fin de Grado	6

## 1.3. Datos asociados al centro

### Modalidad de la enseñanza

A distancia

### Plazas de nuevo ingreso ofertadas

<b>Primer año implantación</b>	800
<b>Segundo año implantación</b>	800
<b>Tercer año implantación</b>	800
<b>Cuarto año implantación</b>	800

### ECTS de matrícula necesarios según curso y tipo de matrícula:

	Matrícula a Tiempo completo*		Matrícula a Tiempo parcial	
	ECTS Matrícula mínima	ECTS Matrícula máxima	ECTS Matrícula mínima	ECTS Matrícula máxima
<b>Primer curso</b>	60	60	4	56
<b>Resto de cursos</b>	60	60	4	56

### Normas de Permanencia

#### Permanencia:

[https://seu-electronica.uoc.edu/portal/resources/ES/documents/seu-electronica/Normativa academica EEES CAST xvigentx.pdf](https://seu-electronica.uoc.edu/portal/resources/ES/documents/seu-electronica/Normativa_academica_EEES_CAST_xvigentx.pdf)

#### Seleccionar Lenguas en las que se imparte

Castellano / Catalán

## 2. JUSTIFICACIÓN

### 2.1. Justificación del título propuesto, argumentando el interés académico, científico o profesional del mismo con relación a la planificación de las enseñanzas en el marco del sistema universitario de Cataluña

El paso de una economía industrial a una economía del conocimiento ha generado un cambio en los modelos productivos a los que la disciplina del diseño no ha sido ajena. El diseño surge como respuesta a los procesos industriales de finales del siglo XIX y principios del XX y tras distintos movimientos y evoluciones, se consolida en la sociedad contemporánea como una forma de diferenciación de los bienes de consumo. En las últimas décadas se han producido un conjunto de transformaciones tecnológicas y sociales en la práctica del diseño, a la vez que estamos asistiendo, más recientemente, a cambios importantes en los discursos, produciéndose una revalorización del diseño como disciplina proyectual, así como de sus metodologías, que se extienden a diferentes ámbitos de actuación.

Así pues, el diseño y la creatividad juegan un papel cada vez más central en la sociedad de la información, aportando valor añadido e innovación en el desarrollo de productos, servicios y experiencias, por ejemplo a partir de la extensión del *design thinking*, y otras metodologías recientes vinculadas al diseño. Esta realidad, que podemos percibir en nuestro entorno más cercano, se apoya en diferentes estudios que citaremos a lo largo de esta memoria, entre los cuales, el informe sectorial del diseño de Barcelona Activa 2013, que expone como:

“el sector del diseño ha evolucionado y crecido exponencialmente en las últimas décadas, y ha pasado de ser una actividad residual en las empresas para convertirse en un sector estable que proporciona productos y servicios que son claves para mejorar la competitividad y para incrementar el valor de los productos que comercializan”.

De este modo, la importancia del diseño trasciende sus ámbitos de actuación más tradicionales, permitiendo la aparición y consolidación de nuevas áreas que sitúan el diseño en terrenos híbridos y de un modo transversal. De esta manera, las competencias de los diseñadores son cada vez más necesarias, pero también más complejas: no sólo las tecnologías digitales han cambiado los procesos de diseño, sino que nuestras sociedades tienen nuevas necesidades ligadas al contexto económico, ecológico o social. Esta preponderancia del diseño se ha puesto de manifiesto explícitamente en la nueva estrategia liderada por el Consejo Europeo de Diseño (European Design Leadership Board), que propone a la Comisión Europea, los Estados miembros y a las regiones llevar a cabo medidas audaces que permitan tomar conciencia de la

importancia del diseño centrado en las personas como impulsor de la innovación en Europa. Sin duda, ubicar a las personas en el centro de los procesos de diseño es un factor clave a la hora de entender el diseño en la actualidad: tanto en lo referente a las metodologías del diseño centrado en los usuarios (UX), como en lo relativo al diseño de servicios, el diseño participativo o co-diseño y el diseño de experiencias que involucren diferentes medios y soportes, tanto analógicos como digitales.

Todas estas ideas también ponen de manifiesto la asociación del concepto de diseño con la innovación. En este contexto, el sector se encuentra en constante adaptación a nuevos contextos, nuevos consumidores, requerimientos ambientales, tecnologías o sistemas de producción. Las propuestas a nivel europeo en relación a este asunto<sup>1</sup> se resumen en siete grandes ejes: 1) Diferenciar el diseño europeo en el escenario global, 2) Posicionar el diseño dentro del sistema europeo de innovación, 3) Diseño para empresas innovadoras y competitivas, 4) Diseño para un sector público innovador, 5) Posicionamiento de la investigación en diseño para el siglo XXI, 6) Competencias de diseño para el siglo XXI, 7) "Democratización" del diseño en todos los niveles educativos.

Todas estas ideas se van plasmando poco a poco en diferentes iniciativas, impulsadas tanto por asociaciones profesionales, empresas o instituciones públicas. Así, constatamos un interés en impulsar la disciplina del diseño, vinculado a la innovación en las empresas, y de forma transversal, potenciando así las competencias de diseño. En este sentido, a pesar de que en el ámbito estatal existe una oferta importante de programas de grado en diseño detectamos algunas evidencias que justificarían una propuesta como la que presentamos. En primer lugar, la incorporación del diseño en las empresas es creciente, y por tanto la demanda social y laboral de diseñadores será -al menos- constante en el futuro. En segundo lugar, como veremos con más detalle en el punto siguiente, la mayoría de las titulaciones se imparten en unas pocas ciudades de España, configurando una oferta muy centralizada. Así pues, el grado en Diseño y creación digitales de la UOC puede ser una buena opción para aquellos estudiantes localizados fuera de las capitales donde se imparten estas titulaciones, así como para el contexto latinoamericano, alineados con la estrategia y misión de nuestra universidad. Y en tercer lugar, porque nuestra propuesta posee unos rasgos propios (no sólo derivados del hecho de ser una titulación a distancia) que la diferencian, y que explicamos a continuación de modo resumido (volveremos a ello en los apartados subsiguientes).

En la actualidad, incluso en los ámbitos del diseño más consolidados, como por ejemplo el gráfico, el diseñador desarrolla su labor en un contexto cada vez más tecnificado y conectado a nivel global, de manera que requiere de un conjunto de competencias que le permitan aprovechar todo este potencial. Estas competencias son principalmente de carácter comunicativo, tecnológico y cultural y en nuestra propuesta vienen respaldadas por los tres departamentos que la impulsan. La articulación de estos tres ámbitos, por tanto, marcan el carácter de la presente propuesta de grado en Diseño y creación digitales:

---

<sup>1</sup> <http://europeandesigninnovation.eu/design-as-a-driver-of-european-growth-the-design-leadership-boards-21-recommendations-to-the-european-commission/>

**El Grado en Diseño y creación digitales pretende formar diseñadores integrales que sean capaces de llevar a cabo proyectos que tengan en cuenta todos los procesos y soportes comunicativos en la actualidad: gráfico, audiovisual, digital e interactivo. El grado está orientado a solucionar retos y a dominar todas las fases de un proyecto de diseño con un especial énfasis en las metodologías, las tecnologías y los entornos de trabajo innovadores, pivotando el conjunto alrededor del proyecto, los espacios de experimentación y una intensa actividad práctica conectada con la realidad laboral. Todo ello se plantea desde una perspectiva humanística que pretende dar respuesta al diseño centrado en las personas.**

La presente propuesta de grado se ubica en el contexto universitario catalán a partir de una primera diferenciación que supone una visión holística del diseño, que define la naturaleza de sus contenidos y competencias (orientado a contenidos gráficos y digitales), incorporando una visión integrada del diseño gráfico, la comunicación, y el diseño centrado en usuario. Para ello, hemos tenido en cuenta el informe "Perfiles Profesionales más demandados de la Industria de Contenidos Digitales en España 2012–2017" (p. 47), donde se explicita que uno de los perfiles más demandados en los próximos años es el de diseño visual (gráfico), vinculado con el arte y la creatividad. Esto se confirma también en los portales de empleo latinoamericanos, como "Trabajando.com" donde se observa que a nivel laboral el diseño gráfico/diseño web y comunicación serían los perfiles más demandados vinculados al diseño. En este sentido, el Grado en diseño y creación digitales por la UOC plantea la integración de los medios digitales como formatos, herramientas y plataformas desde el inicio de la conceptualización de los proyectos, constituyendo éstos en muchos casos, el punto de partida y salida fundamental, a diferencia de la mayoría de titulaciones existentes que poseen una tradición más centrada en el diseño gráfico para medios impresos e incorporan los medios digitales en fases posteriores o como extensiones del mismo, perdiendo así, la visión de estrategia global, que en nuestra propuesta tiene un peso muy importante. Del mismo modo, sostenemos que un diseñador que se ha formado con una visión que integra las tecnologías (como herramientas y como medios) en todos los procesos y fases del mismo conceptualiza y piensa de un modo diferente los proyectos y la experiencia de los usuarios respecto a un diseñador formado desde una visión más tradicional. Además, como muestra el libro blanco de economía digital<sup>2</sup> (p. 80) incorporar las herramientas digitales y sus procesos técnicos al proceso creativo asociado al diseño va totalmente alineado a la demanda de profesionales polivalentes que necesita el mercado actual.

La empleabilidad de los titulados del grado en diseño aquí propuesto se concentra en buena parte en los sectores que hacen uso de las herramientas y medios digitales. El mercado de trabajo al que nos dirigimos se centra en la actividad profesional que tiene lugar principalmente en estudios de diseño, agencias de comunicación y publicidad o trabajo autónomo. El entorno

---

<sup>2</sup> <http://www.agendadigital.gob.es/planes-actuaciones/Bibliotecacontenidos/3.%20Formaci%C3%B3n%20de%20excelencia/Libro-Blanco.pdf>

de trabajo incluirá tanto el mundo de la empresa y las instituciones, como el emprendimiento y la gestión y coordinación de diseño, siempre actuando desde la visión del entorno digital. Según un estudio<sup>3</sup> elaborado por Rooter, uno de los perfiles más demandados por el mercado son el de diseñador, dentro del área de la economía digital. A modo de ejemplo, este dato se complementa con el hecho de que tres de cada cuatro empresas del Estado Español tienen página web<sup>4</sup>, y un 90% de éstas lo usan para presentar la empresa y sus productos. Incorporar las tecnologías digitales como herramientas adicionales en el ámbito del diseño permite que los profesionales que se dedican sean capaces de ofrecer soluciones visuales óptimas a las nuevas formas de consumo.

Por otro lado, según el informe de Barcelona Activa citado, con el tiempo ha ido tomando fuerza la figura del "design manager". El gestor de diseño es una figura que se encarga de introducir el diseño en otros sectores no tradicionales y de integrarlo en el lenguaje y los procesos de trabajo de toda la empresa. Algunas tendencias más destacadas que se relacionan con este perfil serían: a) El ecodiseño, b) La interrelación entre los diferentes ámbitos del sector y c) La internacionalización de las empresas. Este perfil también apareció en el proceso de consulta con profesionales del sector (apartado 2.2) realizado en el marco de elaboración de la presente propuesta, definido como alguien que actuaría "a medio camino entre la teoría y la estrategia". En el informe "Realidades y oportunidades El diseño y la empresa en Cataluña", realizado por la FAD (Foment de les Arts i el Disseny) en 2009, se identifican dos perfiles profesionales emergentes dentro de este campo:

- Jefe de diseño. Se trata de una figura que ya existe en las empresas más innovadoras, y que ofrece una lectura transversal de toda la actividad de la empresa.
- Consultoras de diseño. Empresas consultoras que no estén orientadas a una sola disciplina, sino que tengan la mirada puesta en la integralidad de los servicios de diseño y que tengan una amplia red de posibilidades de trabajo con especialistas.

La presente propuesta recoge la posibilidad de desarrollar este perfil de gestión del diseño dado que el plan de estudios incorpora en su estructura bloques temáticos relacionados con la metodología y el contexto, fundamentales para desarrollar el rol de gestor del diseño.

La disciplina del diseño tiene un amplio arraigo en Cataluña y actualmente existe un número considerable de titulaciones en este contexto que dan respuesta a las diferentes especializaciones tradicionales del diseño: gráfico, de producto, de moda, etc. No obstante, teniendo en cuenta las opiniones de los profesionales consultados para desarrollar el presente programa y la hibridación de conocimientos que aparece en las demandas de perfiles profesionales dentro de la economía digital<sup>5</sup>, nuestra propuesta intenta superar estas divisiones y acercar el diseño a otras disciplinas afines relacionadas con la comunicación, la tecnología y

---

<sup>3</sup> [http://ametic.es/sites/default/files//pafet\\_vii\\_perfiles\\_profesionales\\_cd\\_fti-rooter\\_1.pdf](http://ametic.es/sites/default/files//pafet_vii_perfiles_profesionales_cd_fti-rooter_1.pdf)

<sup>4</sup> Instituto Nacional de Estadística, 2014

<sup>5</sup> <http://www.agendadigital.gob.es/planes-actuaciones/Bibliotecacontenidos/3.%20Formaci%C3%B3n%20de%20excelencia/Libro-Blanco.pdf>



las humanidades para formar profesionales de amplia polivalencia que puedan afrontar los retos que se le presenten en la actualidad.

Finalmente, como parte de la idiosincrasia de nuestra universidad y de la investigación que llevamos a cabo sobre los distintos fenómenos relacionados con la sociedad y cultura digital, consideramos relevante incorporar determinadas tendencias, que ya forman parte del diseño actual, como son la cultura *hacker*, en el sentido de la apropiación y personalización de tecnología, artefactos o cualquier tipo de producto de diseño. La revalorización de la artesanía, también vinculada al movimiento *maker*, las diferentes comunidades de desarrollo de *software*, así como las formas de creación colectiva actuales, son aproximaciones y formas de desarrollar proyectos que consideramos relevantes y que pueden contribuir a formar diseñadores y a que éstos puedan encontrar un encaje profesional de acuerdo a los tiempos actuales. Estas tendencias tienen mucho que ver con la aproximación al usuario actual que prima en el campo del diseño desde hace ya algunas décadas, otorgándole un mayor protagonismo al consumidor a la hora de pensar en distintos productos de diseño. De este modo, la perspectiva de la experiencia de usuario también se sitúa de un modo transversal en los valores y filosofía de la presente propuesta.

### **Rasgos diferenciales**

La propuesta de Grado en Diseño por la UOC posee los siguientes rasgos diferenciales:

- 1) Integra las áreas de diseño gráfico, comunicación y diseño de experiencia de usuario (UX)
- 2) Proporciona una visión holística del diseño que incorpora la tecnología y los medios digitales en todas sus fases y manifestaciones
- 3) Incorpora del diseño centrado en las personas como perspectiva y como método
- 4) Incluye de toda una serie de valores éticos como la sostenibilidad, la accesibilidad o la cultura libre.
- 5) Se basa en una metodología basada en proyectos y el uso del portfolio como metodología, herramienta evaluativa, comunicativa y de construcción de la identidad y marca propia.

Por todo ello consideramos que está justificado su interés dentro del contexto del sistema universitario catalán y estatal.

### **Coherencia formativa**

La presente propuesta de grado supone una evolución coherente de las distintas titulaciones que ofrece la UOC desde hace algunos años y que mantienen una cierta relación con el diseño, como son el Grado en Comunicación y el Grado en Multimedia, así como el Grado en Humanidades. Dentro de estas titulaciones de Grado ya se imparten diversas asignaturas de diseño, como son de Diseño Visual, Diseño Visual y Expresión Gráfica, Diseño Gráfico, Imagen y Lenguaje Visual, Diseño de Interfaces Multimedia, Fotografía y Gráficos 3D, que se desarrollan en base a las

metodologías de enseñanza y aprendizaje en línea más adecuadas a la disciplina del diseño. Otras asignaturas relacionadas con el ámbito, como Creatividad (y pensamiento creativo), Visualización de Información, Estética Digital, Animación y las diferentes teorías vinculadas con arte, la imagen y el audiovisual también tienen un largo recorrido en nuestros programas de Grado.

A nivel de Máster se han desarrollado algunos programas como el Máster Universitario en Aplicaciones Multimedia y los diplomas de posgrado de Tendencias de diseño y creación audiovisual, Diseño de experiencia de usuario, Diseño web: Usuarios, interfaces y móviles, Diseño y programación de videojuegos y Diseño y producción editorial. Esta experiencia nos sirve de bagaje a la hora de proponer este grado que es respaldado por tres Estudios: los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación, los Estudios Informática, Multimedia y Telecomunicación, y los Estudios de Artes y Humanidades.

El profesorado de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación está formado por un conjunto de 27 profesores, de los cuales 26 son doctores; ha obtenido, en conjunto, 13 sexenios (tramos de investigación) reconocidos por la AQU; 7 acreditaciones de investigación por la AQU; 3 acreditaciones de profesorado de universidad privada-UOC para la AQU y 15 acreditaciones de Lector por la AQU ( 20 profesores doctores acreditados por AQU o ANECA). 21 profesores han obtenido uno o más tramos docentes.

El profesorado de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación está formado por un conjunto de 58 profesores, de los cuales 44 son doctores; ha obtenido, en conjunto, 25 sexenios (tramos de investigación) reconocidos por la AQU; 17 acreditaciones de investigación por la AQU ( o equivalente Profesor Titular de Universidad ANECA); 1 acreditación de investigación avanzada por la AQU; 10 acreditaciones de profesorado de universidad privada-UOC para la AQU y 20 acreditaciones de Lector por la AQU.( 32 profesores doctores acreditados por AQU o ANECA). 44 profesores han obtenido uno o más tramos docentes.

El profesorado de los Estudios de Artes y Humanidades está formado por un conjunto de 46 profesores, de los cuales 37 son doctores; ha obtenido, en conjunto, 20 sexenios (tramos de investigación) reconocidos por la AQU; 1 acreditación de investigación avanzada por la AQU, 10 acreditaciones de investigación por la AQU ( o equivalente Profesor Titular de Universidad ANECA); 8 acreditaciones de profesorado de universidad privada-UOC y 20 acreditaciones de Lector por la AQ ( 31 profesores doctores acreditados por AQU o ANECA). 35 profesores han obtenido uno o más tramos docentes.

### **Investigadora**

La investigación sobre diseño en la UOC es incipiente y se centra en temas transversales y de gran actualidad. Hay que tener en cuenta en este sentido que, a pesar de que la investigación es consustancial a los procesos de diseño, no existe una amplia tradición investigadora en relación con la disciplina del diseño en España debido a dos motivos: en primer lugar, los centros

donde se ha impartido diseño mayoritariamente no son de tipo universitario (hasta hace muy poco) por lo que no existen las estructuras científicas y académicas que permitan desarrollar y difundir la investigación en un sentido convencional, y en segundo lugar, porque la relación con el mundo profesional y de la empresa ha sido mucho más prevalente en este sentido.

En la actualidad una buena parte de la investigación que se realiza en el campo del diseño se produce en colaboración con distintas entidades: universidades y centros tecnológicos, etc. y además de tener un carácter aplicado, comienza a generar conocimiento sobre la disciplina en un sentido más académico.

En este contexto en la UOC las líneas de investigación relacionadas con el diseño serían:

- Diseño de interfaces gráficas basadas en la visualización de información, atendiendo a la estética y la ética de la interfaz.
- Diseño de experiencias de entretenimiento. Desarrollo de metodologías de co-diseño orientadas a la construcción de historias colectivas (proyecto Plug-in narratives)
- Diseño y consumo de tecnología. Análisis cualitativo de procesos de diseño de tecnologías.
- Diseño de aplicaciones educativas. Desarrollo de procesos de innovación docente que incluyen diseño de aplicaciones y entornos adaptados a la docencia virtual.
- Investigación sobre la experiencia de usuario de casos de uso, diseño y plataformas/dispositivos.

Estas líneas de investigación se desarrollan a partir de grupos, proyectos de investigación y tesis doctorales que se están realizando o se han realizado en los últimos años, tal y como se detalla en el punto 2.3 de este documento.

## Ocupabilidad

La ocupabilidad en el caso de la UOC es diferente a otras universidades ya que el 95% de sus estudiantes ya son laboralmente activos en el momento de realizar la primera matrícula y que, de ellos, el 50% es mayor de 30 años. Con estas cifras, es evidente que el indicador de la inserción laboral de los graduados de la UOC no es tan relevante como pueden serlo otros factores, tales como la mejora profesional y personal. En otras palabras, el hecho de obtener una titulación universitaria en la UOC facilita a estos estudiantes no tanto la inserción laboral en sí como la posibilidad de promoción laboral o cambio de orientación profesional.

En este contexto, es significativo el Estudio de la inserción laboral de la población titulada de las universidades catalanas, “Universitat i treball a Catalunya”<sup>6</sup>, realizado en el año 2014 con la

---

<sup>6</sup> Agencia de Calidad del Sistema Universitario Catalán, “Universitat i treball a Catalunya”, 2014, [http://www.aqu.cat/doc/doc\\_14857668\\_1.pdf](http://www.aqu.cat/doc/doc_14857668_1.pdf)  
18/05/2018

Agencia de Calidad del Sistema universitario catalán (AQU), con una muestra de 1293 titulados de la UOC del curso 2006/07, cuyos resultados a nivel general y su valoración han sido tenidos en cuenta en el diseño de esta propuesta. Los resultados estadísticos de este estudio demuestran que:

- Sólo el 2,5% eran estudiantes a tiempo completo
- Una vez graduados, la tasa de ocupación es del 92%, con un 92% a tiempo completo y un 76% con contrato fijo
- El 79% de los graduados indican que desarrollan funciones de nivel universitario
- Los graduados encuestados valoran que los estudios le han servido para mejorar profesionalmente en general, con un 6, sobre 10

En el caso concreto de estudios relacionados con la presente propuesta nos revelan que existe un mercado de trabajo vinculado al diseño. Por un lado, el informe “Realidades y oportunidades. El diseño y la empresa en Cataluña”<sup>7</sup>, realizado por la FAD determina que el 75% de empresas han utilizado el diseño, siendo el diseño gráfico el más presente -entre un 84 y un 68 %-dependiendo del tamaño de las mismas. Además, la conciencia del valor añadido que aporta el diseño se traduce en una mayor tendencia a la contratación externa de profesionales. En este mismo informe, más de la mitad de las empresas consultadas expresan que habitualmente hacen un uso del diseño relacionado con cambios estéticos, acciones periódicas relacionadas con la actividad de la empresa, etc., mientras que el 42% ya han comenzado a apostar por un diseño basado en cambios funcionales, organizacionales, etc. Aunque todavía no es mayoritaria, se corrobora la tendencia observada de una mayor apuesta por un diseño que interviene en el desarrollo estratégico de las empresas catalanas.

Esta idea se corresponde con la observación que hemos introducido anteriormente de asociar diseño e innovación, traducida más concretamente en el perfil de gestión del diseño (*design management*), de notoriedad más reciente. Según el informe de Barcelona Activa (2013), una de las debilidades del sector del diseño es que, en general, aún está poco valorado, y muy ligado a la comunicación de las empresas (que, con la crisis, han dejado de tener departamentos fijos dedicados al diseño o relaciones estables con las agencias, para aumentar el nivel de contratación *freelance*). No obstante, el mismo informe también destaca estos puntos fuertes:

- Los profesionales del diseño son personas con conocimientos diversos dentro del sector y, por tanto, se pueden ocupar en sus diferentes ámbitos. De hecho, se estima que el 47% de los diseñadores gráficos también realizan proyectos de diseño digital y multimedia, y el 23% de los diseñadores de producto también hacen diseño gráfico.
- También destaca el hecho de que el diseño es una herramienta de innovación y competitividad. Así, en cuanto a proyección futura, el informe destaca que "además de ser un instrumento clave para la innovación, el diseño tiene en cuenta, cada vez más, parámetros respetuosos con el medio ambiente para desarrollar productos. Asimismo, la

---

<sup>7</sup> Foment de les Arts i del Disseny, “Realidades y oportunidades. El diseño y la empresa en Cataluña”, 2009, <http://fad.cat/observatori/wp-content/uploads/2009/04/realidadesyoportunitades-web.pdf>

dimensión transversal que lo caracteriza favorecerá su integración en todo el proceso productivo o de prestación de servicio, independientemente del tamaño de la empresa".

Por otro lado, encontramos más información sobre el sector profesional vinculado al diseño, en el estudio desarrollado por el *Barcelona Centro de Diseño* (BCD), con el apoyo del Departamento de Cultura de la Generalidad de Cataluña. El documento, titulado el "Mapa del Sector del Diseño en Cataluña" (2015), ofrece datos sobre las empresas de Cataluña que proporcionan servicios de diseño a terceros como actividad principal, registradas o no al CNAE 74.10, y dibuja un retrato real del sector, su dimensión y problemáticas, así como las oportunidades de crecimiento y consolidación. Algunos puntos destacables son los siguientes:

- En Cataluña había en 2015 un total de 3.783 empresas de servicios de diseño (incluidos autónomos).
- El 92% de la oferta de servicios de diseño se concentra en la provincia de Barcelona, de los cuales un 70% se sitúan en el área metropolitana.
- El número de empleados en el sector de servicios de diseño era de 15.775 trabajadores, el 0,5% los trabajadores de la economía catalana.
- En cuanto a las especialidades principales ofertadas por las empresas vemos que destaca claramente la comunicación visual (59%)



Dentro del ámbito del diseño también cabe mencionar el Informe realizado por la consultora Deloitte y Barcelona activa (Ajuntament de Barcelona, 2014)<sup>8</sup> "Ocupacions més demandades del sector dels serveis a les empreses" donde se destacan los siguientes perfiles entre los más demandados dentro del diseño gráfico;

- Diseñador/a gráfico/a especialista en packaging. Especialización en embalaje e imagen gráfica de un producto: etiquetas, packs, envoltorios...
- Diseñador/a gráfico/a especialista en imagen corporativa. Especialización en diseño de

8

[https://treball.barcelonactiva.cat/porta22/images/cat/Barcelona\\_treball\\_%20Porta22\\_Ocupacions\\_Disseny\\_0914\\_CAT\\_tcm9-38027.pdf](https://treball.barcelonactiva.cat/porta22/images/cat/Barcelona_treball_%20Porta22_Ocupacions_Disseny_0914_CAT_tcm9-38027.pdf)

logotipos, imagen de empresa y cualquier otro elemento de imagen corporativa empresarial o institucional.

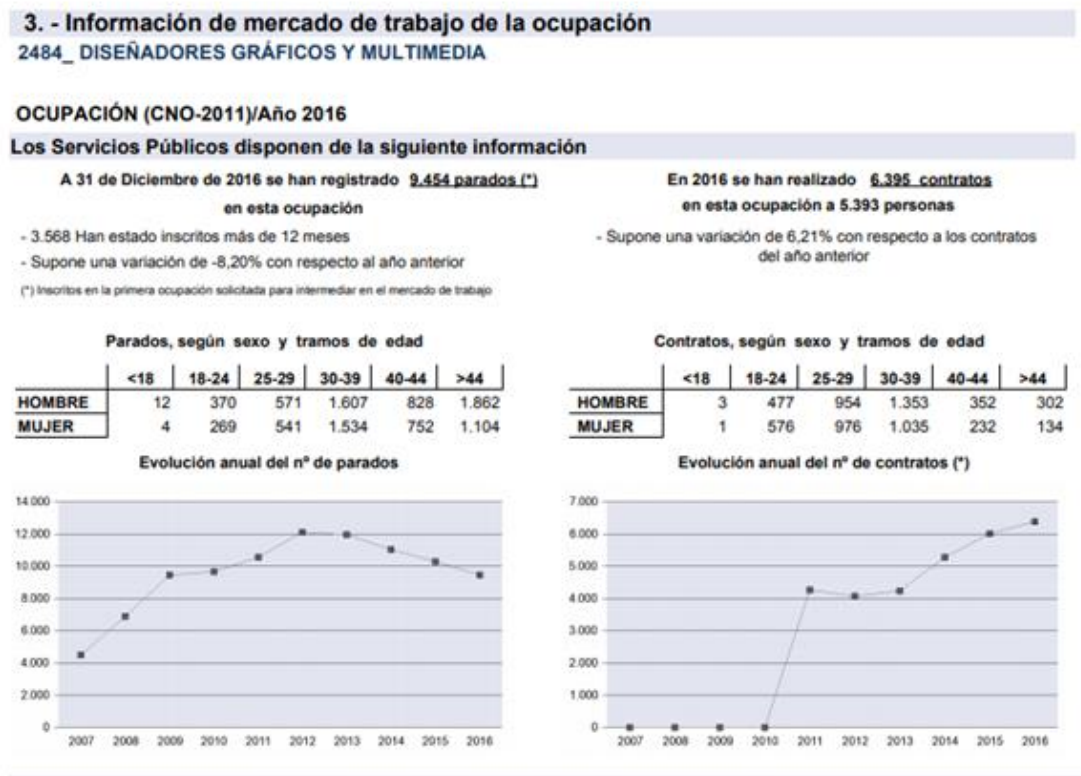
- Diseñador/a UI mobile. Especialización en creación de aplicaciones visualmente atractivas, así como técnicamente funcionales. APPs para smartphones, tablets o cualquier dispositivo móvil.

Perfiles que son contemplados en el perfil formativo del Grado de Diseño y Creación Digitales.

En cuanto a la evolución del sector laboral, destacamos el “Informe de prospección y detección de necesidades formativas 2017” (p. 149-150) (Observatorio de las Ocupaciones, SEPE)[1] donde se visibiliza la tendencia al alza de la contratación de profesionales dedicados al diseño gráfico y multimedia que ha crecido claramente en los últimos años, tal y como se observa en el siguiente gráfico.

[1]

[https://www.sepe.es/contenidos/que\\_es\\_el\\_sepe/observatorio/pdf/DETECCION\\_NECESIDADES\\_FORMATIVAS\\_2017.pdf](https://www.sepe.es/contenidos/que_es_el_sepe/observatorio/pdf/DETECCION_NECESIDADES_FORMATIVAS_2017.pdf)



Cabe destacar también el crecimiento del 8% que tiene el sector del diseño en cuanto a la

creación de start-ups (Mapa del emprendimiento, South Summit 2017). Además, el informe “The most innovative companies 2018” destaca el sector del diseño digital como uno de los aspectos principales en que se fijarán las grandes compañías en los próximos 5 años.

Por último, destacamos especialmente el crecimiento en la demanda que ha tenido la titulación desde el momento de su implementación, con 545 estudiantes de nuevo ingreso en el curso 2016-2017 y 681 estudiantes de nuevo ingreso en el curso 2017-2018 y 704 estudiantes de nuevo ingreso en el curso el curso 2018-2019.

El perfil de vía de acceso a la titulación nos indica que el 37% de los estudiantes proceden de CFGS/FP, por tanto, la oferta del Grado de Diseño y Creación Digitales permite dar respuesta claramente a este colectivo y facilitar su entrada a la formación universitaria superior.

Vías	2016-2017	2017-2018
PAAU	13,4%	21,4%
CFGS/FP	31,9%	37,0%
Mayores de 25 años	4,2%	6,2%
Mayores de 40 años	1,7%	2,3%
Mayores de 45 años	0,4%	0,0%
Titulados	17,4%	15,8%
Estudios universitarios inacabados	31,0%	17,3%

A demás, cabe destacar que según una encuesta enviada a los estudiantes actuales del Grado de Diseño y Creación Digitales, el 72,73 % está activo laboralmente y un 13,07% está en el paro y en una situación activa de búsqueda de empleo. Por tanto, más del 85% necesita combinar sus estudios con responsabilidades laborales, situación que les permite la metodología online del Grado.

**Normas reguladoras del ejercicio profesional vinculado al título**

El título presentado no corresponde a una profesión que se vea afectada, en este momento, por normas reguladoras que puedan condicionar la actividad profesional.

**2.2 Justificación del título propuesto mediante referentes externos e internos (nacionales o internacionales)**

**Referentes académicos nacionales**

A nivel estatal, en el curso académico 2013-2014 y según el buscador del MECED con el término "diseño", constatamos la existencia de 43 títulos de grado ofertados, pero más específico en el ámbito visual, destacamos 17. Sin embargo, toda esta oferta en diseño se concentra en muy pocas ciudades, especialmente en Madrid y Barcelona (aunque también Valencia, Tenerife y Vitoria). Si tenemos en cuenta la modalidad no presencial relacionada con el diseño para el curso 2014-2015 identificamos dos Grados: el Grado ofrecido por la UNIR (Universidad de La Rioja), y

el ofrecido por UNIBA (Centro Universitario Internacional de Barcelona), que ambos comienzan en abril de 2015 y son de carácter privado.

Graduado o Graduada en Artes y Diseño - Universidad Autónoma de Barcelona
Graduado o Graduada en Creación y Diseño - Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
Graduado o Graduada en Diseño - Universidad Complutense de Madrid
Graduado o Graduada en Diseño - Universidad de Barcelona
Graduado o Graduada en Diseño - Universidad Europea de Madrid
Graduado o Graduada en Diseño - Universidad Francisco de Vitoria
Graduado o Graduada en Diseño de Interiores - Universidad Antonio de Nebrija
Graduado o Graduada en Diseño de Interiores - Universidad Camilo José Cela
Graduado o Graduada en Diseño de Moda - Universidad Camilo José Cela
Graduado o Graduada en Diseño de Productos Interactivos - Universidad Camilo José Cela
Graduado o Graduada en Diseño Integral y Gestión de la Imagen - Universidad Rey Juan Carlos
Graduado o Graduada en Diseño Multimedia y Gráfico - Universidad Camilo José Cela
Graduado o Graduada en Diseño - Universidad Autónoma de Barcelona (Centro adscrito Eina)
Graduado o Graduada en Diseño - Universidad de La Laguna
Graduado o Graduada en Diseño - Universidad de Vic (Centro adscrito BAU)
Graduado o Graduada en Diseño - Universidad Pompeu Fabra (Centro adscrito Elisava)
Graduado o Graduada en Diseño - Universidad Ramón Llull (ESDI)
Graduado o Graduada en Diseño Visual de Contenidos Digitales - Universidad Camilo José Cela

Según los datos disponibles facilitados por el MECD en el curso 2012-2013, había 2.418 estudiantes totales matriculados en Grados de Diseño que ofrecen salidas relacionadas con el campo digital, habiendo experimentado un importante crecimiento en los últimos 4-5 años. En este sentido, encontramos especialmente interesante la oferta del Grado en Diseño de la Escuela Eina (Barcelona) y el Grado en Diseño Digital de la UNIR.



A nivel autonómico, la disciplina del diseño tiene un amplio arraigo en Cataluña y hay diversos centros donde se imparten cursos de formación superior (ciclos de formativos de grado superior) formación permanente, grado y posgrado. Esta formación se da en centros públicos (incluyendo la UB, que es la única universidad catalana que ofrece un grado universitario) y privados (algunos de ellos adscritos a universidades catalanas), aunque la oferta privada todavía es mayoritaria, lo cual supone, en términos generales, un nivel de inversión elevado en tiempo y en dinero, dado el mayor coste que presentan estos centros privados existentes para los estudiantes. Otro factor que vale la pena tener en cuenta en la mayoría de las titulaciones de diseño, tanto a nivel estatal como catalán, es la especialización/compartimentación de las distintas especialidades del diseño en los sectores tradicionales. Este hecho tiene su correlato en el campo profesional, tal y como aparece en el informe del FAD anteriormente mencionado. Según este informe, existe una elevada profesionalización de los diseñadores, pero básicamente centrada en un subsector específico.

“Una especialización que si bien aporta una calidad media o alta de los servicios de diseño en todos los subsectores, también produce unos huecos en el mercado que habría que llenar en el futuro. Se trataría de profesionales capaces de resolver la lógica ascendente de la estrategia empresarial, la incorporación del diseño con un elevado valor añadido, la innovación para la competitividad internacional, etc.”

En definitiva, este informe identifica los perfiles profesionales que habíamos mencionado anteriormente relacionados con la innovación y la gestión del diseño, puesto que explicita que el mercado comienza a demandar miradas más integrales y menos especializadas, que sirvan para guiar al empresario en las decisiones de contratación de diseño y así aumentar la presencia de diseño en las empresas catalanas (ámbito de estudio del informe).

En el presente grado pretendemos dar respuesta a estas necesidades y tendencias del mercado, en tanto que los futuros titulados tendrán una formación suficientemente amplia para poder desarrollar un perfil como los demandados, capaces de desarrollar tareas, tanto de coordinación de equipos, como de plantear proyectos estratégicos e innovadores en un sentido más amplio.

En este sentido, ya encontramos algunas titulaciones a nivel autonómico, como Design management, o Design thinking, pertenecientes al Instituto Europeo de Design (IED) Barcelona, que ya han comenzado a formar en este perfil, aunque la mayoría de los cursos son de nivel de posgrado:

<http://iedbarcelona.es/en/courses/>

### Referentes académicos europeos

Las titulaciones que hemos tenido en cuenta al elaborar nuestra propuesta son los siguientes:

Desde un punto de vista de la estructura del programa nos ha resultado altamente inspiradora la propuesta del BA Design de Goldsmiths, perteneciente a la London University. El rasgo más interesante es que el grado no se presenta por asignaturas sino por bloques que definen el

trabajo por proyecto (*studio*), las asignaturas de contexto, las práctica profesional, el estudio técnico y el estudio metodológico: <http://www.gold.ac.uk/ug/ba-design/>

Otra aproximación similar sería el título Communications design, de la Escuela Parsons School, perteneciente a la New York University, que también se estructura a partir de grandes bloques temáticos, donde ya encontramos algunas de las tendencias apuntadas anteriormente, como son temas relacionados con la sostenibilidad ecológica, o temas de carácter social: <http://www.newschool.edu/parsons/bfa-communication-design/>

También destacamos la orientación general de los títulos ofrecidos por la Eindhoven Design Academy en Holanda: <http://www.designacademy.nl/>

En el ámbito de la formación no presencial hemos tenido en cuenta la propuesta, relativamente reciente, Design and Innovation (BA/BSc (Honours)) de la Open University (Reino Unido). Esta propuesta se centra en el proceso de diseño, el trabajo colaborativo y la aplicación del diseño en contextos reales, poniendo el énfasis en un enfoque práctico y en la creación de un portafolio relevante: <http://www.open.ac.uk/courses/qualifications/q61>

Todos los aspectos mencionados en estas titulaciones también están presentes en la presente propuesta de grado.

Encontramos otras titulaciones a nivel internacional que tienen una orientación similar a la nuestra, ubicadas principalmente en Australia y los Estados Unidos:

- Bachelor of Creative Arts (Visual Communication Design) Deakin University (Australia) <http://www.deakin.edu.au/course/bachelor-of-creative-arts-visual-communication-design-arts-humanities-and-social-science#CRS-STRUCTURE-UNITS>
- Bachelor of Business/Bachelor of Fine Arts (Interactive and Visual Design) Queensland University of technology (Australia) <https://www.qut.edu.au/study/courses/bachelor-of-businessbachelor-of-fine-arts/bachelor-of-businessbachelor-of-fine-arts-interactive-and-visual-design>
- Graphic and Digital Design Certificate - Parsons School New York University <http://www.newschool.edu/parsons/graphic-digital-design-certificate-programs/>
- Bachelor of Design (Communication Design) Swinburne University (Australia) <http://www.swinburne.edu.au/study/courses/Bachelor-of-Design-%28Communication-Design%29-BA-DESCMN3/local>
- Associate Degree in Graphic Design RMIT (Australia)

<http://www.rmit.edu.au/study-with-us/levels-of-study/undergraduate-study/associate-degrees/ad022/#pagelid=program-structure>

### **Informes de asociaciones o colegios profesionales que avalan la propuesta**

La propuesta ha sido discutida y contrastada por profesionales del sector del diseño de máximo nivel e influencia en dos encuentros especialmente orientados a recibir el feedback del ámbito laboral que representan -como explicamos en el apartado siguiente-. También se presentó y discutió la presente propuesta a miembros del equipo directivo del Museo del Diseño de Barcelona, siendo nuestra propuesta bien recibida por parte de la institución e incorporando sus aportaciones.

### **Colectivos y expertos externos consultados**

Se han realizado consultas tanto a profesionales reconocidos del diseño como a profesores y educadores. Se plantearon dos sesiones de trabajo con estos colectivos. La primera sobre el Diseño y la Universidad, y la segunda sobre el Grado de Diseño de la UOC.

#### **sesión 1/ Diseño y Universidad**

3 de Diciembre de 2014

En una primera sesión se reunieron 16 de los profesionales más destacados del campo del diseño nacional: especialistas de la identidad corporativa y la imagen de marca, de la tipografía y el diseño editorial, del diseño web y digital, de servicios, teóricos del diseño, comisarios de arte y cultura digital, expertos en diseño y fabricación digital e impresión 3D, etc. Otros 10 profesionales no pudieron asistir presencialmente pero debido a su interés en colaborar fueron consultados a través de correo electrónico.

La sesión se planteó como un espacio de debate acerca de: el futuro del diseño y el diseño del futuro; el presente, tanto a nivel de estudios como de demanda profesional; retos y competencias; y la formación y docencia del diseño, en especial de la formación *online*.

Unas de las conclusiones más relevantes de esta sesión con expertos fue el enfoque del grado y la importancia del nombre. Los expertos convocados recomendaron no hacer itinerarios ni especialidades clásicas. No obstante, sí se vieron dos perfiles claros: el de Comunicación Visual, diseño gráfico con grandes componentes tecnológicos y de comunicación; y otro de Gestión y Cultura del Diseño, a medio camino entre la estrategia y la teoría.

Se comentó también la importancia del pensamiento crítico; la interdisciplinariedad; la hibridación con las humanidades, la comunicación y la tecnología. En este sentido, también se remarcó la necesidad de formar a los nuevos diseñadores con una sólida base teórica y de cultura general; de fomentar metodologías innovadoras como el Speculative Design o el Design Thinking; de

ofrecer herramientas para el autoaprendizaje y para la implementación de soluciones argumentadas.

La conclusión de la sesión se puede resumir como: Es necesario formar un perfil de diseñador comprometido con su tiempo, con la sociedad y la sostenibilidad medioambiental, sensibilizado para compartir y reutilizar; capacitado para el trabajo colaborativo, en equipo o en red, y con una visión integradora de la tecnología.

Se destaca la presencia de:

Óscar Guayabero, aunque se autodefine como para-diseñador es también teórico del diseño, editor y comisario.

Claret Serrahima, diseñador gráfico, comunicador, cronista visual, artista vocacional, fotógrafo dibujante, activista cultural, narrador gráfico

Ramon Prat, de la editorial ACTAR

Xavier Morta, del estudio de diseño gráfico La Mosca

Marc Català y Tilman Solé, del estudio de diseño gráfico Mucho

Andrés Ortiz, del estudio de visualización Bestiario

Rosa Pera, comisaria de arte contemporáneo

Jose Luis de Vicente, comisario e investigador de cultura digital

Lalo Quintana, diseñador gráfico

Susanna Tesconi, diseñadora de entornos de aprendizaje e investigadora

Guillem Camprodon, diseñador industrial que trabaja en el FAB LAB y en IAAC

Raul Nieves, coordina el proyecto Faboratory de experimentación alrededor de las tecnologías de fabricación digital

Anna Fuster, diseñadora web

Eduard Duch, del estudio de diseño gráfico Atipus

Y la colaboración de:

Mario Eskenazi, diseñador gráfico

Toni Segarra, creativo y publicitario en SCPF

Xenia Viladàs, diseñadora de servicios

Lo Siento, estudio de diseño

Santiago Vilanova, diseñador gráfico e investigador audiovisual

Paula Bonet, ilustradora

Héctor Ayuso, director del festival OFFF

Oscar Tomico, investigador en diseño industrial y profesor de diseño en la Universidad de Eindhoven

Tomás Díez, urbanista especializado en fabricación digital, director del Barcelona Fab Lab.

12 de enero de 2015

Para la segunda sesión se contó con profesionales docentes que ya ejercen en la UOC como colaboradores (consultores o tutores). Esta sesión, de carácter más conciso, sirvió para definir los puntos clave, tomando como referencia la experiencia docente de estos colaboradores, e hizo posible la concreción de detalles del plan de estudios, asignaturas y metodologías.

Una de las conclusiones de esta sesión fue la necesidad de abordar la teoría y la práctica conjuntamente, remarcando la importancia de la cultura visual y la imagen del s.XXI. Se recomendó unificar Teoría del diseño y la Historia del diseño para ofrecer una visión integrada de los dos cuerpos teóricos.

También se concluyó la necesidad de fomentar el espíritu crítico y de incentivar criterios sólidos en los análisis de casos realizados por los alumnos; la necesidad de aprender a aprender; la conectividad del contexto profesional y la importancia del propio portafolio.

Sobre las metodologías, se remarcó el valor del proyecto y su proceso, y la importancia de trabajar en iteraciones. También a nivel metodológico, se abordó el reto de la integración de teoría y práctica sedimentando los conceptos teóricos en las actividades, y poniendo en práctica en Proyectos lo trabajado en las diferentes asignaturas.

Podemos destacar la presencia de los consultores y profesores:

Francesc Morera, consultor de Diseño Gráfico del Grado en Multimedia  
 Pere Bascones, consultor de Diseño Gráfico del Grado en Multimedia  
 Alex Sánchez, consultor de Diseño Gráfico del Grado en Multimedia  
 Jaume Ferrer, consultor de Realidad Virtual del Grado en Multimedia  
 Rafael Ràfols, realizador en TV3 y consultor del Grado en Comunicación  
 Javier Velilla y Olga Llopis, del estudio Comuniza y consultores de Comunicación  
 Cristina Amat, diseñadora gráfica consultora del Grado en Comunicación  
 Silvia Sivera, profesora de publicidad de los estudios de Comunicación  
 Tomás Sánchez Criado, especialista en co-diseño y diseño participativo y profesor de los estudios de Psicología especializado en STS (Ciencia, Tecnología y Sociedad)  
 Daniel López, profesor de los estudios de Psicología especializado en STS (Ciencia, Tecnología y Sociedad)

### **Descripción de los procedimientos de consulta internos utilizados para la elaboración del plan de estudios**

El proceso de diseño de los planes de estudio de la UOC se fundamenta en dos procesos previos: por un lado, los planes pilotos de adaptación llevados a cabo en Cataluña en el curso 2005/06 y su posterior implantación; y por otro, el proceso interno de reflexión y análisis de algunos de los

conceptos básicos del EEES y su impacto en nuestra universidad. Los conceptos identificados y abordados por 8 grupos de trabajo interdisciplinares fueron:

- Créditos ECTS
- Competencias
- Plan docente
- Sistemas de evaluación
- Reconocimiento de la experiencia profesional
- Materiales didácticos
- Aula virtual
- Trabajos final de Grado/Máster

Para cada uno de estos grupos se concretaron objetivos de trabajo y se presentaron los documentos de conclusiones a mediados del 2007. En julio de 2007 se concretan todas las propuestas en el documento "Conclusiones finales al debate sobre la adaptación metodológica al EEES".

Para trabajar la definición del Grado en Diseño y creación digitales se ha seguido el protocolo interno de la UOC para la elaboración de las propuestas, con la consecuente creación de una **comisión de titulación** que cuenta con el apoyo de los diferentes equipos implicados en el diseño e implantación del programa. En este proceso previo de definición del nuevo Grado han participado activamente todos los profesores de la UOC de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación, de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación y de los Estudios de Artes y Humanidades implicados en él, y también el personal de gestión asociado a los estudios.

La Comisión de la Titulación está formada por el Director del programa de Diseño y creación digitales, Dr. Javier Melenchón Maldonado y los profesores Dra. Gemma Sancornelio, Dr. Enric Mor, Dr. Pau Alsina, Dra. Núria Ferran, Laia Blasco, Dra. Silvia Sivera e Irma Vilà, y la mánager del programa de Diseño y creación digitales, la Sra Montse Atienza Esta comisión se ha reunido de forma periódica y ha trabajado intensamente en la definición final de aspectos destacados en la propuesta, como el perfil profesional, las orientaciones, la definición de las competencias específicas del Grado y el plan de estudios propuesto, y a partir de los referentes descritos en el punto 2.2. y de las aportaciones realizadas por los agentes internos y externos.

Respecto a la Comisión de Apoyo a la Titulación está integrada por miembros del Área de Programación y Calidad, el Área de Servicios Académicos, y el Área de Marketing y Comercial. La finalidad de esta comisión ha sido, a través de procedimientos de información y consulta, velar por la viabilidad metodológica, operativa, económica y de calidad de la propuesta, así como para dotar de coherencia al conjunto de propuestas del nuevo Grado en curso de elaboración.

Los resultados de todo este proceso de participación y consultas, tanto externas como internas, han sido incorporados en el diseño del Grado.

## **2.3 Potencial de la institución y su tradición en la oferta de enseñanzas**

### **Adecuación a los objetivos estratégicos de la universidad.**

El Grado en Diseño y creación digitales es un título nuevo en la oferta de la Universitat Oberta de Catalunya que nace con un carácter claramente transversal mediante la colaboración estrecha de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación, los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación, y los Estudios de Artes y Humanidades.

Esta transversalidad responde claramente al Plan Estratégico 2014-2020 de la institución donde el eje 1 “Impulso a la transversalidad y la flexibilidad” especifica en su visión los siguientes aspectos:

- La UOC fomenta la multidisciplinariedad de los programas, de forma que cada estudiante obtenga los conocimientos y competencias que le permitan un óptimo desarrollo personal y profesional.
- Los diversos ámbitos de conocimiento de la universidad desarrollan conjuntamente propuestas interdisciplinarias de formación que el estudiante incorpora en el diseño del currículum personal y para las cuales recibe reconocimientos progresivos.

Por otro lado, destacamos el impulso claro de la estrategia institucional para la puesta en marcha de una nueva área de conocimiento en la universidad, centrada en el ámbito creativo, que impulsará una serie de titulaciones en este marco, entre ellas claramente la titulación del Grado en Diseño y creación digitales que presentamos en esta memoria, así como un futuro grado en Bellas Artes y otras titulaciones en las que se está trabajando, a la vez que ofrece un marco donde ubicar titulaciones existentes relacionadas con la creatividad como el Grado en Multimedia y las titulaciones de Máster y posgrado mencionadas en el punto 2.1.

### **Coherencia con otros títulos existentes o tradición previa en estudios de naturaleza o nivel similares.**

Uno de los rasgos que posee la presente propuesta de Grado en Diseño y Creación Digitales por la UOC se basa en proponer una formación multidisciplinar que incluya la tecnología dentro del proceso de diseño para resolver problemas y plantear nuevos retos en la disciplina. La UOC posee experiencia desde 1999 en la impartición de diversas titulaciones en torno a la temática multidisciplinar de multimedia, tanto propias como oficiales, consiguiendo un interés creciente por parte de la sociedad. Concretamente, los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación ofrecen un Grado en Multimedia desde 2009 (evolución del Graduado Multimedia que se ofreció desde 1999 como título propio), que prepara perfiles multidisciplinarios que incorporan la creatividad, tecnología y gestión para producir y desarrollar diferentes tipos de productos multimedia interactivos. También ofrecen un Máster Universitario en Aplicaciones Multimedia desde 2011, que supone una continuidad del Grado anterior para profundizar en

temas de gestión, nuevos dispositivos e investigación asociados al ámbito multimedia. Estos estudios de Máster, que incluyen un itinerario de investigación, enlaza con el programa de doctorado Network and Information Technologies, el cual ofrece una continuidad natural a los estudiantes de la rama que deseen cursar estudios de tercer ciclo a través de sus líneas de investigación sobre HCI (Human-Computer Interaction) y contenidos digitales multimedia.

El foco en comunicación que posee la propuesta de Grado se nutre de la experiencia que tiene la UOC en este ámbito a través de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación, donde se ofrecían los 2º. ciclos en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas y Documentación . Desde el curso 2009/10 también se ofrecen los Grados en Comunicación, y en Información y Documentación y durante 2013/14 se ha puesto en marcha el Máster Universitario en Gestión Estratégica de la Información y el Conocimiento en las Organizaciones.

La perspectiva humanística que impregna el Grado en Diseño y Creación Digitales también tiene su recorrido en la UOC a través de sus Estudios de Artes y Humanidades. En 1996 estos Estudios comenzaron a ofrecer la Licenciatura en Humanidades, en 1999 la Licenciatura en Filología Catalana y en 2003 el segundo ciclo en Estudios de Asia Oriental. Actualmente los Estudios de Artes y Humanidades ofrecen los Grados en Humanidades, Lengua y Literatura Catalana, Antropología y Evolución Humana (con la URV) y Ciencias Sociales (a partir de septiembre de 2014), los Másteres Universitarios en Humanidades, Gestión Cultural, Historia Contemporánea y Mundo Actual (con la UB), Mediterráneo Antiguo (con la UAB), Estudios de China y Japón, y Estudios Catalanes, así como el Posgrado en Estudios Mironianos (a partir de octubre de 2014).

Por lo que respecta al diseño de experiencia de usuario y al diseño centrado en las personas, la UOC también posee experiencia docente en el mismo a través de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación (donde se ofrecen varios Posgrados en Diseño de experiencia de usuario, Diseño Web: Usuarios, Interfaces y Móviles y Videojuegos) y, desde marzo de 2014, también desde los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación, donde se está ofreciendo el Posgrado en Tendencias del Diseño y Creación Audiovisual, que se centra en las especialidades del diseño relacionadas con el ámbito de la comunicación y el entretenimiento digital y ofrece una incursión en ámbitos emergentes del diseño a partir de un enfoque teórico-práctico.

La UOC posee también una amplia experiencia en metodologías docentes basadas en el learning by doing, estudios de casos, aprendizaje colaborativo, autónomo y basado en proyectos a través de su conjunto de titulaciones. El presente grado recoge esta experiencia y la adapta al contenido específico que trata, el cual se beneficiará en gran medida de esta experiencia docente. La metodología basada en proyectos que necesita el grado tiene el apoyo adicional del E-Learn Center, el centro experto de la UOC en aprendizaje online, responsable de recoger, adaptar y mejorar continuamente su modelo educativo.

En el ámbito de la divulgación, la universidad tiene varias publicaciones relacionadas con la temática del programa, como *Mosaic* (132 números, vinculada a los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicaciones -mosaic.uoc.edu-), la revista académica *Artnodes* (13 18/05/2018



números, vinculada a los Estudios de Artes y Humanidades -<http://journals.uoc.edu/index.php/artnodes/>-), la revista académica *Anàlisi*, coeditada por la UOC y la UAB, y la revista de divulgación *COMeIN* (48 números, vinculada a los Estudios de Ciencias de la Información y la Comunicación <http://comein.uoc.edu/>). Destacamos también los espacios de difusión de los blogs Arte y cultura digital <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/> e Informática ++ <http://informatica.blogs.uoc.edu/>

**Líneas de investigación asociadas: grupos de investigación, proyectos en el último trienio, convenios, tesis, publicaciones y, en su caso, reconocimiento de calidad alcanzados.**

Los grupos de investigación en el que se inscribe el profesorado de los Estudios que participa en este grado son:

Mediaccions. (Grupo de Investigación Consolidado, 2014). Tiene como objetivo el estudio de la cultura digital y la comunicación, y en concreto, el análisis de las transformaciones sociales y las prácticas culturales relacionadas con las tecnologías y medios digitales, a partir de un enfoque interdisciplinario, basado en el diálogo entre la comunicación, el arte, el diseño y la antropología.

Las líneas de I + D + I son:

- co-creación y formas de producción cultural colaborativa
- transmedia, nuevas formas narrativas y participación de públicos
- diseño, innovación y materialidad digital
- métodos de investigación cualitativa (colaborando con colectivos, empresas e instituciones en procesos creativos, diseño y desarrollo tecnológico e innovación social)

Grupo de investigación en Aprendizaje, Medios y Entretenimiento (GAME). Grupo de investigación emergente reconocido por la Generalitat de Catalunya (SGR 2014-2016) nacido con la finalidad de realizar investigación avanzada sobre el actual ecosistema comunicativo y sobre la relación de la comunicación con los diferentes aprendizajes que emergen en las culturas digitales contemporáneas. El grupo está compuesto por ocho investigadores e investigadoras pertenecientes al profesorado de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la UOC. Los miembros del grupo provienen de diferentes campos de la comunicación y de la información, pero todos convergen claramente en el interés por el estudio de las transformaciones de las prácticas comunicativas asociadas al acceso y uso generalizado de Internet, abordando el análisis de modelos emergentes de innovación social y de culturas colaborativas y participativas propias de la sociedad del conocimiento contemporánea y su estrecha relación con los medios de comunicación. En el marco general del estudio de las transformaciones sociales y culturales contemporáneas, los intereses del grupo derivan en diferentes líneas de investigación.

También cabe mencionar el grupo ITOL (grupo de investigación reconocido por la UOC), que investiga las diferentes herramientas orientadas a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje

y el desarrollo y uso de laboratorios remotos y virtuales, así como el acceso a recursos de disponibilidad limitada.

El grupo de investigación TEKING (Technology Enhanced Knowledge and Interaction Group), grupo emergente (2014), investiga desde la perspectiva de la Interacción Persona Ordenador y el Diseño Centrado en el Usuario la aplicación de la tecnología en la representación del conocimiento, la construcción de herramientas inteligentes y las interacciones centradas en las personas.

Asimismo la UOC participa en el grupo de investigación consolidado (2014) Arte, Arquitectura y Sociedad Digital -conjuntamente con la UB y la UIC- cuyos objetivos giran en torno al estudio de diferentes disciplinas artísticas y arquitectónicas en relación con las tecnologías de comunicación e información.

#### **Proyectos financiados en el último trienio**

- VALUE-AGEING, “Incorporating European Fundamental Values into ICT for Ageing: A Vital, Political, Ethical, Technological, and Industrial Challenge” Funded by the European Commission (FP7-PEOPLE-2009-IAPP, GA num. 251686) (2010-2014)
- CREATIVE. Prácticas creativas y participación en los nuevos medios (2011-2013) HAR2010-18982. Financiado por el MINECO.
- PIPES. Participatory Investigation of Public Engaging Spaces (2013-2015) ZKM, CIANT, Brainz, Hangar-UOC.
- “Elderly and Social Media: Bridging the gap of eMarginality”, Spain. RecerCaixa Research Grant. Financiada por Fundació la Caixa Obra Social & ACUP. 2012. ACUP-00325. (2013-2015)
- Selfiestories y personal data. Metodologías híbridas para el análisis de las narrativas visuales en la cultura digital. Financiado por la Fundación BBVA (2014-2016)
- PRÁCTICAS DE FUTURO: ESPACIOS DE CREACIÓN DIGITAL E INNOVACIÓN SOCIAL. Financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad (2015- 2017)
- Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education. Horizon 2020 H2020-ICT-2014-1 (Ref. SEP-210165350) (2015-2018)
- Arte, Arquitectura y Nuevos Materialismos, financiada por MINECO (2015-2018)
- Las relaciones de pareja y las nuevas formas de expresión de emociones en la era electrónica, financiada por el Ministerio de Innovación y Ciencia
- Arte y Sociedad Digital: Innovaciones tecnológicas e impacto social, financiada por MINECO

#### **Tesis presentadas**

- Daniel López del Rincón. Bioarte. Contextualización histórico-artística de las relaciones entre arte, biología y tecnología. Co-dirigida por Pau Alsina (UOC) y Lourdes Cirlot (UB).
- Acerca del diseño de videojuegos educativos, de Joan Morales, presentada en 2012. Co-dirigida por Gemma San Cornelio (UOC) y Anna Calvera (UB)
- Hacia una museología participativa, de Federica Mancini, presentada satisfactoriamente en 2013. Co-dirigida por César Carreras (UAB) y Gemma San Cornelio (UOC)

- Desde el diseño de Software a la acción política: un acercamiento etnográfico al movimiento de la Cultura Libre (tesis de máster presentada en 2012) Débora Lanzeni, dirigida por Elisenda Ardèvol (UOC)

**Tesis en curso:**

- Desarrollo de un modelo de hipervídeo como herramienta docente para el aula virtual, co-dirigida por Roser Beneito (UOC) y Javier Melenchón (UOC)
- Visualización del plan de estudios de un programa académico, co-dirigida por Javier Melenchón (UOC) y Pau Alsina (UOC)
- Edición audiovisual generativa, co-dirigida por Javier Melenchón (UOC) y Pau Alsina (UOC)
- Vanina Hofman. Divergencias en la preservación del arte de los medios. Olvidar y recordar en la cultura digital. Co-dirigida por Pau Alsina (UOC) y Natalia Cantó (UOC)
- Pau Waelder. Selling and Collecting Art in the Network Society: intersections amongst Art Market, New Media Art and Contemporary Art. Co-dirigida por Pau Alsina (UOC) y Natalia Cantó (UOC)
- Lara F. Portolés. La construcción del espacio expositivo artístico: un análisis comparativo a partir de dos estudios de caso en la Fundació Miró y la Fundació Tàpies. Co-dirigida por Pau Alsina (UOC) y Natalia Cantó (UOC)
- Federica Matelli. Nuevo Materialismo y Arte Cotidiano. Co-dirigida por Anna M. Guasch (UB) y Pau Alsina (UOC)
- Joan Sánchez. Interacció i Immersió en la Narrativa l'Audiovisual. Co-dirigida por Enric Mor (UOC) y Pau Alsina (UOC)

**PUBLICACIONES:**

**Diseño gráfico e impresión**

- Blasco Soplón, L. (2011) Sobreimpresión, de la pantalla al papel y viceversa, Barcelona, IndexBook.
- Blasco Soplón, L. (2010) Desarrollo de un Proyecto gráfico, (capítulos 8, 9 y 10) Barcelona, IndexBook

**Diseño en medios digitales: videojuegos, visualización de la información e interfaces gráficas**

- Blasco Soplón, L.; Minguillón, J.; Melenchón Maldonado, J. (2014) Curriculum visualization based on subject competences, Proceedings ICERI 2014, Sevilla
- Morales, J. ; San Cornelio, G. (forthcoming) Innovative design factors in educational and social committed serious games: introducing “educational playability”, Games and Culture.
- Vilà Òdena, I; De Vicente, JL; Bestiario (2008-2011) Atlas del Espacio Electromagnético, una visualización de los usos sociales y artísticos del espectro electromagnético. AV Festival 2008, Newcastle; NOW: Encuentros en el Presente Continuo 2008-2009,

Barcelona: CCCB; Spectropia: Art+Communication Festival 2008, Riga, Letonia: Rixc; Festival FILE 2010, Sao Paulo, Brasil.

- Vilà Òdena, I (2010) Una Cronología de las Utopías del Espectro Radioeléctrico. Exposición Campos Invisibles: una geografía de las ondas radio. Barcelona: Arts Santa Mònica.
- Melenchón, Javier; Martínez, Elisa; De la Torre, Fernando; Montero, José Antonio, Emphatic Visual Speech Synthesis, IEEE Transactions on Audio, Speech and Language Processing, 17(3):459-468, 2009
- Sevillano, Xavier; Melenchón, Javier; Cobo, Germán; Socoró, Joan Claudi; Alías, Francesc, Audiovisual Analysis and Synthesis for Multimodal Computer-Human Interfaces, Engineering the User Interface (Springer London), 175-188, 2007

### Co-creación, creatividad e innovación

- Roig, A.; San Cornelio, G.; (2014) Prácticas de co-creación en vídeos musicales: el caso de Evolution of Get Lucky, Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura, 49- 63.
- Pagès, R., & San Cornelio, G. (2014). Material Conditions of Production and Hidden Romantic Discourses in New Media Artistic and Creative Practices. Leonardo Electronic Almanac, 20(1).
- San Cornelio, G.; Gómez Cruz, E. (2014) Co-creation and participation as means of innovation in new media: an analysis of creativity in the photographic field. International Journal of Communication.
- Roig, A., San Cornelio, G., Sánchez-Navarro, J., & Ardèvol, E. (2014). The fruits of my own labour: A case study on clashing models of co-creativity in the new media landscape. International Journal of Cultural Studies, Vol. 17, Num. 6, pág. 637–653.
- San Cornelio, G., Roig, A., Sánchez-Navarro, J., & Ardèvol, E. (2013) El modding como práctica de co-creación: estudio del caso de Moviestorm. Breaking the Media Value Chain, 255.
- San Cornelio, G. (2012). Formas de participación y creación en los nuevos medios. Una aproximación desde el arte y la producción social en Carlon, M. Scolari, C. . (2012). Colabor\_arte: medios y artes en la era de la producción colaborativa. Buenos Aires: La Crujía.

### Cultura digital

- Alsina, P. Renno, R (2015) Entre Monstros e Quimeras: Arte, Biología e Tecnologia. Brazil, Juiz de Fora: UFJF. ISBN 978-85-7672-220-5
- Alsina, P (2014) "De l'art digital al digital en l'art: repensant la cadena de valor" dentro de Iribarren, T. Gassol, O. Aibar, E. "Cultura i tecnologia". Llérida: Punctum. ISBN: 978-84-941987-4-8

- Alsina, P. (2102) "The search for emergence in New Media Art practices" dentro de Zreik,K. Graeus.R. "PostDigital Art. Proceedings of the 3rd Computer Art Congress (CAC.3). Paris: Europia. ISBN 979-10-90094-12-3
- Alsina, P. Rennó, R (2012) "On creating Life and discourses about Life: Pests, monsters and Biotechnological Chimeras".dentro de Wolfgang Sützl, Theo Hug (Eds.) "Activist Media and Biopolitics". Viena: University of Innsbruck Press. ISBN: 978-3-902811-04-2
- Alsina, P.; (2010) " Breve genealogía de las intersecciones entre arte, ciencia y tecnología". dentro de: San Cornelio, G.(Ed) (2010) "Exploraciones Creativas: prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios". Barcelona: Ediuoc. ISBN 978-84-9788-883-7
- Alsina, P (2010) "Omnes et singulatim: art, complexity and emergence" dentro de VVAA. FILE 2010, Electronic Language International Festival. Art of the XXI Century. Interactive Public Art. Sao Paulo: FILE. ISBN:10-07684/CDD-700.285
- San Cornelio, G; Alsina, P.; (2010). "Spaces of flows: processes and places in locative media artworks ". En : Heinzl, T.. Art, Space and Technology in the Digital Age. Bucharest: Paideia. ISBN 978-973-596-551-8
- Alsina, P.:(2009). "Cultura en red, cultura de red: sobre las políticas culturales y las tecnologías de información e información". En VVAA. Banquete: redes y sistemas. Barcelona: Ed.Turner /LABORAL, Centre de Arte y Creación Industrial. ISBN: 978-84-7506-844-2

### **Diseño y tecnología en el contexto de la salud**

- López, D.; Sánchez-Criado, T. (2015, in press) Analysing Hands-on-Tech Care Work in Telecare Installations. Frictional Encounters with Gerontechnological Designs, In David Prendergast, Chiara Garattini (eds.) *Aging and the Digital Life Course*, Berghahn. London. ISBN: 978-1-78238-691-9
- López, D. (2014) Little arrangements that matter. Rethinking autonomy-enabling innovations for later life. *Technological Forecasting and Social Change*. doi: 10.1016/j.techfore.2014.02.015.
- Sánchez-Criado, T.; López, D.; Roberts, C.; Domènech, M. (2014) Installing Telecare, Installing Users: Felicity Conditions for the Instauration of Usership, *Science, Technology and Human Values*, 39(5), 694-719.
- López, D., Mantovani, E. & de Hert, P. (2013). Autonomy in ICT for older persons at the crossroads between legal and care practices In S. Gutwirth et al. (eds.) *European Data Protection: Coming of Age?* (145-159), Springer.

### **Contactos y redes:**

Tenemos contactos con investigadores de universidades que tienen experiencias notables en el ámbito del diseño, tales como: la Roskilde y la Aarhus University (Dinamarca), la Keio University (Yokohama, Japón) o el RMIT (Melbourne, Australia). En el ámbito nacional destaca el contacto con la Universitat Politècnica de Catalunya, la Universitat Autònoma de Barcelona, la Universitat Ramon Llull, la Universitat de Barcelona, la Universitat de Vic, la Universitat de Girona i la Universidad Miguel Hernández.

### 3. COMPETENCIAS

#### 3.1. Competencias básicas y generales

##### Competencias básicas

RD 1393/2007, modificado por RD 861/2010. Se garantizarán, como mínimo, las siguientes competencias básicas, en el caso de Grado:

- CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio;
- CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio;
- CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética;
- CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado;
- CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

##### Competencias generales

- CG1 - Identificar las estructuras y procesos del contexto profesional del diseño y reconocer sus implicaciones sociales y culturales desde una perspectiva local y global;
- CG2 - Identificar, integrarse y participar en las comunidades de diseño, trabajando en equipo de forma colaborativa y/o cooperativa en entornos digitales;
- CG3 - Elaborar un pensamiento y discurso crítico sobre el contexto sociocultural y un posicionamiento ético en relación a la práctica profesional del diseño;
- CG4 - Incluir valores de sostenibilidad y respeto al entorno en las tareas y proyectos de diseño;
- CG5 - Reconocer e incorporar la diversidad cultural y funcional en los procesos y resultados del diseño;
- CG6 - Comprender el contexto cultural actual y los movimientos sociales relacionados con la cultura digital para imprimir una ética de cultura libre y abierta en la práctica del diseño;

#### 3.2. Competencias transversales

- CT1 - Uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico y profesional;
- CT2 - Comunicarse en una lengua extranjera (inglés);

#### 3.3. Competencias específicas

- CE1 - Aplicar las técnicas de creatividad idóneas para cada proyecto de diseño con el objetivo de resolver problemas de forma innovadora y generar nuevas ideas;
- CE2 - Analizar las situaciones de diseño, identificar los elementos que intervienen y plantear los problemas y desafíos asociados;
- CE3 - Dominar el lenguaje expresivo para propiciar experiencias estéticas de acuerdo con los objetivos de cada proyecto de diseño;
- CE4 - Aplicar las estrategias, procesos, métodos y técnicas propias del diseño centrado en las personas;
- CE5 - Planificar, gestionar y evaluar proyectos de diseño en los diferentes ámbitos profesionales;
- CE6 - Aplicar perspectivas y estrategias propias de la cultura del diseño en ámbitos sociales y empresariales con el objetivo de crear valor en las organizaciones;
- CE7 - Elaborar mensajes teniendo en cuenta el público al que van dirigidos y las particularidades del encargo, aplicando un pensamiento estratégico y teniendo en cuenta las teorías de la comunicación;
- CE8 - Dominar las técnicas de expresión gráfica;
- CE9 - Dominar las herramientas específicas para la formalización del diseño en entornos tanto analógicos como digitales;
- CE10 - Seleccionar y utilizar los soportes, materiales y dispositivos más adecuados a los casos a resolver;
- CE11 - Analizar, conceptualizar, diseñar y evaluar procesos de interacción y sus interfaces;
- CE12 - Integrar el pensamiento computacional en la práctica del diseño, mediante la algorítmica y los lenguajes y entornos de programación;
- CE13 - Extraer e interpretar datos a partir de diferentes fuentes, tanto analógicas como digitales, para su uso en proyectos de diseño;
- CE14 - Analizar y aplicar en la práctica del diseño conocimientos de su historia y de la cultura visual;
- CE15 - Presentar trabajos de diseño en diferentes contextos, para distintos públicos y en formatos diversos, con argumentaciones y contraargumentaciones sólidas y solventes;



## 4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

### 4.1. Sistemas de información previa

#### Sistemas de información y acogida

Para asegurar que la información esté a disposición de toda persona potencialmente interesada en acceder a esta titulación, la UOC ofrece al público en general información completa sobre sus programas formativos y sobre su metodología de enseñanza-aprendizaje a través del portal web de la Universidad. Además ofrece información a través del servicio de atención individualizada de sus centros de apoyo y de las sesiones presenciales informativas de los distintos programas que se realizan en estos centros.

El proceso de acogida en la UOC para los nuevos estudiantes contempla de forma amplia los siguientes aspectos:

- La información sobre el programa: Presentación, Requisitos de acceso y titulación, Equipo docente, Plan de estudios, Reconocimiento de créditos, Precio y matrícula, Objetivos, perfiles y competencias, Salidas profesionales.
- La información sobre el entorno virtual de aprendizaje: el Campus Virtual y el Modelo educativo.
- Asesoramiento para la matrícula por medio del tutor o la tutora.
- Herramientas para la resolución de dudas y consultas, por medio de canales virtuales o de los centros de apoyo.

A partir del momento en que el futuro estudiante solicita su acceso a la Universidad e incluye la información de toda la documentación que deberá presentar, se inicia el proceso de tramitación de dicha solicitud. La tramitación implica su alta en el Campus Virtual, con un perfil específico de «incorporación» que facilita el acceso a la información relevante de acogida y orientación para los estudiantes de nuevo ingreso. Además, se le asigna un tutor o tutora, que le dará apoyo y orientaciones en el momento de formalizar su primera matrícula, y accede a una aula de tutoría donde encuentra información relevante para su acceso a la universidad. El tutor/a, dependiendo de cuál sea el perfil personal, académico y profesional del estudiante, orientará la propuesta de matrícula, valorando tanto la carga docente en créditos que éste puede asumir en un semestre como los contenidos y las competencias de las distintas materias propuestas, en función de sus conocimientos previos, experiencia universitaria y expectativas formativas.

Tal como se describe más adelante y en detalle (véase el apartado 4.3), el modelo de tutoría de la UOC se dota de un plan que permite ajustar las características de la acción tutorial a las

diferentes fases de la trayectoria académica del estudiante, y también a los diferentes momentos de la actividad del semestre: matrícula, evaluación... Asimismo, se ajusta a la singularidad de cada una de las titulaciones por medio de planes de tutoría específicos para cada programa.

Sumándose a la acción del tutor/a, y para atender cuestiones no exclusivamente docentes de la incorporación del estudiante (información relativa a aplicaciones informáticas, material impreso...), la universidad pone a disposición de los estudiantes el Servicio de Atención que aglutina el Servicio de atención de consultas y el Servicio de ayuda informática. El Servicio de atención a consultas es el responsable de resolver cualquier duda académica o administrativa. El Servicio de ayuda informática asesora a los usuarios del campus virtual en relación a las posibles dudas o incidencias que puedan surgir en la utilización del campus virtual, los problemas de acceso a los materiales y el software facilitado por la universidad.

## **4.2. Requisitos de acceso y criterios de admisión**

Tal como indica el Real decreto 1393/2007, modificado por el RD 861/2010, el perfil de ingreso recomendado para los futuros estudiantes de Grado, se corresponde con el establecido por la legislación vigente.

Las vías de acceso al Grado son las reguladas según el Real decreto 1393/2007 en su artículo 14, que describe el acceso a las enseñanzas oficiales de grado, y el Real Decreto 412/2014, de 6 de junio, por el que se establece la normativa básica de los procedimientos de admisión a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado. Sin más requisitos específicos, el acceso a esta titulación tiene un carácter abierto, coherente a las vías de acceso establecidas legalmente tal y como quedan recogidos en los artículos 4,5,6,7,8 y 9 del Capítulo II. Acceso a estudios universitarios de grado y máster universitario de la Normativa académica de la Universitat Oberta de Catalunya aplicable a los estudios universitarios EEES aprobada por el Comité de Dirección Ejecutivo de 18 de diciembre de 2012 y por la Comisión Permanente de Patronato de 9 de abril de 2013:

Capítulo II . Acceso a estudios universitarios de grado y máster universitario

Sección 1.ª Acceso a estudios de grado

Artículo 4. Requisitos de acceso a estudios de grado

Pueden acceder a estudios de grado los estudiantes que reúnan alguno de los siguientes requisitos:

a. Haber superado la prueba de acceso a la universidad, en el caso de los estudiantes que poseen el título de Bachiller al cual se refieren los artículos 37 y 50 .2 de la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación.

b. Haber superado la prueba de acceso a la universidad, en el caso de los estudiantes de sistemas educativos extranjeros, previa solicitud de homologación de su título de origen con el título español de Bachillerato.

c. Sin necesidad de homologación, los estudiantes procedentes de sistemas educativos de estados miembros de la Unión Europea u otros estados con los cuales se hayan suscrito acuerdos internacionales aplicables en la materia, en régimen de reciprocidad, que cumplan los requisitos académicos exigidos en sus sistemas educativos para acceder a la universidad.

d. Estar en posesión del título de Técnico Superior de Formación Profesional, Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño o Técnico Deportivo a que se refieren los artículos 44, 53 y 65 de la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación.

e. Estudiantes mayores de 25 años que hayan superado la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años (disposición adicional 25 de la Ley orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de universidades).

f. Estudiantes mayores de 45 años que hayan superado la prueba de acceso a la universidad para mayores de 45 años (artículo 42 .4 de la Ley orgánica 6/2011, de 21 de diciembre, de universidades, modificada por la Ley orgánica 4/2007, de 12 de abril).

g. Estudiantes mayores de 40 años que acrediten una determinada experiencia laboral y profesional en relación con el estudio universitario oficial de grado al que desean acceder (artículo 42 .4 de la Ley orgánica 6/2011, de 21 de diciembre, de universidades, modificada por la Ley orgánica 4/2007, de 12 de abril).

h. Estar en posesión de un título universitario oficial de grado.

i. Estar en posesión de un título universitario oficial de Diplomado, Arquitecto Técnico, Ingeniero Técnico, Licenciado, Arquitecto o Ingeniero, correspondiente a la anterior ordenación de las enseñanzas universitarias.

j. Los estudiantes que han obtenido la homologación de su título universitario extranjero con el título universitario oficial español que corresponda.

k. Los estudiantes que hayan cursado estudios universitarios parciales extranjeros o, una vez finalizados, no hayan obtenido su homologación y deseen continuarlos en la UOC. En este supuesto, será requisito indispensable que la UOC les reconozca, al menos, 30 créditos ECTS.

l. Los estudiantes que estén en condiciones de acceder a la universidad según las ordenaciones del sistema educativo anteriores a la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación, de acuerdo con los requisitos que se establezcan en el anexo I de la presente normativa.

m. Estar en posesión de alguno de los títulos a los que hace referencia el anexo I de la presente normativa.

#### Artículo 5. Acceso para los mayores de 25 años

1. Las personas mayores de 25 años pueden acceder a los estudios universitarios oficiales de grado mediante la superación de una prueba de acceso.

2. Esta prueba es común para todas las universidades de Cataluña y se estructura en dos fases, general y específica, diseñadas de acuerdo con la legislación vigente. Todos los trámites se deben realizar en la Oficina de Orientación para el Acceso a la Universidad de la Generalitat de Cataluña.

3. Para el acceso a programas del Campus Global, la prueba de acceso para mayores de 25 años es convocada por la Universidad, y hay que solicitarla por los canales y en los plazos establecidos, y acompañar la solicitud con la siguiente documentación:

a. Fotocopia del DNI, NIF o pasaporte.

b. Declaración jurada de que no se posee ninguna titulación académica que habilite para el acceso a la universidad, y que no puede acreditarse experiencia laboral o profesional en relación con la enseñanza de grado solicitada.

c. El comprobante bancario de haber abonado la tasa asociada, cuyo importe es fijado por el Patronato de la FUOC.

#### Artículo 6. Acceso para los mayores de 45 años

1. Podrán realizar las pruebas de acceso a la universidad para mayores de 45 años aquellos estudiantes que cumplan los siguientes requisitos:

a. Tener 45 años antes del 1 de octubre del año en el que se realice la prueba.

b. No poseer ninguna titulación académica que habilite para acceder a la universidad por otras vías.

c. No poder acreditar experiencia laboral o profesional en relación con la enseñanza de grado solicitada.

2. Las pruebas de acceso a la universidad para mayores de 45 años se estructuran en dos fases:

a. Prueba, común para todas las universidades de Cataluña, consistente en un comentario de texto o desarrollo de un tema general de actualidad, un ejercicio de lengua castellana y, en el supuesto de que se realice la prueba en Cataluña, uno de lengua catalana.

b. Entrevista personal.

3. La prueba de acceso para mayores de 45 años es común a todas las universidades catalanas. Todos los trámites se deben realizar en la Oficina de Orientación para el Acceso a la Universidad de la Generalitat de Cataluña. La superación de la prueba de acceso común al sistema universitario catalán se acreditará mediante una fotocopia compulsada de la tarjeta de esta prueba de acceso.

4. Para el acceso a programas del Campus Global, la prueba de acceso para mayores de 45 años es convocada por la Universidad, y hay que solicitarla por los canales y en los plazos establecidos, y acompañarla con la siguiente documentación:

a. Fotocopia del DNI, NIF o pasaporte .

b. Declaración jurada de que no se posee ninguna titulación académica que habilite para el acceso a la universidad, y que no puede acreditarse experiencia laboral o profesional en relación con la enseñanza de grado solicitada.

c. El comprobante bancario de haber abonado de la tasa asociada, cuyo importe es fijado por el Patronato de la FUOC.

5. Los que superan la prueba de acceso pueden acceder a la fase de entrevista personal. La Universidad cita a los estudiantes para llevar a cabo las entrevistas. Como resultado, se emite una calificación de apto o no apto; la calificación de apto incluye la correspondiente calificación numérica (entre 5 y 10 puntos) . Solo podrán ser admitidos, de acuerdo con los criterios generales de acceso y admisión de cada programa, los estudiantes que hayan obtenido una resolución de apto en la entrevista personal y una calificación mínima de 5 puntos.

6. La prueba de acceso, una vez superada, tiene validez indefinida, mientras que la entrevista personal, obligatoria y con resolución final de apto, solo tendrá validez durante el año en el que se ha realizado y para acceder a la enseñanza de grado solicitada. Transcurridos estos dos semestres inmediatamente posteriores a la realización de la entrevista sin haber formalizado la matrícula, el estudiante tiene que realizar de nuevo la entrevista y abonar las correspondientes tasas.

7. Los estudiantes que, habiendo accedido mediante las pruebas para mayores de 45 años, tengan aprobados 30 créditos ECTS de un estudio universitario, podrán solicitar un traslado de expediente a otro estudio (de acuerdo con el art. 56 RD 1892/2008), siempre y cuando cumplan con las normas académicas y de permanencia de cada universidad.

Artículo 7. Acceso para los mayores de 40 años mediante la acreditación de la experiencia laboral o profesional

1. Pueden solicitar el acceso a estudios de grado aquellos estudiantes que cumplen los siguientes requisitos:

- a. Tener 40 años antes del 1 de octubre del año en el que se solicita el acceso.
- b. No poseer ninguna titulación académica que habilite para acceder a la universidad por otras vías.
- c. Acreditar una experiencia laboral o profesional en relación con la enseñanza de grado solicitada.

2. La Universidad convoca anualmente el acceso a la universidad para los mayores de 40 años mediante la acreditación de la experiencia laboral y profesional. El acceso por esta vía consta de dos fases:

- a. Presentación y valoración de la documentación indicada en el apartado 3 de este artículo.
- b. Entrevista personal.

3. Los estudiantes que quieren acceder a la universidad por esta vía deben formalizar la solicitud por los canales y en los plazos establecidos por la Universidad y presentar la siguiente documentación:

- a. Fotocopia del DNI, NIF o pasaporte.
- b. Copia del comprobante bancario de haber abonado el importe de la tasa asociada, que, en las enseñanzas universitarias oficiales en lengua catalana, será la que establezca el decreto por el cual se fijan los precios de los servicios académicos en las universidades públicas de Cataluña y en la UOC, y en las enseñanzas universitarias oficiales en lengua española y otras lenguas que se establezcan, será la que fije el Patronato de la FUOC.
- c. Currículum detallado.
- d. Fotocopia compulsada del certificado de vida laboral, expedido por el organismo oficial competente.
- e. Declaración responsable de que no se posee ninguna titulación académica que habilite para el acceso a la universidad, y que no se solicita la admisión por esta vía en ninguna otra universidad.
- f. Carta de motivación, exponiendo el interés por la Universidad y por la enseñanza de grado a la cual se desea acceder.
- g. Cualquier otra documentación que el estudiante considere conveniente y que acredite la experiencia laboral y profesional descrita en el currículum.

4. Una vez verificada la documentación a la que hace referencia el apartado anterior, la Universidad valora la experiencia laboral o profesional, la formación reglada, la formación no reglada y los idiomas a partir de la documentación presentada por el solicitante, y emite la correspondiente puntuación de acuerdo con los criterios y baremos que se establezcan para cada convocatoria.

5. Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos de acceso y valorada la documentación aportada, la Universidad cita a los estudiantes para llevar a cabo las entrevistas y, como resultado, emite una calificación de apto o no apto. Solo podrán ser admitidos, de acuerdo con los criterios generales de acceso y admisión de cada programa y, en su caso, según la puntuación obtenida, los estudiantes que hayan obtenido una resolución de apto en la entrevista personal.

6. La superación del acceso para mayores de 40 años tiene validez indefinida para acceder a la enseñanza de grado solicitada.

7. Los estudiantes que, habiendo accedido mediante las pruebas para mayores de 40 años, tengan aprobados 30 créditos ECTS de un estudio universitario, podrán solicitar un traslado de expediente a otro estudio (de acuerdo con el art. 56 RD 1892/2008), siempre y cuando cumplan con las normas académicas y de permanencia de cada universidad.

#### Artículo 8. Acceso mediante el reconocimiento parcial de estudios universitarios extranjeros

1. Los estudiantes que han iniciado estudios universitarios extranjeros, o que una vez finalizados no han obtenido su homologación, ya sea porque no la han solicitado o porque les ha sido denegada por el ministerio competente en la materia, pueden acceder a un grado si obtienen el reconocimiento, como mínimo, de 30 créditos ECTS.

2. Para evaluar la equivalencia entre los conocimientos y competencias alcanzados en los estudios universitarios extranjeros y los de las enseñanzas universitarias oficiales de grado a las que se desea acceder, los estudiantes deben realizar una solicitud de evaluación de estudios previos.

3. La solicitud de evaluación de estudios previos hay que realizarla por los canales y en los plazos establecidos por la Universidad, y acompañarla de la siguiente documentación:

a. Original o fotocopia compulsada del certificado académico, donde consten las asignaturas cursadas y las calificaciones obtenidas. Cuando el sistema de calificaciones sea distinto al establecido en el Real decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, se deberá incluir la explicación correspondiente del sistema de calificaciones de la universidad de origen.

b. Fotocopia de los programas de las asignaturas superadas, con el sello original de la universidad de procedencia.

c. El comprobante bancario de haber abonado la tasa asociada a este trámite. El importe de esta tasa, en las enseñanzas universitarias oficiales en lengua catalana, es el que establece el decreto por el cual se fijan los precios de los servicios académicos en las universidades públicas de Cataluña y en la UOC, y en las enseñanzas universitarias oficiales en lengua española, se aplica el que fija el Patronato de la FUOC.

Salvo que la documentación haya sido expedida por un estado miembro de la Unión Europea, hay que entregarla correctamente legalizada por vía diplomática o, en su caso, mediante la apostilla del convenio de La Haya de 5 de octubre de 1961. Asimismo, si la documentación original no está en lengua catalana, española o inglesa, se debe entregar legalmente traducida por un traductor jurado, por cualquier representación diplomática o consular del Estado español en el extranjero, o por la representación diplomática o consular en España del país del cual es ciudadano el candidato o, en su caso, del de procedencia del documento.

4. Los estudiantes que obtienen, como mínimo, el reconocimiento de 30 créditos ECTS, pueden acceder a la Universidad por esta vía y formalizar la matrícula en el grado solicitado.

5. La admisión a grado por esta vía en ningún caso implica la homologación del título extranjero de educación superior, ni el acceso a otros estudios distintos a los solicitados.

#### Artículo 9. Acceso con estudios universitarios españoles iniciados

1. Los estudiantes que han iniciado estudios universitarios oficiales en otra universidad del Estado español y solicitan acceder a la UOC para cambiar de universidad y/o de estudios de grado, deben trasladar el expediente académico desde su universidad de procedencia hacia la UOC y acreditar que cumplen alguno de los requisitos de acceso previstos en el artículo 4.

2. Los estudiantes que han iniciado estudios universitarios oficiales en otra universidad del Estado español y, sin abandonar estos estudios, solicitan acceder a la UOC para cursar a la vez otras enseñanzas de grado, deben solicitar en su universidad de procedencia la simultaneidad de estudios y acreditar que cumplen alguno de los requisitos de acceso previstos en el artículo 4.

3. La solicitud de traslado de expediente o de simultaneidad de estudios se realiza en la universidad de procedencia del estudiante y, en el supuesto de que tenga que acreditar su admisión en la UOC, lo puede hacer mediante la carta de admisión de la UOC.

4. El estudiante debe acreditar ante la UOC el abono de la tasa de solicitud del traslado de expediente o de simultaneidad de estudios con la fotocopia del resguardo del pago de las tasas de traslado realizado en la universidad de origen. Esta acreditación se debe formalizar durante el primer semestre del estudiante en la UOC.

5. El traslado de expediente o la simultaneidad de estudios se hace efectivo cuando la UOC recibe la certificación académica oficial de la universidad de procedencia del estudiante.

Se recomienda un nivel de competencia en lengua extranjera equivalente al nivel B1 del marco común europeo de lenguas.



En este sentido y para facilitar al estudiante la comprobación del propio conocimiento de la lengua extranjera, la UOC pone a su disposición, por medio de los tutores y del plan docente de la asignatura, una prueba de nivel de conocimiento de la lengua extranjera escogida. La prueba permite al estudiante verificar si su nivel es el recomendado para iniciar sus estudios en este grado (nivel B1 o superior). Esta prueba no es excluyente ni requisito previo.

El estudiante puede optar a una evaluación de estudios previos a partir de titulaciones de escuelas oficiales que acrediten un nivel superior del idioma requerido para el reconocimiento de las competencias de la titulación.

Los estudiantes deberán acreditar, al acabar los estudios, el conocimiento de una lengua extranjera de entre las establecidas en las pruebas para el acceso a la universidad (PAU), con un nivel equivalente al B2 del Marco europeo común de referencia para las lenguas (MECR) del Consejo de Europa.

### **El acceso a la universidad en el Sistema universitario catalán**

Las acciones de orientación a las personas que quieran acceder a la Universidad, así como las acciones de promoción de los estudios universitarios del sistema universitario catalán en Catalunya y en el resto del Estado se diseñan, programan y se ejecutan desde la Oficina de Orientación para el Acceso a la Universidad del Consell Interuniversitari de Catalunya.

Para lograr este objetivo están propuestas seis líneas de actuación que se ejecutan desde la Oficina de Orientación para el Acceso a la Universidad, que pretenden, por un lado, implicar más las partes que intervienen en el proceso, y por otro, dar a conocer el sistema universitario a los estudiantes para que su elección se base en sus características personales y sus intereses. Las líneas de actuación que se proponen son las siguientes:

1. Creación de un marco de relaciones estable con otras instituciones implicadas en la orientación para el acceso a la universidad.
2. Potenciación de acciones de orientación dirigidas a los agentes y colectivos del mundo educativo, como conferencias, jornadas de orientación académica y profesional, mesas redondas, etc.
3. Servicios de información y orientación presencial, telefónica y telemática en la Oficina de Orientación para el Acceso a la Universidad.
4. Participación en salones y jornadas de ámbito educativo.
5. Elaboración y difusión de materiales sobre el acceso a la universidad y el nuevo sistema universitario.
6. Promoción de la igualdad de oportunidades de los estudiantes con discapacidad. Ante la necesidad de promover líneas de atención comunes a los estudiantes con discapacidad, la Comisión de Acceso y Asuntos Estudiantiles del CIC acordó en septiembre del 2006 la creación de la Comisión Técnica UNIDISCAT (Universidad y

Discapacidad en Catalunya), en la que están representadas todas las universidades catalanas encargadas de elevar propuestas a la Comisión de Acceso y Asuntos Estudiantiles del CIC.

En el caso de la UOC, se mantiene con la Oficina de Orientación para el Acceso a la Universidad una alta coordinación que se plasma en la participación de las diferentes comisiones que la componen, la participación en los diferentes elementos de información y motivación, y la organización de la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años.

El acceso a la Universidad se realiza directamente desde la propia Universidad por motivo de la propia naturaleza virtual de los estudios, con un calendario propio de acceso que permite tener dos procesos de acceso al año, uno por semestre académico.

### 4.3. Apoyo a estudiantes

Una vez el estudiante de nuevo ingreso formaliza su matrícula en la universidad con las orientaciones de su tutor/a, tiene acceso a las aulas virtuales de las asignaturas que cursa durante el semestre.

La responsabilidad sobre las asignaturas del Grado recae en el **profesor responsable de asignatura (PRA)**. Cada PRA se responsabiliza de un grupo de asignaturas dentro de su área de conocimiento y es el responsable de garantizar la calidad de la docencia que recibe el estudiante, por lo que está presente en todo el proceso de enseñanza/aprendizaje, desde la elaboración, supervisión y revisión de los materiales docentes hasta la selección, coordinación y supervisión de los consultores, el diseño del plan docente, la planificación de todas las actividades del semestre y la evaluación de los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

El consultor, bajo la dirección y coordinación del profesor responsable de asignatura, es para el estudiante la figura que le orientará en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y en su progreso académico. Es la guía y el referente académico del estudiante, al que estimula y evalúa durante el proceso de aprendizaje, y garantiza una formación personalizada. Su papel se centra en lo siguiente:

- Ayudar al estudiante a identificar sus necesidades de aprendizaje.
- Motivarle para mantener y reforzar su constancia y esfuerzo.
- Ofrecerle una guía y orientación del proceso que debe seguir.
- Resolver sus dudas y orientar su estudio.
- Evaluar sus actividades y reconocer el grado de consecución de los objetivos de aprendizaje y del nivel de competencias asumidas, proponiendo, cuando sea necesario, las medidas para mejorarlas.

Además del consultor/a, el tutor/a ofrece apoyo a los estudiantes durante el desarrollo del programa.

En función del progreso académico del estudiante durante el desarrollo del programa, la acción tutorial se focaliza en aspectos diferentes de la actividad del estudiante. Así, en un primer momento, al inicio de su formación, el tutor se encarga de acoger e integrar al estudiante en la comunidad universitaria y de asesorarle respecto de las características académicas y docentes del programa al que quiere acceder; le acompaña en su adaptación al entorno de aprendizaje; le presenta los diferentes perfiles e itinerarios del programa de formación, y le orienta en relación con la coherencia de los contenidos que tiene que alcanzar, remarcando su sentido global, asesorándole sobre los itinerarios académicos y profesionales más adecuados en función de los conocimientos y la experiencia profesional previa. El tutor desarrolla estas funciones teniendo en cuenta las especiales características de cada estudiante con respecto a sus intereses y motivaciones, y de acuerdo con su situación personal.

En un segundo momento le ayuda a adquirir autonomía y estrategias de aprendizaje mediante el modelo y la metodología de aprendizaje virtual de la UOC. Durante el desarrollo de la actividad le orienta en función de la elección de contenidos hasta la consecución de los objetivos propuestos dentro del programa. También participa en la definición y la valoración de los proyectos de aplicación que realicen los estudiantes promoviendo el pensamiento crítico en torno a la profesión.

Así mismo el estudiante tiene a su disposición, desde el inicio del semestre, todo el material y documentación de referencia de cada una de las asignaturas de las que se ha matriculado, es decir todos los recursos para el aprendizaje. Los estudiantes encuentran en los materiales y recursos didácticos los contenidos que contribuyen, juntamente con la realización de las actividades que han sido planificadas desde el inicio del semestre, a la obtención de los conocimientos, las competencias y las habilidades previstas en las asignaturas. Todos estos contenidos han sido elaborados por un equipo de profesores expertos en las diversas áreas de conocimiento y de la didáctica, y de acuerdo con los principios del modelo pedagógico de la UOC. Los materiales pueden presentarse en diferentes formatos: textos, vídeos, interactivos, etc. y soportes: papel, web, etc. en función de la metodología y del tipo de contenido que se plantee. Igualmente los estudiantes pueden disponer de otros recursos a través de la biblioteca virtual que ofrece los servicios de consulta, préstamo, servicio de documentos electrónicos servicio de información a medida. Además, ofrece formación a los usuarios para facilitar el uso de los servicios.

### **Estudiantes con discapacidad**

La misión de la Universitat Oberta de Catalunya es facilitar la formación de las personas a lo largo de la vida. Con el objetivo primordial de satisfacer las necesidades de aprendizaje de cada persona con el máximo acceso al conocimiento, la UOC ofrece un modelo educativo basado en la personalización y el acompañamiento permanente al estudiante, con un uso de las tecnologías de la comunicación y la información que permite romper con las barreras del tiempo y el espacio. Se trata, pues, de un modelo que consigue intrínsecamente elevadas cotas de igualdad de

oportunidades en el acceso a la formación, al que se suman los esfuerzos necesarios para responder a las necesidades de los estudiantes con discapacidad.

El catálogo de servicios que ofrece la universidad a los estudiantes con discapacidad es el siguiente:

- Acogida y seguimiento: Todos los estudiantes, desde el momento en que solicitan el acceso a la universidad, de manera previa a la matrícula, hasta su graduación, tienen a su disposición un tutor que se encargará de orientarlos y asesorarlos de manera personalizada. De esta manera los estudiantes con discapacidad pueden tener incluso antes de matricularse por primera vez en la UOC información sobre el tipo de apoyo que para cada caso pueden obtener de la universidad.
- Materiales didácticos de las asignaturas: Los materiales didácticos tiene como objetivo permitir que el estudiante pueda estudiar sean cuales sean las circunstancias en las que deba hacerlo, independientemente del contexto en el que se encuentre (biblioteca, transporte público, domicilio, etc.), del dispositivo que esté utilizando (PC, móvil, etc.), o de las propias características personales del estudiante. Por este motivo se ha trabajado en diversos proyectos que han permitido avanzar en la creación de materiales en formato XML a partir del cual se generan versiones de un mismo contenido en múltiples formatos, como pueden ser materiales en papel, PDF, HTML, videolibro, libro hablado, libro electrónico. Cada uno de estos formatos está diseñado para ser utilizado en un determinado momento o situación, y se está trabajando para garantizar que este abanico de posibilidades se encuentra disponible para los materiales de todas las asignaturas. Por ejemplo, el libro hablado resulta muy interesante para responder a las necesidades de las personas con discapacidad visual, ya que el formato DAISY que utiliza les permite trabajar con el contenido en audio como si se tratara de un libro, pasando página o avanzando hasta el siguiente capítulo con facilidad. La versión HTML permite realizar búsquedas en el contenido del material y el formato PDF permite una lectura automática a partir de herramientas TTS (TextToSpeech). Se sigue investigando en cómo elaborar nuevos formatos que se adapten a las necesidades de los distintos estudiantes cada vez con una mayor precisión, con el objetivo de avanzar hacia una universidad cada vez más accesible e inclusiva.
- Plataforma de aprendizaje. Campus de la UOC: desde sus inicios, la UOC siempre ha dedicado un importante esfuerzo a adaptar su tecnología con el objetivo de facilitar el acceso de las personas con discapacidad a la universidad. Ya su propio sistema virtual permite la participación de personas con discapacidad auditiva o motriz de forma natural, al estar basado en la escritura y en la conexión remota asíncrona. Además, se han adaptado las distintas interfaces del campus virtual para cumplir con la estandarización WAI AA del consorcio w3c ([www.w3c.org/WAI](http://www.w3c.org/WAI)), recomendada para permitir una buena navegación por las interfaces web en el caso de personas con discapacidad visual.

- Actos presenciales: la UOC es una universidad a distancia donde toda la formación se desarrolla a través de las herramientas de comunicación y trabajo que proporciona el campus virtual. Sin embargo, semestralmente se desarrollan determinadas actividades presenciales. Algunas son voluntarias, como la asistencia al acto de graduación, y otras son obligatorias, como la realización de las pruebas finales de evaluación.
- Acto de graduación. Los estudiantes con discapacidad pueden dirigirse al servicio de la UOC responsable de la organización de estos actos para hacerles llegar sus necesidades. A demanda del estudiante, se buscarán los medios necesarios para que su asistencia sea lo más fácil y satisfactoria posible. Toda solicitud es siempre aceptada. En la página web informativa de estos actos se haya toda la información sobre la posibilidad de atender este tipo de peticiones, así como el enlace que facilita a los estudiantes realizar su solicitud. Los servicios que pueden solicitarse son, entre otros:
  - o Rampas y accesos adaptados
  - o Aparcamiento reservado
  - o Acompañamiento durante el acto
  - o Intérprete de lenguaje de signos
- Pruebas presenciales de evaluación: En la secretaría del campus los estudiantes encuentran información sobre el procedimiento a seguir para solicitar adaptaciones para la realización de las pruebas presenciales. A través de la cumplimentación de un formulario, el estudiante puede solicitar cualquier tipo de adaptación, que se concederá siempre que sea justificada documentalmente. Las adaptaciones más solicitadas en el caso de las pruebas presenciales de evaluación son las siguientes:
  - o Rampas y accesos adaptados
  - o Programa Jaws o Zoomtext
  - o Enunciados en Braille
  - o Realizar las pruebas con ayuda de un PC
  - o Realización de pruebas orales
  - o Enunciados adaptados
  - o Más tiempo para realizar las pruebas

Por lo que se refiere a facilidades de tipo económico, la UOC aplica al colectivo de estudiantes con un grado de minusvalía como mínimo del 33% las mismas exenciones y descuentos que el resto de universidades públicas catalanas.

#### 4.4. Sistema de transferencia y reconocimiento de créditos

Reconocimiento de créditos cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias	
Mínimo 0	Máximo 54

<b>Reconocimiento de créditos cursados en Títulos propios (adjuntar plan de estudios del título propio, si es el caso)</b>	
Mínimo 0	Máximo 42
<b>Reconocimiento de créditos cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional (hasta un máximo del 15% del total de ECTS de la titulación)</b>	
Mínimo 0	Máximo* 24

#### 4.4.1. Reconocimiento de créditos

El reconocimiento de asignaturas es la aceptación por parte de la UOC de los conocimientos y de las competencias obtenidas en enseñanzas universitarias, cursadas en la UOC o en otra Universidad, para que computen a los efectos de obtener una titulación universitaria de carácter oficial.

Asimismo, y de acuerdo con el artículo 6 del RD 1393/2007, de 29 octubre, según redacción otorgada por el RD 861/2010, de 2 de julio, la experiencia laboral y profesional acreditada, así como los créditos obtenidos en enseñanzas universitarias conducentes a la obtención de títulos no oficiales, también podrán ser reconocidos en forma de créditos que computarán a efectos de la obtención del grado, siempre que dicha experiencia o títulos estén relacionados con las competencias inherentes al Grado.

Los créditos ECTS serán susceptibles de ser incorporados al expediente académico del estudiante y serán reflejados en el Suplemento Europeo al Título, en virtud de lo establecido en el artículo 6.3 del Real decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

Los estudios aportados serán susceptibles de reconocimiento en función del programa de Grado de destino. Por tanto, el reconocimiento de créditos ECTS podrá ser diferente si los mismos estudios de origen se aportan a otro programa de Grado de destino.

Las asignaturas reconocidas, transferidas, convalidadas y adaptadas, en la medida que tienen la consideración de asignaturas superadas, también serán susceptibles de reconocimiento.

Ver normativa UOC:

[https://seu-electronica.uoc.edu/portal/resources/ES/documents/seu-electronica/Normativa\\_academica\\_EEES\\_CAST\\_xvigentx.pdf](https://seu-electronica.uoc.edu/portal/resources/ES/documents/seu-electronica/Normativa_academica_EEES_CAST_xvigentx.pdf)

Destacar que este programa reconoce un máximo de 42 ECTS de la titulación propia extinguida de Graduado Multimedia por la UOC. Se adjunta descripción del título propio que se extingue con la implantación de esta propuesta de Grado en Multimedia en un anexo adjunto, y a continuación se incorpora la tabla de reconocimiento entre ambas titulaciones.

Es importante destacar que en la elaboración de la siguiente tabla de adaptación se ha tenido en cuenta tanto la coincidencia o proximidad de los contenidos y elementos competenciales de cada asignatura y materia, como su carga docente (O = asignatura obligatoria; P = asignatura optativa):

Graduado Multimedia (Título propio) Plan 2003 (180 créditos)		Créditos	Grado en Diseño y creación digitales por la UOC		ECTS
Producción y tratamiento de gráficos por ordenador I	O	7,5	Fundamentos del diseño gráfico	O	6
Programación: programas y sistemas de autor I	O	7,5	Programación para el diseño y las artes	B	6
Interfaces para sistemas multimedia	O	7,5	Diseño de interfaces	O	6
Animación 2D y 3D	O	7,5	Animación	O	6
Fundamentos de fotografía e imagen digital	P	4,5	Fotografía	P	6
Inglés II	P	4,5	Inglés I	P	6
Inglés III	P	4,5	Inglés II	P	6
		43,5			42

También se podrán reconocer hasta 54 créditos a los estudiantes que provengan de los siguientes CFGS:

- Administración de sistemas informáticos (LOGSE)
- Administración de sistemas informáticos en red (LOE)
- Administración y finanzas (LOE)
- Administración y finanzas (LOGSE)
- Amueblamiento (LOGSE)
- Animación (LOE)

Animación, perfil profesional de videojuegos y entornos virtuales (LOE)  
 Animaciones en 3D, juegos y entornos interactivos (LOE)  
 Animaciones en 3D, juegos y entornos interactivos; perfil mundos virtuales, realidad aumentada y 'gamificación' (LOE)  
 Arquitectura efímera (LOGSE)  
 Arte floral (LOGSE)  
 Arte textil (LOGSE)  
 Artes aplicadas al muro (LOGSE)  
 Asesoría de imagen personal y corporativa (LOE)  
 Bordados y reposteros (LOGSE)  
 Caracterización y maquillaje profesional (LOE)  
 Cerámica artística (LOE)  
 Cómic (LOE)  
 Desarrollo de aplicaciones multiplataforma (LOE)  
 Desarrollo de aplicaciones multiplataforma, perfil profesional informática aplicada a la logística (LOE)  
 Desarrollo de aplicaciones multiplataforma, perfil profesional videojuegos y ocio digital (LOE)  
 Desarrollo de aplicaciones web (LOE)  
 Desarrollo de aplicaciones informáticas (LOGSE)  
 Desarrollo de aplicaciones web, perfil profesional bioinformática (LOE)  
 Diseño técnico en textil y piel (LOE)  
 Diseño y edición de publicaciones impresas y multimedia (LOE)  
 Diseño y gestión de la producción gráfica (LOE)  
 Diseño y producción editorial (LOGSE)  
 Elementos de jardín (LOGSE)  
 Encaje de bolillos artístico (LOGSE)  
 Encuadernación artística (LOGSE)  
 Escaparatismo (LOGSE)  
 Escultura aplicada al espectáculo (LOE)  
 Esmalte artístico al fuego sobre metal (LOGSE)  
 Estampaciones y tintajes artísticos (LOGSE)  
 Estilismo de indumentaria (LOGSE)  
 Gestión comercial y marketing (LOGSE)  
 Grabado y técnicas de estampación (LOGSE)  
 Gráfica audiovisual (LOE)  
 Gráfica audiovisual, perfil profesional de infografía en 3D (LOE)  
 Gráfica interactiva (LOE)  
 Gráfica impresa (LOE)  
 Gráfica publicitaria (LOE)  
 Gráfica publicitaria (LOGSE)  
 Fotografía (LOE)  
 Fotografía artística (LOGSE)  
 Iluminación, captación y tratamiento de imagen (LOE)  
 Ilustración (LOE)



Ilustración (LOGSE)  
 Imagen (LOGSE)  
 Información y comercialización turísticas (LOGSE)  
 Joyería artística (LOGSE)  
 Márketing y publicidad (LOE)  
 Márketing y publicidad, perfil profesional enológico (LOE)  
 Mediación comunicativa (LOE)  
 Mobiliario (LOGSE)  
 Modelismo industrial (LOGSE)  
 Modelismo y maquetismo (LOGSE)  
 Patronazgo y moda (LOE)  
 Producción de audiovisuales y espectáculos (LOE)  
 Producción de audiovisuales, radio y espectáculos (LOGSE)  
 Producción en industrias de artes gráficas (LOGSE)  
 Programación de la producción en fabricación mecánica (LOE)  
 Programación de la producción en moldeo de metales y polímeros (LOE)  
 Proyectos y dirección de obras de decoración (LOGSE)  
 Realización de audiovisuales y espectáculos (LOGSE)  
 Realización de proyectos de audiovisuales y espectáculos (LOE)  
 Sistemas de telecomunicaciones e informáticos (LOE)  
 Técnicas escultóricas (LOE)

#### 4.4.2. Transferencia de créditos

La UOC entiende por transferencia de créditos la **inclusión**, en los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas universitarias oficiales cursadas por un estudiante, de las asignaturas obtenidas, en la UOC o en otra universidad, en enseñanzas universitarias oficiales no finalizadas, que no hayan sido objeto de reconocimiento de créditos ECTS.

Las asignaturas transferidas no tendrán efecto para el cómputo total de créditos para la obtención del título y se verán reflejadas en el expediente académico del estudiante y en el Suplemento Europeo al Título, en virtud de lo establecido en el artículo 6.3 del Real decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

#### 4.4.3. Sistema de gestión del reconocimiento y transferencia de créditos

El procedimiento para el reconocimiento y transferencia de créditos se define en la UOC como la Evaluación de Estudios Previos (EEP). Este trámite permite a los estudiantes de la UOC valorar su experiencia universitaria anterior y obtener el reconocimiento -o en su caso la transferencia- de los créditos cursados y superados en alguna titulación anterior, en la UOC o en cualquier otra universidad.

Las solicitudes de EEP son evaluadas y resueltas por la Comisión de Evaluación de Estudios Previos. La Comisión de Evaluación de Estudios Previos (EEP) es el órgano competente para emitir las resoluciones correspondientes a las solicitudes de evaluación de estudios previos realizadas por los estudiantes.

La Comisión de EEP está formada por los directores/as de programa y presidida por el Vicerrector en materia de Ordenación Académica en la Universidad. Actúa como secretario/a de la Comisión de EEP el responsable de este trámite de la Secretaría Académica.

Las funciones específicas de la Comisión de EEP son las siguientes:

1. Evaluar la equivalencia o adecuación entre las competencias y los conocimientos asociados a las asignaturas cursadas en los estudios aportados y los previstos en el plan de estudio de la titulación de destino.
2. Emitir las resoluciones de EEP a los estudiantes.
3. Resolver las alegaciones formuladas por los estudiantes a la resolución de la solicitud de evaluación de estudios previos emitida, valorando la correspondencia entre las asignaturas y competencias adquiridas en los estudios aportados y los previstos en el plan de estudio de destino.
4. Velar por el cumplimiento de los criterios de reconocimiento y transferencia de créditos aprobados por la Universidad, y por el correcto desarrollo del proceso de EEP.
5. Cualquier otra función que, en materia de reconocimiento de créditos se le pueda encomendar.

Para el reconocimiento y transferencia de créditos, los estudiantes deben formalizar una solicitud a través de los canales y plazos establecidos. Los estudiantes pueden realizar un número ilimitado de solicitudes de EEP, incluso aportando los mismos estudios previos.

Las solicitudes de EEP son válidas si el estudiante introduce sus datos en el repositorio de estudios previos, abona la tasa asociada al trámite y envía la documentación requerida dentro de los plazos establecidos.

Para poder realizar una solicitud de EEP es necesario haber introducido previamente los datos de los estudios aportados en el repositorio de estudios previos. El repositorio es un reflejo del estudio previo aportado por el estudiante, donde se indican las asignaturas superadas, el tipo de asignatura (troncal, obligatoria, optativa o de libre elección), los créditos, la calificación obtenida, el año de superación y si se trata de una asignatura semestral o anual.

Una vez introducidos los datos en el repositorio, el estudiante ya podrá realizar una solicitud de EEP en los plazos establecidos en el calendario académico de la Universidad.

Realizada la solicitud de EEP, el estudiante dispone de un plazo máximo de 7 días naturales para aportar la documentación correspondiente y abonar la tasa asociada a dicho trámite.

Emitida la resolución por parte de la Comisión de EEP, el estudiante recibe notificación de la misma a través de un correo electrónico a su buzón personal de la UOC. Una vez notificada la resolución de EEP, si el estudiante no está de acuerdo, dispone de un plazo de 15 días naturales para alegar contra el resultado de la resolución de EEP.

Las resoluciones de evaluación de estudios previos son válidas hasta la formalización de la matrícula en el mismo semestre o posteriores y se mantienen vigentes mientras se mantiene abierto el expediente académico del plan de estudios de destinación.

#### **4.4.4. Reconocimiento de la experiencia profesional**

La Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril, por la cual se modifica la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, abre la puerta al reconocimiento futuro de la experiencia laboral o profesional a efectos académicos. Concretamente, el artículo 36 de la Ley de Universidades - que regula la convalidación o adaptación de estudios, la validación de experiencia, la equivalencia de títulos y la homologación de títulos extranjeros- prevé en su nueva redacción que el Gobierno regule, previo informe del Consejo de Universidades, las condiciones para validar a efectos académicos la experiencia laboral o profesional.

El RD 1393/2007 de 29 de octubre modificado por el RD 861/2010 de 2 de julio, incorpora en el artículo 6 la regulación del reconocimiento de la experiencia profesional o laboral.

En la UOC, el reconocimiento la experiencia profesional se realiza a través de una evaluación que permite valorar las destrezas y los conocimientos adquiridos por el estudiante en su trayectoria profesional.

La UOC, que atiende preferentemente demandas de formación de personas que por motivos profesionales o familiares no pueden cursar aprendizaje universitario mediante metodologías presenciales, ha diseñado un protocolo de evaluación de estos conocimientos y experiencias previas, que ya ha sido aplicado en otros programas formativos y que se corresponde con el nuevo marco normativo.

El reconocimiento de la experiencia profesional se formaliza a través de una solicitud de dicho trámite a través de la Secretaría académica de la universidad, de acuerdo con los plazos establecidos.

Las solicitudes van acompañadas de las evidencias documentales que acreditan la experiencia profesional. La documentación aportada por el estudiante para acreditar la experiencia profesional es, de acuerdo con el proceso, la siguiente:

1. Original o fotocopia del certificado de vida laboral de la Tesorería General de la Seguridad Social.
2. Fotocopia de los Contratos de trabajo o Nombramientos.
3. Original o fotocopia de los certificados de empresa en que se especifiquen las funciones y actividades desarrolladas, o fotocopia compulsada del título profesional.
4. En caso de trabajador autónomo o por cuenta propia, el original o fotocopia del certificado de la Tesorería General de la Seguridad Social en el régimen especial correspondiente y descripción de la actividad desarrollada.

Una vez resuelta la solicitud del trámite, en caso de denegación los estudiantes pueden presentar alegación a través de los canales establecidos por la universidad.

Los procedimientos relacionados con el Reconocimiento de la experiencia profesional se recogen en el capítulo IV de la Normativa académica de la universidad, en sus artículos 85, 86, 87 y 88.

Este programa de Grado podrá reconocer hasta un 15% de la experiencia profesional según lo recogido en la siguiente tabla:

Rol profesional	Asignaturas	Requisitos	Documentación
Especialista en comunicación	Comunicación: Teorías y técnicas (6 ECTS)	El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

<p>Especialista en guionización de productos o servicios</p>	<p>Storytelling: Recursos narrativos 6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique: - El cargo ejercido - El periodo durante el cual ha ocupado el cargo - La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial) - Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas - Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes - 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...) Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
<p>Diseñador gráfico</p>	<p>Fundamentos del diseño gráfico (6 ECTS) Forma y composición (6 ECTS) Taller de color (6 ECTS) Tipografía (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique: - El cargo ejercido - El periodo durante el cual ha ocupado el cargo - La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial) - Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas - Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</p>

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

			- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i> ...) Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría
Técnico en diseño gráfico	Fundamentos del diseño gráfico (6 ECTS)	El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente	1) Certificado de vida laboral 2) Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3) Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)  (* ) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique: - El cargo ejercido - El periodo durante el cual ha ocupado el cargo - La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial) - Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas - Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes - 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i> ...) Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

Especialista en color	Taller de color (6 ECTS)	El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
-----------------------	--------------------------	--	---



Técnico en dibujo	Taller de dibujo (6 ECTS)	El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
-------------------	---------------------------	--	---

Especialista en tipografía	Tipografía (6 ECTS)	El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
----------------------------	------------------------	--	---

<p>Productor gráfico</p>	<p>Producción gráfica (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
--------------------------	--	---	---

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

Especialista en publicación digital	Producción y publicación digital (6 ECTS)	El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
-------------------------------------	---	--	---

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

<p>Especialista en diseño de interacción</p>	<p>Diseño de interacción (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
--	---------------------------------------	---	---

<p>Diseñador de interfaces</p>	<p>Diseño de interfaces (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1) Certificado de vida laboral 2) Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3) Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
--------------------------------	--	---	--

<p>Especialista en visualización de datos</p>	<p>Infografía y visualización (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
---	--	---	---

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

<p>Programador</p>	<p>Programación para el diseño y las artes (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
--------------------	---	---	---



<p>Especialista en creatividad e innovación</p>	<p>Técnicas de creatividad e innovación (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
---	--	---	---

<p>Especialista en diseño centrado en las personas</p>	<p>Diseño centrado en las personas (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1) Certificado de vida laboral 2) Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3) Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
--	---	---	--

<p>Especialista en gestión del diseño</p>	<p>Gestión del diseño (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
---	------------------------------------	---	---

<p>Crítico de diseño</p>	<p>Historia, teoría y crítica del diseño (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
--------------------------	---	---	---

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

<p>Especialista en cultura visual y nuevos medios</p>	<p>Cultura visual y nuevos medios (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1) Certificado de vida laboral 2) Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3) Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
---	--	---	--

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

<p>Especialista en antropología del diseño</p>	<p>Antropología del diseño (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1) Certificado de vida laboral 2) Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3) Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
--	---	---	--

<p>Especialista en ética y sostenibilidad en el diseño</p>	<p>Ética y sostenibilidad en el diseño (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
--	---	---	---

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

<p>Director de arte</p>	<p>Dirección de arte (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1) Certificado de vida laboral 2) Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3) Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
-------------------------	---------------------------------------	---	--



<p>Especialista en diseño y sociedad</p>	<p>Diseño y sociedad (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
--	-----------------------------------	---	---

<p>Especialista en diseño generativo</p>	<p>Diseño generativo (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1) Certificado de vida laboral 2) Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3) Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
--	-----------------------------------	---	--

<p>Maquetador web</p>	<p>Lenguajes y estándares web (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
-----------------------	--	---	---

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

Especialista en ilustración	Taller de dibujo (6 ECTS) Ilustración (6 ECTS)	El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
-----------------------------	---	--	---

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

<p>Experto en tipografía</p>	<p>Tipografía (6 ECTS) Tipografía avanzada (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 5 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
------------------------------	---	---	---

<p>Especialista en <i>packaging</i></p>	<p><i>Packaging</i> (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
---	--------------------------------------	---	---

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

Fotógrafo	Fotografía (6 ECTS)	El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
-----------	---------------------	--	---

<p>Montador</p>	<p>Montaje audiovisual (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1) Certificado de vida laboral 2) Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3) Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
-----------------	-------------------------------------	---	--



**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

Animador	Animación (6 ECTS)	El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
----------	-----------------------	--	---

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

Especialista en fabricación digital	Fabricación digital (6 ECTS)	El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
-------------------------------------	------------------------------	--	---

<p>Especialista en <i>motion graphics</i></p>	<p><i>Motion graphics</i> (6 ECTS)</p>	<p>El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente</p>	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
---	--	---	---

Especialista en diseño	Prácticas (6 ECTS)	El estudiante deberá acreditar un mínimo de 3 años de experiencia en un lugar de trabajo relacionado con el ámbito profesional correspondiente	<p>1)Certificado de vida laboral 2)Certificado de la empresa donde ha desarrollado su actividad profesional 3)Informe de los procesos y proyectos en los que ha participado (*)</p> <p>(*) Documento firmado por el estudiante, el responsable directo y un responsable de RR.HH. de la empresa donde se indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El cargo ejercido</li> <li>- El periodo durante el cual ha ocupado el cargo</li> <li>- La dedicación (tiempo completo / tiempo parcial)</li> <li>- Descripción de las funciones realizadas (máximo 200 palabras) indicando el porcentaje de tiempo dedicado a cada una de ellas</li> <li>- Datos del contacto (nombre, cargo, correo electrónico, teléfono) de los firmantes</li> <li>- 2 evidencias de trabajo desarrollado (informe, presentación, URL, <i>software</i>...)</li> </ul> <p>Las evidencias deben tener un doble objetivo: ilustrar el tipo de trabajo realizado y acreditar su autoría</p>
------------------------	-----------------------	--	---

#### 4.5. Curso de adaptación para titulados

Este programa no incluye un curso de adaptación para titulados.

## 5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

### Objetivos generales del título

El Grado en Diseño y creación digitales de la UOC forma a profesionales capaces de desarrollar soluciones creativas que respondan a las demandas sociales, culturales y empresariales de manera comprometida, sostenible y con visión de futuro. En la UOC concebimos el diseño no sólo como búsqueda de soluciones sino también como una forma de entender y relacionarse con el mundo. Apostamos por una formación conocedora del contexto en el que se inserta y capaz de integrar tanto las diferentes ramas del diseño como los diferentes procesos, métodos y técnicas desarrollados sobre materiales y soportes de todo tipo, especialmente los digitales, consustanciales a la propia universidad. La adaptación e intervención en los cambios y transformaciones ocasionados por la implantación de las tecnologías digitales en el diseño es una de las características fundamentales de nuestro programa formativo, que incorpora el trabajo en red, las técnicas de visualización y las herramientas digitales como complementos al resto de técnicas más tradicionales para poder ofrecer las mejores soluciones a cada proyecto.

### El perfil académico/profesional de la titulación

El perfil que se quiere formar en esta titulación tiene dos niveles: por una parte, persigue formar a un nivel global que abarca tanto aspectos contextuales, metodológicos y de proyecto, y por otra parte, intensifica la especialidad del diseño gráfico ampliando diferentes soportes y medios digitales. Dicho de otro modo, los estudiantes tendrán una visión bastante panorámica y estratégica que les permitirá, por un lado, dirigir proyectos de diseño e iniciativas innovadoras, y por otro, realizar trabajos específicos. En esta segunda línea, el grado satisfacería la demanda detectada en el informe “Perfiles Profesionales más demandados de la Industria de Contenidos Digitales en España 2012–2017” en cuanto a los perfiles asociados al ámbito del diseño de contenidos digitales. Vale la pena mencionar que si los estudiantes apuestan por la especialización deberían completar su formación profundizando en las partes más técnicas o instrumentales en asignaturas optativas y en el ámbito de posgrado. Esto no supondría un problema, dado que según el informe anteriormente citado, la formación en España está más centrada en desarrollar capacidades técnicas más que creativas, lo que hace complicada la labor de encontrar perfiles que reúnan este último tipo de habilidades. En este sentido, el presente grado puede contribuir a formar profesionales con el objetivo de: “Desarrollar productos, servicios, procesos, eventos, centrados en la experiencia del usuario final y procurando su compromiso con la marca a través de ideas, emociones y recuerdos”.

Los perfiles básicos resultantes de la titulación son:

1.- **Diseñador gráfico** capaz de proporcionar soluciones gráficas a las necesidades planteadas en los diferentes contextos sociales, culturales y empresariales, aplicando procesos, métodos y técnicas de creatividad e innovación a los proyectos. Puede trabajar con muchos y distintos soportes y centrarse en multitud de campos de aplicación, desde el diseño de todos los aspectos que contribuyan a la creación de una identidad gráfica, hasta especializarse en el diseño editorial vinculado a la creación de libros, revistas u otro tipo de publicaciones, así como desarrollarse profesionalmente en el ámbito de la ilustración. Estos campos de aplicación incluyen, sin limitarse, a:

- El **campo audiovisual**, donde el diseñador formado en esta titulación es capaz de crear soluciones a las necesidades planteadas, desarrollando aquellos elementos visuales necesarios para cada proyecto, sean estos el grafismo animado, las cabeceras de programas de televisión, la confección de títulos de crédito, la creación de cierres de spots, etc.
- El **campo web**, donde se crea los diseños específicos para ser utilizados en la web con su correspondiente planteamiento de experiencia de usuario e interacción, aplicando metodologías de diseño centrado en las personas desde una visión integral de las soluciones proporcionadas por el diseño.
- El **campo de visualización de información**, donde el diseñador toma un rol principal en la creación de infografías y visualizaciones de datos obtenidos y administrados a través de todo tipo de medios.
- El **campo de apps**, donde el diseñador crea el contenido gráfico óptimo asociado a aplicaciones para todo tipo de dispositivos de reciente aparición, como dispositivos móviles o *wearables*, por citar dos ejemplos.

2.- **Director de arte**, vinculado principalmente a diseño publicitario y proyectos de comunicación. Se trata de un perfil eminentemente creativo, que conceptualiza las ideas y se ocupa de visualizarlas y materializarlas. Es el responsable del resultado estético de un proceso de diseño porque coordina al equipo de profesionales que requiere cada proyecto (diseñadores gráficos, maquetistas, fotógrafos, ilustradores, directores de fotografía, realizadores, etc.). Cuando además asume la responsabilidad total y estratégica del proceso de creación, se convierte en **director creativo**.

3.- **Director de diseño**, que aplica estrategias de innovación e investigación, así como metodologías propias de los procesos de diseño en entornos empresariales y/o institucionales. Este perfil se sitúa como conocedor de la relación entre diseño, economía y empresa y requiere conocimientos de las técnicas de gestión y administración, así como de los mecanismos de trabajo en equipo y coordinación de proyectos.

4.- Otras ocupaciones vinculadas a la **cultura** del diseño, como por ejemplo puedan ser la función de crítico del diseño, analista vinculado a empresa, o bien la de comisario de exposiciones especializadas, u otras muchas más en las que el diseño como fenómeno cultural significativo en sociedad tenga su lugar central.

Cabe destacar que este plan de estudios se ha diseñado teniendo en cuenta los derechos fundamentales y de igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos, y los principios de sostenibilidad, conforme a lo dispuesto en la Ley 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, la Ley 27/2005, de 30 de noviembre, de fomento de la educación y la cultura de la paz, y las directrices para la introducción de la sostenibilidad en el currículum elaboradas por la CRUE.

### 5.1. Descripción del plan de estudios

El Grado en Diseño y creación digitales ofrece 8 módulos y 13 materias. Según el siguiente cuadro:

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

	MÓDULO		MATERIA	ASIGNATURA
1	Contexto	1.1	Contexto	Historia, teoría y crítica del diseño Cultura visual y nuevos medios Antropología del diseño Ética y sostenibilidad en el diseño Diseño y sociedad
2	Comunicación	2.1	Habilidades comunicativas	Comunicación: Teoría y técnicas Storytelling: Recursos narrativos Dirección de arte Recursos y comunidades digitales
		2.2	Idioma extranjero	Inglés I Inglés II
3	Expresión	3.1	Expresión gráfica	Fundamentos del diseño gráfico Taller de forma y composición Taller de color Taller de dibujo
		3.2	Tipografía	Tipografía Tipografía avanzada
		3.3	Expresión visual	Ilustración Fotografía Montaje audiovisual Animación Motion graphics
4	Tecnologías	4.1	Interacción y visualización	Diseño de interacción Diseño de interfaces Infografía y visualización
		4.2	Programación para la creación digital	Programación para el diseño y las artes Diseño generativo Lenguajes y estándares web
		4.3	Soportes del diseño	Producción gráfica Producción y publicación digital Fabricación digital Packaging
5	Procesos, métodos y técnicas	5.1	Procesos, métodos y técnicas	Técnicas de creatividad e innovación Diseño centrado en las personas Gestión del diseño
6	Creación digital	6.1	Proyecto	Proyecto I: Identidad y marca Proyecto II: Diseño editorial Proyecto III: Señalética y digital signage Proyecto IV: Portfolio
		6.2	Prácticas	Prácticas
7	Trabajo final de grado	7.1	Trabajo final de grado	Trabajo final de grado



El plan de estudios del grado en Diseño y creación digitales se organiza de la siguiente manera:

<b>Formación básica</b> (48 ECTS)
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comunicación: Teorías y técnicas 6 ECTS (Ciencias Sociales y Jurídicas - Comunicación)</li> <li>● Diseño de interacción 6 ECTS (Ingeniería y Arquitectura -Expresión gráfica)</li> <li>● Ética y sostenibilidad en el diseño 6 ECTS (Artes y Humanidades -Ética)</li> <li>● Fundamentos del diseño gráfico 6 ECTS (Artes y Humanidades -Expresión artística)</li> <li>● Historia, teoría y crítica del diseño 6 ECTS (Arte y Humanidades- Historia)</li>   <li>● Recursos y comunidades digitales 6 ECTS (Ciencias Sociales y Jurídicas - Comunicación)</li> <li>● Taller de forma y composición 6 ECTS (Artes y Humanidades -Expresión artística)</li> <li>● Técnicas de creatividad e innovación 6 ECTS (Artes y Humanidades - Expresión artística)</li> </ul>

<b>Formación obligatoria</b> (102 ECTS)
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Antropología del diseño 6 ECTS</li> <li>● Cultura visual y nuevos medios 6 ECTS</li> <li>● Diseño de interfaces 6 ECTS</li> <li>● Diseño centrado en las personas 6 ECTS</li> <li>● Gestión del diseño 6 ECTS</li> <li>● Infografía y visualización 6 ECTS</li> <li>● Producción gráfica 6 ECTS</li> <li>● Producción y publicación digital 6 ECTS</li> <li>● Programación para el diseño y las artes 6 ECTS</li> <li>● Proyecto I: Identidad y marca 6 ECTS</li> <li>● Proyecto II: Diseño editorial 6 ECTS</li> <li>● Proyecto III: Señalética y Digital Signage 6 ECTS</li> <li>● Proyecto IV: Portfolio 6 ECTS</li> <li>● Storytelling: Recursos narrativos 6 ECTS</li> <li>● Taller de forma y composición 6 ECTS</li> <li>● Taller de color 6 ECTS</li> <li>● Taller de dibujo 6 ECTS</li> <li>● Tipografía 6 ECTS</li> </ul>

<b>Formación optativa</b> (24 ECTS) Escoger cuatro asignaturas
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Animación 6 ECTS</li> <li>● Diseño y sociedad 6 ECTS</li> <li>● Dirección de arte 6 ECTS</li> <li>● Diseño generativo 6 ECTS</li> <li>● Fabricación digital 6 ECTS</li> <li>● Fotografía 6 ECTS</li> <li>● Ilustración 6 ECTS</li> <li>● Inglés B2.1 6 ECTS</li> <li>● Inglés B2.2 6 ECTS</li> <li>● Lenguajes y estándares web 6 ECTS</li> <li>● Montaje audiovisual 6 ECTS</li> <li>● Motion graphics 6 ECTS</li> <li>● Packaging 6 ECTS</li> <li>● Prácticas 6 ECTS</li> <li>● Tipografía avanzada 6 ECTS</li> </ul>

<b>Trabajo final de grado</b> (6 ECTS obligatorios)
Trabajo final de grado (6 ECTS)

<b>Carácter</b>	<b>ECTS</b>	<b>Organización Temporal</b>	<b>Secuencia</b>
<b>Formación básica</b>			
Comunicación: Teorías y técnicas	6 ECTS	Semestral	1º, 2º, 3º semestre
Diseño de interacción	6 ECTS		
Ética y sostenibilidad en el diseño	6 ECTS		
Fundamentos del diseño gráfico	6 ECTS		
Historia, teoría y crítica del diseño	6 ECTS		

Taller de forma y composición	6 ECTS		
Técnicas de creatividad e innovación	6 ECTS		
Recursos y comunidades digitales	6 ECTS		
	6 ECTS		
<b>Formación obligatoria</b>			
Antropología del diseño	6 ECTS	Semestral	1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º semestre
Cultura visual y nuevos medios	6 ECTS		
Diseño de interfaces	6 ECTS		
Diseño centrado en las personas	6 ECTS		
Gestión del diseño	6 ECTS		
Infografía y visualización	6 ECTS		
Producción gráfica	6 ECTS		
Producción y publicación digital	6 ECTS		
Programación para el diseño y las artes	6 ECTS		
Proyecto I: Identidad y marca	6 ECTS		

Proyecto II: Diseño editorial	6 ECTS		
Proyecto III: Señalética y digital signage	6 ECTS		
Proyecto IV: Portfolio			
Storytelling: Recursos narrativos	6 ECTS		
Taller de color	6 ECTS		
Taller de dibujo	6 ECTS		
Tipografía	6 ECTS		
	6 ECTS		
	6 ECTS		
<b>Formación optativa</b>			
Animación	6 ECTS	Semestral	5º / 6º semestre
Diseño y sociedad	6 ECTS		
Dirección de arte	6 ECTS		
Diseño generativo	6 ECTS		
Fabricación digital	6 ECTS		
Fotografía	6 ECTS		
Ilustración	6 ECTS		
Inglés B2.1	6 ECTS		
Inglés B2.2	6 ECTS		

Lenguajes y estándares web	6 ECTS		
Montaje audiovisual	6 ECTS		
Motion graphics	6 ECTS		
Packaging	6 ECTS		
Prácticas	6 ECTS		
Tipografía avanzada	6 ECTS		
<b>Trabajo de Fin de Grado</b>		Semestral	6º semestre
Trabajo de Fin de Grado	6 ECTS		
<b>TOTAL</b>	<b>180 ECTS</b>		

## 5.2. Actividades formativas

1	Estudio de caso
2	Debate
3	Lectura de materiales docentes
4	Redacción de textos e informes
5	Búsqueda de información
6	Ejercicios y actividades prácticas
7	Proyecto
8	Resolución de problemas
9	Exposición oral
10	Actividades de análisis crítico
11	Trabajo final

## 5.3. Metodologías docentes

1	Aprendizaje autónomo
2	Exposición teórica virtual
3	Aprendizaje basado en casos
4	Aprendizaje cooperativo
5	Aprendizaje basado en proyectos
6	Learning by doing

### **Modelo pedagógico de la UOC**

La Universitat Oberta de Catalunya es pionera en un nuevo concepto de universidad que tiene como base un modelo educativo a distancia centrado en el estudiante. Este modelo utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para poner a disposición del estudiante un conjunto de espacios, herramientas y recursos que le faciliten la comunicación y la actividad, tanto en lo referente a su proceso de aprendizaje como al desarrollo de su vida académica.

La UOC fue creada con el impulso del Gobierno de la Generalitat de Catalunya, con la expresa finalidad de ofrecer enseñanza universitaria no presencial. Inició su actividad académica en el curso 1995/1996 y desde entonces ha obtenido, entre otros, los siguientes premios y reconocimientos:

- Premio Bangemann Challenge 1997, de la Unión Europea, a la mejor iniciativa europea en educación a distancia.
- Premio WITSA 2000, de la World Information Technology and Services Alliance (WITSA), a la mejor iniciativa digital (premio Digital Opportunity) .
- Premio ICDE 2001 a la excelencia, de la International Council for Open and Distance Education (ICDE), que reconoce a la UOC como la mejor universidad virtual y a distancia del mundo.
- Distinción como Centro de excelencia Sun – 2003 (y 2006), entre una selección de instituciones educativas de todo el mundo, por la utilización e integración de las TIC en los procesos formativos.
- 2005 – Premio Nacional de Telecomunicaciones de la Generalitat de Catalunya, por haber sido capaz de poner las telecomunicaciones al servicio de la enseñanza superior, haciendo posible, más que nunca, el acceso universal a la universidad.
- 2009 – Center of Excellence del New Media Consortium reconoció el liderazgo de la UOC en áreas de la tecnología educativa y los recursos formativos abiertos.
- 2011 – Learning Impact Award for the Best Learning Portal (Bronce), con el proyecto iUOC cuyo objetivo es llevar el Campus Virtual de la Universidad a nuevos escenarios portátiles e interactivos.

El modelo educativo de la UOC se fundamenta en cuatro principios básicos: la flexibilidad, factor que contribuye a la formación a lo largo de la vida, la cooperación y la interacción para la

construcción del conocimiento, que aportan un aprendizaje más transversal, y la personalización, que concilia las características y circunstancias de los estudiantes con la formación académica.

- Flexibilidad. Es la respuesta que la Universidad da a las necesidades del estudiante para adaptarse al máximo a su realidad personal y profesional, fomentando la formación a lo largo de la vida. En la UOC, la flexibilidad la encontramos, por ejemplo, en el hecho de que la docencia sea asíncrona (es decir, que no es necesario coincidir en el espacio ni en el tiempo para seguir unos estudios), en las facilidades para seguir el propio ritmo de aprendizaje, en la evaluación, en la permanencia o en el sistema de titulaciones.
  
- Cooperación. Es la generación de conocimiento de forma cooperativa entre los diversos agentes. A través del Campus Virtual, estudiantes y profesores de diferentes realidades geográficas y sociales tienen la posibilidad de dialogar, discutir, resolver problemas y consultar con otros compañeros y profesores. De esta manera, el aprendizaje se enriquece y adopta una dimensión cooperativa.
  
- Interacción. Uno de los elementos que da más valor al modelo de educación a distancia de la UOC es el peso que tiene la comunicación en todos los agentes (estudiantes, profesores, gestores, etc.). Esta facilidad de comunicación permite que la interacción multidireccional y multifuncional entre las personas (y entre éstas y los recursos) sea una de las bases para aprender y para crear “comunidad”.
  
- Personalización. Es el trato individualizado que recibe el estudiante, en el que se tienen en cuenta sus características, necesidades e intereses personales. Implica considerar los conocimientos previos de cada uno de los estudiantes en la acción formativa, disponer de mecanismos para reconocer su experiencia, facilitar itinerarios adaptados y ofrecer un trato individualizado en la comunicación, tanto dentro como fuera del proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, este modelo está orientado, precisamente, hacia la participación y la construcción colectiva de conocimiento desde un planteamiento interdisciplinario y abierto a la experiencia formativa, social y laboral de los estudiantes. En este sentido, apuesta por un aprendizaje colaborativo a través de metodologías que impliquen la resolución de problemas, la participación en el desarrollo de proyectos, la creación conjunta de productos, la discusión y la indagación.

La **metodología de enseñanza-aprendizaje** utilizada en el presente Grado se basa en este modelo caracterizado por la asincronía en espacio y tiempo canalizada a través de un campus virtual. Cabe, además, destacar la importancia que tiene el aprendizaje basado en proyectos, que se detalla más adelante. Creemos que esta metodología ofrece una conexión sólida entre la actividad de aprendizaje del estudiante con la realidad práctica que se encontrará en su futuro laboral. Para ello, el uso del portafolio personal del estudiante aparece como una necesidad asociada a tres niveles: la reflexión del proceso personal de aprendizaje, la evaluación de sus actividades, y la construcción de su marca personal. Además, el portafolio personal es una



herramienta muy valiosa para situar a la persona dentro del mercado laboral en el ámbito del diseño.

La metodología de enseñanza-aprendizaje de la UOC sitúa al estudiante como impulsor de su propio proceso de aprendizaje. Se caracteriza por el hecho que la UOC proporciona al estudiante unos recursos adaptados a sus necesidades. Estos recursos deben garantizar que el estudiante pueda alcanzar los objetivos docentes y trabajar las competencias marcadas en cada una de las materias que realiza.

Entre los recursos que la Universidad pone a disposición de los estudiantes en el marco del Campus Virtual es preciso destacar los siguientes.

- El espacio donde desarrollamos la docencia: el aula virtual.
- Los elementos de planificación de la docencia: plan docente o plan de aprendizaje.
- Los elementos de evaluación de la enseñanza: pruebas de evaluación continua (PEC), pruebas de evaluación final.
- Los recursos disponibles: módulos didácticos, guías de estudio, casos prácticos, biblioteca, lecturas, artículos...
- Las personas que facilitan el aprendizaje: profesores y docentes colaboradores.

El entorno donde todos estos elementos confluyen y entran en relación es el Campus Virtual de la UOC. En efecto, en el Campus tiene lugar la vida de toda la comunidad universitaria, formada por los estudiantes, profesores, investigadores, colaboradores, y administradores. Es a través del Campus que el estudiante tiene acceso a las aulas virtuales, que son los espacios de aprendizaje donde concurren los profesores, los compañeros, los contenidos, las actividades y las herramientas comunicativas e interactivas necesarias para enseñar y aprender.

Esto hace que los recursos, los métodos y las dinámicas que se precisan para la realización de las actividades de aprendizaje y evaluación deban ser también muy diversos, heterogéneos y adaptables a un gran abanico de situaciones y necesidades de aprendizaje. Por todo ello, la UOC apuesta por poner al servicio de la actividad formativa del estudiante los elementos tecnológicos y comunicativos más avanzados, como por ejemplo:

- Herramientas sociales que faciliten el trabajo colaborativo (blogs, wikis, marcadores sociales, etc.),
- Contenidos multimedia que permitan ofrecer el contenido de forma multidimensional, sistemas de comunicación avanzados, tanto sincrónicos como asíncronos, que faciliten una comunicación ágil, clara y adaptada a cada situación (videochats, sistemas de inteligencia colectiva en los foros, etc.),
- Entornos virtuales 3D basados en los videojuegos que permitan interactuar con personas y objetos simulando situaciones reales,
- El acceso a la formación a través de dispositivos móviles para favorecer la flexibilidad,

- El laboratorio Virtual, plataforma de enseñanza-aprendizaje online que permite acceder a dispositivos reales de forma remota (con un modelo de utilidad registrada y premiados en los 2014 S-LAB Awards)

Así mismo, en las aulas virtuales siempre se dispone de espacios habituales de interacción más o menos formal (a decisión del docente) y a los que llamamos espacios de foro y de debate, los cuales no sólo permiten la comunicación asíncrona entre los integrantes del grupo o aula, sino también un mejor y más pormenorizado seguimiento de las aportaciones de cada estudiante por parte del profesor.

### ***El aprendizaje basado en proyectos***

El enfoque metodológico de este grado presenta una articulación muy fuerte entre la teoría y la práctica materializada en la realización de múltiples proyectos de diferentes niveles de complejidad. De este modo, la progresión a lo largo del plan de estudios implica una evolución desde asignaturas iniciales que proporcionan fundamentos de tipo conceptual, metodológico y técnico, a proyectos de una especialidad concreta, permitiendo, prácticamente desde el primer curso, una inmersión en el funcionamiento del mundo profesional del diseño.

La metodología proyectual en el diseño se ha situado en el primer plano desde los años 70-80 del siglo XX, evolucionando de unos métodos provenientes del ámbito del diseño de producto e ingenierías, a los métodos actuales en los que la perspectiva del usuario es absolutamente central, fomentando técnicas y procedimientos experimentales basados en la creatividad, la innovación y la participación de los usuarios. En la actualidad, el diseño se considera una disciplina proyectual, que interviene en todas las fases de desarrollo de un producto/servicio, y no sólo en la parte final, ofreciendo una visión cosmética y superficial de la misma.

*Cualquier proyecto de diseño atraviesa -al menos- por tres momentos: el del **encargo** (o autoencargo), el de la **creación de una hipótesis** de trabajo en función de la información existente y, finalmente, el del **resultado final**. Todo esto constituye el proceso de diseño (Martí, 1999)*

La metodología docente del aprendizaje basado en proyectos se enmarca dentro de las metodologías inherentes en el modelo educativo de la UOC que fomentan un aprendizaje activo del estudiante, proponiéndole situaciones que motivan su aprendizaje, a la vez que promueven el aprendizaje a través de la experimentación y donde los objetivos formativos se establecen más allá de las calificaciones finales. Éste es uno de los puntos fuertes del trabajo basado en proyectos, puesto que fomenta el aprendizaje significativo y el desarrollo de las competencias de resolución de problemas mediante la investigación autodirigida de los estudiantes.

En tanto que metodología didáctica, el aprendizaje basado en proyectos se aplica en numerosas ofertas formativas de diferentes disciplinas de educación superior. Dicha metodología didáctica es útil especialmente para aquellos cursos o asignaturas de estudios de grado o de posgrado que tienen un enfoque general claramente aplicado ya que, llevado a cabo de manera adecuada,

promueve el desarrollo de conocimientos con una alta probabilidad de transferirse fuera de los contextos académicos<sup>9</sup>.

En el contexto de la formación en línea, la introducción de las TIC en la metodología del aprendizaje por proyectos tiene como valor añadido poder transformar en profundidad la realización del proyecto en dos aspectos: el acceso y la gestión de la información y la comunicación entre estudiantes y docentes.

Además, la vinculación de los proyectos con escenarios reales, hace que los objetivos de aprendizaje, los requerimientos cognitivos de las tareas o el producto final tengan una relación directa con la actividad laboral que deberán desarrollar los perfiles profesionales vinculados a la titulación. Así, el aprendizaje basado en proyectos es una metodología de enseñanza-aprendizaje orientada a facilitar a los estudiantes a desarrollar las competencias definidas para cada uno de los perfiles profesionales para los que forma el Grado.

El aprendizaje basado en proyectos se plantea en algunas asignaturas, pero articula de un modo fundamental el trabajo de los estudiantes en las siguientes: Identidad y marca (Proyecto I), Diseño editorial (Proyecto II), Señalética y digital signage (Proyecto 3), Portfolio (Proyecto IV), y Trabajo Final de Grado. A través de estas asignaturas, el estudiante trabajará en diferentes tipologías de proyectos, permitiéndole atravesar diferentes fases, introducir diferentes procesos y, en definitiva, abordar diferentes situaciones en las que habrá de resolver un problema de diseño.

### ***El portafolio***

En todas estas asignaturas se contempla la elaboración de un portafolio, como instrumento de aprendizaje y evaluación, pero también como herramienta de autocomunicación. De esta manera, los estudiantes realizan un trabajo progresivo a lo largo del Grado, en el que los diferentes aprendizajes se materializan en la resolución de casos reales (o posibles) del ámbito profesional del diseño.

La asignatura Recursos y comunidades digitales les ofrece desde el inicio los conocimientos y herramientas necesarias para desarrollar con solvencia los trabajos propuestos en el resto de asignaturas prácticas. Tanto si se trata de tareas individuales como colectivas, se familiarizarán con los recursos más utilizados en el sector: fuentes de información, programas informáticos, plataformas para el trabajo de cocreación o colaborativas, etc. Asimismo, entrarán en contacto con las dinámicas específicas y útiles de las comunidades de diseño.

A lo largo de su itinerario a través del plan de estudios seguirán su proceso iterativo de aprendizaje, con el que acumularán evidencias de sus logros y evolución. Este proceso culminará

---

<sup>9</sup> BADIA, Antoni; GARCÍA, Consuelo (2006). «Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos». En: Antoni BADIA (coord.). Enseñanza y aprendizaje con TIC en la educación superior [monográfico en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 3, n.º 2. UOC. [[http://www.uoc.edu/rusc/3/2/dt/esp/badia\\_garcia.pdf](http://www.uoc.edu/rusc/3/2/dt/esp/badia_garcia.pdf)]

con la elaboración de un portfolio digital (Proyecto IV), que les resultará de gran ayuda para crearse un posicionamiento propio (una marca personal y una identidad profesional digital) que les ayude a distinguirse en el terreno laboral.

El portfolio se justifica, en primer lugar, como instrumento de aprendizaje. Permite al estudiante reflexionar sobre lo que aprende y cómo lo aprende, el nivel de desarrollo de las competencias y su propia evolución a lo largo de la titulación. Prácticas, reflexiones sobre lo aprendido y lo que queda por aprender, apuntes, mensajes, actividades, aportaciones en foros... todo ello cabe en el portfolio como evidencia de aprendizaje y del proceso que está haciendo. Se trata, pues, de evidenciar y compartir aprendizajes tanto formales como informales, así como de alimentar y poner en valor la red de interrelaciones con otras personas que también están construyendo su portfolio y contribuyen al propio aprendizaje. Así, el portfolio del estudiante será un espacio donde recogerá y presentará evidencias de logros durante el proyecto o proyectos, reflexionará sobre ellas, demostrará que es consciente de lo que está aprendiendo, evidenciará dificultades y establecerá un plan para superarlas.

La justificación del uso del portfolio se encuentra también vinculada a un modelo de evaluación integradora. Este tipo de evaluación tiene como objetivo incorporar de manera conjunta las diferentes fuentes de información sobre la evaluación de los aprendizajes (aunque provengan de diferentes ámbitos o actores). Esta visión integradora de la evaluación permite al estudiante revisar los aprendizajes que ha logrado con una mirada holística y crítica que puede influir en las aproximaciones a los objetivos de aprendizaje futuros.

Finalmente, la creación de un espacio digital propio permitirá al estudiante, de manera continuada y a lo largo de la titulación de grado, definir y desarrollar una parte de su identidad digital de manera que pueda mostrar las competencias logradas e intereses profesionales de una manera activa y eficiente. De esta manera la competencia digital junto con la responsabilidad y la autonomía en el desarrollo profesional serán dos elementos que tendrán un impacto no sólo a nivel académico, sino que serán transferibles a un entorno laboral donde disponer de una identidad digital es un factor clave de empleabilidad.

Así, durante la asignatura Portfolio (Proyecto IV), el estudiante podrá hacer público su portfolio, en un ejercicio de identificación de lo que quiere mostrar de sí mismo al mundo profesional, y disponer de un lugar en la red para poder proyectar su perfil y, en definitiva, su marca personal.

Así, las funciones del portfolio en relación a la metodología del trabajo por proyectos presenta beneficios claros:

- Evaluación de competencias. Presentación y defensa de evidencias, y proceso dialógico con el docente evaluador o con otros estudiantes (en el caso de plantearse evaluación entre iguales);
- Dossier académico. Repositorio de todas las actividades desarrolladas a lo largo de la titulación.
- Comunidad de Prácticas. Compartir información, contenido y conocimientos sobre problemas planteados (parte social y área de ficheros compartida).

- Escaparate de proyectos y actividades. El portafolio es un entorno en el que el estudiante muestra a la comunidad (a su entorno personal, profesional, social y en la red en general) aquellas producciones (proyectos, fases de proyectos, actividades...) que considere más relevantes y significativas.

Bibliografía

González, C. (2014). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. RED, Revista de Educación a Distancia, 40. <http://www.um.es/ead/red/40>

Lou, Y., & MacGregor, S. K. (2004). Enhancing Project-Based Learning Through Online Between-Group Collaboration, Educational Research and Evaluation. An International Journal on Theory and Practice, 10(4-6), 419-440.

Guitert, M. & Pérez-Mateo, M. (2013). La colaboración en la red: hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 14(1), 10-31.

Guardia, L., Maina, M., Barberà, E., Alsina, I. (2015). Matriz Conceptual Sobre Usos y Propósitos de Los Eportfolios, Procedia - Social and Behavioral Sciences, 196, 106-112

**5.4. Sistemas de evaluación**

1	Evaluación continua (EC)
2	Examen
3	Práctica Obligatoria
4	Prueba de síntesis

**Descripción del sistema de evaluación y sistema de calificaciones**

En el marco del modelo pedagógico de la UOC anteriormente expuesto, el **modelo de evaluación** de la UOC persigue adaptarse a los ritmos individuales de los estudiantes facilitando la constante comprobación de los avances que muestra el estudiante en su proceso de aprendizaje. Es por ello que la evaluación en la UOC se estructura en torno a la **evaluación continua** y la **evaluación final**. La evaluación continua se lleva a cabo a través de las pruebas de evaluación continua (PEC), y la evaluación final, con pruebas de evaluación final (PEF). También se prevén modelos de evaluación específicos para las prácticas externas y los trabajos de fin de grado.

El modelo concreto de evaluación de cada asignatura se establece semestralmente en el plan docente / de aprendizaje.

El plan docente / de aprendizaje de cada asignatura define:

1. El modelo concreto de evaluación.
2. Los criterios generales de evaluación de la asignatura relacionados con los objetivos a alcanzar y las competencias que deben adquirir.
3. En su caso, la tipología concreta de la prueba de evaluación final (PEF), los criterios y fórmulas de evaluación, corrección y nota, y las tablas de cruce o fórmulas ponderadas aplicables.

La normativa aplicable se encuentra en la normativa académica de la UOC:

<https://seu-electronica.uoc.edu/portal/es/seu-electronica/normativa-acords/normativa-academica-investigacion/index.html>

### ***La evaluación continua***

La evaluación continua (EC) se realiza durante el semestre. Es el eje fundamental del modelo educativo de la UOC y es aplicable a todas las asignaturas de los programas formativos que la UOC ofrece. El seguimiento de la EC es el modelo de evaluación recomendado por la UOC y el que mejor se ajusta al perfil de sus estudiantes.

La EC consiste en la realización y superación de una serie de pruebas de evaluación continua (PEC) establecidas en el plan docente, de acuerdo con el número y el calendario que se concreta. La EC de cada asignatura se ajusta a los objetivos, competencias, contenidos y carga docente de cada asignatura.

El plan docente establece los criterios mínimos y el calendario de entrega para seguir y superar la EC. En todo caso, para considerar que se ha seguido la EC debe haber hecho y entregado como mínimo el 50% de las PEC. El no seguimiento de la EC se califica con una N (equivalente al no presentado).

La nota final de EC es conocida por el estudiante antes de la prueba de evaluación final y en muchos casos determina el tipo de prueba final que el estudiante puede hacer o debe hacer.

### ***La evaluación final. Tipología de pruebas de evaluación final (PEF)***

Para las asignaturas con prueba de evaluación final, la UOC ofrece diferentes formatos que responden a las necesidades, los planteamientos y la metodología de las diferentes asignaturas.

El plan docente / de aprendizaje de cada asignatura establece el tipo de prueba de evaluación final (PEF) aplicable para ese semestre.

La tipología de pruebas de evaluación finales (PEF) de asignatura disponibles en la UOC son las siguientes:

Prueba de validación (PV): La PV es una prueba de evaluación final presencial con el objetivo de validar o no validar la nota obtenida por el estudiante en la EC.

Prueba de síntesis (PS): La PS tiene por objetivo evaluar el logro de los objetivos y la adquisición de las competencias y los contenidos de la asignatura y completar el proceso de evaluación.

Para hacer la PS, es necesario haber superado la EC de acuerdo con los criterios establecidos en el plan de aprendizaje del semestre correspondiente.

La PS se puede diseñar en modalidad presencial o virtual. El diseño virtual o presencial de la PS se determina semestralmente en el plan de aprendizaje y es aplicable a todos los estudiantes que han superado la EC.

Examen (EX): El examen es una prueba de evaluación final que tiene por objetivo evaluar el logro de los objetivos y la adquisición de las competencias y los contenidos de la asignatura, de una manera global y completa, independientemente de si el estudiante ha seguido y superado la EC.

El EX se puede diseñar en modalidad presencial o virtual. El diseño virtual o presencial del EX se determina semestralmente en el plan docente. La modalidad virtual del EX se puede establecer para todos los estudiantes o sólo para quienes han seguido o superado la EC. El tiempo previsto para la realización del EX presencial es de 120 minutos (2 horas).

El EX virtual consiste en una prueba final de evaluación que el estudiante hace en un tiempo determinado y no necesariamente coincidente con los turnos y horarios de las PEF presenciales (siempre, pero, respetando el calendario de calificaciones previsto para cada curso académico). Salvo que se indique lo contrario en el plan docente / de aprendizaje, los exámenes se hacen y son corregidos y calificados de una manera anónima.

### ***Prácticas***

La práctica es una actividad de evaluación no presencial, diferente de la asignatura de prácticas, que forma parte del sistema de evaluación de la asignatura. Las prácticas pueden ser obligatorias o no, según lo establecido en el plan docente / de aprendizaje correspondiente.

Las prácticas pueden ser diseñadas como parte de la evaluación continua (EC) o de la evaluación final (PEF) de la asignatura, y se pueden combinar con todos los modelos de EC y de PEF. La nota de prácticas se combina con la nota de la EC y / o la nota de la PEF para obtener la calificación final de la asignatura, de acuerdo con la tabla de cruce o fórmula ponderada que se establezca en el plan docente / de aprendizaje.

El seguimiento y evaluación de materias con contenido práctico se lleva haciendo en la UOC en titulaciones como el Grado en Multimedia, el Grado en Ingeniería Informática y el Grado en Tecnologías de Telecomunicación desde su verificación por ANECA en el año 2008, su verificación por la agencia de calidad Europea Euro-Inf en 2012 (EQANIE) y la acreditación por AQU en 2015. Estas titulaciones poseen un grado de experimentalidad similar al que se propone en el Grado en Diseño y Creación Digitales, que se resuelve mediante la inclusión de laboratorios, o espacios de trabajo, que pueden ser virtuales o físicos. Los espacios virtuales se construyen mediante el uso del laboratorio remoto, donde el estudiante accede a aparatos y servidores de aplicaciones a través de una conexión virtual siguiendo un sistema de reserva en caso de disponer de un número limitado de aparatos o licencias de uso. Los espacios físicos se construyen mediante el laboratorio en casa, que consiste en el envío a casa del estudiante de diferentes herramientas y dispositivos físicos con los que realizar diferentes prácticas.

En el caso de este Grado, de forma similar como sucede en el Grado en Multimedia, dado que existe un número abundante de actividades prácticas, se mantiene un diálogo fluido entre el estudiante y el profesor, el cual se realiza a través de texto y vídeo (con las herramientas especificadas a continuación), pudiendo comprobar, seguir y corregir periódicamente la actividad práctica realizada por cada estudiante, dificultando el fraude y facilitando el seguimiento.

El modelo de evaluación de la UOC basado en la actividad continua del estudiante y la realización de pruebas presenciales a final de semestre asegura la adquisición de las competencias por parte del estudiante. Dicho de otro modo, la no realización de las actividades prácticas imposibilita la superación de la prueba presencial final, dado que no se dispone del nivel adecuado de competencia para resolverla. El proyecto TeSLA (explicado más adelante) dota de más flexibilidad a este modelo.

Adicionalmente al uso del portafolio del estudiante como herramienta evaluativa sobre la adquisición de competencias, detallado en el apartado 5.3, para facilitar el seguimiento y autoría de la actividad práctica del estudiante, comunicar resultados intermedios, recibir valoraciones de su trabajo, demostrar su adquisición de competencias y fomentar el trabajo colaborativo y la comunicación entre todos los agentes, la UOC pone a disposición de su comunidad una serie de herramientas como Present@, VideoPAC, Langblog, SpeakApps, Wiki, Explica!, eFeedback, Pac-plagi, que se usan de manera generalizada en sus titulaciones.

#### **Present@**

La herramienta Present@ es el equivalente a una sala de grados en el entorno virtul. Es adecuada para publicar tutoriales en video o explicación de conceptos clave. Permite colgar vídeos de una manera fácil y típicamente se utiliza para la defensa de trabajos finales de estudios o proyectos complejos. Contiene un espacio de comentarios, que permite comentar cuestiones concretas de los videos publicados. Esta herramienta ha sido galardonada con el Gold Award en



els IMS Learning Impact Awards (<https://www.imsglobal.org/article/ims-global-announces-winners-2015-learning-impact-awards>)

### **VideoPAC**

Una herramienta que permite gestionar entregas de actividades en vídeo de forma ágil, minimizando la gestión de programas externos de edición y grabación de vídeo y facilitando, de este modo, al estudiante la generación de entregas en formato audiovisual.

### **Langblog**

La herramienta de Langblog permite grabar y subir en un blog archivos de audio y vídeo que luego pueden ser escuchados, vistos y comentados fácilmente por los compañeros del aula. Esto tiene múltiples utilidades en el ámbito de la enseñanza, pero una de las más prácticas es la de potenciar las habilidades orales entre los estudiantes de idiomas. Langblog es una adaptación del conocido WordPress y las contribuciones, ya sean en forma de audio o de vídeo, se crean directamente en línea utilizando el propio navegador, por lo que no es necesario instalar ningún programa adicional.

### **SpeakApps**

Es un conjunto de herramientas que incluyen el anteriormente explicado Langblog, la herramienta de Videochat, la herramienta Tandem y el repositorio Open Educational Resources para la enseñanza y práctica de las habilidades orales. <http://www.speakapps.eu/es/>

### **Wiki**

La herramienta Wiki permite la creación de páginas web contenido muy diverso de una manera fácil y colaborativa. El historial asociado a las diferentes páginas web permite saber los cambios hechos en el documento y quien y cuando los ha hecho. Cada página lleva asociado un espacio de discusión y la posibilidad de hacer comentarios en una parte concreta de la página. El wiki es una herramienta de trabajo colaborativo tanto para el aula como para a pequeños grupos de trabajo con la opción de proyectos.

### **eFeedback**

Esta herramienta permite que en el Registro de Evaluación Continua se puedan crear mensajes de retorn del feedback en audio y vídeo.

### **Explica!**

Esta herramienta permite realizar feedback de manera audiovisual escribiendo directamente encima de resultados previamente digitalizados.

### **Pac-plagi**

Herramienta que, mediante el uso de inteligencia artificial, es capaz de detectar documentos digitales con contenido semántico similar, ayudando a los profesores a la detección de copias.

Aparte de este conjunto de herramientas, la UOC lidera el proyecto europeo TeSLA (<http://www.uoc.edu/portal/es/uoc-news/actualitat/2016/012-proyecto-tesla.html>), relacionado con la verificación de la identidad del estudiante en sus procesos de evaluación. Este proyecto es una extensión del proyecto de innovación Val-ID que introdujo un sistema de autenticación

basado en la confianza aplicable a todo el periodo de evaluación del estudiante, combinando sistemas biométricos, análisis de datos y supervisión de procesos.

### **Proyecto TeSLA**

El proyecto europeo TeSLA (Adaptive Trust-based e-assessment System for Learning) está liderado por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Su objetivo es permitir que los estudiantes se puedan evaluar virtualmente en los diferentes momentos del aprendizaje. El proyecto, de tres años de duración y siete millones de presupuesto, cuenta con universidades, centros de investigación y empresas tecnológicas de doce países. El proyecto Tesla desarrollará un sistema de evaluación en línea innovador que permitirá a los estudiantes evaluarse virtualmente gracias a tecnologías integradas y aplicadas en actividades de aprendizaje. El sistema permitirá identificar al estudiante y verificar la autoría gracias a tecnología punta como el **reconocimiento facial, el reconocimiento de voz, los patrones de teclado o el antiplagio**, entre otros. <https://vimeo.com/152999957>

Gracias al uso de las anteriores herramientas, unido al hecho de que el Grado propone un número abundante de actividades prácticas, se mantiene un diálogo fluido entre el estudiante y el profesor, el cual se realiza de forma asincrónica principalmente a través de texto y vídeo (con las herramientas especificadas con anterioridad), pudiendo evidenciar, seguir y corregir periódicamente la actividad práctica realizada por cada estudiante, dificultando el fraude y facilitando el seguimiento.

### **Trabajo Final de Grado**

El TFG es el resultado final y natural del proceso de aprendizaje realizado por el estudiante durante sus estudios de Grado, y es aquí donde tiene la oportunidad de hacer converger estos conocimientos adquiridos. Concretamente, el TFG tiene como objeto la puesta en práctica de los conocimientos asimilados y la consolidación integrada de las competencias generales, específicas y transversales del programa formativo. Esto se consigue mediante la realización de un trabajo original, en el que se plantean preguntas relevantes, y que produce, como resultado propuestas visuales a partir del análisis de los datos relevantes recogidos, así como una reflexión coherente y crítica.

La temática y ámbito concreto del trabajo final de grado vendrá determinado por las orientaciones propuestas por los profesores responsables de la asignatura, los docentes colaboradores y las propias preferencias del estudiante, siendo éste último el responsable de proponer, elaborar y presentar un trabajo en el ámbito del diseño y la creación digitales. Este trabajo podrá tener diferentes tipologías formales, entre las cuales se pueden encontrar: estado de la cuestión sobre un tema concreto, proyecto de investigación empírica, fundamentación de un proyecto de innovación o emprendeduría o elaboración de un proyecto vinculado a su entorno profesional. Independientemente de la tipología, es un requisito indispensable que el TFG tenga una orientación práctica y aplicada y que su contenido se encuentre debidamente fundamentado desde un punto de vista académico.

Como el resto de asignaturas tiene un carácter semestral, pero contiene una serie de características específicas:

- Sólo se puede cursar cuando el estudiante ha adquirido amplios conocimientos en el Grado, por lo cual se recomienda matricularse dentro de los dos últimos semestres de los estudios. Esto permite al estudiante elegir con más acierto la temática del proyecto que desea realizar e incrementa la calidad del trabajo resultante.
- El estudiante puede participar activamente en la definición del proyecto bajo la supervisión y aprobación del equipo docente.
- El modelo de evaluación es únicamente de evaluación continua (EC) con una evaluación final ante tribunal.

### **Seguimiento y tutorización del TFG**

El TFG se basa en un diseño metodológico que toma como criterio fundamental la elaboración progresiva de un proyecto integral. Desde el inicio del semestre y durante todo el desarrollo de la asignatura, el estudiante contará con el soporte, seguimiento y tutorización personalizados de un director de proyecto, responsable de hacer el seguimiento de su TFG y experto en el ámbito escogido por el estudiante. El seguimiento consistirá en supervisar, corregir, comentar y discutir las entregas parciales (apartados, capítulos, resultados y productos) del trabajo, que irá entregando progresivamente a lo largo del semestre. El director también debe tener una comunicación constante con el estudiante con el objetivo de motivarle, acompañarle y detectar incidencias que puedan dificultar la consecución de su TFG.

### **Actividad en el aula de TFG**

Gran parte de la actividad del aula del TFG se producirá entre el estudiante y su director o directora de proyecto a través del tablón del TFG, sus foros de discusión y el calendario. El estudiante debe ser proactivo durante todo el semestre. Es muy importante que la realización del trabajo se lleve a cabo de manera constante y continuada a lo largo del tiempo establecido. Para lograrlo, el apoyo y asesoramiento personalizado del director o directora es esencial e imprescindible. Para facilitar la constancia en la dedicación del trabajo, éste se dividirá en diversas fases, con entregas parciales y, dependiendo de la temática elegida, tendrá una tipología de entregables concreta. El plan de trabajo siempre se presentará en una primera entrega y después de todas las entregas parciales se produce la entrega final. Así, en todos los casos, el estudiante deberá realizar una planificación y una memoria del proyecto, que podrán sufrir actualizaciones y modificaciones a lo largo del mismo; además, también deberán generar una presentación del proyecto y realizarán una discusión con el tribunal de evaluación en la entrega final. Todas las entregas se realizarán en el espacio de entregas especialmente habilitado para tal efecto.

El plan de trabajo ha de contener la enunciación del trabajo a realizar, sus objetivos y la distribución de las tareas a lo largo del tiempo, que ayudaran al director de proyecto a definir las entregas intermedias del trabajo.

La memoria es un aparte fundamental de la evaluación del trabajo del estudiante, ya que contiene las reflexiones, pensamientos, justificaciones y explicaciones del trabajo realizado. La memoria se realiza y presenta de manera formal, atendiendo a criterios de rigurosidad académica y

comprende: el plan de trabajo, el contenido debidamente justificado, el nivel de consecución de los objetivos propuestos, los recursos utilizados y todas las contribuciones personales, incluyendo reflexiones, pensamientos y conclusiones.

La presentación del proyecto se realiza de manera virtual a través de un vídeo explicativo que sintetiza el contenido explicitado en la memoria.

### **Evaluación continua en el TFG**

La asignatura de TFG sólo se cursa siguiendo el modelo de Evaluación Continuada, ya que es el modelo que permite un mayor seguimiento personalizado del estudiante. El director de proyecto propondrá al estudiante un calendario concreto de entregas parciales inmediatamente después de quedar definido el ámbito y título del trabajo a realizar. El estudiante es responsable de adjuntar todo el contenido detallado en cada entrega parcial y el director de proyecto ofrecerá un retorno acompañado de una calificación de apto o no apto una vez revisada cada entrega. En caso de no ser apta una entrega, el estudiante podrá recuperarla en la siguiente entrega. Para poder optar a la evaluación final, que se realiza con la última entrega, deben haberse realizado todas las entregas parciales anteriores.

### **Evaluación final del TFG**

La evaluación final se produce como resultado de la entrega final del TFG. Ésta incluye la entrega de la planificación, la memoria, los productos desarrollados y una presentación del trabajo realizado ante un tribunal. Este tribunal está formado, como mínimo por el director del trabajo y otro profesor; adicionalmente, se puede incorporar un evaluador externo experto en la materia. El tribunal, después de poder realizar preguntar al estudiante, le emite un informe de evaluación del trabajo final en el que se establece la calificación y resume la resolución del propio tribunal.

En caso de que el estudiante desee recurrir la nota final, éste lo ha de notificar antes de 48 horas desde la emisión del informe de evaluación por parte del tribunal. El profesor responsable conformará un nuevo tribunal formado por él mismo y dos profesores distintos y no involucrados en el tribunal previo. La nueva calificación sustituye a la anterior y será inapelable. Todo el proceso se rige por la normativa académica de la Universidad.

### **Plagio en el TFG**

La detección de cualquier fragmento de contenido no original del estudiante que no sea correctamente citado y/o referenciado en el trabajo supondrá la aplicación del protocolo previsto en casos de plagio y, por lo tanto, la nota final será un suspenso, sin perjuicio de aplicar otras normas sancionadoras previstas por la normativa de la Universidad.

### ***La calificación final de la asignatura. Los modelos de evaluación.***

1. La calificación final de la asignatura resulta de las notas obtenidas EC y / o en la PEF, según el modelo de evaluación establecido para cada asignatura y de acuerdo con la tabla de cruce o fórmula ponderada que sea aplicable. El modelo de evaluación y la tabla de cruce o fórmula

ponderada aplicable se establecerán semestralmente en el plan docente / de aprendizaje de la asignatura.

2. Las calificaciones finales y las notas de las PEF se hacen públicas dentro de los plazos establecidos en el calendario académico. El expediente académico del estudiante recoge las calificaciones finales, así como las notas de las PEF y de la EC realizadas.

3. Las fórmulas de ponderación se aplicarán según el modelo de evaluación.

### ***La revisión de las calificaciones***

1. Revisión de la nota de PEF .- Los estudiantes tienen derecho a solicitar la revisión de la corrección y calificación de la PEF si no están de acuerdo. Esta solicitud debe hacerse en el plazo indicado en el calendario académico y por medio de las herramientas establecidas al efecto. En la medida que es posible, se dan a conocer criterios o indicaciones generales de respuesta de las PEF para que el estudiante pueda contrastar con ellos sus respuestas y valorarlas. En el caso de no validación de la PV, la notificación de la calificación incluye la justificación correspondiente.

Contra la resolución de la revisión, los estudiantes pueden presentar, de acuerdo con el procedimiento y el plazo establecido en el calendario académico, alegaciones ante el profesor responsable de la asignatura, el cual debe dar respuesta en los plazos establecidos en el calendario académico. Esta resolución pone fin al proceso de evaluación del estudiante.

2. Revisión de la nota de EC .- Cuando la EC se establece como único modelo de evaluación de la asignatura, el estudiante que no esté de acuerdo con la nota de EC obtenida puede pedir la revisión, de acuerdo con las herramientas y los plazos establecidos. Salvo este supuesto, las calificaciones de las PEC y la nota final de EC no pueden ser objeto de revisión. Corresponde al estudiante, como parte de su proceso de aprendizaje, contrastar su ejercicio con las soluciones y las correcciones hechas por el personal docente colaborador.

### ***Turnos y horarios de pruebas de evaluación final (PEF)***

Las PEF se llevan a cabo al final de cada semestre durante un plazo temporal de ocho días como mínimo. Todas las asignaturas cuentan con un mínimo de dos turnos de PEF por semestre. Las PV y PS se distribuyen en ocho franjas horarias en cada turno, los EX se distribuyen en cuatro franjas horarias en cada turno. Los estudiantes pueden elegir día, hora y sede para hacer las pruebas finales presenciales de las asignaturas de las que se han matriculado, entre las diferentes posibilidades que la UOC ofrece a tal efecto.

### ***La evaluación final en circunstancias especiales***

1. Realización no presencial de la evaluación final.- Las PV y PS se pueden hacer excepcionalmente de manera no presencial, en los supuestos siguientes:

a. Estudiantes residentes en el extranjero: Los estudiantes residentes en el extranjero de forma estable deben hacer la solicitud y enviar la documentación una sola vez para obtener este derecho para todos los semestres que cursen en la UOC. La UOC puede exigir a estos estudiantes un mínimo de evaluación final presencial o, como mínimo, síncrona durante sus estudios universitarios. Esta exigencia se puede satisfacer, por ejemplo, con la defensa síncrona del Trabajo Final y con el establecimiento en el programa formativo de asignaturas que obligatoriamente requieran hacer examen presencial.

b. Estudiantes temporalmente desplazados en el extranjero por motivos laborales, por adopción internacional o con motivo de una beca de estudios, durante los turnos de pruebas finales de evaluación. Los estudiantes desplazados en el extranjero deberán justificar esta situación cada semestre que se produzca. Estos estudiantes no pueden solicitar hacer las PEF de forma virtual durante más de dos semestres seguidos.

c. Estudiantes con discapacidad o con necesidades especiales que no les permitan desplazarse a la sede de exámenes y que lo acrediten documentalmente: La prueba final no presencial es autorizada siguiendo los criterios establecidos por el Comité de Adaptación Curricular de la UOC.

La falta de veracidad sobre la residencia o desplazamiento al extranjero, la discapacidad o necesidad especial declarada por el estudiante, así como la no autenticidad de la documentación acreditativa de estos hechos, constituye una falta muy grave que es sancionada por el régimen disciplinario previsto en la Carta de derechos y deberes de la UOC.

2. Posibilidad de hacer examen en el siguiente semestre.- Excepcionalmente, los estudiantes que no puedan hacer las PEF en el último turno, por hospitalización (propia, del cónyuge o pareja de hecho, o de un familiar de primer grado) o por fallecimiento de un familiar (cónyuge o pareja de hecho o de un familiar de primero o segundo grado), pueden hacer el examen (EX) el semestre inmediatamente siguiente sin necesidad de formalizar la matrícula de estas asignaturas. En estos casos se guarda la nota final de EC obtenida (si la hay) para que se pueda cruzar con la nota que se obtenga en el examen final.

3. Excepciones justificadas.- En casos debidamente justificados, y a propuesta de la dirección de programa correspondiente, el Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado puede resolver ofrecer al estudiante la posibilidad de obtener la calificación final de la asignatura por algún otro medio.

### ***Derechos y deberes de los estudiantes***

1. Información.- Toda la información relativa a los modelos de evaluación de las asignaturas / programas, el calendario de pruebas finales, la elección de las sedes de exámenes, los periodos

necesarios para la publicación de las calificaciones finales y para las revisiones debe ser accesible desde Secretaría.

2. Derecho a ser evaluado.- Todo estudiante de la UOC tiene derecho a ser evaluado de las asignaturas de las que se ha matriculado, siempre que no se trate de una asignatura que haya sido reconocida o adaptada, a no ser que haya renunciado a presentarse a las pruebas de evaluación previstas. El estudiante debe estar al corriente de sus deberes económicos con la Universidad para tener derecho a ser evaluado.

3. Convocatorias.- La matrícula de una asignatura da derecho a una sola convocatoria de evaluación por semestre. El estudiante dispone de cuatro convocatorias para superar cada asignatura. Corre convocatoria cada vez que el estudiante se presenta a una PEF o sigue la EC (cuando se establece como único modelo de evaluación) y no la supera. Por no presentarse a la PEF o no seguir la EC (cuando se establece como único modelo de evaluación y de acuerdo con lo establecido en el plan docente correspondiente) el estudiante consta en el expediente como no presentado, pero no agota convocatoria. El estudiante que se presenta a la PEF pero abandona la prueba dentro de los primeros treinta minutos, se considera no presentado. Por otra parte, en el caso de asignaturas con prácticas obligatorias o de EC como único modelo de superación de la asignatura, prevalece lo indicado en el plan docente / de aprendizaje de la asignatura y, por tanto, sólo se consideran no presentados (y no corre convocatoria) si no entregan el número de PEC o prácticas obligatorias que se especifican en el plan docente / de aprendizaje.

Agotadas las cuatro convocatorias ordinarias para poder superar una asignatura, el estudiante puede pedir una autorización de permanencia dentro del plazo establecido en el calendario académico de la UOC. Aceptada la autorización de permanencia, el estudiante dispone de una única convocatoria extraordinaria para poder superar la asignatura.

4. Reserva de nota de EC. Si el estudiante no puede hacer la prueba final en el último turno de las pruebas de evaluación final por motivos excepcionales como la hospitalización (propia, del cónyuge o pareja de hecho o de un familiar de primer grado) o el fallecimiento (del cónyuge o pareja de hecho o de un familiar de primer o segundo grado), el estudiante podrá ser autorizado a realizar el examen (sólo examen) en el semestre inmediatamente posterior sin tener que volver a matricular la asignatura. Estas solicitudes serán valoradas y resueltas, a la vista de las justificaciones aportadas por el estudiante, por el Vicerrector de Ordenación Académica y Profesorado.

5. Custodia de expedientes. La UOC custodia las PEF durante un curso académico.

6. Certificado de PEF. Los estudiantes pueden solicitar, al finalizar las PEF presenciales, un justificante documental que acredite que han asistido. La solicitud se hará al examinador del aula.

7. Cuando un estudiante no respeta las instrucciones dadas o su comportamiento no responde a las normas básicas de comportamiento social, puede ser advertido y, si no corrige su conducta,

el examinador le puede expulsar de la prueba (haciendo constar la incidencia en el acta y la PEF). El examinador debe hacer constar en la PEF del estudiante todos los elementos y la información relativos al proceso de realización de esta prueba que sean relevantes para corregirla.

El seguimiento y realización de la evaluación en la UOC queda sujeto a los criterios disciplinarios y sancionadores previstos en la Normativa de Evaluación y en la Normativa de derechos y deberes de la UOC.

### ***Identidad y autoría***

La Universidad debe establecer los mecanismos adecuados para garantizar la identidad de los estudiantes, así como la autoría y originalidad de cualquiera de las PEC, prácticas, PEF o TF realizados.

La UOC puede solicitar a los estudiantes que se identifiquen pidiendo la presentación del DNI o pasaporte, o haciendo los controles previos o posteriores que se consideren oportunos.

Los supuestos de infracción quedan sujetos a los criterios disciplinarios y sancionadores previstos en la Normativa de Evaluación y en la Normativa de derechos y deberes de la UOC.

### ***Infracción de la normativa***

1. Las infracciones de los criterios recogidos en la normativa de evaluación o en el plan docente / de aprendizaje son valoradas y debidamente sancionadas académicamente y, en su caso, disciplinariamente, de acuerdo con lo establecido a continuación.

2. El profesor responsable de la asignatura (cuando se produzcan dentro del ámbito estricto de una asignatura) o el director de programa correspondiente (cuando se produzcan en el ámbito de diversas asignaturas) está facultado para valorar y, a la vista toda la información recopilada, resolver la sanción académica correspondiente a las conductas siguientes:

- La utilización literal de fuentes de información sin ningún tipo de citación;
- la suplantación de personalidad en la realización de PEC;
- la copia o el intento fraudulento de obtener un resultado académico mejor en la realización de las PEC y las PEF;
- la colaboración, encubrimiento o favorecimiento de la copia en las PEC y las PEF;
- la utilización de material o dispositivos no autorizados durante la realización de las PEF.

Estas conductas pueden dar lugar a las sanciones académicas siguientes:

- nota de suspenso (D o 0) de la PEC o de la nota final de EC
- imposibilidad de superar la asignatura mediante PS o PV (y tener que ir a examen si los hay) para superar la asignatura



- o nota de suspenso (D o 0) de la PEF -cuando la conducta se ha producido mientras se hace.

Además de la sanción académica correspondiente, el estudiante recibirá una amonestación por escrito del responsable académico recordándole la improcedencia de su actuación y la apertura de un procedimiento disciplinario en caso de reincidencia.

La dirección de programa, a la hora de resolver solicitudes de matrícula excepcional u otras peticiones académicas por parte del estudiante, puede tener en cuenta la información relativa a este tipo de conductas.

3. La infracción de la normativa de evaluación puede dar lugar a la incoación de un procedimiento disciplinario, de acuerdo con la Normativa de derechos y deberes de la UOC. Las siguientes conductas pueden ser constitutivas de falta y quedan sujetas al procedimiento disciplinario allí previsto:

- la reincidencia (más de una vez) en las conductas expuestas anteriormente;
- la suplantación de personalidad en la realización de la PEF;
- la falsificación, sustracción o destrucción de pruebas finales de evaluación;
- la utilización de documentos identificativos falsos ante la Universidad (también en la realización de la PEF);
- la falta de veracidad o de autenticidad (incluyendo el fraude documental o de cualquier otro tipo) sobre la residencia, el desplazamiento en el extranjero o las necesidades especiales declaradas por el estudiante para acogerse a la evaluación final excepcional.

De acuerdo con la Normativa de derechos y deberes, la Dirección de Programa es competente para iniciar e instruir el procedimiento disciplinario, y el Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado es competente para resolver en caso de faltas leves y graves y el Rectorado, en caso de faltas muy graves. La sanción resultante del expediente disciplinario constará en todos los expedientes que el estudiante tenga abiertos en la UOC.

## 5.5. Nivel 1: Módulo 1: Contexto

### 5.5.1. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 1.1 Contexto

<b>Materia 1.1: Contexto</b>	
<b>ECTS materia:</b> 12 ECTS básicos 12 ECTS obligatorios 6 ECTS optativos	<b>Carácter:</b> Básico (Artes y humanidades: Historia, Artes y humanidades: Ética) / Obligatorio / Optativo
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 1o (6 ECTS Básicos) / 3o (6 ECTS Básicos) / 4o (6 ECTS Obligatorios) / 5o (6 ECTS Obligatorios y 6 ECTS Optativos)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español/Inglés	
<b>Resultados de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer la historia y las teorías del diseño para poder aplicarlas al diseño desde una posición crítica.</li> <li>- Conocer las bases de la cultura visual y las transformaciones ocasionadas por las tecnologías digitales.</li> <li>- Conocer el contexto socio-cultural del diseño desde las diferentes perspectivas proporcionadas por la antropología, la psicología y la sociología.</li> <li>- Comprender la relevancia de las implicaciones éticas y medioambientales, la diversidad cultural y la estructura social para el correcto planteamiento y ejecución del diseño en el ámbito profesional.</li> <li>- Comprender textos y realizar búsquedas en inglés</li> </ul>	
<b>Contenidos:</b> <p><b>Historia, teoría y crítica del Diseño</b></p> <p>Conocer la historia del diseño, y vincularla a las diferentes teorías que se han ido desarrollando a lo largo de las décadas, nos permite comprender mejor y de forma más crítica nuestro presente. Descubrir aquello nuevo que hay en lo viejo o aquello viejo que aún reside en lo nuevo de las diferentes prácticas del diseño permite intervenir críticamente en la misma tarea productiva del diseñador. La presente asignatura expone y analiza el diseño a lo largo de la historia, sus vinculaciones transversales con otras manifestaciones artísticas así como su anclaje en la historia de la cultura. De igual manera se referencian prácticas y teorías en su contexto para desarrollar un análisis omnicomprendivo del diseño desde la Revolución Industrial hasta nuestra contemporaneidad ubicada en la Sociedad Red. Se pretende así proyectar una mirada crítica hacia el pasado, presente y futuro del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introducción al diseño: antecedentes históricos y fundamentos teóricos.</li> <li>● De la revolución industrial a la génesis del diseño en el siglo XX.</li> <li>● La época modernista y el desarrollo del consumo.</li> <li>● La era de la información y los nuevos formatos.</li> </ul>	

### **Cultura visual y nuevos medios**

Lo visual impregna nuestras sociedades más allá de su eventual compartimentación en soportes materiales o formatos como puedan ser la pintura, la escultura, la fotografía, los anuncios comerciales o el mismo diseño gráfico. Esta asignatura estudia y analiza de manera interdisciplinar el papel de las imágenes y lo visual en la cultura contemporánea, englobando diferentes aproximaciones al estudio de la imagen provenientes de los Estudios Culturales, la Historia del Arte, la Teoría Crítica, la Filosofía y la Antropología. Para ello se trabajan aquellos aspectos teóricos y metodológicos que posibiliten desarrollar un análisis crítico de la imagen que contribuya decisivamente a la teoría y práctica del diseño.

- Visualidad, Estructura y Diferencia: análisis semiótico de la imagen.
- De los Estudios Culturales a los Estudios Visuales.
- Imaginario visual y Posmodernidad.
- De los Nuevos Medios a los Software Studies.

### **Antropología del diseño**

La antropología estudia las similitudes y las diferencias entre la gente de todo el mundo o la gran variedad de formas que tenemos los humanos de hacer las cosas, de relacionarnos con los demás, de hacer habitable nuestro entorno, de dar sentido a lo que vemos, oímos o imaginamos. El modo en que entendemos la vida, el juego o el trabajo varía de un lugar a otro, de una comunidad a otra, y estas diferencias no sólo responden a rasgos psicológicos o individuales, sino que son producto de dinámicas colectivas, culturales y sociales. Como diseñadores en un mundo global, plural e interconectado, hay que aprender a diseñar teniendo en cuenta esta variabilidad y comprender las dinámicas de cambio y continuidad. En esta dirección, los conocimientos y competencias de la antropología son cada vez más necesarios para una práctica del diseño adaptada y contextualizada.

El objetivo del curso es introducir a los estudiantes en los temas claves de la antropología y su relevancia tanto para la práctica del diseño, como por la comprensión del diseño como parte del mundo en que vivimos y del mundo que construimos cotidianamente.

Los ejercicios y contenidos del curso se articulan a partir de tres ejes:

- Temas claves de la antropología: naturaleza y cultura, individuo y sociedad, relativismo y universales, diferencia y desigualdad
- Temas claves para una antropología del diseño: imagen, tiempo, cuerpo, materialidad y tecnología
- Métodos etnográficos por el diseño: para qué, cómo y cuándo una etnografía en los procesos de diseño

### **Ética y sostenibilidad en el diseño**

Los objetos forman parte constitutiva de la vida social y por tanto su diseño no es neutro: vehicula, materializa y habilita determinadas formas de vida. En esta asignatura abordaremos de qué manera el diseño, y las maneras de diseñar, vehiculan y materializan determinados valores y normas, qué efectos sociales de exclusión y discriminación, pero también de inclusión y desarrollo comunitario, pueden generar, y qué consecuencias medioambientales tiene para el desarrollo de entornos y formas de vida más sostenibles. Veremos de qué manera el diseño puede ser más ético y sostenible pero también cómo el diseño puede ponerse al servicio de la reflexión ética.

- Objetos, orden social y valores.
- Diseños éticos y sostenibles.
- El diseño como ética en acción.

### **Diseño y sociedad**

Los artefactos materiales y simbólicos sólo pueden entenderse en el marco social en el que son apropiados, usados e incorporados. Esta asignatura proporciona herramientas conceptuales para pensar la relación entre artefactos y posiciones sociales a partir de la noción de estilo de vida. Este concepto es una pieza clave para entender cómo, en el marco de la cultura popular (los materiales que proporciona el mercado y los medios de comunicación), se configuran gustos, prácticas y tendencias sociales que articulan y estructuran las relaciones sociales.

- Consumo, manipulación y creatividad.
- Gustos, posiciones sociales e identidades.
- Industrias, medios de comunicación y tecnologías.
- Tendencias: entre el mainstream y el underground.

**Observaciones:**

Esta materia incluye una dedicación obligatoria por parte del estudiante de 25 horas para trabajar la competencia CT2, realizando en inglés parte de las las actividades formativas de Antropología del diseño, principalmente lecturas y búsquedas.

**Competencias básicas y generales:**

CB3, CB4, CG1, CG3, CG4, CG5

**Competencias transversales:**

CT2

**Competencias específicas:**

CE14

**Actividades formativas:**

	Horas	Presencialidad
Actividades formativas		
Estudios de caso	150	0
Lectura de materiales docentes	225	0
Debate	75	0
Redacción de textos e informes	150	0
Actividades de análisis críticos	75	0
Ejercicios y actividades prácticas	75	0

**Metodologías docentes:**

- Aprendizaje autónomo
- Aprendizaje basado en casos
- Aprendizaje colaborativo

**Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):**

- Evaluación continua (0% - 100%)
- Prueba de síntesis (0% - 70%)
- Examen (0% - 100%)

**5.5.2. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 1.1. Asignatura: Historia, teoría y crítica del diseño**

<b>Nombre de la asignatura: Historia, teoría y crítica del diseño</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: X Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.5.3. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 1.1. Asignatura: Cultura visual y nuevos medios**

<b>Nombre de la asignatura: Cultura visual y nuevos medios</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4:X Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.5.4. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 1.1. Asignatura: Antropología del diseño**

<b>Nombre de la asignatura: Antropología del diseño</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5:X Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español/Inglés	

**5.5.5. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 1.1. Asignatura: Ética y sostenibilidad en el diseño**

<b>Nombre de la asignatura: Ética y sostenibilidad en el diseño</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3:X Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.5.6. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 1.1. Asignatura: Diseño y sociedad**

<b>Nombre de la asignatura: Diseño y sociedad</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5:X	

Semestre 6:
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español

## 5.6. Nivel 1: Módulo 2: Comunicación

### 5.6.1. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 2.1 Habilidades comunicativas

<b>Materia 1 (o n): Habilidades comunicativas</b>	
<b>ECTS materia: 24</b> 12 ECTS Básicos 6 ECTS Obligatorios 6 ECTS Optativos	<b>Carácter:</b> Basico (Ciencias sociales y jurídicas: Comunicación) / Obligatorio / Optativo
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 1o (6 ECTS Básicos) / 3o (6 ECTS Básicos) / 4o (6 ECTS Obligatorios) / 6o (6 ECTS Optativos)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Castellano/Inglés	
<b>Resultados de aprendizaje:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocimiento de los principios que rigen la percepción y comprensión de los mensajes visuales.</li> <li>● Aplicación de las bases de la comunicación visual a la creación de imágenes propias a partir de diferentes técnicas.</li> <li>● Capacidad para construir relatos en diferentes soportes, formatos y medios para incorporarlos en proyectos de diseño.</li> <li>● Conocimiento de las estrategias de comunicación persuasivas aplicadas a la construcción de mensajes y contenidos de diseño.</li> <li>● Conocimiento de las principales funciones y rol del director de arte a partir de proyectos aplicados.</li> <li>● Comprender y aplicar herramientas y recursos en línea para el desarrollo profesional del diseño</li> <li>● Desarrollar un proceso de aprendizaje y trabajo en equipo en red</li> <li>● Adquirir una actitud crítica con la información</li> <li>● Desarrollar estrategias de comunicación en comunidades de práctica y redes sociales profesionales,</li> <li>● Planificar el trabajo y gestionar el proyecto digital</li> <li>● Buscar y seleccionar de forma crítica la información en la red, incorporando el inglés como idioma de búsqueda</li> <li>● Tratar la información en distintos formatos</li> <li>● Presentar y difundir la información en formato digital.</li> </ul>	
<b>Contenidos:</b>	

**Comunicación: Teorías y técnicas**

Se identifican aquellas corrientes de pensamiento que han profundizado en la relación entre el diseño de mensajes y la recepción de los mismos, teniendo en cuenta el contexto de la comunicación existente. Seguidamente se analizan las estrategias comunicativas y se ponen en práctica a través de diversas actividades.

- Teorías de la imagen y la comunicación
- Psicología de la percepción
- Recursos comunicativos del diseñador

**Storytelling: Recursos narrativos**

Se trabajan las técnicas de narración para lograr una comunicación efectiva en la práctica profesional del diseño, especialmente en lo referente a la creación de marca mediante el storytelling.

- Entender el storytelling
- Profundizar en las posibilidades de la narración.
- Storyboard
- Claves de un relato eficaz: espacios, tiempos, personajes
- Públicos internos y externos
- Del relato a la experiencia: soportes y formatos del storytelling

**Dirección de arte**

Se analizan las funciones, técnicas y ámbitos de la dirección de arte, a través de la comunicación visual como ámbito de aplicación. Se incluyen también los principios de diseño gráfico aplicado a la publicidad y se practican técnicas de pensamiento visual.

- Origen, historia y evolución de la dirección de arte
- Identidad de la dirección de arte respecto del diseño gráfico
- Fundamentos de la dirección de arte
- Rol del director de arte en la industria y sus funciones como creativo
- Publicidad gráfica, audiovisual y formatos parapublicitarios

**Recursos y comunidades digitales**

En esta asignatura los estudiantes se familiarizarán con el uso correcto de las TICs para obtener y compartir información profesional y poder trabajar en grupo y en línea de forma efectiva y eficiente. Asimismo, entrarán en contacto con las dinámicas específicas y útiles de las comunidades de diseño, conociendo las principales fuentes de información y comunidades profesionales para poder compartir información a través de ellos.

- Las redes sociales y comunidades del diseño
- Actitud digital
- Comunicación y colaboración en la red
- Herramientas y recursos digitales para el trabajo en comunidades de diseño.
- Búsqueda, tratamiento y presentación de la información digital



- Planificación y gestión de proyectos digitales en entornos virtuales: El portafolio

**Observaciones:**

Esta materia incluye una dedicación obligatoria por parte del estudiante de 10 horas para trabajar la competencia CT2, realizando en inglés parte de las las actividades formativas de Recursos y comunidades digitales, principalmente lecturas y búsquedas.

**Competencias básicas y generales:**

CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG1, CG2, CG5

**Competencias transversales:**

CT1, CT2

**Competencias específicas:**

CE1, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE10, CE15

**Actividades formativas**

Actividades formativas	Horas	Presencialidad
Estudio de caso	90	0%
Debate	60	0%
Lectura de materiales docentes	150	0%
Redacción de textos e informes	105	0%
Ejercicios y actividades prácticas	105	0%
Búsqueda de información	15	0%
Proyecto	60	0%
Actividades de análisis crítico	15	0%

**Metodologías docentes (*D'acord amb la llista*):**

- Aprendizaje autónomo
- Aprendizaje basado en casos
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje cooperativo
- Learning by doing

**Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):**

- Evaluación continua (0% - 100%)
- Prueba de síntesis (0% - 70%)
- Examen (0% - 100%)

**5.6.2. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 2.1. Asignatura: Comunicación: Teorías y técnicas**

<b>Nombre de la asignatura: Comunicación: Teorías y técnicas</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3:X Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.6.3. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 2.1. Asignatura: Storytelling: Recursos narrativos**

<b>Nombre de la asignatura: Storytelling: Recursos narrativos</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4:X Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.6.4. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 2.1. Asignatura: Dirección de arte**

<b>Nombre de la asignatura: Dirección de arte</b>
---

<b>ECTS Nivel 3: 6</b>		<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:X		
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español		

**5.6.5. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 2.1. Asignatura: Recursos y comunidades digitales**

<b>Nombre de la asignatura: Recursos y comunidades digitales</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: X Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español/Inglés	

**5.6.6. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 2.2 Idioma extranjero**

<b>Materia 2.2: Idioma extranjero</b>	
<b>ECTS materia: 12</b> 12 ECTS Optativos	<b>Carácter:</b> Optativo
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 5o (6 ECTS Optativos) / 6o (6 ECTS Optativos)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Inglés	
<b>Resultados de aprendizaje:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para comunicarse en inglés escrito y hablado sobre aspectos cotidianos</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para comprender textos en inglés escrito y hablado sobre temas de interés general y personal y sobre aspectos de la vida académica y profesional</li> <li>• Capacidad para utilizar los recursos disponibles en Internet de una manera autónoma para mejorar y desarrollar las destrezas en lengua inglesa</li> <li>• Capacidad de trabajar en grupo en contextos virtuales diversos</li> </ul>															
<p><b>Contenidos:</b></p> <p>Esta materia incluye el siguiente contenido:</p> <p>Comprensión lectora en inglés          Expresión escrita en inglés          Comprensión oral en inglés          Expresión oral en inglés          Interacción oral en inglés</p>															
<p><b>Observaciones:</b></p>															
<p><b>Competencias básicas y generales:</b> CG2</p>															
<p><b>Competencias transversales:</b> CT2</p>															
<p><b>Competencias específicas:</b></p>															
<p><b>Actividades formativas:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Actividades formativas</th> <th>Horas</th> <th>Presencialidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Redacción de textos e informes</td> <td>30</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Debate</td> <td>30</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Ejercicios y actividades prácticas</td> <td>210</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Exposición oral</td> <td>30</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Actividades formativas	Horas	Presencialidad	Redacción de textos e informes	30	0%	Debate	30	0%	Ejercicios y actividades prácticas	210	0%	Exposición oral	30	0%
Actividades formativas	Horas	Presencialidad													
Redacción de textos e informes	30	0%													
Debate	30	0%													
Ejercicios y actividades prácticas	210	0%													
Exposición oral	30	0%													
<p><b>Metodologías docentes:</b></p> <p>Learning by doing</p>															
<p><b>Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):</b></p> <p>Evaluación continua (70%-70%)          Prueba de síntesis (30%-30%)</p>															

**5.6.7. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 5.1.**  
**Asignatura: Inglés B2.1**

<b>Nombre de la asignatura: Inglés B2.1</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5:X Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Inglés	

### 5.6.8. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 2.2.

#### Asignatura: Inglés B2.2

<b>Nombre de la asignatura: Inglés B2.2</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:X	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Inglés	

### 5.7. Nivel 1: Módulo 3: Expresión

#### 5.7.1. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 3.1 Expresión gráfica

<b>Materia 3.1: Expresión gráfica</b>	
<b>ECTS materia: 24</b> 12 ECTS Básicos 12 ECTS Obligatorios	<b>Carácter:</b> Básico (Artes y humanidades: Expresión artística) / Obligatorio
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 1r (6 ECTS Básicos y 12 ECTS Obligatorios) / 2o (6 ECTS Básicos)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	
<b>Resultados de aprendizaje:</b>	

- Aplicar los principios básicos del diseño gráfico
- Comprender la naturaleza y los distintos componentes y variables del color
- Utilizar el color de un modo consciente y explícito en las composiciones
- Representar diferentes objetos y motivos mediante el dibujo
- Manejar diferentes técnicas de dibujo en función de los diferentes objetivos expresivos
- Dominar los distintos elementos de la forma
- Realizar composiciones simples y complejas con diferentes objetivos
- Usar las herramientas y formatos asociados al diseño gráfico

**Contenidos:**

**Fundamentos de diseño gráfico**

Se presentan las bases del diseño gráfico combinando los aspectos técnicos, formales, metodológicos y conceptuales. Los contenidos se presentan de forma introductoria, sentando los fundamentos que se desarrollarán en otras asignaturas del plan de estudios.

- Percepción visual
- Forma y composición
- Color
- Tipografía
- Expresión gráfica
- Comunicación visual
- Gráficos y formatos digitales
- Producción gráfica y digital
- Técnicas de creatividad
- Fases de un proyecto gráfico

**Taller de color**

Se abordan los principios del color orientados a construir composiciones y mensajes visuales que hagan un uso consciente y efectivo del mismo.

- Naturaleza del color; física y fisiología del color
- Teorías del color: síntesis aditiva y síntesis sustractiva
- Variables cromáticas: tono (matiz), saturación, luminosidad, textura
- Relaciones cromáticas: contraste, armonía y comportamiento dinámico del color
- Dimensión psicológica y cultural del color
- Potencial simbólico del color
- Color-materia: la sustancia cromática, su tratamiento y sus mezclas
- Composición y color: profundidad, espacio
- Técnicas pictóricas y mixtas

**Taller de dibujo**

Se abordan las bases del dibujo expresivo y técnico a partir de diferentes técnicas de dibujo clásico y digital.

**Dibujo expresivo**

- Preparación del dibujo: esbozo y encaje, proporciones y escala
- Elementos del dibujo: línea, mancha, valor y claroscuro
- Metodologías de análisis y síntesis
- Técnicas de dibujo
- Temas: figura humana, objetos, espacio

**Sistemas de representación**

- Introducción a la geometría descriptiva
- Sistemas axonométrico, diédrico y acotado

- Sistema cónico

**Taller de forma y composición**

Se abordan los fundamentos de la forma y la composición aplicados al diseño.

- Estructura de la forma y teoría del campo
- Tipologías de formas
- Percepción de la forma
- Forma y espacio: volumen, textura y profundidad
- La organización espacial
- Pesos, ritmos y recorrido visual
- Tipología de composiciones y componentes predominantes
- Proporcionalidad, módulos, retículas
- Composición y color
- Composición y tiempo

**Observaciones:**

**Competencias básicas y generales:**

CB1, CB2

**Competencias transversales:**

CT1

**Competencias específicas:**

CE1, CE3, CE8, CE9

**Actividades formativas :**

Actividades formativas	Horas	Presencialidad
Lectura de materiales docentes	180	0%
Búsqueda de información	60	0%
Ejercicios y actividades prácticas	300	0%
Actividades de análisis crítico	60	0%

**Metodologías docentes:**

- Learning by doing
- Aprendizaje basado en proyectos

**Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):**

- Evaluación continua (0% - 100%)
- Prueba de síntesis (0% - 70%)
- Examen (0% - 100%)

**5.7.2. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 3.1. Asignatura: Fundamentos del diseño gráfico**

<b>Nombre de la asignatura: Fundamentos del diseño gráfico</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1:X Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.7.3. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 3.1. Asignatura: Taller de forma y composición**

<b>Nombre de la asignatura: Taller de forma y composición</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2:X Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.7.4. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 3.1. Asignatura: Taller de color**



<b>Nombre de la asignatura: Taller de color</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1:X Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.7.5. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 3.1. Asignatura: Taller de dibujo**

<b>Nombre de la asignatura: Taller de dibujo</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1:X Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.7.6. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 3.2 Tipografía**

<b>Materia 3.2 : Tipografía</b>	
<b>ECTS materia: 12</b> 6 ECTS Obligatorios 6 ECTS Optativos	<b>Carácter:</b> Obligatorio / Optativo
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 2o (6 ECTS Obligatorios) / 6o (6 ECTS Optativos)

<p><b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Castellano</p>																	
<p><b>Resultados de aprendizaje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender el contexto y conocer la historia de la tipografía.</li> <li>• Conocer la anatomía y los atributos formales de las letras y fuentes tipográficas.</li> <li>• Utilizar con criterio las diferentes familias tipográficas.</li> <li>• Dominar la creación, composición y disposición de los elementos tipográficos.</li> <li>• Usar la composición y los recursos tipográficos en relación a la legibilidad y funcionalidad.</li> <li>• Aplicar criterios y recursos tipográficos propios del medio digital.</li> <li>• Diseñar fuentes tipográficas.</li> <li>• Utilizar herramientas para la creación de fuentes tipográficas.</li> </ul>																	
<p><b>Contenidos:</b></p> <p><b>Tipografía y tipografía avanzada</b> Esta materia articula alrededor de dos asignaturas un itinerario de contenidos específicos: desde conocer el contexto y la historia de la tipografía, a trabajar la anatomía de las formas tipográficas, también las manuales y las digitales, las familias tipográficas, la composición y la creación tipográficas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia de la tipografía y cultura tipográfica</li> <li>• Tipografía manual: caligrafía y <i>lettering</i></li> <li>• Anatomía de las formas tipográficas</li> <li>• Fuentes y familias tipográficas</li> <li>• Diseño de letra</li> <li>• Composición tipográfica</li> <li>• Funcionalidad y legibilidad</li> <li>• Formatos y herramientas</li> <li>• Tipografía digital</li> <li>• Construcción digital</li> <li>• Diseño de familias tipográficas</li> <li>• Creación tipográfica generativa</li> </ul>																	
<p><b>Observaciones:</b></p>																	
<p><b>Competencias básicas y generales:</b> CB2, CG2</p>																	
<p><b>Competencias transversales:</b> CT1</p>																	
<p><b>Competencias específicas:</b> CE1, CE3, CE8, CE14</p>																	
<p><b>Actividades formativas</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Actividades formativas</th> <th>Horas</th> <th>Presencialidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Estudio de caso</td> <td>30</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Lectura de materiales didácticos</td> <td>90</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Redacción de textos e informes</td> <td>30</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Ejercicios y actividades prácticas</td> <td>150</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>			Actividades formativas	Horas	Presencialidad	Estudio de caso	30	0%	Lectura de materiales didácticos	90	0%	Redacción de textos e informes	30	0%	Ejercicios y actividades prácticas	150	0%
Actividades formativas	Horas	Presencialidad															
Estudio de caso	30	0%															
Lectura de materiales didácticos	90	0%															
Redacción de textos e informes	30	0%															
Ejercicios y actividades prácticas	150	0%															

<p><b>Metodologías docentes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje autónomo</li> <li>• Aprendizaje basado en casos</li> <li>• Learning by doing</li> <li>• Aprendizaje basado en proyectos</li> </ul>
<p><b>Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación continua (0% - 100%)</li> <li>• Prueba de síntesis (0% - 70%)</li> <li>• Examen (0% - 100%)</li> </ul>

**5.7.7. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 3.2. Asignatura: Tipografía**

<b>Nombre de la asignatura: Tipografía</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: X Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.7.8. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 3.2. Asignatura: Tipografía avanzada**

<b>Nombre de la asignatura: Tipografía avanzada</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2:	

Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6: X
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español

### 5.7.9. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 3.3 Expresión visual

<b>Materia 3.3: Expresión visual</b>	
<b>ECTS materia: 30</b> 30 ECTS Optativos	<b>Carácter:</b> Optativo
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 5º (12 ECTS Optativos) / 6º (18 ECTS Optativos)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	
<b>Resultados de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dominar las técnicas y los ámbitos de aplicación de la ilustración para incorporar la ilustración en trabajos de diseño</li> <li>● Utilizar la fotografía como elemento expresivo y comunicativo en proyectos de diseño</li> <li>● Conocer los distintos discursos y técnicas para la realización de piezas de animación cortas</li> <li>● Saber integrar la animación en proyectos de diseño</li> <li>● Aplicar los discursos y estética de los <i>motion graphics</i> a proyectos de diseño</li> <li>● Aplicar conceptos del montaje de los elementos audiovisuales que forman parte de un proyecto de diseño</li> </ul>	
<b>Contenidos:</b>	
<p><b>Ilustración</b> Se pone en práctica el uso del dibujo como herramienta creativa y narrativa, se experimenta con diferentes materiales y técnicas de representación y se trabaja la relación entre el texto y el dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Historia de la ilustración</li> <li>● Técnicas analógicas y digitales</li> <li>● Dibujo y narración</li> <li>● Campos de aplicación</li> <li>● Texto e ilustración</li> </ul>	
<p><b>Fotografía</b> Se lleva a cabo una introducción al lenguaje fotográfico y a procedimientos de realización y edición fotográfica. Por una parte se reflexiona sobre las formas de ver y usar la fotografía con las tecnologías actuales. Por otra, se da un enfoque eminentemente práctico con el objetivo de introducir al diseñador en la producción fotográfica.</p>	

- La cámara digital
- El lenguaje fotográfico
- El revelado digital
- La fotografía en el diseño

**Animación**

De un modo eminentemente práctico se tratarán los principios y técnicas de animación (tradicionales y digitales) así como el proceso de producción de la animación, especialmente en los ámbitos de aplicación más frecuentes en el campo del diseño.

- Principios y elementos básicos de la animación
- Técnicas de animación
- Estéticas de la animación
- Producción de la animación
- Ámbitos de aplicación

**Motion graphics**

Se tratarán los conceptos de diseño audiovisual y *motion graphics* desde una perspectiva histórica y se profundizará en la función de la imagen, espacio y tipografía y su relación con la construcción de un discurso visual y narrativo coherente. También se tratarán los aspectos tecnológicos y metodológicos que intervienen en un proyecto de *motion graphics*.

- Conceptos fundamentales e historia
- Tecnología y metodología
- Imagen, espacio y tipografía
- La construcción del discurso
- Ámbitos de aplicación

**Montaje audiovisual**

Se tratarán conceptos y técnicas del montaje que se puedan aplicar a aquellos elementos audiovisuales que forman parte de un proyecto de diseño

- Definición, historia y evolución del montaje
- Principios del montaje
- Elementos de montaje
- Métodos y tecnologías actuales de montaje y posproducción

**Observaciones:**

**Competencias básicas y generales:**

CB4, CB5, CG1, CG2

**Competencias transversales:**

CT1

**Competencias específicas:**

CE1, CE3, CE8, CE9

**Actividades formativas:**

Actividades formativas	Horas	Presencialidad
Lectura de materiales docentes	225	0%
Búsqueda de información	75	0%

Ejercicios y actividades prácticas	375	0%
Actividades de análisis crítico	75	0%
<b>Metodologías docentes:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Learning by doing</li> <li>• Aprendizaje basado en proyectos</li> </ul>		
<b>Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación continua (0% - 100%)</li> <li>• Prueba de síntesis (0% - 70%)</li> <li>• Examen (0% - 100%)</li> </ul>		

**5.7.10. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia**  
**3.3. Asignatura: Ilustración**

<b>Nombre de la asignatura: Ilustración</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:X	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.7.11. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia**  
**3.3. Asignatura: Fotografía**

<b>Nombre de la asignatura: Fotografía</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1:	

Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5:X Semestre 6:
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español

**5.7.12. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia**  
**3.3. Asignatura: Montaje audiovisual**

<b>Nombre de la asignatura: Montaje audiovisual</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5:X Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.7.13. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia**  
**3.3. Asignatura: Animación**

<b>Nombre de la asignatura: Animación</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:X	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.7.14. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 3.3. Asignatura: Motion graphics**

<b>Nombre de la asignatura: Motion graphics</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:X	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.8. Nivel 1: Módulo 4: Tecnologías**

**5.8.1. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 4.1 Interacción y visualización**

<b>Materia 4.1: Interacción y visualización</b>	
<b>ECTS materia: 18</b> 6 ECTS Básicos 12 ECTS Obligatorios	<b>Carácter:</b> Básico (Ingeniería y arquitectura: Expresión gráfica) / Obligatorio
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 2o (6 ECTS Básicos) / 4o (6 ECTS Obligatorios) / 5o (6 ECTS Obligatorios)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Castellano/Inglés	
<b>Resultados de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Situar el diseño de interfaces en el proceso de diseño centrado en el usuario</li> <li>● Conceptualizar interfaces e interacciones</li> <li>● Diseñar interfaces de usuario</li> <li>● Diseñar interacciones multidispositivo</li> <li>● Evaluar la usabilidad de interfaces de usuario</li> <li>● Analizar interfaces y gráficos de forma crítica</li> <li>● Extraer y analizar datos relevantes para poderlos visualizar</li> <li>● Crear infografías y visualizaciones estáticas e interactivas en inglés</li> </ul>	
<b>Contenidos:</b>  <b>Diseño de interacción y diseño de interfaces</b>	



A lo largo de 12 ECTS repartidos en dos asignaturas se explica, con perspectiva histórica y crítica, la evolución de las interfaces de usuario examinando especialmente sus características de diseño. Se desarrolla la capacidad para diseñar interfaces de acuerdo con los criterios y orientaciones propuestos por el diseño centrado en el usuario a través de la creación de los recursos conceptuales, creativos y técnicos adecuados a cada interfaz, atendiendo a la arquitectura de la información, diseño de interacción, desarrollo visual, usabilidad y accesibilidad. Al mismo tiempo, se desarrolla la capacidad de análisis y justificación de interfaces de diseño propio y ajeno.

- Interfaces, dispositivos y personas
- Diseño estructural
- Diseño de interacción
- Diseño emocional gráfico y tangible
- Usabilidad y accesibilidad
- Prototipado de baja y alta fidelidad
- Feedback y evaluación

**Infografía y visualización**

Se introduce al diseñador en el campo de la infografía y la visualización para que aprenda a analizar gráficos y a representar datos por medio de estadísticas, mapas, diagramas y esquemas, con el fin de presentar la información a una audiencia determinada, crear herramientas de análisis para visibilizar lo que estos datos esconden o explorar formas de experimentación visual a partir de datos.

- Introducción a la infografía y a la visualización
- Historia de la cartografía, la visualización científica y los gráficos estadísticos
- Principios cognitivos
- Información, comunicación y conocimiento
- Estética y experimentación
- El desafío de la complejidad
- De la infografía estática a la visualización interactiva
- Casos de estudio

**Observaciones:**

Esta materia incluye una dedicación obligatoria por parte del estudiante de 25 horas para trabajar la competencia CT2, realizando en inglés parte de las las actividades formativas de Infografía y visualización, principalmente en la realización redacción de textos y de ejercicios prácticos.

**Competencias básicas y generales:**

B3, B4, G2, G6

**Competencias transversales:**

CT1, CT2

**Competencias específicas:**

CE1, CE2, CE4, CE7, CE11, CE12, CE13		
<b>Actividades formativas:</b>		
Actividades formativas	Horas	Presencialidad
Estudio de caso	45	0%
Lectura de materiales didácticos	90	0%
Redacción de textos e informes	45	0%
Búsqueda de información	22,5	0%
Ejercicios y actividades prácticas	225	0%
Actividades de análisis crítico	22,5	0%
<b>Metodologías docentes:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje autónomo</li> <li>• Aprendizaje basado en casos</li> <li>• Learning by doing</li> <li>• Aprendizaje basado en proyectos</li> </ul>		
<b>Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación continua (0%-100%)</li> <li>• Prueba de síntesis (0% - 70%)</li> <li>• Examen (0%-100%)</li> </ul>		

**5.8.2. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 4.1. Asignatura: Diseño de interacción**

<b>Nombre de la asignatura: Diseño de interacción</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2:X Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.8.3. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 4.1. Asignatura: Diseño de interfaces**

<b>Nombre de la asignatura: Diseño de interfaces</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4:X Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.8.4. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 4.1. Asignatura: Infografía y visualización**

<b>Nombre de la asignatura: Infografía y visualización</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5:X Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español/Inglés	

**5.8.5. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 4.2 Programación para la creación digital**

<b>Materia 4.2: Programación para la creación digital</b>	
<b>ECTS materia: 18</b> 6 ECTS Obligatorios	<b>Carácter:</b> Obligatorio / Optativo

12 ECTS Optativos	
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 5o (6 ECTS Obligatorios) / 5o (6 ECTS Optativos) / 6o (6 ECTS Optativos)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español/Inglés	
<b>Resultados de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocer la base técnica y conceptual de la gráfica generativa.</li> <li>● Usar las herramientas y conocimientos necesarios para aprender y compartir en comunidades.</li> <li>● Conocer los principales lenguajes de programación usados en el ámbito del diseño.</li> <li>● Programar un algoritmo sencillo.</li> <li>● Usar entornos de programación para aumentar la productividad.</li> <li>● Usar scripts para resolver tareas repetitivas.</li> <li>● Saber utilizar HTML para el marcado semántico y accesible de contenidos web.</li> <li>● Dominar el uso de CSS para el maquetado de páginas web.</li> <li>● Saber crear páginas web adaptables.</li> <li>● Saber encontrar y comprender documentación en inglés</li> </ul>	
<b>Contenidos:</b> <p><b>Programación para el diseño y las artes</b>                      La programación se concibe como una herramienta adicional del diseñador, con el uso principal de utilizar las máquinas para resolver problemas de diseño y sin la necesidad de herramientas de autor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● La programación como herramienta de expresión</li> <li>● Lenguajes y entornos de programación</li> <li>● Prácticas de programación</li> <li>● Resolución de procesos repetitivos</li> <li>● Comunidades y herramientas de trabajo en red</li> </ul> <p><b>Diseño generativo</b>                      El diseño generativo se concibe en este programa como un método para crear piezas visuales, modelos o animaciones a partir de unas reglas o algoritmos, creando experimentos visuales propios con patrones generativos para tipografías, ilustraciones o logos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introducción al diseño generativo</li> <li>● Comunidades de diseño generativo</li> <li>● Casos de Estudio: creaciones visuales y gráfica generativas</li> <li>● Principios básicos (interfaz, sintaxis, color, forma, tipografía e imagen)</li> <li>● Métodos complejos (random, osciladores, atractores...)</li> <li>● Librerías</li> </ul> <p><b>Lenguajes y estándares web</b>                      Se tratan los principales lenguajes y estándares que componen la web: HTML para el contenido y CSS para la presentación. Estos conocimientos son imprescindibles para todo diseñador que desee incorporar la web a su conjunto de herramientas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introducción y conceptos básicos</li> <li>● Fundamentos de (X)HTML y CSS</li> <li>● Listas, imágenes, enlaces, div, span y el modelo de cajas</li> <li>● Validación y accesibilidad</li> <li>● Tablas</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formularios</li> <li>• "Layout"</li> </ul>																					
<p><b>Observaciones:</b></p> <p>Esta materia incluye una dedicación obligatoria por parte del estudiante de 25 horas para trabajar la competencia CT2, realizando en inglés parte de las las actividades formativas de Programación para el diseño y las artes, principalmente lecturas y búsquedas.</p>																					
<p><b>Competencias básicas y generales:</b> CB2, CG2</p>																					
<p><b>Competencias transversales:</b> CT1, CT2</p>																					
<p><b>Competencias específicas:</b> CE11, CE12, CE13</p>																					
<p><b>Actividades formativas:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Actividades formativas</th> <th>Horas</th> <th>Presencialidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Estudio de caso</td> <td>45</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Lectura de materiales didácticos</td> <td>90</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Redacción de textos e informes</td> <td>45</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Búsqueda de información</td> <td>22,5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Ejercicios y actividades prácticas</td> <td>225</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Actividades de análisis crítico</td> <td>22,5</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Actividades formativas	Horas	Presencialidad	Estudio de caso	45	0	Lectura de materiales didácticos	90	0	Redacción de textos e informes	45	0	Búsqueda de información	22,5	0	Ejercicios y actividades prácticas	225	0	Actividades de análisis crítico	22,5	0
Actividades formativas	Horas	Presencialidad																			
Estudio de caso	45	0																			
Lectura de materiales didácticos	90	0																			
Redacción de textos e informes	45	0																			
Búsqueda de información	22,5	0																			
Ejercicios y actividades prácticas	225	0																			
Actividades de análisis crítico	22,5	0																			
<p><b>Metodologías docentes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje autónomo</li> <li>• Aprendizaje basado en casos</li> <li>• Learning by doing</li> </ul>																					
<p><b>Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación continua (0%-100%)</li> <li>• Práctica obligatoria (0%-100%)</li> <li>• Examen (0%-100%)</li> </ul>																					

**5.8.6. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 4.2. Asignatura: Programación para el diseño y las artes**

**Nombre de la asignatura: Programación para el diseño y las artes**

<b>ECTS Nivel 3: 6</b>		<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: X Semestre 6:		
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español/Inglés		

**5.8.7. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 4.2. Asignatura: Diseño generativo**

<b>Nombre de la asignatura: Diseño generativo</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6: X	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.8.8. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 4.2. Asignatura: Lenguajes y estándares web**

<b>Nombre de la asignatura: Lenguajes y estándares web</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: X	

Semestre 6:
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español

**5.8.9. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 4.3 Soportes del diseño**

<b>Materia 4.3: Soportes del diseño</b>	
<b>ECTS materia: 24</b> 12 ECTS Obligatorios 12 ECTS Optativos	<b>Carácter:</b> Obligatorio / Optativo
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 2o (6 ECTS Obligatorios) / 4o (6 ECTS Obligatorios) / 6o (12 ECTS Optativos)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Castellano	
<b>Resultados de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conocer las principales técnicas de impresión, sus soportes y materiales.</li> <li>● Conocer los principales dispositivos de producción, publicación y distribución digital.</li> <li>● Conceptualizar los diseños y preparar sus archivos teniendo en cuenta su viabilidad técnica.</li> <li>● Incorporar al diseño técnicas de fabricación digital e impresión 3D.</li> <li>● Diseñar envases funcionales, ergonómicos y viables.</li> </ul>	

**Contenidos:**

**Producción gráfica**

En esta asignatura se trata el proceso de producción gráfica actual teniendo en cuenta la evolución de la imprenta desde los inicios hasta la actualidad.

- La impresión ayer y hoy
- El proceso de la producción gráfica
- Preimpresión
- Sistemas de impresión
- Soportes y materiales
- Postimpresión
- Contratación y control de calidad

**Producción y publicación digital**

En esta asignatura se apuntan las características tecnológicas y digitales que hay que tener en cuenta en un proyecto de diseño para asegurar su viabilidad.

- Formatos de imagen y de archivo
- Plataformas de publicación
- Tecnologías y dispositivos digitales
- Entornos y espacios

**Fabricación digital**

Esta asignatura es una introducción a las técnicas, procesos y conceptos asociados a la fabricación digital e impresión 3D.

- Diseño para la fabricación e impresión 2D y 3D
- Forma y volumen
- Modelado
- Materiales
- Técnicas de impresión

**Packaging**

En esta asignatura se plantea el diseño de envases y embalajes, atendiendo a los materiales, los procesos industriales y la evolución histórica del *packaging* e incluyendo funcionalidad, ergonomía y sostenibilidad.

- *Packaging* y producto
- Funcionalidad y ergonomía
- Materiales para el *packaging*
- Técnicas y procesos productivos
- Sostenibilidad
- Estudios de caso: envases reutilizables, envases de gran consumo, envases exclusivos.

**Observaciones:**

**Competencias básicas y generales:**

CB2, CB5, CG1, CG2, CG4, CG5

**Competencias transversales:**

CT1, CT2

**Competencias específicas:**



CE4, CE10, CE11, CE12, CE14, CE15		
<b>Actividades formativas:</b>		
Actividades formativas	Horas	Presencialidad
Estudio de caso	60	0%
Lectura de materiales didácticos	240	0%
Búsqueda de información	60	0%
Ejercicios y actividades prácticas	240	0%
<b>Metodologías docentes:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje autónomo</li> <li>• Aprendizaje basado en casos</li> <li>• Aprendizaje cooperativo</li> <li>• Learning by doing</li> <li>• Aprendizaje basado en proyectos</li> </ul>		
<b>Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación continua (0%-100%)</li> <li>• Prueba de síntesis (0% - 70%)</li> <li>• Examen (0%-100%)</li> </ul>		

**5.8.10. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 4.3. Asignatura: Producción gráfica**

<b>Nombre de la asignatura: Producción gráfica</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2:X Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.8.11. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 4.3.**  
**Asignatura: Producción y publicación digital**

<b>Nombre de la asignatura: Producción y publicación digital</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4:X Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.8.12. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 4.3.**  
**Asignatura: Fabricación digital**

<b>Nombre de la asignatura: Fabricación digital</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:X	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.8.13. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 4.3.**  
**Asignatura: Packaging**

<b>Nombre de la asignatura: Packaging</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5:	

Semestre 6:X
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español

### 5.9. Nivel 1: Módulo 5: Procesos, métodos y técnicas

#### 5.9.1. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 5.1 Procesos, métodos y técnicas

<b>Materia 5.1: Procesos, métodos y técnicas</b>	
<b>ECTS materia: 18</b> 6 ECTS Básicos 12 ECTS Obligatorios	<b>Carácter:</b> Básico (Artes y humanidades: Expresión artística) / Obligatorio
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 2o (6 ECTS Básicos) / 4o (6 ECTS Obligatorios) / 6o (6 ECTS Obligatorios)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Castellano/Inglés	
<b>Resultados de aprendizaje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la historia, antecedentes y epistemología de los procesos de diseño</li> <li>• Conocer los principales procesos, métodos y técnicas de diseño centrado en las personas y saber planificar y estructurar proyectos de diseño</li> <li>• Gestionar proyectos de diseño centrado en las personas (definición, planificación y ejecución) y su integración con la estrategia y planes de negocio de la empresa</li> <li>• Conocer diferentes perspectivas y técnicas de pensamiento creativo, divergente o lateral</li> <li>• Pensar creativamente, teniendo en cuenta que es una capacidad humana que se puede trabajar y desarrollar</li> <li>• Conocer y aplicar metodologías de ciencias sociales así como métodos y técnicas de investigación, evaluación, creatividad, innovación y co-creación</li> <li>• Comprender y comunicar mensajes a través de comunidades online utilizando el idioma inglés</li> <li>• Conocer la empresa y la gestión empresarial y ser capaz de analizar problemas de negocio</li> <li>• Planificar y organizar la estrategia de diseño en las empresas</li> <li>• Crear valor en la empresa y aumentar la competitividad mediante procesos de innovación y diseño y su inclusión en los planes de negocio</li> <li>• Planificar, organizar, desarrollar y controlar proyectos y recursos del diseño en las organizaciones</li> </ul>	
<b>Contenidos:</b>	
<b>Creatividad e innovación y Diseño centrado en las personas</b>	

Los contenidos y habilidades relacionados con los procesos, métodos y técnicas del diseño se articulan en dos asignaturas y ofrecen los siguientes contenidos:

- El diseño y el proceso de diseño. Antecedentes y evolución
- Epistemología del diseño. Diseño y ciencias sociales
- La gestión de procesos de diseño. Proceso, fases, metodologías y técnicas
- Diseño centrado en el usuario. Diseño centrado en las personas
- Design Thinking. Service Design
- Métodos y técnicas de investigación
- Métodos y técnicas de creatividad
- Métodos y técnicas de innovación
- Métodos y técnicas de co-creación
- Métodos y técnicas de evaluación

**Gestión del Diseño**

Los contenidos y habilidades relacionados con la gestión del diseño y su integración en la empresa se articulan en dos asignaturas con los siguientes contenidos:

- Empresa y gestión empresarial
- Diseño y estrategia empresarial
- Innovación centrada en el diseño
- Diseño y empresa: impacto económico del diseño en la empresa
- Gestión del diseño: planificación y estrategia del diseño y de su valor añadido
- Gestión operativa del diseño: dirección y gestión de proyectos
- Funciones y herramientas del diseño en la empresa
- Perfil y competencias del *Design Manager*

**Observaciones:**

Esta materia incluye una dedicación obligatoria por parte del estudiante de 50 horas para trabajar la competencia CT2, realizando en inglés parte de las las actividades formativas de Técnicas de creatividad e innovación y Diseño centrado en las personas, principalmente lecturas, búsquedas, redacciones y ejercicios prácticos.

**Competencias básicas y generales:**

CB2, CB3, CB4, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5

**Competencias transversales:**

CT2

**Competencias específicas:**

CE1, CE2, CE4, CE5, CE6

**Actividades formativas:**

Actividades formativas	Horas	Presencialidad
Estudio de caso	45	0
Lectura de materiales didácticos	90	0
Redacción de textos e informes	45	0
Búsqueda de información	22,5	0
Ejercicios y actividades prácticas	225	0
Actividades de análisis crítico	22,5	0

<p><b>Metodologías docentes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje autónomo</li> <li>• Aprendizaje basado en casos</li> <li>• Aprendizaje cooperativo</li> <li>• Learning by doing</li> </ul>
<p><b>Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación continua (0%-100%)</li> <li>• Prueba de síntesis (0%-70%)</li> <li>• Examen (0%-100%)</li> </ul>

**5.9.2. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 5.1. Asignatura: Creatividad e innovación**

<b>Nombre de la asignatura: Técnicas de creatividad e innovación</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2:X Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español/Inglés	

**5.9.3. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 5.1. Asignatura: Diseño centrado en las personas**

<b>Nombre de la asignatura: Diseño centrado en las personas</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3:	

Semestre 4:X Semestre 5: Semestre 6:
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español/Inglés

**5.9.4. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 5.1. Asignatura: Gestión del diseño**

<b>Nombre de la asignatura: Gestión del diseño</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:X	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.10. Nivel 1: Módulo 6: Creación digital**

**5.10.1. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 6.1 Proyectos**

<b>Materia 6.1: Proyectos</b>	
<b>ECTS materia: 24</b> 24 ECTS Obligatorios	<b>Carácter:</b> Obligatorio
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 2º (6 ECTS Obligatorios) / 3º (6 ECTS Obligatorios) / 4º (6 ECTS Obligatorios) / 5º (6 ECTS Obligatorios)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Castellano	
<b>Resultados de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar a un proyecto real aspectos de tipo conceptual, comunicativo, expresivo, metodológico y tecnológico.</li> <li>• Aplicar a un proyecto real valores éticos, de sostenibilidad y diversidad.</li> <li>• Dominar los principios de la marca y la identidad gráfica y aplicarlos a distintos soportes impresos y digitales.</li> </ul>	

- Abordar proyectos editoriales desarrollando todas sus fases de creación así como su publicación en distintos formatos.
- Realizar proyectos de diseño y rediseño de entornos teniendo en cuenta la aplicación de la marca en diferentes espacios y soportes.
- Desarrollar un portafolio propio con una marca personal digital, así como una reflexión sobre la propia imagen en la red.

**Contenidos:**

**Proyecto I: Identidad y marca**

Esta asignatura incluye los contenidos necesarios para realizar un proyecto de creación de una marca e identidad gráfica en todas sus fases: conceptualización, desarrollo y difusión. A su vez, se ponen en práctica competencias y contenidos conceptuales, expresivos, metodológicos, comunicativos y tecnológicos trabajados en asignaturas cursadas con anterioridad.

- La marca y su contexto
- Identidad e imagen de marca
- Marca e identidad gráfica
- Aplicaciones y soportes
- Estilos

**Proyecto II: Diseño editorial**

Esta asignatura incluye los contenidos necesarios para realizar un proyecto de diseño editorial en todas sus fases: conceptualización, layout, maquetación y difusión, y teniendo en cuenta que se trata de una publicación impresa y digital. A su vez, se ponen en práctica competencias y contenidos conceptuales, expresivos, metodológicos, comunicativos y tecnológicos trabajados en asignaturas cursadas con anterioridad.

- Formatos editoriales
- Tema, contenido y comunicación visual
- Portada e interior
- Maquetación: retícula, elementos de la página, jerarquías y ritmos
- El libro y sus interacciones
- Publicación impresa y digital

**Proyecto III: Señalética y digital signage**

Esta asignatura incluye los contenidos necesarios para realizar un proyecto de señalética con una parte dedicada al digital signage, abordando todas sus fases: conceptualización, desarrollo gráfico y aplicación sobre los soportes más adecuados. A su vez, se ponen en práctica competencias y contenidos conceptuales, expresivos, metodológicos, comunicativos y tecnológicos trabajados en asignaturas cursadas con anterioridad.

- Contexto, entorno y espacio: recorrido y experiencia de usuario
- Señalización y señalética
- Pictogramas y convenciones socio-culturales
- Identidad gráfica: color, tipografía e imagen en movimiento
- Displays 2D, 3D e interactivos

**Proyecto IV: Portfolio**

Esta asignatura incluye los contenidos necesarios para que el estudiante realice su propio Portfolio profesional, a partir de una selección de sus mejores trabajos realizados a lo largo de la titulación y siempre de acorde con la imagen y posicionamiento personal que se quiere lograr dentro de las comunidades y redes profesionales. En este proyecto es especialmente relevante cómo el estudiante pone en práctica competencias y contenidos conceptuales, expresivos,

<p>metodológicos, comunicativos y tecnológicos trabajados en asignaturas cursadas con anterioridad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategia, identidad digital y marca personal</li> <li>• Discurso y estilo</li> <li>• Desarrollo gráfico y tecnológico</li> <li>• Posicionamiento en comunidades y redes profesionales</li> </ul>															
<b>Observaciones:</b>															
<b>Competencias básicas y generales:</b> CB2, CB5, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5															
<b>Competencias transversales:</b> CT1															
<b>Competencias específicas:</b> CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE11, CE12, CE13, CE15															
<p><b>Actividades formativas:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Actividades formativas</th> <th>Horas</th> <th>Presencialidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Estudio de caso</td> <td>60</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Proyecto</td> <td>420</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Exposición oral</td> <td>60</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Redacción de textos e informes</td> <td>60</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Actividades formativas	Horas	Presencialidad	Estudio de caso	60	0%	Proyecto	420	0%	Exposición oral	60	0%	Redacción de textos e informes	60	0%
Actividades formativas	Horas	Presencialidad													
Estudio de caso	60	0%													
Proyecto	420	0%													
Exposición oral	60	0%													
Redacción de textos e informes	60	0%													
<p><b>Metodologías docentes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje basado en proyectos</li> </ul>															
<p><b>Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación continua (20-80%)</li> <li>• Práctica obligatoria (20-80%)</li> </ul>															

**5.10.2. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 6.1.**  
**Asignatura: Proyecto I: Identidad y marca**

<b>Nombre de la asignatura: Proyecto I: Identidad y marca</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral



<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2:X Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español

**5.10.3. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 6.1.**  
**Asignatura: Proyecto II: Diseño editorial**

<b>Nombre de la asignatura: Proyecto II: Diseño editorial</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3:X Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.10.4. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 6.1.**  
**Asignatura: Proyecto III: Señalética y digital signage**

<b>Nombre de la asignatura: Proyecto III: Señalética y digital signage</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4:X Semestre 5: Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.10.5. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 6.1.**  
**Asignatura: Proyecto IV: Portfolio**

<b>Nombre de la asignatura: Proyecto IV: Portfolio</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5:X Semestre 6:	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Español	

**5.10.6. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 6.2 Prácticas**

<b>Materia 6.2: Prácticas</b>	
<b>ECTS materia: 6</b> 6 ECTS Optativos	<b>Carácter:</b> Optativo
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 6o (6 ECTS Optativos)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Castellano	
<b>Resultados de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Familiarización con un contexto profesional</li> <li>• Demostrar los conocimientos y habilidades suficientes para ejercer la actividad profesional en el ámbito del diseño</li> <li>• Saber adaptarse de manera eficiente y eficaz a las formas y tiempo de trabajo de las empresas.</li> <li>• Demostrar los conocimientos adquiridos a lo largo de los estudios cuando se integren y gestionen contenidos visuales en soportes analógicos y digitales</li> </ul>	
<b>Contenidos:</b>  El contenido concreto de la práctica y las habilidades objeto de desarrollo dependerá del perfil profesional al que éstas pretendan dar respuesta. El objetivo general de las prácticas es acercar a los estudiantes al mundo profesional del diseño y la comunicación visual de manera	

que aquéllos puedan aplicar a una situación real los conocimientos teórico-prácticos adquiridos a lo largo de los estudios.

**Observaciones:**

Requisitos previos: Para matricular la asignatura Prácticas el estudiante debe haber superado 48 créditos básicos y 72 créditos obligatorios de la titulación.

Una de las misiones principales de nuestra Universidad es atender nuevas demandas sociales de educación superior a partir de una metodología innovadora y eficaz, así como ser pionera en la aplicación de aquellos ámbitos reguladores innovadores que surgen de la nueva normativa universitaria.

En particular, entendemos que es fundamental tanto reforzar la empleabilidad de los estudiantes como fomentar el uso de las nuevas metodologías educativas en contextos profesionales concretos mediante el desarrollo de programas de prácticas dentro del sector profesional.

Las prácticas profesionales del Grado están programadas como una asignatura optativa. Al objeto de facilitar la participación de los estudiantes en las mismas, y teniendo en cuenta su perfil, las prácticas podrán desarrollarse en alguna de las siguientes modalidades:

**Modalidad 1: Prácticas en empresas externas**

Los estudiantes que opten por la modalidad de prácticas en empresas externas realizarán un periodo de actividad profesional (presencial o virtual) en una empresa que haya firmado un convenio de prácticas curriculares con la universidad. Este convenio incluirá en todos los casos un plan formativo en el que se especifican los objetivos y condiciones de las prácticas. Las prácticas en empresas externas se llevan a cabo dentro del marco temporal docente de la asignatura. Durante toda su estancia de prácticas el estudiante contará con el apoyo y la orientación de un tutor externo (que es la persona de referencia formalmente vinculada a la empresa o institución donde tienen lugar las prácticas) y con el apoyo y la orientación personalizada de un docente experto en el área de conocimiento concreta donde se inscriben las prácticas.

**Modalidad 2: Proyectos vinculados al entorno profesional y el emprendimiento.**

Los proyectos vinculados al entorno profesional se podrán llevar a cabo por los estudiantes interesados en desarrollar las prácticas en un entorno profesional concreto. En tal caso, las prácticas consistirán en la definición, planificación y desarrollo de un proyecto en un entorno laboral o asociativo y deberán contar con un profesor experto en el área de conocimiento del trabajo. Esta práctica ha de permitir poner en juego algunas de las competencias del Grado y deberá fijar unos objetivos generales, unos resultados de aprendizaje y un plan de actuación. Se evaluará su pertinencia por el profesor del ámbito en el que se realice el proyecto y será también éste quien determine los criterios e indicadores para su valoración final.

<b>Competencias básicas y generales:</b>  CB2, CG1, CG2, CG3		
<b>Competencias transversales:</b> CT1		
<b>Competencias específicas:</b> CE5, CE6, CE15		
<b>Actividades formativas</b>		
Actividades formativas	Horas	Presencialidad
Redacción de textos e informes	15	0%
Búsqueda de información	7,5	0%
Actividades de análisis crítico	7,5	0%
Ejercicios y actividades prácticas	120	0%
<b>Metodologías docentes :</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje basado en proyectos</li> <li>• Aprendizaje cooperativo</li> <li>• Learning by doing</li> </ul>		
<b>Sistemas de evaluación:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación continua (100%)</li> </ul>		

**5.10.7. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 7.1.**  
**Asignatura: Prácticas**

<b>Nombre de la asignatura: Prácticas</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral
<b>ECTS en el periodo formativo:</b> Semestre 1: Semestre 2: Semestre 3: Semestre 4: Semestre 5: Semestre 6:X	
<b>Lenguas en las que se imparte:</b>	

Catalán/Español
-----------------

### 5.11. Nivel 1: Módulo 7: Trabajo Final de Grado

#### 5.11.1. Nivel 2: Datos básicos de la Materia 7.1 Trabajo Final de Grado

<b>Materia 7.1: Trabajo Final de Grado</b>	
<b>ECTS materia: 6 ECTS</b> 6 ECTS de TFG	<b>Carácter:</b> TFG
<b>Organización temporal:</b> Semestral	<b>Secuencia dentro del plan de estudios:</b> 6o (6 ECTS de TFG)
<b>Lenguas en las que se imparte:</b> Catalán/Castellano/Inglés	
<b>Resultados de aprendizaje:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de toda la titulación</li> <li>● Realizar un proyecto en todas sus fases, seleccionando los procedimientos más adecuados para llevarlo a cabo</li> <li>● Mostrar que ha adquirido la capacidad de solucionar problemas de manera creativa y visual</li> <li>● Redactar el trabajo final de grado sobre la base de los conocimientos y competencias adquiridos a lo largo del grado, a partir de de los elementos formales y propios de la escritura académica o profesional</li> <li>● Mostrar que ha adquirido la capacidad de formular preguntas relevantes y darles respuesta según los requisitos del proyecto</li> <li>● Mostrar que ha adquirido la capacidad de utilizar marcos teóricos y conceptuales interdisciplinarios</li> <li>● Mostrar que ha adquirido la capacidad para seguir aprendiendo en niveles avanzados de forma autónoma</li> <li>● Realizar una presentación de un proyecto en inglés</li> </ul>	
<b>Contenidos:</b>  El TFG es el resultado final y natural del proceso de aprendizaje realizado por el estudiante durante sus estudios de Grado, y es aquí donde tiene la oportunidad de hacer converger estos conocimientos adquiridos. Concretamente, el TFG tiene como objeto la puesta en práctica de los conocimientos asimilados y la consolidación integrada de las competencias generales, específicas y transversales del programa formativo. Esto se consigue mediante la realización de un trabajo original, en el que se plantean preguntas relevantes, y que produce, como resultado propuestas visuales a partir del análisis de los datos relevantes recogidos, así como una reflexión coherente y crítica.	

La temática y ámbito concreto del trabajo final de grado vendrá determinado por las orientaciones propuestas por los profesores responsables de la asignatura, los docentes colaboradores y las propias preferencias del estudiante, siendo éste último el responsable de proponer, elaborar y presentar un trabajo en el ámbito del diseño y la creación digitales. Este trabajo podrá tener diferentes tipologías formales, entre las cuales se pueden encontrar: estado de la cuestión sobre un tema concreto, proyecto de investigación empírica, fundamentación de un proyecto de innovación o emprendeduría o elaboración de un proyecto vinculado a su entorno profesional. Independientemente de la tipología, es un requisito indispensable que el TFG tenga una orientación práctica y aplicada y que su contenido se encuentre debidamente fundamentado desde un punto de vista académico.

Como el resto de asignaturas tiene un carácter semestral, pero contiene una serie de características específicas:

- Sólo se puede cursar cuando el estudiante ha adquirido amplios conocimientos en el Grado, por lo cual se recomienda matricularse dentro de los dos últimos semestres de los estudios. Esto permite al estudiante elegir con más acierto la temática del proyecto que desea realizar e incrementa la calidad del trabajo resultante.
- El estudiante puede participar activamente en la definición del proyecto bajo la supervisión y aprobación del equipo docente.
- El modelo de evaluación es únicamente de evaluación continua (EC) con una evaluación final ante tribunal.

#### **Seguimiento y tutorización del TFG**

El TFG se basa en un diseño metodológico que toma como criterio fundamental la elaboración progresiva de un proyecto integral. Desde el inicio del semestre y durante todo el desarrollo de la asignatura, el estudiante contará con el soporte, seguimiento y tutorización personalizados de un director de proyecto, responsable de hacer el seguimiento de su TFG y experto en el ámbito escogido por el estudiante. El seguimiento consistirá en supervisar, corregir, comentar y discutir las entregas parciales (apartados, capítulos, resultados y productos) del trabajo, que irá entregando progresivamente a lo largo del semestre. El director también debe tener una comunicación constante con el estudiante con el objetivo de motivarle, acompañarle y detectar incidencias que puedan dificultar la consecución de su TFG.

#### **Actividad en el aula de TFG**

Gran parte de la actividad del aula del TFG se producirá entre el estudiante y su director o directora de proyecto a través del tablón del TFG, sus foros de discusión y el calendario. El estudiante debe ser proactivo durante todo el semestre. Es muy importante que la realización del trabajo se lleve a cabo de manera constante y continuada a lo largo del tiempo establecido. Para lograrlo, el apoyo y asesoramiento personalizado del director o directora es esencial e imprescindible. Para facilitar la constancia en la dedicación del trabajo, éste se se dividirá en diversas fases, con entregas parciales y, dependiendo de la temática elegida, tendrá una tipología de entregables concreta. El plan de trabajo siempre se presentará en una primera entrega y después de todas las entregas parciales se produce la entrega final. Así, en todos los casos, el estudiante deberá realizar una planificación y una memoria del proyecto, que podrán sufrir actualizaciones y modificaciones a lo largo del mismo; además, también deberán generar una presentación del proyecto y realizarán una discusión con el tribunal de evaluación en la entrega final. Todas las entregas se realizarán en el espacio de entregas especialmente habilitado para tal efecto.

El plan de trabajo ha de contener la enunciación del trabajo a realizar, sus objetivos y la distribución de las tareas a lo largo del tiempo, que ayudaran al director de proyecto a definir las entregas intermedias del trabajo.

La memoria es un aparte fundamental de la evaluación del trabajo del estudiante, ya que contiene las reflexiones, pensamientos, justificaciones y explicaciones del trabajo realizado. La memoria se realiza y presenta de manera formal, atendiendo a criterios de rigurosidad académica y comprende: el plan de trabajo, el contenido debidamente justificado, el nivel de consecución de los objetivos propuestos, los recursos utilizados y todas las contribuciones personales, incluyendo reflexiones, pensamientos y conclusiones.

La presentación del proyecto se realiza de manera virtual a través de un vídeo explicativo que sintetiza el contenido explicitado en la memoria.

**Evaluación continua en el TFG**

La asignatura de TFG sólo se cursa siguiendo el modelo de Evaluación Continuada, ya que es el modelo que permite un mayor seguimiento personalizado del estudiante. El director de proyecto propondrá al estudiante un calendario concreto de entregas parciales inmediatamente después de quedar definido el ámbito y título del trabajo a realizar. El estudiante es responsable de adjuntar todo el contenido detallado en cada entrega parcial y el director de proyecto ofrecerá un retorno acompañado de una calificación de apto o no apto una vez revisada cada entrega. En caso de no ser apta una entrega, el estudiante podrá recuperarla en la siguiente entrega. Para poder optar a la evaluación final, que se realiza con la última entrega, deben haberse realizado todas las entregas parciales anteriores.

**Evaluación final del TFG**

La evaluación final se produce como resultado de la entrega final del TFG. Ésta incluye la entrega de la planificación, la memoria, los productos desarrollados y una presentación del trabajo realizado ante un tribunal. Este tribunal está formado, como mínimo por el director del trabajo y otro profesor; adicionalmente, se puede incorporar un evaluador externo experto en la materia. El tribunal, después de poder realizar preguntar al estudiante, le emite un informe de evaluación del trabajo final en el que se establece la calificación y resume la resolución del propio tribunal.

En caso de que el estudiante desee recurrir la nota final, éste lo ha de notificar antes de 48 horas desde la emisión del informe de evaluación por parte del tribunal. El profesor responsable conformará un nuevo tribunal formado por él mismo y dos profesores distintos y no involucrados en el tribunal previo. La nueva calificación sustituye a la anterior y será inapelable. Todo el proceso se rige por la normativa académica de la Universidad.

**Plagio en el TFG**

La detección de cualquier fragmento de contenido no original del estudiante que no sea correctamente citado y/o referenciado en el trabajo supondrá la aplicación del protocolo previsto en casos de plagio y, por lo tanto, la nota final será un suspenso, sin perjuicio de aplicar otras normas sancionadoras previstas por la normativa de la Universidad.

**Observaciones:**

El Trabajo Final de Grado incluye una dedicación obligatoria por parte del estudiante de 10 horas para trabajar la competencia CT2 a través de la realización en inglés de actividades de redacción y de trabajo final, principalmente.

Requisitos previos: Para matricular la asignatura TFG el estudiante debe haber superado 48 créditos básicos y haber superado o estar cursando los 102 créditos obligatorios de la titulación.

**Competencias básicas y generales:**

CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG6

**Competencias transversales:**

CT1, CT2

**Competencias específicas:**

CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15

**Actividades formativas:**

Actividades formativas	Horas	Presencialidad
Lectura de materiales docentes	10	0%
Redacción de textos e informes	20	0%
Búsqueda de información	10	0%
Actividades de análisis crítico	10	0%
Trabajo Final	100	0%

**Metodologías docentes:**

- Aprendizaje basado en casos
- Aprendizaje cooperativo
- Learning by doing

**Sistemas de evaluación (indicar Ponderación Máxima y Mínima):**

- Evaluación continua (100%)

**5.11.2. Nivel 3. Datos básicos de la Asignatura. Materia 7.1.**  
**Asignatura: Trabajo Final de Grado**

<b>Nombre de la asignatura: Trabajo Final de Grado</b>	
<b>ECTS Nivel 3: 6</b>	<b>Organización temporal:</b> Semestral



**ECTS en el periodo formativo:**

Semestre 1:

Semestre 2:

Semestre 3:

Semestre 4:

Semestre 5:

Semestre 6:X

**Lenguas en las que se imparte:**

Catalán/Español/Inglés

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

**Mapa de competencias del Grado**

MÓDULO	MATERIA	BÁSICAS Y OBLIGATORIAS	CB1	CB2	CB3	CB4	CB5	CT1	CT2	CG1	CG2	CG3	CG4	CG5	CG6	CE1	CE2	CE3	CE4
Contexto	Contexto	Historia, teoría y crítica del diseño			1					1		1				1			
Contexto	Contexto	Cultura visual y nuevos medios			1					1		1				1			
Contexto	Contexto	Antropología del diseño			1	1			1	1		1			1				
Contexto	Contexto	Ética y sostenibilidad en el diseño			1					1		1	1	1	1	1			
Comunicación	Habilidades comunicativas	Comunicación: Teorías y técnicas	1	1	1					1									
Comunicación	Habilidades comunicativas	Storytelling: Recursos narrativos	1		1					1					1				
Comunicación	Habilidades comunicativas	Recursos y comunidades digitales	1	1	1	1		1	1		1								
Expresión	Expresión gráfica	Fundamentos del diseño gráfico	1	1				1								1		1	
Expresión	Expresión gráfica	Taller de forma y composición	1					1								1		1	
Expresión	Expresión gráfica	Taller de color	1					1								1		1	
Expresión	Expresión gráfica	Taller de dibujo	1					1								1		1	
Expresión	Tipografía	Tipografía						1									1		1
Tecnologías	Interacción y visualización	Diseño de interacción						1									1		1
Tecnologías	Interacción y visualización	Diseño de interfaces						1									1		1
Tecnologías	Interacción y visualización	Infografía y visualización			1	1		1	1		1					1			1
Tecnologías	Programación para la creación digital	Programación para el diseño y las artes		1				1	1		1								
Tecnologías	Soportes del diseño	Producción gráfica								1					1	1			
Tecnologías	Soportes del diseño	Producción y publicación digital													1	1			
Procesos, métodos y técnicas	Procesos, métodos y técnicas	Técnicas de creatividad e innovación	1	1				1				1	1	1	1	1	1		1
Procesos, métodos y técnicas	Procesos, métodos y técnicas	Diseño centrado en las personas	1	1				1			1	1	1	1	1	1	1		1
Procesos, métodos y técnicas	Procesos, métodos y técnicas	Gestión del diseño	1	1	1			1								1			1
Creación digital	Proyectos	Proyecto I: Identidad y marca			1			1	1		1	1	1	1	1				
Creación digital	Proyectos	Proyecto II: Diseño editorial			1			1	1		1	1	1	1	1				
Creación digital	Proyectos	Proyecto III: Señalética y digital signage			1			1	1		1	1	1	1	1				
Creación digital	Proyectos	Proyecto IV: Portfolio			1			1	1		1	1	1	1	1				
Trabajo final de grado	Trabajo final de grado	Trabajo final de grado	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
MÓDULO	MATERIA	OPTATIVAS																	
Contexto	Contexto	Diseño y sociedad			1					1		1	1	1	1	1			
Comunicación	Habilidades comunicativas	Dirección de arte					1			1							1		1
Comunicación	Idioma extranjero	Inglés I							1		1								
Comunicación	Idioma extranjero	Inglés II							1		1								
Expresión	Tipografía	Tipografía avanzada			1				1		1					1		1	
Expresión	Expresión visual	Ilustración							1		1					1		1	
Expresión	Expresión visual	Fotografía									1							1	
Expresión	Expresión visual	Montaje audiovisual				1			1									1	
Expresión	Expresión visual	Animación							1		1							1	
Expresión	Expresión visual	Motion graphics						1	1		1							1	
Tecnologías	Programación para la creación digital	Diseño generativo			1				1		1								
Tecnologías	Programación para la creación digital	Lenguajes y estándares web			1				1		1								
Tecnologías	Soportes del diseño	Fabricación digital			1				1		1								
Tecnologías	Soportes del diseño	Packaging			1				1		1								
Creación digital	Prácticas	Prácticas			1				1		1	1	1	1					

Se prevé que un estudiante pueda realizar todo el plan de estudios en cuatro cursos (ocho semestres), siguiendo la planificación propuesta:

a) **Planificación en tres años lectivos**

<b>Primer curso</b>	<b>Segundo curso</b>	<b>Tercer curso</b>
Historia, teoría y crítica del diseño	Cultura visual y nuevos medios	Optativa 1
Recursos y comunidades digitales	Comunicación: Teorías y técnicas	Programación para el diseño y las artes
Fundamentos del diseño gráfico	Diseño de interacción	Infografía y visualización
Taller de dibujo	Diseño centrado en las personas	Gestión del diseño
Taller de color	Proyecto II: Diseño editorial	Proyecto IV: Portfolio
Tipografía	Storytelling: Recursos narrativos	Antropología del diseño Optativa 2
Taller de forma y composición	Diseño de interfaces	Optativa 2
Técnicas de creatividad e innovación	Ética y sostenibilidad en el diseño	Optativa 3
Producción gráfica	Producción y publicación digital	Optativa 4
Proyecto I: Identidad y marca	Proyecto III: Señalética y digital signage	TFG
<b>TOTAL Créditos = 60</b>	<b>TOTAL Créditos = 60</b>	<b>TOTAL Créditos = 60</b>

b) **Planificación en seis años lectivos**

<b>Primer curso</b>	<b>Segundo curso</b>	<b>Tercer curso</b>
Historia, teoría y crítica del diseño	Tipografía	Ética y sostenibilidad en el diseño
Recursos y comunidades digitales	Taller de forma y composición	Comunicación: Teorías y técnicas
Fundamentos del diseño gráfico	Técnicas de creatividad e innovación	Diseño de interacción
Taller de dibujo	Producción gráfica	Diseño centrado en las personas

Taller de color	Proyecto I: Identidad y marca	Proyecto II: Diseño editorial
<b>TOTAL Créditos = 30</b>	<b>TOTAL Créditos = 30</b>	<b>TOTAL Créditos = 30</b>

<b>Cuarto curso</b>	<b>Quinto curso</b>	<b>Sexto curso</b>
Storytelling: Recursos narrativos	Optativa 1	Gestión del diseño
Diseño de interfaces	Programación para el diseño y las artes	Optativa 2
Producción y publicación digital	Infografía y visualización	Optativa 3
Cultura visual y nuevos medios	Antropología del diseño	Optativa 4
Proyecto III: Señalética y digital signage	Proyecto IV: Portfolio	TFG
<b>TOTAL Créditos = 30</b>	<b>TOTAL Créditos = 30</b>	<b>TOTAL Créditos = 30</b>

Por otro lado, para facilitar la transversalidad de conocimientos, estimular la interdisciplinariedad científica y dar respuesta a un conjunto de competencias complementarias de demanda creciente en el mercado laboral, los estudiantes del Grado podrán matricularse de un *minor*. Cada *minor* estará integrado por un conjunto de materias de otras disciplinas que permiten al estudiante desarrollar competencias distintas de las competencias generales y específicas de su titulación. Dichas materias procederán de asignaturas que forman parte de otros grados y su aprendizaje garantiza al estudiante una formación complementaria en otras disciplinas.

La universidad desarrolla periódicamente la oferta de Minors. En el caso concreto del presente grado, la optatividad reservada para cursar dentro de esta oferta de minors será de un mínimo de 12 créditos ECTS y un máximo de 24 créditos ECTS.

La interdisciplinariedad y la transversalidad expresan competencias necesarias en el mundo actual, dado que en la mayor parte de entornos sociales y profesionales las personas deben poner en juego competencias y conocimientos que no se limitan a una sola área de conocimiento. En muchos casos, se trata de competencias y conocimientos que cada persona debe desarrollar por sí misma en función de las necesidades surgidas en cada momento y adaptadas a cada contexto.

La matrícula de *minors* se realiza en los períodos y canales establecidos por la universidad. No es obligatorio por parte de los estudiantes matricularse de la totalidad de las asignaturas que conforman un minor, estas asignaturas pueden matricularse en distintos semestres y no se

procederá a su incorporación en el expediente del Grado hasta la total superación de las asignaturas que los configuran.

Asimismo, la Universidad, de acuerdo con lo que establece el Real decreto en su artículo 12.8, ofrecerá la posibilidad de reconocer hasta un máximo de 6 créditos ECTS a los estudiantes de la titulación por su participación en actividades universitarias.

Cada curso, la Universidad ofrecerá un conjunto de actividades cuyo reconocimiento podrá ser solicitado por los estudiantes, así como la limitación de dichas actividades en créditos que se valorarán entre un mínimo y un máximo de 1 y 2, y se agruparán en las siguientes categorías:

- Calidad y mejora de la Universidad, que podrá incluir participación en procesos de evaluación, participación en grupos de innovación o encuestas.
- Cooperación y solidaridad, que podrá incluir las actividades que se desarrollan en el marco del Campus por la Paz de la UOC.
- Participación y representación, que podrá incluir la representación en órganos de la Universidad o en órganos externos a la Universidad propios del sistema universitario.
- Actividades deportivas.
- Cultura.
- Dinamización de la comunidad universitaria.
- Apoyo a los nuevos estudiantes.

El tutor/a, a la vista de la trayectoria del estudiante, así como de la orientación profesional que este quiera dar a sus estudios, atendiendo a su perfil personal y profesional, orientará al estudiante hacia la matriculación de determinadas asignaturas optativas que le permitan consolidar un nivel superior de aquellas competencias que se adecuen a sus necesidades y expectativas.

Esto se garantiza mediante el proceso establecido para la matriculación semestral de créditos en la titulación. El proceso se inicia con una propuesta de matrícula por parte del estudiante que debe ser valorada y aprobada por su tutor antes de que sea administrativamente formalizada. Es en este momento del proceso, durante la validación tutorial, cuando se realizan las orientaciones oportunas con la finalidad de asegurar la eficacia de la adquisición por parte del estudiante de todas las competencias de la titulación.

### **Mecanismos de coordinación docente**

La responsabilidad última sobre la calidad que recibe el estudiante en cada asignatura corresponde al profesor responsable de asignatura (PRA). El profesor responsable de asignatura es quien vela por la calidad y la actualización del contenido y de los recursos de la asignatura, con especial atención a su diseño e innovando para garantizar el desarrollo adecuado de la actividad docente y su adecuación a los estándares de calidad definidos por la UOC. Se encarga

del diseño del plan docente o plan de aprendizaje, planifica la actividad que debe desarrollarse a lo largo del semestre y revisa y evalúa la ejecución.

Para garantizar la coordinación docente dentro del programa, el director de programa y los profesores responsables de las asignaturas del Grado se reúnen periódicamente con el objetivo de analizar los elementos de transversalidad que pueden presentar las asignaturas encadenadas y las asignaturas complementarias. Estas asignaturas comparten, en la mayoría de los casos, las competencias que trabajan, por lo que actividades y sistemas de evaluación pueden ser comunes y compartidos.

Asimismo, el profesor responsable de asignatura es el responsable de coordinar a los distintos docentes colaboradores que interactúan en una misma asignatura, siendo su competencia evaluar de manera conjunta el funcionamiento, los resultados y el grado de alcance de los objetivos de la asignatura.

Finalmente, para poder garantizar la efectiva coordinación entre todos los actores implicados en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, estos se reúnen periódicamente con objeto de tratar los temas y las problemáticas de interés común, establecer criterios y evaluar el desarrollo del programa.

Paralelamente, al inicio y al final de cada semestre, se llevan a cabo reuniones de cada profesor responsable de asignatura con el equipo de docentes colaboradores que coordina, y del director académico del programa con el equipo de tutores, donde se comparten los resultados de las evaluaciones, encuestas e indicadores de calidad, y se toman las decisiones pertinentes para cada una de las materias.

Además, una vez al año (como mínimo) se realiza un encuentro de todos los docentes colaboradores y tutores con el profesorado, el director académico de programa y el director de estudios, con el objetivo de tratar los temas de profundización necesarios para el buen funcionamiento del Grado.

### **Planificación y gestión de la movilidad de estudiantes propios y de acogida**

La movilidad de los estudiantes y titulados es uno de los elementos centrales del proceso de Bolonia. El Comunicado de Londres de mayo de 2007 dejó constancia del compromiso en el ámbito nacional de avanzar en dos direcciones: por un lado, los procedimientos y las herramientas de reconocimiento, y, por otro, estudiar mecanismos para incentivar la movilidad. Estos mecanismos hacían referencia a la creación de planes de estudios flexibles, así como a la voluntad de alentar el incremento de programas conjuntos.

### **Programa Erasmus**

La UOC solicitó en febrero de 2007 la Carta universitaria Erasmus, que le fue concedida en julio de 2007. A principios del 2009 la UOC entró a formar parte del programa de movilidad docente, al año siguiente se añadió para el personal de gestión.

Desde el curso 2011/12 se han concedido un total de 29 becas Erasmus, en concreto:

	2011/12	2012/13	2013/14
Formación	7	8	7
Prácticas		6	1

Así mismo, la universidad también ha recibido estudiantes de movilidad, concretamente 1 de prácticas en 2010/11 y 3 de formación en el curso 2013/14.

A nivel general de la UOC existe una Comisión de Movilidad que reúne a los responsables de la oficina de Relaciones Internacionales de la universidad y a los coordinadores Erasmus de los diferentes departamentos académicos. Dicha comisión ejerce funciones de coordinación y unifica los criterios de selección de estudiantes y de gestión de los acuerdos académicos entre los estudiantes y las universidades destinatarias. El departamento de Artes y Humanidades dispone de un coordinador Erasmus para todos los programas de los estudios que lleva a cabo los contactos para establecer nuevos convenios, participa en el proceso de selección de candidatos a las becas Erasmus, asesora a los estudiantes seleccionados en la elección de asignaturas en la universidad destinataria, firma en nombre del departamento el "learning agreement" de cada estudiante, y mantiene contacto periódico con los estudiantes que se hallen ya realizando su movilidad.

### **Proyecto Intercampus**

Desde 1999 la UOC participa en este proyecto, una experiencia de administración abierta en el ámbito universitario que se inicia a partir de un convenio de colaboración impulsado por la Generalitat de Catalunya entre diferentes universidades que participan en el seno del Consejo Interuniversitario de Catalunya.

Actualmente son ocho las universidades participantes en el proyecto (Universitat de Barcelona, Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat Politècnica de Catalunya, Universitat Pompeu Fabra, Universitat de Girona, Universitat de Lleida, Universitat Rovira i Virgili y Universitat Oberta de Catalunya) y el objetivo principal es incorporar dinámicas innovadoras de formación a distancia complementarias a la formación presencial entre los universitarios catalanes y que ya apuntan a las metodologías de trabajo establecidas en el marco del EEES.

Quizá las contribuciones más importantes de Intercampus son la puesta en común de contenidos (asignaturas) de diferentes ámbitos para compartir entre los estudiantes de las universidades

participantes y la experiencia de gestión compartida mediante una plataforma única de acceso, facilitadora de la movilidad, con las que se favorece un entorno de colaboración universitario.

### **Otros proyectos de movilidad de la UOC**

La movilidad que se efectúa en la UOC se centra en el intercambio de estudiantes con otras universidades mediante acuerdos articulados en convenios interuniversitarios, contemplando el posterior reconocimiento de créditos en la universidad origen del estudiante. Los acuerdos de movilidad pueden efectuarse en ambos sentidos; la UOC es emisora o receptora de estudiantes. Los acuerdos de movilidad pueden afectar tanto a la docencia virtual como a la presencial:

- En los casos en los que la UOC actúa como emisora de estudiantes, los acuerdos pueden afectar tanto a asignaturas presenciales como a asignaturas virtuales de la universidad receptora.
- En los casos en los que la UOC actúa como receptora de estudiantes, lo habitual es que la movilidad sea virtual, aunque podría considerarse algún caso excepcional que afectase a actividades presenciales organizadas desde la UOC.

#### Convenios bilaterales :

- Universidad Autónoma de Barcelona (Metacampus): ampliación de la oferta formativa con 10 asignaturas de la UAB y donde la UOC ofrece 9 asignaturas a sus estudiantes.
- Estudios Virtuales de Andorra en todos los programas oficiales, que permite a sus estudiantes realizar sus estudios en la UOC y obtener al finalizar el título oficial vigente en ambos países.

Por último debe considerarse la participación en el proyecto piloto europeo e-Move sobre movilidad virtual (MV) y también se han iniciado conversaciones con la Open University, y también la oferta de *minors* que permite fomentar:

- La movilidad de los estudiantes entre distintas titulaciones de la propia universidad.
- La movilidad de estudiantes procedentes de otras universidades.
- La movilidad de los estudiantes que cursan las titulaciones actuales hacia las nuevas titulaciones de grado adaptadas a los requerimientos del EEES.

Con el apoyo de la Oficina de Relaciones Internacionales, se promueve la participación activa de la Universitat Oberta de Catalunya en redes de excelencia y alianzas internacionales que permiten facilitar la relación con instituciones universitarias a nivel internacional para el fomento de los convenios de colaboración. Actualmente la UOC es miembro de las siguientes redes europeas e internacionales:

- European Association of Distance Teaching Universities (EADTU)



- European Distance and E-learning Network (EDEN)
- European University Association (EUA)
- European Association for International Education (EAIE)
- Centro Interuniversitario de Desarrollo (CINDA)
- EDUCAUSE
- EuroMed Permanent University Forum (EPUF)
- International Council for Distance Education (ICDE)
- Hispanic Association of Colleges & Universities (HACU)
- Global University network for Innovation (GUNI)
- Institutional Management in Higher Education OECD (IMHE)
- New Media Consortium (NMC)
- IMS Global Learning Consortium (IMS GLC)
- OpenCourseWare Consortium (OCW Consortium)
- Consorcio Red de Educación a Distancia (CREAD)
- Red de Innovación Universitaria (RIU)
- Institutional Management in Higher Education (IMHE-OECD)

### **Mecanismos para el aseguramiento de la movilidad**

El criterio de elección de las universidades con las que se formalizan acuerdos de movilidad es académico, previo análisis de los planes de estudio y de los calendarios académicos, teniendo en cuenta los objetivos y las competencias descritos en cada programa.

Las acciones de movilidad se articulan mediante acuerdos específicos. Estos acuerdos regulan (total o parcialmente) los siguientes aspectos.

- Aspectos generales: marco de colaboración, objetivos del acuerdo, duración del acuerdo...
- Pactos académicos: asignaturas afectadas por el acuerdo de movilidad, pactos académicos, tablas de equivalencias o de reconocimiento de créditos, pactos de calendarios académicos, comisión de seguimiento del acuerdo...
- Pactos administrativos: circuitos para el posterior reconocimiento de los créditos mediante intercambio de información entre secretarías...
- Pactos económicos: acuerdos entre universidades, condiciones especiales para alumnos, condiciones de facturación, plazos de tiempo estipulados...
- Pactos legales: cláusulas para la protección de datos personales, tiempo de vigencia y condiciones de renovación, causas de rescisión y circuitos para la resolución de los conflictos.

En función de cada acuerdo pueden existir cláusulas adicionales a las descritas (propiedad de los contenidos, intercambio de profesorado...).

Una vez firmados los acuerdos, se dan a conocer a los estudiantes susceptibles de poder acogerse al programa de movilidad, especificando las condiciones de matrícula, los trámites y el

posterior reconocimiento en el programa de origen. Esta puesta en conocimiento se articula por medio del tutor del programa, quien puede asesorar al alumno sobre las dudas que les surjan en lo relativo al programa de movilidad en el marco de los estudios que cursa.

**Movilidad del Grado**

El grado no ofrece en el momento de la verificación ninguna propuesta de movilidad.

## 6. PERSONAL ACADÉMICO

### 6.1. Profesorado y otros recursos humanos necesarios y disponibles para llevar a cabo el plan de estudios propuesto

La Universitat Oberta de Catalunya dispone de una estructura académica y de una estructura de gestión fija que garantizan el buen funcionamiento de la Universidad.

- La estructura académica está formada por el personal docente e investigador, integrado por profesorado responsable de la dirección académica de los programas y las asignaturas y de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y cumplimiento de los objetivos de formación. Asimismo, para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en el aula virtual, la Universidad cuenta con una red de más de dos mil colaboradores docentes y tutores, coordinados por los profesores de la Universidad. El profesorado de la Universidad es el responsable único de la planificación académica, de la definición de los contenidos y recursos y del proceso de evaluación y de la nota final del estudiante.
- La estructura de gestión integra la llamada Área de Gestión, que cuenta en la actualidad con más de cuatrocientos profesionales contratados, de perfiles diversos y divididos funcionalmente en áreas de especialización, que se configuran como ámbitos de apoyo a la actividad docente: Área de Servicios académicos, Área de Servicios al Estudiante, Área de Planificación y calidad, Área de Personas y responsabilidad social.

#### 6.1.1. Personal académico disponible

El personal académico de la Universidad está agrupado por estudios y, tal como queda previsto en la Ley 3/1995 de reconocimiento de la Universitat Oberta de Catalunya, de 6 de abril de 1995, se compone de profesorado propio y de docentes colaboradores.

#### Profesorado

Respecto de las categorías, debe tenerse en cuenta que al ser la UOC una fundación privada las categorías no son equivalentes a las de una universidad pública, dándose la circunstancia que en el desplegable de la solicitud de verificación las categorías corresponden a las de las universidades públicas que no coinciden exactamente con las de la UOC.

Las categorías de la UOC y la correspondencia elegida con las que figuran en el desplegable se explican a continuación, ordenadas por orden jerárquico:

- Catedrático: únicamente puede acceder a esta categoría el profesorado agregado de la UOC con una carrera docente e investigadora plenamente consolidada o bien los profesores procedentes de otras universidades que dispongan de unos requisitos equivalentes.

- Profesor agregado: es la posición que ocupa el profesorado con unas capacidades docentes y de investigación evidenciadas y acreditadas (con especial énfasis en el modelo educativo de la UOC y sus objetivos de innovación e investigación). Los profesores agregados cuentan con la evaluación positiva emitida por la Agencia para la Calidad del Sistema Universitario Catalán (AQU) como profesores de la UOC. Esta categoría se ha señalado en el desplegable de la aplicación del Ministerio como profesor agregado, siendo jerárquicamente superior a la de profesor (equiparada a profesor agregado en el desplegable del Ministerio).

- Profesor: es la posición que ocupa el profesorado doctor que está en proceso de desarrollo de sus capacidades docentes y de investigación, con especial énfasis en el modelo educativo de la UOC y en las líneas de investigación prioritarias establecidas por la Universidad. Esta categoría se ha asimilado en el desplegable como profesor contratado doctor.

- Profesor ayudante: se trata de una posición inicial de profesorado, en la que se empiezan a desarrollar tareas docentes combinadas con la formación doctoral. en el desplegable se ha asimilado a ayudante.

- Profesor asociado: Se trata de una posición inicial de profesorado, en la que se empiezan a desarrollar tareas docentes a tiempo parcial. En el desplegable se ha asociado a profesor asociado.

El grado en Diseño y creación digitales está ubicado en tres Estudios (Ciencias de la Información y de la comunicación, Informática, Multimedia y Telecomunicación y Artes y Humanidades), que cuentan en la actualidad con un total de 131 profesores. Cada Estudio está dirigido por el director de estudios, que es el responsable de toda la oferta de los estudios y es miembro de la Comisión Académica. Un mínimo de 8 profesores conforman la Comisión de Titulación responsable principal del diseño del grado, del seguimiento de su implementación y de la evaluación del programa. La Comisión de la Titulación está presidida por el director del Grado.

A este grado en concreto se dedicarán un total de 27 profesores, un 74% de los cuales son doctores. De éstos últimos, un 65% ha obtenido la evaluación positiva de la Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Cataluña (AQU), o de ANECA. Por categorías, encontramos un 3,7% de profesores catedráticos, 44,44% de profesores agregados, 37,04% de profesores, un 11,11% de profesores ayudantes y un 3,7% de profesores asociados.

Tabla resumen:

Universidad	Categoría *	Total %	Doctores %	Horas %
UOC	Catedrático	3,70%	100%	2,44%

UOC	Profesor agregado	44,44%	100%	51,22%
UOC	Profesor Contratado Doctor	37,04%	70%	30,49%
UOC	Ayudante	11,11%	0%	8,53%
UOC	Profesor asociado	3,7%	0%	7,31%

Además se aporta la siguiente información agregada del profesorado vinculado con la titulación:

Experiencia docente:

	Menos de 5 años	Entre 5 y 10 años	10 años o más
Años experiencia docente	1	2	24
Tramos docentes acumulados	42		
Profesores con tramos docentes	21		

Experiencia investigadora:

Tramos investigación acumulados	14
Profesores con tramos investigación	9

En relación a la experiencia del profesorado, cabe destacar que un 88,88% cuenta con más de 10 años de experiencia docente, mientras que un 7,4 % lleva entre 5 y 10 años realizando dichas funciones. 21 profesores disponen de uno o varios tramos docentes.

En lo referente a su experiencia investigadora, 9 profesores disponen de un tramo o más de investigación. Asimismo, es importante destacar que todos los profesores implicados son activos en investigación y que la mayoría forma parte de redes profesionales o científicas de su ámbito de conocimiento, tanto a nivel nacional como internacional.

Finalmente, hay que mencionar que un 88,88% posee experiencia profesional diferente a la académica o investigadora, sea en el ámbito empresarial o en el de la administración pública.

A continuación se presenta una relación del profesorado en el Grado:

**Dirección del programa:**

Director de programa	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
<b>Melenchón Maldonado, Javier</b>	Doctor por la Universitat Ramon Llull (2007) Diploma de estudios avanzados por la Universitat Ramon Llull (2006) Ingeniero superior en Informática por la Universitat Ramon Llull (2004) Ingeniero técnico en Informática de Sistemas por la Universitat Ramon Llull (2002) Ingeniero superior en Multimedia por la Universitat Ramon Llull (2001) Ingeniero técnico en Multimedia por la Universitat Ramon Llull (2000)	Profesor lector (AQU) (2009) 2 tramos docentes reconocidos (2011, 2017)	Profesor agregado	Completa	Tratamiento digital de la imagen Tratamiento digital del audio Tratamiento digital del vídeo Tecnologías de imagen, audio y vídeo Publicación de contenido de imagen audio y vídeo	Producción y publicación digital (6 ECTS) Trabajo Final de Grado (6 ECTS)

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Desde 2017: Membre del grup de recerca emergent DARTS  
 Desde 2013: Miembro de la comisión de programa de Doctorado en Network and Information Technologies por la UOC  
 Desde 2012: Director académico del Posgrado en Diseño Web: Usuarios, Interfaces y Móviles  
 Desde 2011: Director de programa de Máster Universitario en Aplicaciones Multimedia por la UOC  
 Desde 2010: Miembro de la comisión de programa de Máster Universitario en Aplicaciones Multimedia por la UOC  
 2009-2013: Director académico del Máster en Creación y Producción Multimedia: Tecnologías y Aplicaciones  
 Desde 2009: Profesor agregado de la Universitat Oberta de Catalunya

Desde 2008: Miembro de la comisión de programa de Grado en Multimedia por la UOC  
 Desde 2007: Profesor en la Universitat Oberta de Catalunya.  
 2005-2008: Profesor ayudante en el departamento de Comunicaciones y Teoría de la Señal de Ingeniería y Arquitectura La Salle (URL).  
 2001-2005: Profesor ayudante en el departamento de Comunicaciones y Teoría de la Señal de Ingeniería y Arquitectura La Salle (URL).  
 1999-2001: Becario docente en el departamento de Comunicaciones y Teoría de la Señal de Ingeniería y Arquitectura La Salle (URL).

Publicaciones (selección):

**Effects of Applying the Site Map Principle in an Online Learning Environment in Higher Education**, Porta, Laura; Beneito, Roser; Melenchón, Javier, Marina, Antoni, International Journal on Emerging Technologies in Learning, 10(7), 2015  
**Emphatic Visual Speech Synthesis**, Melenchón, Javier; Martínez, Elisa; De la Torre, Fernando; Montero, José Antonio, IEEE Transactions on Audio, Speech and Language Processing, 17(3):459-468, 2009  
**Audiovisual Analysis and Synthesis for Multimodal Computer-Human Interfaces**, Sevillano, Xavier; Melenchón, Javier; Cobo, Germán; Socoró, Joan Claudi; Alías, Francesc, Engineering the User Interface (Springer London), 175-188, 2007  
**Efficiently DOWndating, Composing and Splitting Singular Value Decompositions Preserving the Mean Information**, Melenchón, Javier; Martínez, Elisa, Lecture Notes in Computer Science, 4478:436-443, 2007  
**Simultaneous and causal appearance learning and Tracking**, Melenchón, Javier; Iriondo, Ignasi; Meler, Lourdes, Electronic Letters on Computer Vision and Image Analysis, 5(3):44-54, 2005  
**Modeling and Synthesizing Emotional Speech for Catalan Text-to-Speech Modeling and Synthesizing Emotional Speech for Catalan Text-to-Speech Synthesis**, Iriondo, Ignasi; Alías, Francesc; Llorca, María Ángeles; Melenchón, Javier, Lecture Notes in Computer Science, 3068:197-208, 2004  
**On-the-fly Training**, Melenchón, Javier; Meler, Lourdes; Iriondo, Ignasi, Lecture Notes in Computer Science, 3179:146-154, 2004

Proyectos de investigación (selección):

**Síntesis AudioVisual Expresiva**, Ministerio de Educación y Ciencia (2006-2008), Member, 56.000€  
**Xarxa IT 2006**: LabCOM, Direcció General de Recerca, CIDEM (2006), Member, 6.000€  
**Locutor Virtual sobre plataforma mòvil**, Research contract by Vida Software S.L. (2005), Member, 17.923€  
**Videófono**, Ministerio de Ciencia y Tecnología (2004-2005), Director, 3.2514'20€  
**IntegraTV-4all**, Ministerio de Ciencia y Tecnología (2004-2005), Member, 120.000€  
**Locutor virtual para interacció natural**, Ministerio de Ciencia y Tecnología (2004), Member, 39.512'50€  
**Personatges virtuals**, Direcció General de Recerca, CIDEM (2004), Member, 19.649'60€  
**Processament multimodal per interacció natural**, Research contract by FUNITEC (2004-2005), Member, 9.821'76€  
**Smart and Adaptive System-Human Interaction through Multimodal Interfaces**, Research contract by FUNITEC (2003-2004), Member, 11.898'72€  
**Desarrollo de un locutor virtual**, Ministerio de Ciencia y Tecnología (2002), Member, 43.800€  
**Detector autónomo de estados incipientes de somnolencia**, Ministerio de Ciencia y Tecnología (2002), Member, 32.130€

**Sistema de análisis de revestimientos industriales mediante visión artificial**, Ministerio de Ciencia y Tecnología (2002), Member, 43.900€

**Locutor virtual personalizable**, Research contract by FUNITEC (2002-2003), Member, 12.220€

**Personalización LV**, Research contract by EPSON IBÉRICA, S.A.U. (2002), Member, 14.720€

**Detección de estados incipientes de somnolencia en conductores de vehículos a motor**, Ministerio de Ciencia y Tecnología (2000-2005), Member, 15.800€

**Grupos de investigación**

Grupo de investigación ITOL, reconocido por el IN3, UOC (2008-2014).

Grupo de Investigación en Procesamiento Multimodal, Generalitat de Catalunya, AGAUR, (2005-2008)

**Premios**

Primer premio Rosina Ribalta al mejor proyecto de Tesis de España y Portugal (2006)

Segundo premio al mejor paper de la conferencia AMDO (2014)

**Profesorado:**

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Alsina González, Pau	<p>Doctor por la Universidad de Barcelona (programa de Estética y Filosofía de la Cultura) (2009)</p> <p>Diploma de Estudios Avanzados en Estética, Historia y Filosofía de la Cultura por la UB</p> <p>Licenciado en Filosofía por la Universidad de Barcelona</p>	<p>Profesor lector (AQU) (2013)</p> <p>2 tramos docentes</p> <p>1 tramo de investigación</p>	Profesor agregado	Completa	<p>Estética y Teoría de las Artes</p> <p>Historia de las Artes</p> <p>Teorías de la Cultura</p> <p>Metodologías investigación en las Artes</p>	<p>Historia, teoría y crítica del diseño (3 ECTS)</p> <p>Ética y sostenibilidad en el diseño (3 ECTS)</p> <p>Cultura visual y nuevos medios (6 ECTS)</p>

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Desde 2004: Profesor propio de los Estudios de Artes y Humanidades de la UOC.



Desde 2009: Profesor asociado de la Escuela Superior de Diseño (ESDI) adscrito a la Universidad Ramon Llull.

Miembro del Grupo de investigación Arte, Arquitectura y Sociedad Digital AARQSD de la Universidad de Barcelona (reconocido como grupo consolidado por AGAUR 2014)  
 Miembro del Grupo de Investigación en Arte y Ciencia de la Universidade Federal Juiz de Fora, Brasil (reconocido por el Consejo Nacional de Investigación del Brasil).

Proyectos: 2011-14

Investigación: "Arte, Arquitectura y Sociedad Digital" (proyecto I+D del Ministerio de Ciencia e Innovación. IP: Dra. Lourdes Cirlot.

Investigación: "Las formas de compromiso de pareja y la expresión de las emociones en la era de la comunicación electrónica" (proyecto I+D del Ministerio de Ciencia e Innovación; IP: Dra. Natàlia Cantó-Milà).

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Elisenda Ardèvol Piera	Licenciada con Grado (Antropología Social y Cultural), Universidad Autónoma de Barcelona, 1986  Doctora en Filosofía y Letras (Antropología Social y Cultural) Universidad Autónoma Barcelona, 1995	Acreditación Profesor Universidad Provada UOC-AQU (2006)  Sexenios de investigación reconocidos:  Tramo I 1993-1998 AQU Diciembre 2009  Tramo II 2000-2005 AQU Diciembre 2009  Tramo III 2006-2011 Diciembre AQU  Tramos de docencia reconocidos:  Tramo I Docentia AQU-UOC	Profesora Catedrática	Completa	Antropología Social y Cultural  Antropología Visual y de los Medios  Antropología Digital  Antropología y Diseño  Etnografía  Etnografía Virtual  Metodologías Qualitativas	Antropología del diseño (6 ECTS)

		Convocatoria 2010				
		Tramo II Docencia AQU-UOC Convocatoria 2010				
		Tramo III Docencia AQU-UOC Convocatoria 2017				

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

La Dra Elisenda Ardèvol Piera es Antropóloga Social y Cultural y Profesora Agregada en los Estudios de Arte y Humanidades de la UOC. Participa en el programa de doctorado interdisciplinario sobre Sociedad de la Información y el Conocimiento de esta universidad y en el máster de Teoría y Práctica del Documental Creativo en la UAB y en el máster en Antropología Visual de la UB, entre otros cursos de máster y postgrado, además de los cursos de Humanidades y Antropología y Evolución HUMana. Actualmente es coordinadora del Grupo de Investigación Mediaccions (SGR Consolidado por la AGAUR) sobre cultura digital, y sus líneas de investigación se centran en la antropología de los medios, antropología visual, etnografía visual y metodologías digitales. Tiene acreditados tres sexenios de investigación, un vivo.

**Proyectos de investigación (2015-2010):**

Título del proyecto: Prácticas de futuro: Espacios de creación digital e innovación social  
Entidad financiera: Ministerio de Economía y Competitividad Referencia: CSO2014-58196-P  
Duración: desde / de 2015 hasta 2017 Investigador / a principal: Elisenda Ardèvol

Título del proyecto: TRANSLITERACY  
Entidad financiera: Horizon 2020 H2020-ICT-2014-1 Referencia: SEP-210165350  
Duración: desde / de 2015 hasta 2018 Investigador / a principal: Carlos Scolari / Elisenda Ardèvol : WorkPackage metodológico

Título del proyecto: Grupo de Investigación en Cultura Digital Mediaccions.  
Convocatoria de ayudas para apoyar las actividades de los grupos de investigación de Cataluña  
Entidad financiadora: AGAUR Generalitat de CatalunyaSGR Consolidado  
Duración: 2014 hasta 2016 Investigador / a principal: Elisenda Ardèvol Piera

Título del proyecto: Innovation in digital culture research  
Entidad financiera: LaCaixa Internacionalization at Home  
Referencia de la concesión: P0330  
Duración: 2013 hasta 2013 Investigador / a principal: Elisenda Ardèvol

Título del proyecto: Visualidades Compartidas: red de investigación y docencia en antropología visual, nuevos medios tecnologías digitales en el marco de la diversidad cultural  
Entidad financiera: Agencia Española de Cooperación Internacional  
Duración: 2011 hasta 2012 Investigador / a principal: Elisenda Ardèvol

Título del proyecto: Prácticas creativas y modelos colaborativos en la cultura digital

Entidad financiera: Internet Interdisciplinary Institute (IN3-UOC)  
 Duración: 2011 hasta 2012 Investigador / a principal: Elisenda Ardèvol  
 Título del proyecto: Grupo de Investigación en Cultura Digital Mediaccions.  
 Convocatoria de ayudas para apoyar las actividades de los grupos de investigación de Cataluña  
 Entidad financiadora: AGAUR Generalitat de Catalunya Referencia: 2009SGR982  
 Duración: 2009 hasta 2013 Investigador / a principal: Elisenda Ardèvol Piera

#### Publicaciones

Artículos revistas de impacto (selección 2014-20019)

ROIG, A.; SAN CORNELIO, G.; SÁNCHEZ-NAVARRO, J; ARDÈVOL, E. (2014) "The fruits of my own labour": A case study on clashing models of co-creativity in the new media landscape". *International Journal of Cultural Studies*.

GÓMEZ CRUZ, E. ARDÈVOL, E. (2014) Media ethnography and digital fieldwork; A Practice Theory approach. *The Westminster Review*.

GÓMEZ CRUZ, E. ARDÈVOL, E. (2013) Some ethnographic notes on a Flickr group. *Photographies*

Volume 6, Issue 1.

ARDÈVOL, E. (2013) Cultura digital y prácticas creativas; Tientos etnográficos en torno a la Cultura Libre. *IN3 Working Papers Series*. pp.3-40 ISSN 2013-8644

ARDÈVOL, E. & GÓMEZ CRUZ, E. (2012). Cuerpo privado, imagen pública: el autorretrato en la práctica de la fotografía digital. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* 67(1). Vol 67, No 1 pp. 181-208. ISSN: 0034-7981.

CARRERAS, C. ARDÈVOL, E. PAGÈS, R. MANCINI, F. (2011) Análisis automatizado de la movilidad del público en los museos. *Revista Electrónica de Patrimonio Histórico*. nº 8, junio 2011 pp.6-22. ISSN 1988-7213

ARDÈVOL PIERA, E. GÓMEZ CRUZ, E. (2011). Playful embodiment: Body and identity performance on the Internet. *Quaderns de l'ICA*, núm. 26 pp.17-36. ISSN: 1696-8298

GÓMEZ CRUZ, E. ARDÈVOL PIERA, E. (2011). Imágenes revueltas: los contextos de la fotografía digital, en MONNET, N. SANTAMARÍA, E. *Fotografia i alteritats*. *Revista e-quaderns de l'ICA*, vol16 (1). ISSN-e: 1696-8298

SAN CORNELIO, G. ARDÈVOL, E. (2011). Practices of place-making through locative media artworks, en *Communications: The European Journal of Communication Research*, Volume 36, Number 3, Pages 283-394.

ESTALELLA, A. ARDÈVOL, E. (2011). e-research: desafíos y oportunidades para las ciencias sociales, en: *Convergencia*, vol. 18, núm. 55, enero-abril, 2011, pp. 87-111. ISBN: 1405-1435

ARDEVOL, E. ESTALELLA, A. (2010) Internet: instrumento de investigación y campo de estudio para la antropología visual. *Revista Chilena de Antropología Visual*.

ARDÈVOL, E. (2009). El cinema etnogràfic i l'encontre cultural. *Revista Valenciana d'Etnologia*. pàg. 81-98. ISSN: 1885-1533.

ARDÈVOL, E.; ROIG, A. (2009). Researching media through practices: an ethnographic approach. monogràfic. *Revista Digithum*. vol. 11. ISSN: 1575-2275.

ROIG, A.; SAN CORNELIO, G.; ARDÈVOL, E.; ALSINA, P.D.; PAGÈS, R. (2009). Videogame as media practice: an exploration of the intersections between play and audiovisual culture. *Convergence, The Journal of Research into New Media Technologies*. vol15 , pàg. 89-103. ISSN: 1354-8565.

#### Libros y capítulos de libro (selección 2014-2009)

ARDÈVOL, E. GÓMEZ CRUZ, E. (2014) Digital ethnography and media practices. DARLING WOLF, F. (ed) *Research Methods in Media Studies*. Blackwell's International Companions to Media Studies series.

ARDÈVOL, E. GÓMEZ CRUZ, E. (2012). Digital technologies in the process of social research: theoretical and methodological reflections through virtual ethnography. *Knowledge Politics and Intercultural Dynamics. Actions, Innovations, Transformations*. CIDOB/CEPAL Publications, pp.

193-208. ISBN: 978-84-92511-40-2

ARDÉVOL, E. (2012). Methodological Crossroads at the Intersection of Visual and Internet Research, en Pink, S. (Ed.) *Advances in Visual Methodology*, SAGE Publications. ISBN: 9780857028495

ARDÉVOL, E. ESTALELLA, A. (2012). Uses of the Internet in European Ethnographic Research, in Kockel, Ullrich (ed.) *Blackwell Companion to the Anthropology of Europe*. Blackwell Publishers. ISBN-10: 1405190736

ENGUIX, B. ARDÉVOL, E. (2011). Enacting bodies: online dating and new media practices, en: ROSS, Karen. *The Handbook of Gender, Sex and Media*. Wiley-Blackwell. ISBN: 978-1-4443-3854-6

ENGUIX, B. ARDÉVOL, E. (2010) "Cuerpos "hegemónicos" y cuerpos "resistentes": el cuerpo-objeto en webs de contactos" en MARTÍ, J. AIXELÀ, Y. (coords.) *Desvelando el Cuerpo: Perspectivas desde las Ciencias Sociales y Humanas*, Barcelona, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Institución Milá y Fontanals, (Altafulla), pp. 333-351, ISBN: 978-84-00-08935-1

ARDÉVOL, E.; ROIG, A.; SAN CORNELIO, G.; PAGÈS, R.; ALSINA, P.D. (2010). "Playful media practices. Theorising New Media Cultural Production ". A: BRÄUCHLER, B.; POSTILL, J.. *Theorising Media as Practice*. Londres. Berghahn Books . ISBN: 978-1-84545-741.

ENGUIX, B.; ARDÉVOL, E. (2010). "Bodies in Action: performing gender and identity in online settings ". A: PIRANI, B.M.; VARGA, I.. *Acting Bodies and Social Networks: A bridge between technology and Working Memory*. Lanham. University Press of America . ISBN: 978-0-7618-4997-1.

ARDÉVOL, E. (2009). "El humor y la risa en el cine etnográfico ". A: OROZ, E.; AMATRIA, G.P.. *La risa oblicua: tangentes, paralelismos e intersecciones entre documental y humor*. Madrid. Editorial Ocho y Medio. ISBN: 9788496582552.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Blasco Soplón, Laia	Máster universitario en Aplicaciones Multimedia (Universitat Oberta de Catalunya) Licenciada en Bellas Artes (Universitat de Barcelona) Posgrado de Estudios sobre la Cultura Visual (Universitat de Barcelona)	1 tramo docente reconocido (2014)	Profesora ayudante	Completa	Visualización, interfaces, e-learning, diseño	Taller de dibujo (3 ECTS)

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Desde 2010: Profesora ayudante en la Universitat Oberta de Catalunya.  
Desde 2013: Investigadora residente en Hangar en el marco del Programa de Doctorado en Tecnologías de la Información y Redes y del Proyecto Europeo Participatory Investigation of Public Engaging Spaces

2006-2010: Profesora en el Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia (Universitat Politècnica de Catalunya)  
 2008-2012: Profesora en el Máster en Artes e Industrias Gráficas (Escuela Salesiana de Sarrià-Universidad Autónoma de Barcelona)  
 2008-2010: Profesora de ciclos formativos de artes gráficas en el IES-SEP Esteve Terradas.  
 Desde 2004: Diseñadora gráfica freelance

**Publicaciones:**

Blasco Soplon, L. (2011) Sobreimpresión, de la pantalla al papel y viceversa, Barcelona, IndexBook.  
 Blasco Soplon, L. (2010) Desarrollo de un Proyecto gráfico, (capítulos 8, 9 y 10) Barcelona, IndexBook  
 Blasco Soplon, L.; Minguillón, J.; Melenchón Maldonado, J. (2014) Curriculum visualization based on subject competences, Proceedings ICERI 2014, Sevilla.

Conferencias en Sonimag, Graphispack, Liber o Selected sobre diseño y artes gráficas.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Silvia Martínez-Martínez	Doctora, con mención europea, en comunicación por la Universidad CEU Cardenal Herrera (2011)  Licenciada en Ciencias de la Información-Periodismo (2004) por la Universidad CEU Cardenal Herrera	Lector AQU (2015)  Tramo de investigación (sexenio) reconocido por la AQU (2015)  Tramo docente UOC reconocido para el periodo 2011/2012-2015/2016	Profesora Agregada	100%	Comunicación digital, interactividad y participación de la audiencia, social media, plataformas de distribución, periodismo, prensa especializada, medios locales	Proyecto II: Diseño Editorial (6cr. ECTS)

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora**

Experiencia académica y/o profesional:

Academia

- Desde 2011 es profesora de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) habiendo sido responsable de diferentes asignaturas del Grado en Información y Documentación, el Grado en Comunicación, segundo ciclo de la Licenciatura de Comunicación Audiovisual así como de titulaciones propias de formación de posgrado. También es directora de Trabajos Finales del Máster en Sociedad de la Información y el Conocimiento en esta misma universidad.
- Desde el curso 2013/2014 y hasta el 2016/2017, también es responsable de la dirección académica de la Especialización en *Community Manager* y, posteriormente, del Posgrado en *Social Media Content* y del Máster de *Social Media Management*.
- Coordinadora de Posgrado de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la UOC, entre septiembre de 2011 y diciembre de 2014.
- Codirectora del Máster propio en Periodismo Digital y Dirección de Proyectos de Comunicación digital UOC-El Periódico-Lavinia desde 2011 y hasta el curso 2015/2016.
- Becaria de colaboración con la investigación. Universidad CEU Cardenal Herrera (del 15/01/2010 al 15/04/2010).
- Becaria FPU (Referencia AP2005-4591) del Ministerio de Educación en la Universidad CEU Cardenal Herrera (01/04/2006-30/09-2009). En el curso 2008/2009, es profesora de Sociología de la Comunicación (materia teórica), asignatura obligatoria de primer curso en las Licenciaturas de Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad y Relaciones Públicas.
- Becaria FPDI de la Conselleria d'Empresa, Universitat i Ciència de la Generalitat Valenciana en la Universidad CEU Cardenal Herrera (01/03/2006-31/03/2006).
- Becaria FPDI de la Universidad CEU Cardenal Herrera (de octubre de 2005 a febrero de 2006). En el curso 2005-2006 comienza su experiencia docente como profesora de Periodismo Electrónico (materia que combina teoría y práctica), asignatura optativa de segundo ciclo de la Licenciatura en Periodismo en la Universidad CEU Cardenal Herrera.
- Becaria de colaboración con la investigación. Universidad CEU Cardenal Herrera (duración: 1 mes en 2005).

#### Agencias y medios

- Entre marzo de 2003 y junio de 2005, con distintos cargos y responsabilidades, en el departamento de comunicación de la agencia DIRECT COMUNICACIÓN.
- Redactora en prácticas en QUINCE DÍAS, periódico de la Universidad Cardenal Herrera-CEU (periodo 2000-2001).

#### Experiencia investigadora:

Es miembro del Grupo de Investigación en Aprendizajes, Medios de Comunicación y Entretenimiento (GAME), reconocido como grupo consolidado por AGAUR.

Asimismo participa en el Observatorio de Investigación en Medios Digitales (OIMED) desde su creación y a través de él participa en la Red Temática de Excelencia "Hacia un periodismo inclusivo, Convergencia y rol del periodismo español en el escenario de la comunicación global", reconocida Red de Excelencia reconocida por convocatoria pública del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad (CSO2016-81882-REDT), Investigador Principal: Pere Masip (Universitat Ramon Llull)

Es miembro de la Sociedad Española de Periodística (SEP) desde 2013.

Obtuvo el premio extraordinario de doctorado de la Universidad CEU Cardenal Herrera por su tesis *La interactividad y las plataformas de distribución de los medios online de referencia. Tendencias en la configuración del nuevo entorno informativo digital español*.

Ha participado activamente en diversos congresos nacionales e internacionales entre ellos el *Congreso Nacional de Periodismo Digital*, *Congreso Internacional de Prensa y Periodismo Especializado*, *Congreso de Comunicación Local*, *Congreso Internacional de Periodismo en Red*, *Congreso Internacional de la Sociedad Española de Periodística*, *Congreso Internacional Comunicación y Realidad* así como en foros internacionales organizados por ECREA, CETAC, COST, ALAIC, ICT&S Center, el International Symposium on Online Journalism de la University of Texas (Austin) o IAMCR. En este último ha recibido recientemente una mención a “the best paper presentation” por su comunicación en la Pre-conference IAMCR (International Association for Media and Communication Research) 2016: “Ethics, Research and Communication: Looking Forward”.

#### Estancias de investigación

- En 2009, con una beca para estancias en el extranjero del Ministerio de Educación, en el Observatório do Ciberjornalismo (Obciber) del Centro de Estudos das Tecnologias e Ciências da Comunicação (Cetac.media) en la Universidade do Porto con el Dr. José Azevedo.
- En 2006, con una beca a la movilidad de la Fundación Universitaria San Pablo, en el Communication and Media Research Institute (CAMRI) de la University of Westminster con el Dr. Colin Sparks.

#### Proyectos

- *Oportunidades y retos del periodismo en los entornos abiertos: estudio de las voces de la Sociedad en torno a los medios tradicionales y los sitios participativos de nueva generación*. Financiación: Ministerio de Economía y competitividad. Referencia: CSO2016-80703-R. Investigador/a principal: Elvira García de Torres.
- *Cultura Lúdica, competencia digital y aprendizajes*. Financiación: Ministerio de Economía y Competitividad. Referencia de la concesión: CSO2014-57305-P. Duración: desde 2015 hasta 2017. Investigador/a principal: Jordi Sánchez-Navarro y Daniel Aranda.
- *SocialEngagement - Solución LinkedBigData para el establecimiento de modelos económicos en la Red*. Ministerio de Economía y Competitividad. Convocatoria retos-colaboración 2014. Referencia de la concesión RTC-2014-2178-7. Entidades participantes: ICA, UOC Responsable: Pablo Lara.
- *Supervivencia del periodismo en la era post-digital. Producción de contenidos en los medios emergentes, consecuencias de la participación ciudadana y evolución de las audiencias*. Financiación: Ministerio de Economía y Competitividad. Referencia de la concesión: CSO2011-29510-C03-03/COMU. Duración: desde 2011 hasta 2014. Investigador/a principal: Elvira García de Torres.
- *Información 2.0 en la Comunidad Valenciana: arquitectura de la conversación*. Financiación: Universidad CEU Cardenal Herrera. Referencia de la concesión: PRCEU-UCH 34/09. Duración: desde 2009 hasta 2010. Investigador/a principal: Elvira García de Torres.
- *Medios de Comunicación en el Ciberespacio. El impacto de Internet en los medios de comunicación tradicionales. El nuevo entorno digital español y latinoamericano. Tendencias 2007-2010*. Financiación: Fondos Feder, Ministerio de Ciencia e Innovación. Referencia de la concesión: BSO2003-08535 /CPSO. Duración: desde 2006 hasta 2009. Investigador/a principal: Elvira García de Torres.

#### Participación en contratos de investigación

- Contrato financiado por el Proyecto European Media Literacy Education Study (EMEDUS). Universitat Autònoma de Barcelona. Gabinete de Comunicación y Educación. Duración: desde 01/02/2014 hasta 31/05/2014. Investigador/a responsable de la investigación contratada: Daniel Aranda (Universitat Oberta de Catalunya).

#### Publicaciones (últimos 5 años)

- Artículos

Martínez-Martínez, S. (2015). "La comunidad de los diarios digitales españoles en Twitter: análisis de la distribución y del perfil de la red de contactos". *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 52, pp. 17-31.

Martínez-Martínez, S. (2015). "La información sobre videojuegos como ámbito de especialización periodística". *Comunicación. Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 32(2), 99-114.

Sanz-Martos, S.; Martínez-Martínez, S.; Lara-Navarra, P. (2015). "Las smart mobs como generadoras de big data: la inteligencia colectiva al servicio de la innovación social". *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, 34 (junio) DOI: <http://dx.doi.org/10.1344/BiD2015.34.9>

Martínez-Martínez, S.; Lara-Navarra, P. (2014). "El big data transforma la interpretación de los medios sociales". *El Profesional de la información*, 23(6), pp.575-581.

Sánchez-Navarro, J.; Aranda, D.; Martínez-Martínez, S. (2014). "WIP Spain2013: Las culturas de Internet. Estudio comparado sobre usos, percepciones y actitudes". *IN3 Working Papers Series*, 2014. Barcelona: UOC-IN3.

Martínez-Martínez, S. (2013). "Estrategias convergentes: Estudio de las tendencias en la incorporación de recursos interactivos y de distribución en los principales grupos de comunicación en España (2006-2008)". *Doxa Comunicación*, 17 pp. 163-188.

Pastor, Ll.; Martínez-Martínez, S. (2013) "La retórica al servicio del usuario: estudio de los comentarios de los lectores en las noticias de portada de *EIPaís.com*, *Abc.es* y *La Vanguardia.es*". *El Profesional de la Información*, 22(2), pp. 113-121.

- Libros, capítulos de libro, informes y publicaciones en *proceedings*

Martínez-Martínez, S. (2017). "Prólogo". Segovia, A. *La medición en plataformas sociales*, pp. 11-14. Barcelona: Editorial UOC. Colección El Profesional de la Información.

Martínez-Martínez, S. (2017). "Entre lo perdurable y lo efímero al alcance de la mano". Lalueza, F. (Coord.) *Profesionales de la Información y de la Comunicación*, pp. 35-38. Barcelona: Editorial UOC

Martínez-Martínez, S. (2017). "La información narrada a través de viñetas". Lalueza, F. (Coord.) *Profesionales de la Información y de la Comunicación*, pp. 47-50. Barcelona: Editorial UOC



Martínez-Martínez, S.; Sánchez-Navarro, J.; Aranda, D. (2016). "The media ecosystem of young people: Uses, consumption and perceptions of the media for information, entertainment and sociability". Sánchez-Navarro, J. Aranda, D.(Coords.). *Ludoliteracy: The Unfinished Business of Media Literacy*, pp. 17-29. Barcelona. Editorial UOC

Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J.; Martínez-Martínez, S.; Whitton, N. (2016). "Defining Ludoliteracy". Sánchez-Navarro, J. Aranda, D.(Coords.). *Ludoliteracy: The Unfinished Business of Media Literacy*, pp. 75-94. Barcelona. Editorial UOC

Aranda, D.; Sánchez Navarro, J. Martínez-Martínez, S. (Coords.)(2016). *El videojuego en el punto de mira. La producción científica sobre el juego digital*. Barcelona: Editorial UOC.

Martínez-Martínez, S. (2016). "La propiedad intelectual en el periodismo participativo y ciudadano". Fayos, A. (Coord.) *La propiedad intelectual en la era digital*, pp.191-207. Madrid: Dykinson.

Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J. Martínez-Martínez, S. (2015). *Ludoliteracy. Informe sobre la alfabetización mediática en el juego digital. Experiencias en Europa*. Barcelona: Editorial UOC.

Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J.; Martínez-Martínez, S. (2015). "Digital Play and the Internet as ludic ecosystems. The hierarchy of media for entertainment and emergent literacies". Eleá, I. (Ed.) *Agents and voices. A Panorama of media Education in Brazil, Portugal and Spain*, pp.189-221. The International Clearinghouse on Children, Youth & media at Nordicom, University of Gothenburg.

Martínez-Martínez, S. (2015). "El derecho a la intimidad en el periodismo participativo: consideraciones desde el ámbito de la ética y la regulación deontológica de la información". Fayos, A. (Coord.) *Los derechos a la intimidad y a la privacidad en el siglo XXI*. Pp. 157-180. Madrid: Dykinson.

Martínez-Martínez, S. (2014). "Prólogo". Bernal, A.I. *Herramientas digitales para periodista*, pp. 13-14, Barcelona: UOC-

Martínez-Martínez, S. (2013). "Periodismo ciudadano: un espacio de participación y aprendizaje de los principios de la comunicación pública informativa". VVAA. *BCN Meeting 2012. "Communication & Learning in the Digital Age". Network 1. International Conference on social Experiences 2012.*, pp. 149-170. Barcelona: Editorial UOC.

Aranda, D.; Martínez-Martínez, S. (2013). "Ludoliteracy. Media literacy in gaming". Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J. Creus, A.. (Eds.) *Educación, medios digitales y cultura de la participación*, pp. 47-66. Barcelona: Editorial UOC- UOCPRESS comunicación 32.

García de Torres, E.; Martínez-Martínez, S.; Prósper Ribes, J. (2013). "Este vídeo habría que enseñarlo en televisión". Un estudio de los vídeos más populares de la Primavera valenciana publicados en YouTube (elementos narrativos y valoración de los usuarios)". Diezhandino, M.P.; Sandoval, M.T (Dir.) *Sociedad Española de Periodística. XVIII Congreso Internacional "Los nuevos desafíos del oficio del periodismo"*, pp. 901-936. Sociedad Española de Periodística y Universidad Carlos III de Madrid.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Roger Martínez Sanmartí	Doctor en Sociología	Acreditación de dos tramos de docencia	Profesor	Completa	Sociología y Estudios Culturales	Diseño y sociedad (6 ECTS)

**Experiencia académica y/o profesional:**

UAB 2001- 2003 y 2005-2008  
 UOC 2003-

**Experiencia investigadora:**

Grupo de Investigación Consolidado GRECS (UOC);  
 Proyectos: 2014-16: Investigació Futuros cotidianos: vidas urbanas en tiempos de austeridad y cambio (proyecto I+D Excelencia del Ministerio de Ciencia e Innovación; investigadora principal: Natàlia Cantó i Ramon Ribera: CSO2013-48232-P (Suprobrama de Generación de conocimiento; 30.000€).

Profesor/	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Mor Pera, Enric	Doctor en Sociedad de la Información y el Conocimiento por la Universitat Oberta de Catalunya (2008)  Ingeniero en Informática por la Universitat Politècnica de Catalunya	4 tramos docentes reconocidos (2010, 2010, 2014)  Acreditación (2018)	Profesor agregado	Completa	Interacción Persona Ordenador  Diseño de interacción  Technology Enhanced Learning	Diseño de interacción (3 ECTS) Diseño centrado en las personas (3 ECTS) Programación para el diseño y las artes (3 ECTS)

**Experiencia académica**

Desde 1998: Profesor en la Universitat Oberta de Catalunya.  
 Desde 2013: Profesor en Eina, Centro Universitario de Diseño y Arte  
 2010-11: Director académico del Master en Tecnologías Accesibles para los Servicios de la Sociedad de la Información  
 Desde 2010: Director académico del Posgrado en Diseño de Experiencia de Usuario  
 Desde 2018: Profesor en Elisava, Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería.

**Experiencia investigadora**

Miembro del grupo de investigación DARTS (Diseño, Arte, Tecnociencia y Sociedad), grupo emergente reconocido por la Generalitat de Catalunya en 2018.

Director de la Cátedra Telefónica-UOC en Diseño y Creación Multimedia desde 2015.

Últimas publicaciones:

Hettiarachchi, Enosha; Mor, Enric; Huertas, M. Antonia and Guerrero-Roldán, Ana-Elena. "Introducing a Formative E-Assessment System to Improve Online Learning Experience and Performance." *Journal of Universal Computer Science* 21, no. 8 (2015): 1001-1021. ISSN: 0948-695X.

Hettiarachchi, Enosha; Huertas, M. Antonia; Mor, Enric and Guerrero-Roldán, Ana-Elena. "Improving student performance in high cognitive level courses by using formative e-assessment." *International Journal of Technology Enhanced Learning* 7, no. 2 (2015): 116-133. ISSN: 1753-5255.

Hettiarachchi, Enosha; Huertas, M. Antonia and Mor, Enric. "E-Assessment System for Skill and Knowledge Assessment in Computer Engineering Education." *International Journal of Engineering Education* 31, no. 2 (2015): 529-540. ISSN: 0949-149X

Mor, Enric; Garreta-Domingo, Muriel; Hettiarachchi, Enosha; Ferran, Nuria. "Teaching and Learning HCI Online". *Human-Computer Interaction. Theories, Methods, and Tools. Lecture Notes in Computer Science (LNCS)*, Volume 8510, 2014, pp 230-241. ISBN 978-3-319-07232-6. ISSN 0302-9743.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
San Cornelio Esquedo, Gemma	<p>Doctora por la Universidad Politécnica de Valencia (programa Comunicación Audiovisual) (2003)</p> <p>Master en Comunicación Multimedia por la UPV (2002)</p> <p>ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN GESTIÓN DE PROYECTOS MULTimedia (2002)</p>	<p>Acreditación de Investigación (AQU) (2013)</p> <p>Acreditación lector (AQU) (2008)</p> <p>2 tramos de investigación 2004-2009/ 2010-2015</p> <p>2 tramos docentes reconocidos (2005-2009) (2010-2014)</p>	Profesor Agregado	Completa	Comunicación Audiovisual y Publicidad. Especializada en diseño, estética y creación audiovisual.	<p>Taller de color (6 ECTS)</p> <p>Taller de forma y composición (6 ECTS)</p> <p>Proyecto I: Identidad y marca (6 ECTS)</p> <p>Proyecto IV: Portfolio (6 ECTS)</p> <p>Ilustración (6 ECTS)</p> <p>Motion graphics (6 ECTS)</p>

	<p>ESPECIALISTA UNIVERSITARIO EN CREACIÓN DIGITAL Y COMUNICACIÓN MULTIMEDIA (2000)</p> <p>Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia (1999)</p>					
--	--	--	--	--	--	--

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Experiencia académica y profesional:

- Desde 2005: Profesora de los Estudios de Ciencias de la Información y la Comunicación UOC. Actualmente imparte docencia en el Grado en Comunicación, Grado en Diseño y Creación Digitales, Grado en Artes, , Máster Universitario en Periodismo
- Desde 2013: Directora académica del Posgrado en Tendencias de Diseño y Creación audiovisual (UOC)
- 2006-2010: Profesora asociada Departamento de Comunicación Digital Universitat de Vic (Comunicación Audiovisual, Máster Universitario en Comunicación Digital)
- 2003-2005: Colaboradora docente de los Estudios de Ciencias de la Información y la Comunicación UOC (Arte y estética digital)
- 2004-2005: Profesora Departamento Educación Generalitat de Catalunya (Dibujo, Educación Visual y Plástica)
- 2000-2003: Becaria de investigación y colaboración Facultad de Bellas Artes (Universidad Politécnica de Valencia)
- 2000-2004: Diseñadora multimedia freelance
- 2000-2001: Profesora Artes Plásticas Ajuntament Tavernes de la Vallidigna
- 2000-2003: Profesora de Diseño Web en diferentes centros de formación ocupacional y continua.

Experiencia investigadora:

- Grupo: Investigadora del grupo Mediaccions sobre cultura digital (reconocido como consolidado por AGAUR en 2013). Especializada en arte y nuevos medios, prácticas de creación participativas, co-creación e innovación.
- Proyectos: Investigadora principal de los proyectos: Arte, estética y New media (2006-2009) y de Prácticas creativas y participación en los nuevos medios (2011-2013), financiados por el MICINN. Y Selfiestories y personal data (2014-2016) financiado por la Fundación BBVA.

- Participante en los proyectos: *Caçadors d'històries del Futur* (2017) financiado por el Ayuntamiento de Barcelona (IP Antoni Roig) y *PRACTICAS DE FUTURO: ESPACIOS DE CREACION DIGITAL E INNOVACION SOCIAL* (2015-2017) financiado por el MICINN (IP Elisenda Ardèvol)
- Chair de la sección Digital Culture and Communication de ECREA (European Communication Research and Education Association) (2014-2016), co-chair de la sección (2010-2014)

Publicaciones (selección):

Gómez Cruz, E. & San Cornelio, G. (2018). Imagening discontent: Political images and civic protest. In Marco Bohr & Basia Sliwiska. *The Evolution of the Image: Political Action and the Digital Self*. London: Routledge.

San Cornelio, G., & Martí i Renom, X. (2017). *Creativitat i innovació en la indústria de l'entreteniment*. Barcelona: Editorial UOC.

Morales, J. & San Cornelio, G. (2016). La jugabilidad educativa en los serious games. *Arte diez*, publicación sobre arte, diseño y educación. 10, 1-23.

Roig, A., & San Cornelio, G. (2016). Reading Songs, Experiencing Music: Co-creation, Materiality and Expertise in Beck's Song Reader. In *Networked Music Cultures* (pp. 95-112). Palgrave Macmillan, London.

Pagès, R., & San Cornelio, G. (2014). Material Conditions of Production and Hidden Romantic Discourses in New Media Artistic and Creative Practices. *Leonardo Electronic Almanac*, 20(1).

San Cornelio, G.; Gómez Cruz, E. (2014) Co-creation and participation as means of innovation in new media: an analysis of creativity in the photographic field. *International Journal of Communication*.

Roig, A., San Cornelio, G., Sánchez-Navarro, J., & Ardèvol, E. (2014). The fruits of my own labour: A case study on clashing models of co-creativity in the new media landscape. *International Journal of Cultural Studies*, Vol. 17, Num. 6, pág. 637–653

San Cornelio, G., Roig, A., Sánchez-Navarro, J., & Ardèvol, E. (2013) El modding como práctica de co-creación: estudio del caso de Moviestorm. *Breaking the Media Value Chain*, 255.

San Cornelio, G. (2012). Formas de participación y creación en los nuevos medios. Una aproximación desde el arte y la producción social en Carlon, M. Scolari, C. . (2012). *Colabor\_arte: medios y artes en la era de la producción colaborativa*. Buenos Aires: La Crujía.

San Cornelio, G. (2012). *Arte e identidad en Internet*. Barcelona: EdiUOC.

San Cornelio, G., Pagès, R (2010) *Creatividad e innovación: discursos emergentes en (coord) (2010) Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Barcelona: EdiUOC., pp. 185-220.

Roig, A., San Cornelio, G., Ardèvol, E., Alsina, P., & Pagès, R. (2009). *Videogame as Media Practice An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture*.

Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 15(1), 89-103.

Pagès, R., San Cornelio, G., & Roig, A. (2009). Talent and Creativity Wanted: Models of collaboration between creators and media industries. *Second Nature: International journal of creative media*, 1(1), 62-76.

San Cornelio, G. (2005). La metrópolis paralela: estrategias publicitarias e identificación en comunidades virtuales. In Piera, E. A., & Rebollo, J. G. *Antropología de los media: X Congreso de Antropología* (pp. 223-239). Fundación El Monte.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Aida Sanchez de Serdio Martín	Dra. en Bellas Artes (UB)	Acreditación de investigación (agregada) (AQU)  Acreditación de titular de universidad (ANECA)  1 tramo docente	Profesora agregada	Completa	Artes y educación  Prácticas artísticas colaborativas  Cultura visua	Taller de dibujo (3 ECTS)

**Experiencia académica y/o profesional:**

Agregada, Universitat Oberta de Catalunya. 2017-actualidad  
 Asesora de educación y públicos Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. 2015-2017  
 Lecturer, Facultad de Arquitectura, Umeå Universitet (Suecia). 2014-2015  
 Profesora lectora, Facultat de Belles Arts, Universitat de Barcelona. 2008-2013  
 Profesora colaboradora, Facultat de Belles Arts, Universitat de Barcelona. 2005-2007  
 Profesora asociada, Facultat de Belles Arts, Universitat de Barcelona. 1998-2000 y 2004-2005  
 Becaria de investigación y docencia, Facultat de Belles Arts, Universitat de Barcelona. 2000-2004

**Experiencia investigadora:**

Miembro del grupo de investigación DARTS Diseño, Arte, Tecnociencia y Sociedad. UOC. 2017-actualidad  
 Miembro del grupo de investigación consolidado Esbrina, Subjetividades contemporáneas y nuevos entornos de aprendizaje, Universitat de Barcelona, 1998-2013

CV: <https://aidasanchezdeserdio.wordpress.com/>

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Silvia Sivera	<p>Doctora por la URL (2014)</p> <p>Máster en Sociedad de la Información y el Conocimiento por la UOC (2009)</p> <p>Licenciada en Ciencias de la Información (1992)</p>	Dos tramos docentes reconocidos (2011, 2018)	Profesora	Completo	<p>Creatividad</p> <p>Publicidad</p> <p>Marketing y publicidad viral</p> <p>Lenguajes publicitarios</p>	<p>Técnicas de creatividad e innovación (6 ECTS)</p> <p>Comunicación: Teorías y técnicas (6 ECTS)</p> <p>Dirección de arte (6 ECTS)</p>

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Profesional

1989-2006: creativa en agencias de publicidad nacionales y multinacionales: Sketch Communication, Direct-List, DMB&B y Lowe

Docencia e-learning

Desde 2006: profesora de las asignaturas del ámbito de la creatividad en el segundo ciclo de la licenciatura de Publicidad y Relaciones Públicas y en el Grado en Comunicación de la UOC: Creatividad publicitaria (I y II), Pensamiento creativo, Planificación estratégica y creativa, Comunicación persuasiva en medios digitales, y Seminario de publicidad, entre otras.

2010: impulsora del proyecto de innovación docente *Kronos* para la realización de ejercicios de aprendizaje bajo presión temporal en entornos virtuales y de manera asíncrona (convocatoria APLICADA).

Docencia presencial

Desde 2007: profesora y co-coordinadora del máster en Dirección Estratégica y Creativa de Comunicación y Publicidad, docente del Curso de Especialización de Comunicación de Moda y coordinadora del *Summer Course* en Dirección de Arte en el Istituto Europeo di Design (IED).

Desde 2009: sesiones sobre Marketing viral y Nuevos soportes en el Máster Oficial en Estrategia y Creatividad Publicitaria de la Universitat Ramon Llull (URL).

2011-2012: directora académica de los seminarios sobre *e-City Branding* y *Smart City Branding* en la Universidad Internacional Menéndez Pelayo - Centre Ernest Lluch (CUIMPB).

Desde 2013: sesiones sobre Técnicas creativas en el Máster en Dirección de Comunicación Empresarial e Institucional de la Universidad de Sevilla

2014: evaluadora de los tribunales de TFG de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR).

#### Investigación

Miembro del grupo interdisciplinario de investigación sobre las tecnologías de la información y la comunicación (i2TIC) del IN3 (UOC).

VI Premio Prat Gaballí a la investigación en publicidad, otorgado por el Col·legi de Publicitaris i Relacions Públiques de Catalunya (2015), por la tesis doctoral "Marketing viral: claves creativas de la viralidad publicitaria".

#### Publicaciones destacadas

Sivera, S. (2015, ~~en imprenta~~). *Publicidad contagiosa. Claves creativas del marketing viral*. Barcelona: Editorial UOC.

Sivera, S. (2015, en imprenta). "La madurez de la publicidad viral". En: González, J.E. y Valderrama, M (coord.). *Comunicación actual: redes sociales y lo 2.0 y 3.0*. Madrid: McGraw-Hill Education.

Sivera, S. (2014). "Tiempo de innovación en los tiempos del *e-learning*: el caso Kronos de la UOC". En: Durán, J.F. (coord.). *Aprendiendo en el nuevo espacio educativo superior*. Madrid: Visión Libros.

Sivera, S. (2012). "[La adolescencia del marketing viral](#)". Lección del Portal de la Comunicación. InCOM UAB (octubre).

Sivera, S. (desde 2011 hasta actualidad). Colaboraciones habituales en la revista [COMeIN](#).

Sivera, S. (2012). [¿Hasta dónde arriesgan las mejores campañas publicitarias virales? Análisis del ranking MarketingSherpa Viral Hall of Fame: 2008 a 2010](#). En: Actas III Congreso Internacional Asociación Española de Investigación de la Comunicación: Comunicación y Riesgo. URV, Tarragona, 18-20 enero.

Sivera, S. (2012). [Metaviralidad al microscopio: las claves del lenguaje viral, ¿tan claras como Smartwater?](#) Comunicación presentada en el VI Simposium de Profesores Universitarios de Creatividad Publicitaria: Creatividad sólida para medios líquidos. La nueva narrativa publicitaria, del impacto a la viralidad. UPF, Barcelona, 26-27 abril.

Sivera, S.; Jiménez, A. (2011). *Adaptando el protocolo metodológico de estudios de caso de Robert K. Yin a la investigación de campañas publicitarias virales*. En: Actas 1er Congreso Nacional de Metodología de la Investigación en Comunicación. URJC, Madrid, 13-14 abril.

Sivera, S. (2011). "Sobre el comportamiento de las marcas en los medios sociales: la lección de Lady Godiva". *Revista Trípodos*, 28, monográfico Neopublicidad, p. 83-94.

Sivera, S. (2010). [La publicidad viral y una teoría de teorías: ¿hacia un modelo esférico de comunicación en red?](#) En: Actas II Congreso Internacional Asociación Española de Investigación de la Comunicación: Comunicación y Desarrollo en La Era Digital. U. Málaga, 3-5 febrero.

Sivera, S.; Vilajoana, S.; Solanas, I.; Sabaté, J. (2008). [Marketing viral: del word of mouth al word of mouse. La publicidad boca a oreja se reinventa con las TIC](#). En: Actas del Congreso I+C



Investigar la Comunicación de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación (AE-IC), Santiago de Compostela, 30 enero-1 febrero.

Sivera, S. (2008). *Marketing viral*. Barcelona: Editorial UOC. Colección TIC Cero.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Berga Carreras, Quelic	Máster en Diseño de Interfaces Gráficas (University of Lincoln, uk) Graduado en Multimedia y Audiovisuales en ERAM EU (Universitat de Girona)		Profesor ayudante	Completa	Interacción Persona Ordenador Arte y cultura digital Realidad virtual	Proyecto III: Señalética y digital signage (6 ECTS) Diseño generativo (6 ECTS)

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Desde 2011:

Profesor ayudante (Universitat Oberta de Catalunya)

2003-2013: Profesor en la Escuela de Realización Audiovisual y Multimedia (Universitat de Girona)

Abril-Agosto 2009-2010: Profesor invitado Seminarios de Media Digital (Nanyang Politécnica de Singapur)

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Casado Martínez, Carlos	Máster en Software Libre (Universitat Oberta de Catalunya) Licenciado en	3 tramos docentes reconocidos	Profesor	Completa	Desarrollo de aplicaciones web	Programación para el diseño y las artes (3 ECTS)

	Informática (Universitat Politécnica de Catalunya)				Didáctica de la programación	
--	--	--	--	--	---------------------------------	--

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Desde 2001:

Profesor en la Universitat Oberta de Catalunya.

1995 - 2000 Profesor de la Universitat Politècnica de Catalunya

1999-2001 Jefe de innovación CIFO Santa Coloma (Generalitat de Catalunya)

**Publicaciones**

Peña, I., Córcoles, C. P., & Casado, C. (2006). El Profesor 2.0: docencia e investigación desde la Red. UOC Papers. Revista sobre la sociedad del conocimiento, (3).

Casado Martínez, C., Martínez-Normand, L., & Olsen, M. G. (2009, July). Is It Possible to Predict the Manual Web Accessibility Result Using the Automatic Result?. In *Proceedings of the 5th International Conference on Universal Access in Human-Computer Interaction. Part III: Applications and Services*(pp. 645-653). Springer-Verlag.

Casado Martínez, C., Garreta Domingo, M., Montero, Y. H., Martínez Normand, L., & Mor Pera, E. Interacció persona ordinador, setembre 2011.

Martínez, C. C., Roma, J. C., Briongos, C. C., Minguillón, J., & Peña-López, I. (2014). Analyzing Learner's Participation in a WordPress-based Personal Teaching Environment. PLE Conference, Tallinn University.

Casado Martínez, C., Meneses Naranjo, J., & Sancho Vinuesa, T. (2016). ¿ Cómo ven los alumnos de primaria la profesión informática? Influencia del género y la percepción de su capacidad. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (49).

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Córcoles Briongos, César Pablo	Licenciado en Matemáticas (Universitat Autònoma de Barcelona)	1 tramo docente reconocido	Profesor	Tiempo completo	Matemáticas Física Realidad virtual Desarrollo web Lenguajes y estándares web  Comportamiento de usuarios Sistemas de gestión de contenidos	Lenguajes y estándares web (6 ECTS)

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Desde 2001: Profesor en la Universitat Oberta de Catalunya.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar/ Número ECTS
<b>Amalia Creus</b>	Doctora	Sexenio Investigación AQU (2015)  1 tramo docente  Profesor Contratado Doctor ANECA (2015)  Profesor Lector AQU (2015)  Profesor Ayudante Doctor ANECA (2014)	Profesora Agregada	Tiempo completo	Comunicación y Educación. Innovación en e-learning Sociedad de la información, Diseño y cultura visual	Producción gráfica (6 ECTS)  Packaging (6 ECTS)

La Dr. Amalia Creus es profesora de los Estudios de Ciencias de la Información y Comunicación y directora del Grado de Comunicación, en el que actualmente imparte las asignaturas *Prácticum* y *Trabajo final de Grado*. Licenciada en Comunicación por la *Universidade Federal do Rio Grande don Sul*, master en Comunicación y Cultura por la *Universidade Federal do Río de Janeiro* y Doctora en Educación y Artes Visuales por la *Universitat de Barcelona*. Ha sido *Predoctoral Visiting Scholar* al departamento de Sociología de la *University College Dublin*, a la *Faculty of Civil Law* de la Universidad de Malta y al *Department of History of Arte and Screen Media del Birkbeck College*, Londres.

Sus principales intereses de investigación son las visualidades contemporáneas y la cultura visual, las identidades y carreras profesionales en la sociedad red, y la interacción entre comunicación y educación. Es miembro del grupo de investigación consolidado KIMO (*Knowledge and management information in organizations*) y desde el año 2017 es subdirectora de docencia de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación.

**Experiencia académica, profesional e investigadora:**

Licenciada en Comunicación por la *Universidade Federal do Rio Grande do Sul*, máster en Comunicación y Cultura por la *Universidade Federal do Río de Janeiro* y Doctora en Educación y Artes Visuales por la *Universitat de Barcelona*. Fue *Predoctoral Visiting Scholar* en el departamento de Sociología de la *University College Dublin*, en la *Faculty of Civil Law* de la

Universidad de Malta y en el Departament of History of Art and Screen Media del Birkbeck College, Londres. Integrante del grupo de investigación KIMO de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

**PUBLICACIONES DESTACADAS:**

Padilla-Petry, P.; Hernández, F.; Creus, A. (2014). Let's begin with ourselves: attempting resonance responses in the exchange of researchers' professional autobiographies. *Journal of Curriculum Studies*, DOI: 10.1080/00220272.2014.895047.

Lalueza, F. Creus, A. (2014) "Más allá de la simulación: prácticas profesionales en entornos virtuales de aprendizaje". En: Terceño (2014). *Nuevas perspectivas para la enseñanza superior*. Madrid: Visión.

Aranda, D.; Creus, A.; Sánchez-Navarro, J. (Ed.). (2013). *Educación, medios digitales y cultura de la participación*. Barcelona: UOCPress.

Creus, A.; Domingo, L. *Miradas sobre la Infancia*. Cuadernos de Pedagogía, Julio-Agosto, 2013. Núm. 436.

Lalueza, F.; Creus, A. (2013). *Prácticas reales en entornos no presenciales: La agencia virtual de comunicación como herramienta de aprendizaje profesionalizador*. *Historia y Comunicación Social*, 18. Núm. Especial Dic. Pág. 199- 2011.

Creus, A. ; Lalueza F. (2012) *Learning trough professional enviroments: The ComCity project*. e-Learn Research Paper Series. Nov 2012 - 5, pp. 26 - 31. e-Learn Center UOC.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
<b>Giménez Prado, Ferran</b>	Doctor per la Universitat Oberta de Catalunya (2016) Máster en Multimedia and Instructional Desing (San Francisco SU, EEUU) Diploma de estudios avanzados en Innovación y	3 tramos docentes reconocidos	Profesor Agregado	Tiempo completo	Diseño de Interacción e Interfaces Tecnologías y aplicaciones multimedia Collaborative Learning Metodología y dirección de proyectos	Diseño de interfaces (6 ECTS)

desarrollo curricular (Universitat de Barcelona)						
Licenciado en Filosofía y Ciencias de la Educación (Universitat de Barcelona)						
Profesor de EGB, especialidad Ciencias (Escuela de Magisterio, Lugo)						

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

2009-2014: Director del Grado en Multimedia de la UOC

2002-2006: Director del Máster Diseño y Producción Multimedia de la Universitat Oberta de Catalunya.

2001-2009: Director del Graduado en Multimedia, título propio de la UOC.

1999-2001: Subdirector del Graduado en Multimedia, título propio de la UOC-UPC.

1999- actualidad: Profesor del Departamento de Informatica, Telecomunicación y Multimedia de la Universitat Oberta de Catalunya

1998-1999: Profesor de Multimedia y Comunicación en la Universitat Oberta de Catalunya.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
------------	----------------------	------------------------	-------------------------------	------------	----------------------	-------------------------

Lara Navarra, Pablo	<p>Doctor por la UPF (2009)</p> <p>Máster Sociedad de la Información UOC (2004)</p> <p>Licenciado en Documentación –Universidad de Granada (1998)</p> <p>Diplomado en Biblioteconomía- Universidad de Granada (2001)</p>	<p>Dos sexenios investigación AQU: 2002/2007 y 2008/2013</p> <p>Dos tramos docentes UOC 2001/02-2005/06 y 2006/07-2010/11</p>	Profesor Agregado	Completa	<p>Información y documentación</p> <p>Innovación</p>	Gestión del diseño (6 ECTS)
---------------------	--	---	-------------------	----------	--	-----------------------------

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Experiencia académica:

Profesor Agregado de la Universitat Oberta de Catalunya (2001- ).

Director Académico de Máster de Tecnologías Accesibles para los servicios de la Sociedad de la Información de la UOC, proyecto desarrollado en colaboración con Technosite (2007-2010).

Adjunto al Vicerrectorado de Innovación e Investigación de la UOC (2007- 2011).

Experiencia profesional:

- Fundador y socio de Careus.net (2015 -).
- *Partner* de Pocketacademy.net (2015-).
- *Partner* de Citynostra.com (2015-).
- Director de innovación UOC (2007-2011).
- Director de I+D Corporativo (2011-2012).
- Consejero de la empresa Mediazines (2015-).
- Asesor de Innovación de Emagister (2009-).

Experiencia investigadora:

Proyectos

*SocialEngament*: Plataforma para la valorización de modelos económicos sobre conocimiento experto en BIGDATA y redes sociales. Ministerio de Economía y Competitividad. RTC-2014-2178. IP: Pablo Lara.

Audiencias Activas y Periodismo. Interactividad, integración en la web y buscabilidad de la información periodísticas. Ministerio de Ciencia e Innovación. Plan Nacional I+D+I. CSO2012-39518-C04-02. IP: Lluís Codina.

Open Data Science. Centro de recursos para la preservación y gestión de datos abiertos de investigación. Ministerio de Ciencia e Innovación. Plan Nacional I+D+I. CSO2012-39632-C02-02. IP: M<sup>a</sup> Fernanda Peset.

ExperienciART: Plataforma socio-tecnológica para enriquecer la visita a los museos a través de realidad aumentada y *gamification*. Ministerio de Economía y Competitividad SIPT1200C0005594XV0. IP: Pablo Lara.

REUSETic: *Serious Game* para mejorar la percepción social de la reutilización en el ámbito del agua. Ministerio de Economía y Competitividad. IP-2012-0592-310000. Investigador responsable UOC: Pablo Lara.

GreenIDI: Green Open Innovation. Ministerio de Ciencia e Innovación. IP-310000-2010-39. Investigador responsable UOC: Pablo Lara.

*Lost in la Mancha*: juego inmersivo formativo *online* para el aprendizaje del español como lengua extranjera. Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. TSI-070100-2009-63. Investigador responsable: Pablo Lara.

#### Publicaciones (recientes)

Sanz, S.; Martínez-Martínez, S.; Lara, P. (2015). Las *smart mobs* como generadores de *big data*: la inteligencia colectiva al servicio de la innovación social. *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, 34 (junio) DOI: <http://dx.doi.org/10.1344/BiD2015.34.9>.

Lara-Navarra, P.; Serradell, E.; Maniega, D. (2014). "App, movilidad de contenidos para la extensión de servicios de información".

Martínez-Martínez, S.; Lara-Navarra, P. (2014). El *big data* transforma la interpretación de los medios sociales. *El Profesional de la Información*, 23 (6), pág. 575-581.

Lara, P.; Serradell, E.; Maniega, D. (2013). Evolución de los repositorios documentales. El caso SocialNet. *El Profesional de la Información*, 22 (5), pág. 432-439.

López-Ruiz, J.; Lara, P.; Serradell, E.; Martínez-Aceituno, J.A. (2013). "Localization guided system of training solutions and learning itineraries based on competences adapted to user's needs: the UOC elearning GPS". En: Squeira, S.W.M. (Ed.) *Governance, Communication and Innovation in Knowledge intens Society*, pág. 251-259. Hershey: IGI Global.

Serradell, E.; Lara, P.; Casado, C. (2012). Higher education scenario from a cross-cultural perspective: eLearning implications. *Journal International of Distance Education Technologies*, 10 (4), pág. 44-55.

Maniega, D.; Yànez, P.; Lara, P. (2011). Uso de un videojuego inmersivo 3D para el aprendizaje del español: el caso de 'Lost in La Mancha'. *ICONO 14. Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 9 (2) DOI: <http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v9i2.5>.

Lara, P.; Maniega, D. (2011). Conocimiento en la nube: evolución de las intranets. *El Profesional de la Información*, 20 (2), pág.175-182.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
<b>Marín Amatller, Antoni</b>	<p>Doctor per la Universitat Oberta de Catalunya (2016)</p> <p>Máster en Sociedad de la Información y el Conocimiento (Universitat Oberta de Catalunya)</p> <p>Postgrado en Sistemas interactivos multimedia (Universitat Oberta de Catalunya)</p> <p>Licenciado en Ciencias de la Educación</p>	2 tramos docentes reconocidos	Profesor	Completa	<p>Vídeo</p> <p>Fotografía</p> <p>Composición digital</p> <p>Animación 2D y 3D</p>	<p>Fotografía (6 ECTS)</p> <p>Animación (6 ECTS)</p>

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Desde 2000: Profesor en la Universitat Oberta de Catalunya.

1994-2000: Guionista y realizador de televisión educativa.

1989-2000: Profesor formador en medios audiovisuales.

**Grupos de investigación**

Grupo de investigación ITOL, reconocido por el IN3, UOC (2008-2014).

**Participación en proyectos de innovación docente**

EDICIÓN EN LÍNEA DE VIDEOS DE FORMA COLABORATIVA. CONVOCATORIA APLICADA. UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA 01/02/2010 - 01/03/2011



**Proyectos**

Elderly and Social Media: Bridging the gap of eMarginality, Fundació La Caixa, 01/09/2013 - 31/08/2015

Personalización del Proceso de Aprendizaje en Entornos Virtuales mediante Itinerarios Formativos Adaptativos basados en Objetos de Aprendizaje Reutilizables y Ontologías, Ministerio de Educación y Ciencia 01/10/2006 - 30/09/2009

**Selección de publicaciones:**

Ornellas A, Marín A. Garreta M., Santanach F., *When video becomes social*. eLearning Papers. 23, pp. 1 - 6. (Bèlgica): 10/03/2011. ISSN 1887-1542

Marín Antoni. *Fotografía de viajes*. MOSAIC: tecnologías y comunicación multimedia. 69, pp. 1 - 52. (Espanya): 20/12/2008. ISSN 1696-3296

Marín Antoni. *La vigencia de Ansel Adams en la esfera del new media*. MOSAIC: tecnologías y comunicación multimedia. (Espanya): 21/02/2008. ISSN 1696-3296

Laura Porta Simó; Marín Antoni; Carlos Casado Martínez. *Uso didáctico del vídeo en la web: Potencialidades y requerimientos tecnológicos*. CEUR Workshop Proceedings. 318, 09/2007. ISSN 1613-0073

Marín Antoni. *Introducción a la fotografía digital*. MOSAIC: tecnologías y comunicación multimedia. 2004

*Introducción a la fotografía digital*. ISSN 1696-3296

*La cámara digital*. ISSN 1696-3296

*La edición y el retoque (1)* ISSN 1696-3296

*La edición y el retoque (2)*. ISSN 1696-3296

*La publicación*. ISSN 1696-3296

Marín Antoni. *Manual de Introducción a GIMP*. MOSAIC: tecnologías y comunicación multimedia. 52, pp. 1 - 60. (Espanya): 20/01/2006. ISSN 1696-3296

Eva Bretones Peregrina; Antoni Pérez Navarro; Jordi Conesa Caralt; Antoni; Mireia Garcia; Christian Moya, Sancho; Nathaniel Finney. *Transits/coment@: an interactive tool to annotate videos* Edulearn 2014 Proceedings. 6th International Conference on Education and New Learning Technologies, Barcelona 7-9 July 2014.. pp.2262 - 2271. IATED Publications, 09/07/2014. ISBN 978-84-617-0557-3

Marín Antoni. *Fundamentos de fotografía e imagen digital*. 30/09/2008.

Marín Antoni. *Producción y edición de vídeo digital*. pp. 1 - 210. 09/2007. ISSN 2007

Marín Antoni. *Una imagen y mil palabras*. 1994. ISBN 978-84-7900-057-8

support the production of online collaborative audiovisual projects: How to promote collective creation in e-learning Open ED. The Seventh Annual Open Education Conference BARCELONA, Espanya 02-04/11/2010 Open University of Catalunya, Open University of the Netherlands, David O. McKay School Open ED 2010. Proceedings. Barcelona: UOC, OU, BYU.

The use of hypervideo as an e-Learning resource in multimedia studies at the UOC V  
Internacional Conference on Multimedia and Information and Communication Technologies in  
Education-m Lisboa, Portugal 22-24/04/2009

Antoni Marín, Laura Porta Simó; Javier Melenchón Maldonado; Roser Beneito Montagut.  
*Estudio del uso del hipervideo como elemento de creación de objetos de aprendizaje en los  
estudios del Grado en Multimedia* "Research, reflections and innovations in integrating ICT in  
Education. Vol 2". ISBN 978-84-692-1790-0 SPDECE08 : V Simposio Pluridisciplinar sobre  
Diseño y Evaluación de Contenidos Educativos Reutilizables SALAMANCA, Espanya 20-  
21/10/2008 Universidad Pontificia de Salamanca

Javier Melenchón Maldonado; Antoni; Roser Beneito Montagut; Laura Porta Simó., The use of  
hypervideo in Virtual Multimedia Studies. Developing Innovative Visual Educational Resources  
For Students Everywhere 2008. HAARLEM, Holanda 01-03 /07/2008 DIVERSE 2008  
"Proceedings of DIVERSE 2008".

Laura Porta Simó; Antoni; Carlos Casado Martínez.: Uso didáctico del vídeo en la web:  
potencialidades y requerimientos tecnológicos, IV Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño,  
Evaluación y Desarrollo de Contenidos Educativos Reutilizables (SPDECE) BILBAO, Espanya  
19-21/09/2007, Universidad del País Vasco, BILBAO, Espanya, "Proceedings de IV Simposio  
Pluridisciplinar sobre Diseño, Evaluación y Desarrollo de Contenidos Educativos Reutilizables  
(SPDECE)". ISBN 978-84-8373-992-1

Laura Porta Simó; Antoni; Roser Beneito Montagut., Audiovisual and multimedia resources in e-  
Learning, VideoFonet Conference, Tampere, Finlàndia, 10-11/05/2007, Finnish Polytechnics,  
Tampere, Finlàndia

Antoni; Laura Porta Simó; Julià Minguillón., Creación de un repositorio de objetos de  
aprendizaje para los estudios de Graduado en Multimedia, III Simposio Pluridisciplinar sobre  
Objetos y Diseños de Aprendizaje Apoyados en la Tecnología OVIEDO, Espanya 25-  
27/09/2006, Universidad de Oviedo, OVIEDO, Espanya "Proceedings de III Simposio  
Pluridisciplinar sobre Objetos y Diseños de Aprendizaje Apoyados en la Tecnología".

Profesor/ a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
<b>Julià Minguillón</b>	Doctor Ingeniero en Informática	Acreditación Profesor Universidad privada  2 tramos de docencia reconocidos (DOCENTIA)	Agregado	Completa	Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial	Infografía y visualización (6 ECTS)

		2 sexenios de investigación reconocidos (AQU)				
--	--	---	--	--	--	--

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Desde 2001, Profesor Agregado Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Miembro del grupo de investigación LAIKA (Learning Analytics for Innovation and Knowledge Application in Higher Education, <http://oer.uoc.edu/LAIKA/introduction/>). Entre 1995- 2001, Profesor/a ayudante Universitat Autònoma de Barcelona.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
<b>Porta Simó, Laura</b>	Doctora en Sociedad de la Información i el Conocimiento (Universitat Oberta de Catalunya)  Máster Internacional en e-Learning (Universitat Oberta de Catalunya)  Posgrado Internacional en Dirección y Gestión de Proyectos e-Learning (Universitat Oberta de Catalunya)  Licenciada en Pedagogía (Universitat Ramon Llull)	3 tramos docentes reconocidos (2010)	Profesora	Completa	Multimedia y e-Learning Metodología y dirección de proyectos	Prácticas (6 ECTS)

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Desde mayo 2014: Directora del Grado de Multimedia

Desde 2003: Profesora en Universitat Oberta de Catalunya.

2003-2000: Coordinadora docente de la Universitat Oberta de Catalunya.

2000: EPISE - Departamento de Investigación y Análisis.

Simó, L. P., Beneito-Montagut, R., Maldonado, J. M., & Marín-Amatller, A. (2015). Effects of Applying the Site Map Principle in an Online Learning Environment in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 10(7), 31-38.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
<b>Roig Telo, Antoni</b>	Dr. En Sociedad de la información y el conocimiento (UOC)	Acreditación de Investigación (Agregado) AQU (2015)	Profesor agregado	Tiempo completo	Concepción y desarrollo de proyectos en el sector audiovisual	Storytelling: Recursos narrativos (6 ECTS)
	Licenciado en comunicación audiovisual (Universidad Ramon Llull)	Acreditación lector AQU (2010)			Nuevas prácticas y formas de consumo cultural	Montaje audiovisual (6 ECTS)
	Ingeniero técnico de telecomunicaciones (esp. Imagen y sonido, Universidad Ramon Llull)	Un tramo de investigación reconocido (2015)			Cultura participativa	
		Dos tramos docentes reconocidos (2010)			Diseño de proyectos y experiencias transmedia.	

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Profesor propio de la UOC desde 1999. Responsable de asignaturas de producción y realización audiovisual.

Director del programa de comunicación audiovisual desde 2002.

Director académico del posgrado de innovación en creación de contenidos audiovisuales desde 2009

Profesor de teorías de la comunicación en la UB (2006)

Visiting Research Fellow en la Universidad de Sussex (2013)

Miembro del equipo del proyecto financiado Arte, Estética y (New) Media (2006-2009)

Miembro del equipo investigador del proyecto financiado CREATIVE (2009-2013)

Miembro del grupo de investigación interdisciplinar en cultura digital Mediaccions.

Miembro de la red de investigación europea Communities and Culture (CCN+)

Selección de publicaciones recientes:

Roig, A. (2013). Les dimensions de l'apertura en la producció cultural: tendències d'innovació en la construcció d'objectes narratius d'arrel audiovisual. Aibar, E.; Gassol, O.; Iribarren, T. (eds). Cultura i tecnologia: els reptes de la producció cultural en l'era digital. Lleida: Punctum

Roig, A. (2013). ¿Fans productores? Una aproximación a la ficción y los films de fans. Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J.; Roig, A. (eds.). Fanáticos: la cultura fan. Barcelona: Editorial UOC

Roig, A.; San Cornelio, G.; Ardèvol, E.; Sánchez-Navarro, J. (2013). The fruits of my own labour: A case study on clashing models of co-creativity in the new media landscape. International Journal of Cultural Studies. London: Sage

Roig, A. (2013). Participatory film production as media practice: a theoretical and methodological approach. International Journal Of Communication (7). Los Angeles: University of Southern California

Roig, A.; Sánchez-Navarro, J.; Leivobitz, T. (2012). ¡Esta película la hacemos entre todos! Crowdsourcing y crowdfunding como prácticas colaborativas en la producción audiovisual contemporánea. Revista Icono14. Madrid: Asociación Icono 14.

Roig, A. (2012). Cine en abierto: formas y estrategias de producción basadas en la participación. L'Atalante: revista de estudios cinematográficos. Valencia: Asociación Cineforum L'Atalante/ Universitat de València

Roig, A. (2011). La participación como bien de consumo: una aproximación conceptual a las formas de implicación de los usuarios en proyectos audiovisuales colaborativo. Anàlisi, quaderns de comunicació i cultura. Barcelona: UAB/ UOC

Roig, A. (2011). Trabajo colaborativo en la producción cultural y el entretenimiento. Barcelona: editorial UOC

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
<b>Susanna Tesconi</b>	Licenciada en Filosofía, Università degli Studi di Pisa, Italia. Postgrado en diseño de Interacción, Escola Elisava		Profesora contratada doctor	Completa	Diseño de experiencia de usuario Diseño de interacción Fabricación digital Learning design	Fabricación digital (6 ECTS)

Master Universitario de Investigación en Educación Universitat Autònoma de Barcelona, Doctora en Educación UAB						
---	--	--	--	--	--	--

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

Miembro del DARTS grupo de investigación

Profesora EIMT UOC desde 2017

2009/2011 Profesora asociada Elisava Escola Superior de Disseny, Barcelona.

Senior Fablearn Fellow, TLTL, Stanford University

**Experiencia profesional no académica:**

A partir del 2010 ha diseñado e implementado programas educativos relacionados con el diseño de interacción y la fabricación digital para: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón), TUMO Center for Creative Technology, Armenia, Tabakalera-Centro Internacional de Cultura Contemporánea (Donostia), Museu del Disseny de Barcelona, BAU, Centro Universitario de Diseño, Barcelona y Fundación Orange.

Profesor/a	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar
Vilà Òdena, Irma	Máster en Comisariado y Prácticas Culturales en Arte y Nuevos Medios (MECAD)  Ingeniería Multimedia (Universidad Ramon Llull)		Profesor asociado	Parcial (70%)	Estética y cultura digital  Diseño y creación multimedia  Documentación audiovisual  Publicidad interactiva	Fundamentos del Diseño Gráfico (6 ECTS)  Tipografía (6 ECTS)  Tipografía avanzada (6 ECTS)

**Experiencia académica:**

Desde 2017: Profesora del Grado de Artes de la Universitat Oberta de Catalunya.

Desde 2016: Profesora del Grado de Diseño y Creación Digitales de la Universitat Oberta de Catalunya.

Desde 2012: Profesora del Grado Multimedia y Máster en Aplicaciones Multimedia de la Universitat Oberta de Catalunya.

2014: Docente invitado y miembro tribunal invitado de trabajos finales de Máster en el Máster de Artes Digitales de la UPF

2005: Profesora colaboradora en la carrera de Arte Electrónico y Diseño Digital en ESDI, Escuela Superior de Diseño de Sabadell.

2005-2006: Profesora de los cursos Tinta y Red de la Obra Social de Caja Madrid de Barcelona.

2004: Profesora de los cursos TIC de formación ocupacional de la Escuela Drecera de Cornellà, Generalitat de Catalunya.

**Experiencia profesional:**

2015-2016: Comisariado de “Mundo Iluminado I y II” una selección de videomappings para las ediciones del 2015 y 2016 del FIMG, el Festival Internacional de Mapping de Girona, y mostrado también en el FIMA, el Festival Internacional de Mapping de Morelia, México en sus dos ediciones de 2015 y 2016.

2014: Comisariado y dirección de actividades de la Estación BETA en el marco de la exposición Big Bang Data del CCCB.

2014: Asesoría y creación de Estación BETA del CCCB, Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.

2008-2014: Laboratorio de innovación cultural ZZZINC. Gestión de la asociación del 2010-2012.

2011: Comisariado y producción ejecutiva en el VI Encuentro Bienal de Arte de Arrecife, Lanzarote. MIAC, Museo Internacional de Arte Contemporáneo.

2011: Asistencia al comisariado de la exposición “Campos Invisibles: una geografía de las ondas radio” en el espacio Laboratorio del Arts Santa Monica.

2010-2011: Co-comisariado exposición “Sistemas Vivos: Christa Sommerer y Laurent Mignonneau” con Josep Perelló, espacio Laboratorio del Arts Santa Monica.

2009-2010: Asistencia al comisariado de la exposición “Culturas del Cambio” con Pau Alsina y Josep Perelló, espacio Laboratorio del Arts Santa Monica.

2006-2010: Gestión cultural de la Asociación cultural Telenoika, coordinación general de las actividades, organizadora de talleres, jurado de las becas de investigación y creación del colectivo de artistas audiovisuales Telenoika.

2008-2010: Gestión cultural en la compañía de teatro audiovisual Playmodes en la producción del espectáculo Reflexus.

2006-2009: Comisaria y coordinadora de comunicación del festival ArtFutura.

2008: Asistencia al comisariado en la exposición ‘Máquinas y Almas’ en el Museo de Arte Contemporáneo Reina Sofía de Madrid.

2006-2009: Producción y relaciones públicas de festivales como Sonar, Off y Copyfight de Barcelona, así como en exposiciones del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona y en el evento NOW: Encuentros en el presente continuo del CCCB.

2006: Asesora externa del departamento de Actividades Culturales del CCCB, Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.

2003-2006 Diseño y realización de paginas web como freelance.

2002 Maquetación del libro ‘Hacer Haciendo’ de Manuel Camacho.

2001 Diseño y realización del cd interactivo ‘El lenguaje de las flores’, de Kiku Mistu, del Centre Imaginari.

**Experiencia investigadora:**

Desde 2017: Miembro del grupo de investigación DARTS (Diseño, Arte, Tecnociencia y Sociedad), grupo emergente reconocido por la Generalitat de Catalunya en 2018.

Desde 2015: Coordinadora de la Cátedra Telefónica-UOC en Diseño y Creación Multimedia.

2015-2017: Investigadora del grupo Mediaccions sobre cultura digital (reconocido como consolidado por AGAUR en 2013).

2014-2016: Participación en el proyecto Selfiestories y personal data financiado por la Fundación BBVA.

Desde 2008: Grupo de investigación y reciclaje creativo "Luthiers Drapaires" ([www.telenoika.net/drapaires](http://www.telenoika.net/drapaires))

2012: Investigación "Una Cronología de las Utopías del Espectro Radioeléctrico" expuesta en la exposición "Campos Invisibles: una geografía de las ondas radio" en el espacio Laboratorio del Arts Santa Mónica.

2009-2010: Coordinación del proyecto de investigación "Cambio y Tiempo", desarrollado por Bestiario en el marco de la exposición Culturas del Cambio en el espacio Laboratorio del Arts Santa Mónica.

2007-2010: Investigación "Atlas del Espacio Electromagnético" ([www.spectrumatlas.org](http://www.spectrumatlas.org)), co-comisariado junto a José Luis de Vicente y desarrollado por Bestiario. Co-producido por el AV Festival 08, Newcastle y NOW: Encuentros en el Presente Continuo, del CCCB, mostrado también en el festival Spectropia: Art+Communication Festival 08 del Rixc de Riga, Letonia, y en el Festival FILE 2010 de Sao Paulo, Brasil. Becado por el CONCA, Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

Tabla resumen CV						
Profesorado	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar/ Número ECTS
<b>Ana Rodríguez Granel</b>	Doctora en Historia del Arte por la Universitat de Barcelona en la especialidad de historia del cine	Acreditación de profesorado Lector (AQU), 2 quinquenios docentes	Profesora	Completa	Historia del arte, estudios fílmicos, historia de la cultura	Ètica i sostenibilitat en el disseny (3 ECTS) Història, teoria i crítica del disseny (3 ECTS)

#### Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:

Profesora de la UOC desde 2009. Responsable y experiencia docente en las asignaturas de historia del arte, medios de comunicación e historia del cine. Desde 2006 hasta la actualidad (2019) ha colaborado como investigadora en diversos grupos de investigación reconocidos y proyectos financiados I+D+I y es autora de varias publicaciones en revistas científicas y editoriales nacionales e internacionales.

Tabla resumen CV						
Profesorado	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar/ Número ECTS
<b>Abellán Fabrés, Gemma</b>	Llicenciada en Comunicació Audiovisual (UAB) Màster d'Educació i TIC UOC)		Professora associada	Parcial	Competències digitals Comunicació Educació i TIC	Recursos i comunitats digitals (6 ECTS)



--	--	--	--	--	--	--

Tabla resumen CV						
Profesorado	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar/ Número ECTS
<b>Monjo Palau, Antonia</b>	Licenciada en Bellas Artes. Postgrado en Sistemas Interactivos (UPC). Postgrado en Gestión de la Información (UOC)		Profesora ayudant	Parcial	Interacción Persona-Ordenador	Disseny d'interacció (3 ECTS) Disseny centrat en les persones (3 ECTS)

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

- Profesora en el Grado Multimedia de la UPC (CITM)
- Profesora colaboradora de la UOC durante 20 años
- Profesora del Grado Multimedia y del Master UX de La Salle (URL)
- Coordinadora del área de Interacción en Elisava (UPF), y profesora del Grado en Diseño y del Máster en Dirección y Diseño de Proyectos Web.

Años de experiencia docente: 20

Tabla resumen CV						
Profesorado	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar/ Número ECTS
<b>Aleksandra Malicka</b>	Doctorado en Lingüística Aplicada		Profesor	Completa	Adquisición de lenguas, TEFL	Inglès B2.2 (6 ECTS)

**Experiencia académica y profesional:**

- Profesora inglés en la Universitat Oberta de Catalunya
- Profesora inglés Escola Universitària de Turisme Euroaula Universidad de Girona
- Profesora de inglés en Escuela Universitaria de Turismo CETA (Universitat de Girona)
- Profesora de inglés en la universitat Abad Oliva

**Experiencia investigadora:**

- Investigadora post-doctoral en la Universitat Oberta de Catalunya (Project title: Language learning in a fully online setting: a framework for the use of mode, modality and task type)
- Asistente de investigación por la UB (Department of English and German Studies. AGAUR pre-doctoral grant (Beca de formación para investigadores noveles).

Tabla resumen CV						
Profesorado	Titulación académica	Acreditación académica	Categoría / nivel contractual	Dedicación	Área de conocimiento	Asignaturas a coordinar/ Número ECTS
<b>Christine Appel</b>	Licenciada en Filología inglesa por la Universidad de Aarhus (Dinamarca), Máster en Lingüística Aplicada y Doctorado en Lingüística Aplicada por la Universidad de Dublin, Trinity College (Irlanda)	Acreditación de lector (AQU), 1 sexenio de investigación, 1 tramo docente	Profesora Agregada	Completa	Didáctica de las lenguas, e-learning, adquisición de segundas lenguas.	Inglés B2.1 6 ECTS

**Experiencia académica y/ o profesional y/o investigadora:**

- Más de 20 años de experiencia docente en la Universidad de Dublin, Trinity College, Dublin City University, Universitat Ramon Llull, Universitat Rovira i Virgili, y Universitat Oberta de Catalunya en materias de Llingüística Computacional, La enseñanza de segundas lenguas y TIC, y didáctica de la lengua, lengua inglesa y española como lenguas extranjeras. Coordinación de proyectos de investigación, innovación y desarrollo (SpeakApps, SpeakApps 2, eQTel, tandemMOOC).
- Actualmente miembro del grupo de investigación consolidado realTIC.
- Dirección del centro de investigación e-learn center en la UOC (2014-2015).

Años de experiencia docente:20

### **6.1.2. Funciones de las diferentes figuras docentes**

El directora de programa tiene como funciones la coordinación general de la titulación y la garantía de su calidad, lo que implica la coordinación del equipo de profesores responsables de asignatura (PRA) así como del equipo de tutores.

El PRA es responsable del diseño de la asignatura y de la garantía de la calidad de su enseñanza, y delega en el docente colaborador o consultor la ejecución de la atención docente que recibe el estudiante.

Cada PRA se responsabiliza de un grupo de asignaturas dentro de su área de conocimiento y es el responsable de garantizar la docencia que recibe el estudiante, por lo que está presente en todo el proceso de enseñanza/aprendizaje, desde la elaboración, supervisión y revisión de los materiales docentes, el diseño del plan docente, la planificación de todas las actividades del semestre y la evaluación de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, hasta la selección, coordinación y supervisión de los consultores, que son quienes llevan a cabo la ejecución de la docencia siguiendo las directrices marcadas por el PRA. Es el PRA quien vela por la calidad y la actualización del contenido y de los recursos de la asignatura, con especial atención a su diseño e innovando para garantizar el desarrollo adecuado de la actividad docente y su adecuación a los estándares de calidad definidos por la UOC.

El PRA coordina a los distintos consultores que interactúan en una misma asignatura, siendo su competencia evaluar de manera conjunta el funcionamiento, los resultados y el grado de alcance de los objetivos de la asignatura. Esta coordinación se lleva a cabo a través de los medios del campus virtual de la UOC a lo largo de todo el semestre, y al inicio y al final de cada semestre, se llevan a cabo reuniones de cada PRA con el equipo de docentes colaboradores que coordina, donde se comparten los resultados de las evaluaciones, encuestas e indicadores de calidad, y se toman las decisiones pertinentes para cada una de las materias.

En la propuesta de la UOC, el número de profesores responsables de asignatura necesarios está más relacionado con el número de asignaturas y ámbitos distintos de conocimiento del programa, que con el número de estudiantes matriculados. Es el número de consultores el que está directamente relacionado con el número de estudiantes matriculados, de acuerdo con las ratios explicadas en el apartado 7 (75 estudiantes por aula en el caso de asignaturas estándar). Estas necesidades se determinan en cada curso y, a partir de la definición de los perfiles académicos y profesionales previstos por los estudios, se inicia la convocatoria para la selección de docentes colaboradores dando publicidad tanto en medios públicos como en el propio sitio Web de la Universidad.

### **Docentes colaboradores**

La Universidad cuenta con las figuras de consultores y tutores para el desarrollo de la actividad docente. La relación con estos colaboradores se formaliza mediante un contrato civil de prestación de servicio o bien en el marco de convenios que la Universidad tiene firmados con otras universidades.

Como ya se ha mencionado, en función del número de estudiantes matriculados cada semestre, los profesores cuentan con la colaboración de los tutores y de los docentes colaboradores o consultores, que prestan la atención individualizada a los estudiantes y despliegan el proceso de evaluación.

El docente colaborador o consultor tiene que actuar como agente facilitador del aprendizaje, por lo que debe hacer de mediador entre los estudiantes y los diferentes materiales didácticos en el contexto del Campus Virtual. Su actuación tiene que servir de estímulo y de guía a la participación activa de los estudiantes en la construcción de sus conocimientos, y tiene que permitir, al mismo tiempo, que el proceso de enseñanza se ajuste a los diferentes ritmos y posibilidades de los estudiantes.

Los ámbitos básicos de actuación que caracterizan a los diferentes encargos de colaboración docente agrupan el desarrollo de las siguientes acciones:

- Llevar a cabo tareas de orientación, motivación y seguimiento.
- Tomar iniciativas de comunicación con las personas asignadas que favorezcan un primer contacto y, periódicamente, la continuidad de una relación personalizada.
- Hacer un seguimiento global del grado de progreso en el estudio de la acción formativa desarrollada y valorar los éxitos y las dificultades que ha encontrado el estudiante.
- Coordinarse con el profesor responsable de la asignatura y mantener contactos con otros docentes colaboradores de la misma materia o titulación.
- Resolver consultas individuales generadas a lo largo del programa de formación: dudas sobre contenidos o procedimientos, decisiones sobre la evaluación, solicitudes de ampliación de información o de recursos complementarios, etc.
- Atender consultas sobre incidentes en el estudio o seguimiento de la acción formativa.

- Dirigir a los estudiantes a las fuentes o personas más adecuadas, con respecto a consultas generales o administrativas que sobrepasan sus atribuciones.
- Desarrollar la evaluación de los aprendizajes adquiridos durante el proceso, en función del tipo de evaluación diseñada por el profesor responsable de la asignatura.

El tutor, por su parte, tiene el encargo de orientar, guiar y asesorar al estudiante sobre cuestiones relacionadas con los siguientes aspectos:

- La planificación de su estudio.
- El diseño de su itinerario curricular.
- El ajuste de su ritmo de trabajo a sus posibilidades reales.
- El conocimiento de la normativa académica.
- El conocimiento del calendario académico.
- El conocimiento de los derechos y los deberes de los estudiantes y de los canales de atención que tienen a su disposición.
- El conocimiento del funcionamiento de la institución en términos generales.

Los estudios de la UOC que participan en este grado cuentan en la actualidad con un amplio equipo de docentes colaboradores y tutores para el desarrollo de la actividad docente de los programas en curso. Muchos de ellos podrán formar parte del Grado en Diseño y Creación Digitales, destacando su perfil profesional así como su experiencia docente en el ámbito del diseño en otras instituciones educativas.

Como hemos apuntado, la necesidad de tutores y docentes colaboradores viene determinada por el número real de estudiantes matriculados. Estas necesidades se determinan en cada curso y, a partir de la definición de los perfiles académicos y profesionales previstos por los estudios, se inicia la convocatoria para la selección de docentes colaboradores dando publicidad tanto en medios públicos como en el propio sitio Web de la Universidad.

A continuación, a modo de ejemplo, detallamos los profesores colaboradores que actualmente participan en el programa de Diseño y Creación Digitales curso 2018-19:

<b>Asignatura</b>	<b>Profesor colaborador</b>	<b>Doctor / No doctor</b>
Comunicació: Teories i tècniques	Riera Vilalta, Sílvia	No doctor
Disseny d'interacció	Jiménez Iglesias, Lucía	Doctor
Disseny d'interacció	García Martín, Ma Carme	No doctor

Ètica i sostenibilitat en el disseny	Mañach Moreno, Antoni	No doctor
Ètica i sostenibilitat en el disseny	Mallart Lacruz, Clara	No doctor
Fonaments del disseny gràfic	Sánchez Vila, Àlex	No doctor
Fonaments del disseny gràfic	López Bosch, Mariona	No doctor
Fonaments del disseny gràfic	Velilla Gimenez, Javier Ricardo	No doctor
Fonaments del disseny gràfic	Fernandez , Viviana	No doctor
Fonaments del disseny gràfic	Caralt Giménez, Jordi	No doctor
Història, teoria i crítica del disseny	Ortiz Valeri, Carme	Doctor
Història, teoria i crítica del disseny	Mañach Moreno, Antoni	No doctor
Recursos i comunitats digitals	Paricio Pera, Gemma	No doctor
Recursos i comunitats digitals	Deumal Lopez, Gloria	No doctor
Taller de forma i composició	Leria , Maria C.	Doctor
Taller de forma i composició	Gonzalez Mardones, Sheila	Doctor
Taller de forma i composició	Royo Espallargas, Javier	No doctor
Tècniques de creativitat i innovació	Caballé i May, Jordi	No doctor
Tècniques de creativitat i innovació	Grau Bartrina, Carles	Doctor
Tècniques de creativitat i innovació	Arnau Espinosa, Albert	No doctor
Tècniques de creativitat i innovació	Valenzuela Ruiz, Jose	Doctor
Tècniques de creativitat i innovació	Farran Teixidó, Eduard	Doctor
Antropologia del disseny	Moscoso Rosero, María	Doctor
Cultura visual i nous mitjans	Waelder Laso, Pau	Doctor
Disseny d'interfícies	Sanchez Lopez, Astrid	No doctor
Disseny centrat en les persones	Pinos , Diana	No doctor
Disseny centrat en les persones	Cuadros Sbert, Caterina	No doctor
Disseny centrat en les persones	Ibáñez García, José María	Doctor
Gestió del disseny	Gonzalez Xufré, Silvia	No doctor
Infografia i visualització	Garrigó Garcia, Albert	No doctor
Producció gràfica	Cebrian Macias, Mireia	No doctor
Producció gràfica	Deza Artiaga, Joaquin Pedro	No doctor
Producció i publicació digital	Barrio Aller, Pablo	No doctor
Programació per al disseny i les arts	Marquez Salguero, Rocio	No doctor
Programació per al disseny i les arts	Tacchin , Roberta	No doctor
Projecte I: Identitat i marca	Bassa Rodenas, Xavier	No doctor
Projecte I: Identitat i marca	Sánchez Alcaraz, Olga	No doctor
Projecte II: Disseny editorial	Bacardit Torrens, Inès	No doctor
Projecte II: Disseny editorial	Clementti Collado, Priscila	No doctor
Projecte III: Senyalística i Digital Signage	Caja Rubio, Daniel	Doctor
Projecte IV: Portfolio	Stinga , Carina	No doctor
Storytelling: Recursos narratius	Inglés Yuba, Enric	No doctor

**GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITALES**  
MEMORIA para la solicitud de MODIFICACIÓN DE TÍTULO

Taller de color	Coll Campmany, Núria	No doctor
Taller de color	Pascual Ramírez, José Luis	Doctor
Taller de dibuix	Miret Oliva, Margarita	No doctor
Taller de dibuix	Macián Figuerola, Gemma	No doctor
Taller de dibuix	Villanueva Munuera, Esther	No doctor
Taller de dibuix	Pujol Ferran, Anna	Doctor
Tipografia	Piferrer Castro, Coral	No doctor
Tipografia	Pons Tarrazó, Juan José	No doctor
Animació	Pizarro Lozano, Rodrigo	Doctor
Animació	Coll Planas, Joan	No doctor
Direcció d'art	Miguélez Juan, Blanca	Doctor
Fotografia	Gassó Leiva, Jose	No doctor
Fotografia	Brú Martorell, Jordi	No doctor
Anglès B2.1	Cochrane , Anna Claire	No doctor
Anglès B2.1	Edwards , Nicholas John	No doctor
Anglès B2.1	Pijuan Vallverdú, M <sup>a</sup> Alba	Doctor
Anglès B2.1	Stanger Deacon, Doris Ruth	No doctor
Anglès B2.1	Stephenson , Helen Margaret	No doctor
Anglès B2.1	Bedson , Nicholas	No doctor
Anglès B2.1	Molero Tetas, Xavier	No doctor
Anglès B2.2	Mann , Gillian	No doctor
Anglès B2.2	Busquets Muñoz, Sílvia	No doctor
Anglès B2.2	Bandin Potel, Francisca	No doctor
Anglès B2.2	Mcintosh , Andrew	No doctor
Llenguatges i estàndards web	Ferry Mestres, Anna	No doctor
Llenguatges i estàndards web	Bañuls Caruana, Paloma	No doctor
Llenguatges i estàndards web	Ramoneda Aiguadé, Nuria	No doctor
Packaging	Gràcia Serlat, Pau	No doctor
Pràctiques	Cases Monge, Aurembiaix	No doctor
Treball final de grau	Ríos Díaz, Marién	Doctor
Treball final de grau	Barrio Aller, Pablo	No doctor
Treball final de grau	Ponsa Asensio, Pere	Doctor
Treball final de grau	Sierra Taulé, Núria	No doctor
Treball final de grau	Calleja García, Carla	No doctor
Treball final de grau	Ginés Bataller, Laura	No doctor
Treball final de grau	Llop Vidal, Rosa Maria	No doctor
Comunicació: Teories i tècniques	Perez-Chirinos Churruca, Vega	Doctor
Disseny d'interacció	O. Caballero, May	No doctor
Disseny d'interacció	Bolívar Muñoz, Carlos Andrés	No doctor

Disseny d'interacció	García Gascón, César	No doctor
Ètica i sostenibilitat en el disseny	Villagordo Vegara, Ana	No doctor
Fonaments del disseny gràfic	Caralt Giménez, Jordi	No doctor
Fonaments del disseny gràfic	Perdomo Marin, Susana	No doctor
Fonaments del disseny gràfic	Azorín Puche, José Miguel	No doctor
Fonaments del disseny gràfic	Morera Vidal, Francisco José	Doctor
Fonaments del disseny gràfic	de Trastamara-Fdez Grau, Noemí	Doctor
Fonaments del disseny gràfic	Llopis García, Olga	No doctor
Història, teoria i crítica del disseny	Pera Roca, Rosa	Doctor
Història, teoria i crítica del disseny	Waelder Laso, Pau	Doctor
Història, teoria i crítica del disseny	Arráez Abad, Víctor Manuel	Doctor
Història, teoria i crítica del disseny	Martins Macedo, Ines	Doctor
Recursos i comunitats digitals	Da Rocha Fort, Irene	Doctor
Recursos i comunitats digitals	Martinez Alvaro, Marta	No doctor
Recursos i comunitats digitals	Jove Gort, Maria Isabel	No doctor
Recursos i comunitats digitals	Paricio Pera, Gemma	No doctor
Taller de forma i composició	Ruiz Martín, José Manuel	Doctor
Taller de forma i composició	Rodríguez Valdunciel, Sergio	No doctor
Tècniques de creativitat i innovació	Grau Bartrina, Carles	Doctor
Tècniques de creativitat i innovació	Farran Teixidó, Eduard	Doctor
Tècniques de creativitat i innovació	Landa Maritorea., Kepa	Doctor
Tècniques de creativitat i innovació	Sánchez Sancho, Angel	No doctor
Antropologia del disseny	Moscoso Rosero, María	Doctor
Cultura visual i nous mitjans	Waelder Laso, Pau	Doctor
Disseny d'interfícies	Quiles Pérez, Isabel	No doctor
Disseny centrat en les persones	Bueno de Mesquita , Naomi	No doctor
Disseny centrat en les persones	Gondomar Miñana, Romualdo	Doctor
Gestió del disseny	Gonzalez Xufré, Silvia	No doctor
Infografia i visualització	Garrigó Garcia, Albert	No doctor
Producció gràfica	Vila Gual, Mireia	No doctor
Producció gràfica	Vallverdu Colom, Raimon	No doctor
Producció i publicació digital	Barrio Aller, Pablo	No doctor
Programació per al disseny i les arts	Marquez Salguero, Rocio	No doctor
Projecte I: Identitat i marca	Roig Córdoba, Juan	No doctor
Projecte I: Identitat i marca	Stinga , Carina	No doctor
Projecte II: Disseny editorial	Clementti Collado, Priscila	No doctor
Projecte II: Disseny editorial	Rodriguez , Rosa	No doctor
Projecte III: Senyalística i Digital Signage	Preciado Chagoya, José Luis	No doctor
Projecte IV: Portfolio	Stinga , Carina	No doctor



Storytelling: Recursos narratius	Martín Sanz, Álvaro	Doctor
Taller de color	Roig Córdoba, Juan	No doctor
Taller de color	Amorós Guarro, Matias	No doctor
Taller de color	Palacios Ramírez, Ángela	No doctor
Taller de dibuix	Pujol Ferran, Anna	Doctor
Taller de dibuix	Parra Villalba, Ana	No doctor
Taller de dibuix	Cotcha Pagans, Isabel	No doctor
Taller de dibuix	Ferrando Pérez, Enrique	No doctor
Taller de dibuix	Otero Fernández, Cristina	No doctor
Tipografia	Bullich Corcoy, Inés	No doctor
Tipografia	Salinas Claret, Marc	No doctor
Animació	Anglada Ruiz, Eduard	No doctor
Direcció d'art	Miguélez Juan, Blanca	Doctor
Fotografia	Brú Martorell, Jordi	No doctor
Fotografia	Cordero Llera, David	No doctor
Anglès B2.1	Vigos , George Athos	No doctor
Anglès B2.1	Morand , Martin Bernd	No doctor
Anglès B2.1	Perez-Rosas Royo, Ana	No doctor
Anglès B2.1	Pokwatka , Victoria Lynn	No doctor
Anglès B2.1	Delaney , Jane Catherine	No doctor
Anglès B2.2	Kirsch , Jane Elizabeth	Doctor
Anglès B2.2	Lewis Sikora, Stuart John	No doctor
Anglès B2.2	Cooper , Anna	No doctor
Llenguatges i estàndards web	Salgado Werner, Carlos	No doctor
Llenguatges i estàndards web	Figueroa Herrera, Carlos Javier	No doctor
Packaging	Gràcia Serlat, Pau	No doctor
Treball final de grau	Barrio Aller, Pablo	No doctor
Treball final de grau	Fonseca Casas, Antoni	Doctor
Treball final de grau	Ginés Bataller, Laura	No doctor
Treball final de grau	Llop Vidal, Rosa Maria	No doctor
Treball final de grau	Velilla Gimenez, Javier Ricardo	No doctor

En cuanto al equipo de profesores en plantilla destacamos que el 74% es doctor y de ellos el 65% está acreditado. Si observamos el volumen de créditos impartidos por profesores doctores en plantilla la cifra indica que al 78,41% de créditos del programa son impartidos por profesores doctores.

En relación al perfil de los profesores colaboradores cabe destacar que un 25% es doctor, un 10% dispone de título de máster o DEA/Suficiencia investigadora y el resto dispone de titulación de grado, licenciado o ingeniero.

Teniendo en cuenta tanto el profesorado permanente como el profesorado colaborador en equivalencia a tiempo completo, el porcentaje de docentes doctores en este programa para el curso académico 2018-2019 es del 44%.

Cabe señalar que en el momento de presentación de esta memoria está en proceso de selección por parte de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación un profesor doctor del ámbito de diseño y otro del ámbito multimedia por parte de los Estudios de Informática Multimedia y Telecomunicación, que permitirá ampliar la plantilla de profesorado propio en 29 profesores, de los cuales 22 serán doctores.

En los futuros procesos de selección tanto de profesor en plantilla de la UOC como de profesores colaboradores se tendrá en cuenta el objetivo de avanzar en el cumplimiento de la ratio de doctores aplicable.

Al valorar la necesidad de profesores colaboradores ha de tenerse en cuenta que la matrícula de los estudiantes en la UOC es a tiempo parcial, de manera que para el caso concreto de esta titulación la media de créditos matriculados para el curso 2017-18 ha sido de 14,9 por semestre, lo que unido a la flexibilidad de elección de asignaturas por parte de los estudiantes (no todos los estudiantes se matriculan de las mismas asignaturas en cada semestre), reduce el número de profesores colaboradores necesarios por asignatura/semestre.

### **Movilidad de profesorado**

En relación con la movilidad de profesorado, la UOC solicitó en febrero de 2007 la Carta universitaria Erasmus, que le concedió en julio de 2007 la Dirección General de Educación y Cultura de la Comisión Europea.

Este documento abre la puerta a la Universidad para participar como coordinadora o socia en proyectos y programas europeos, donde es requisito disponer de la Carta universitaria Erasmus. Por medio de estos programas, las instituciones pueden desarrollar actividades de movilidad de profesores, personal investigador, estudiantes y personal de gestión mediante el establecimiento de convenios bilaterales de colaboración con otras universidades que también dispongan de la Carta.

Actualmente, la UOC, en el marco de las convocatorias del Plan de ayudas internas del Internet Interdisciplinary Institute (IN3), ofrece ayudas a la movilidad de profesorado e investigadores con el fin de facilitar la asistencia a acontecimientos, reuniones científicas o estancias en otras universidades o institutos de investigación.

En el marco de la Carta universitaria Erasmus, la UOC estudia cómo ampliar y consolidar un conjunto de convenios que aún favorezcan en mayor grado la movilidad del profesorado.

**6.2. Otros recursos humanos disponibles**

Forma parte del equipo de los estudios, además del personal académico, el personal de gestión. En concreto, existen los siguientes perfiles:

- Mánager de programa
- Técnico de gestión académica
- Técnico de soporte a la dirección de estudios

El Grado cuenta con el apoyo directo de un total de tres personas del equipo de gestión: un mánager de programa, una técnica de gestión académica y una técnica de soporte a la dirección de los estudios.

El perfil principalmente implicado en el diseño y el apoyo a la garantía de la calidad de los programas es el Mánager del programa. Como figura de apoyo a la programación académica de la Universidad que desde su responsabilidad de gestión, contribuye al alcance de los objetivos académicos en los procesos de aseguramiento de la calidad de los programas, en las actividades de análisis, y en la proyección social o difusión derivadas de estas actividades. Esta función se desarrolla de manera coordinada entre todos los Mánagers de programa de acuerdo con Dirección de Operaciones.

El perfil principalmente implicado en la gestión del desarrollo de los programas es el técnico de gestión académica (TGA). Los estudios cuentan con un número determinado de estos profesionales en función del número de programas que ofrecen y del número de créditos desplegados. Existe una dirección coordinada de todos los técnicos de gestión académica de la Universidad, en torno a la dirección de operaciones a través de los mánagers de programa, con el fin de asegurar una visión transversal de los procesos relacionados con la gestión de la docencia: programación académica semestral, asignación a las aulas de colaboradores docentes, gestión en el aula de los recursos docentes y los materiales, seguimiento de incidencias y gestión de trámites de estudiantes.

El Grado cuenta con el apoyo directo de un total de tres personas del equipo de gestión: un mánager de programa, 1 técnico de gestión académica y 1 técnico de soporte a la dirección de los estudios.

Personal de gestión directamente asociado a la titulación				
Posición	Número personas	Categoría convenio UOC	según laboral	Nivel de titulación/ Experiencia en gestión universitaria

Mánager de Programa	1	Técnico nivel 1	Licenciatura /22 años
Técnica de gestión académica	1	Técnico nivel 3	Licenciatura/10 años
Técnica de soporte a la dirección de los estudios	1	Técnico nivel 3	Licenciatura/8 años

Aparte de la adscripción concreta de personas a los Grados, la UOC tiene a disposición de la estructura docente una estructura de gestión que permite dar respuesta a la gestión y organización administrativa de los diferentes programas. Este planteamiento hace que no haya una adscripción a un programa concreto, sino que se dé respuesta a las diferentes necesidades de forma centralizada en diferentes equipos. Por lo tanto, la gestión se realiza tanto en relación directa con los programas desde diferentes equipos de gestión –como los de Servicios Académicos, Servicio a los Estudiantes, Recursos de Aprendizaje, o Planificación y Evaluación, entre otros– como de forma indirecta, desde el resto de grupos operativos que dan servicio en ámbitos como el mantenimiento de los sistemas de información en la Universidad o los aspectos de gestión económica.

Los equipos de gestión identificados para dar respuesta a las necesidades del Grado son:

El Área de **Servicios Académicos** es el área responsable de posibilitar la gestión docente de la Universidad. Apoya los procesos de gestión vinculados a la docencia y facilita soluciones técnicas para la correcta implementación. Gestiona, además, el entorno virtual y los encargos realizados a los docentes colaboradores, y facilita los materiales en el aula para que la docencia y su evaluación sean posibles.

Gestiona los calendarios y las hojas personales de exámenes y pruebas finales de evaluación en las que los estudiantes pueden elegir día, hora de sus pruebas principales y la sede en la que quieren realizarlas, y coordina la realización de las pruebas virtuales que realizan estudiantes con necesidades especiales o residentes en el extranjero. Organiza la logística de todas las sedes de exámenes, no sólo en Cataluña sino también en el resto del territorio español, y posibilita los diferentes modelos de evaluación que ofrece la Universidad.

Realiza también la gestión académica de los expedientes, asegurando su óptima gestión desde el acceso del estudiante a la Universidad hasta su titulación. Posibilita los trámites ligados a la vida académica del estudiante, establece calendarios, diseña circuitos que garanticen una eficiente gestión de la documentación recibida, emite los documentos solicitados por los estudiantes (certificados, títulos oficiales, propios, progresivos, etc.), gestiona la asignación de becas, autorizaciones, convenios de trabajo de final de Grado y prácticas, y los traslados de expediente solicitados por el estudiante. Se gestiona la tramitación de la evaluación de estudios previos, desde las solicitudes hasta la resolución y sus posibles alegaciones.

Además, integra los servicios de la Biblioteca. La UOC cuenta con una Biblioteca Virtual, que tiene como principal objetivo proporcionar a estudiantes, docentes e investigadores acceso a la información necesaria para el desarrollo de sus funciones. La Biblioteca Virtual ofrece un conjunto de recursos y servicios a los distintos miembros de la comunidad universitaria y apoya especialmente a los estudiantes en el desarrollo de su actividad de aprendizaje facilitándoles la documentación requerida para superar con éxito la evaluación continua y los exámenes.

El funcionamiento de la Biblioteca se ha concebido para que pueda obtenerse lo que se necesita de forma inmediata y desde cualquier lugar con acceso a la red de Internet. El acceso a los contenidos y servicios de la Biblioteca Virtual se realiza mediante la página Web, que recoge, además de información general del servicio (información institucional y una visita virtual a la biblioteca), lo siguiente:

- El catálogo. Da acceso al fondo bibliográfico de la Universidad, tanto a la bibliografía recomendada como al fondo especializado en sociedad de la información, y a otros catálogos universitarios nacionales e internacionales.
- La colección digital. Permite acceder a toda la información en formato electrónico, bases de datos, revistas, enciclopedias y diccionarios en línea, libros electrónicos, portales temáticos, etc., organizados tanto por tipo de recurso como por las áreas temáticas que se imparten en la Universidad.
- Los servicios. Proporcionan acceso directo al préstamo, encargo de búsqueda documental y otros servicios de información a medida, como el servicio de noticias, la distribución electrónica de sumarios y el servicio de obtención de documentos.

El Área de **Estudiantes** garantiza la óptima incorporación y acogida de los nuevos estudiantes y de su progresión. Por medio del Campus Virtual, el estudiante accede a toda la información académica necesaria, cuenta con el asesoramiento personal de su tutor, puede visualizar en todo momento el estado de su expediente y tiene la opción de efectuar consultas en línea – incluso las relativas a temas relacionados con la informática de su punto de trabajo o de los materiales. Todo ello debe entenderse como un sistema integral de comunicación y atención que comprende no sólo la información del Campus, sino también un completo sistema de atención de las consultas individuales y un eficaz sistema de tratamiento de quejas, si estas se producen.

El Área es la responsable de los procesos de información pública de los planes de estudios.

La tutorización del estudiante se realiza mediante la asignación de un tutor personal para cada estudiante, que le acompañará en sus primeras andaduras en la Universidad, así como a lo largo de toda su vida académica. El tutor asesora y orienta a sus estudiantes; de forma permanente, realiza su seguimiento académico, conoce su rendimiento académico y, en definitiva, es conecedor de su progresión en los estudios.

La Universidad facilita también al estudiante un acompañamiento de tipo relacional-social, proporcionando los elementos necesarios para el enriquecimiento de la vida universitaria más

allá de lo estrictamente académico o docente. El estudiante encontrará en el Campus Virtual toda una serie de ventajas culturales y comerciales, así como servicios pensados para cubrir sus necesidades. Por ejemplo, tiene la posibilidad de chatear, participar en alguno de los cuatrocientos foros de debate sobre todo tipo de temas, realizar compras por medio de la cooperativa o buscar su promoción laboral y profesional por medio de la bolsa de trabajo.

También lo es del desarrollo de los convenios interuniversitarios, de movilidad y de prácticas.

El **Área de Planificación y Calidad** está implicada principalmente en los procesos de programación académica, de verificación y evaluación de programas, así como en los procesos de evaluación de la actividad docente del profesorado. También recae en esta unidad el aseguramiento de los sistemas internos de garantía de la calidad. Es responsable de los datos oficiales e indicadores docentes de la universidad, y del servicio de encuestas.

#### **6.2.1. Previsión de profesorado y otros recursos humanos necesarios**

Los Estudios implicados en este grado (Ciencias de la Información y de la Comunicación, Informática, Multimedia y Telecomunicación, y Artes y Humanidades) están integrados por un colectivo de 124 profesores y profesoras a tiempo completo. Además el grado dispondrá de personal de gestión que le dará apoyo (1 mánager de programa, 1 técnico de gestión académica, 1 técnico de apoyo a la dirección de los estudios). Además, se dispondrá de un equipo externo de docentes colaboradores –tutores y colaboradores docentes– para llevar a cabo el desarrollo del programa.

Las estimaciones sobre las necesidades de profesorado para la puesta en marcha del Grado en Diseño y creación digitales permiten prever que no será necesario el incremento de profesorado, aun cuando, al inicio del proceso de implantación del grado, habrá una cierta sobrecarga. Pasado este momento, sin embargo, el profesorado actual podrá asumir normalmente la docencia del futuro Grado en Diseño y Creación Digitales.

El sistema de selección, formación y evaluación del profesorado sigue un proceso claramente definido en el Sistema de Garantía Interno de la Calidad de la Universidad y que queda recogido en el manual correspondiente (AUDIT). El Vicerrector de Ordenación Académica y Profesorado planifica el proceso de selección de profesorado a partir de las necesidades de despliegue de los programas. Dicha planificación es aprobada por el Consejo de Gobierno que hace la convocatoria pública de las plazas y nombra el Comité de Selección, que serán los encargados de seleccionar los profesores en función de los perfiles necesarios y los candidatos presentados. El proceso de formación recae en los Estudios y en el Área de Personas y la evaluación, promoción y reconocimiento recae en una Comisión de Evaluación de Profesorado que es nombrada por el Consejo de Gobierno y tiene la responsabilidad de aplicar los procedimientos

descritos en el Manual de evaluación de la actividad docente (DOCENTIA) que ha sido aprobado por la Agencia para la Calidad del Sistema Universitario de Cataluña (AQU).

### **6.2.2. Mecanismos de que se dispone para asegurar la igualdad entre hombres y mujeres y la no-discriminación de personas con discapacidad**

Las universidades tenemos un papel relevante como creadoras y difusoras de culturas y conocimientos que nos ha convertido en instituciones clave para colaborar de forma decisiva en la transformación de nuestras sociedades. En este sentido, todas las personas que trabajamos en el ámbito universitario debemos sentirnos responsables de todos los saberes que contribuimos a construir y a amplificar. Pero también somos responsables de los saberes que, de manera más o menos consciente o explícita, no permitimos que afloren y lleguen a toda la ciudadanía.

Esta es nuestra misión. Sin embargo, en las universidades en general y en la nuestra en particular, persisten las prácticas androcéntricas. Esto se observa tanto en la composición del personal como en la distribución de los puestos de poder, en la producción científica y en los contenidos docentes.

A estas alturas es incuestionable que, si la UOC quiere ser excelente en todos los ámbitos — investigación, docencia e innovación—, necesitamos reconocer y utilizar todos los talentos de todas las personas que integramos la institución.

La creación de la Comisión de Igualdad de la UOC, tiene el encargo del Rectorado de impulsar medidas con el objetivo de que toda la comunidad universitaria aprenda a reconocer las diferencias de género, a valorarlas y a trabajar para transformar las prácticas organizativas, docentes y de investigación que impiden que esta diversidad se manifieste.

La UOC dispone desde 2007 de un plan de igualdad. El Plan se ha ido revisando y el Consejo de Gobierno aprobó el pasado 20 de julio de 2015 el nuevo Plan para el período 2015-2019. El nuevo plan parte de un diagnóstico que refleja la situación actual en la universidad y establece el conjunto de acciones que deben llevarse a cabo para la consecución de los objetivos marcados.

Ver el Plan de Igualdad de la UOC:

<http://www.uoc.edu/portal/ca/universitat/responsabilitat-social/igualtat/index.html>

### **La investigación en Igualdad**



El programa de investigación Género y TIC del IN3 analiza el papel del género en la sociedad de la información y la comunicación desde una óptica internacional.

Las principales líneas de investigación son:

- El análisis comparativo de las políticas de igualdad de género en Ciencia y Tecnología en Europa.
- El análisis comparativo de trayectorias de vida de las mujeres en las TIC.
- La movilidad internacional del personal altamente cualificado en el ámbito de la Ciencia y la Tecnología en perspectiva de género.
- La situación de la mujer en los estudios universitarios TIC.
- La situación de la mujer en la investigación y empleo TIC.
- El género y la elección de estudios TIC en secundaria.
- El género y su relación con las TIC y la creatividad.

### **Recursos humanos**

La UOC incorpora la perspectiva de género en la totalidad de las políticas de gestión de las personas (selección, comunicación interna, retribución, contratación, formación y desarrollo) y posee medidas específicas para el fomento de la conciliación entre vida personal y profesional. Es Premio Nacional Empresa Flexible 2007 y participa en diversos foros donde se comparten prácticas sobre igualdad y conciliación.

## 7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

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

#### Espacios docentes y específicos para el aprendizaje

La UOC tiene como base un modelo de enseñanza a distancia centrado en el estudiante. Este modelo utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para facilitarle espacios, herramientas y recursos que le permiten la comunicación y el desarrollo de su actividad académica. El espacio principal donde esto tiene lugar es el Campus Virtual. En él, el aula es el espacio virtual en el que el estudiante accede al plan docente de las asignaturas (objetivos, planificación, criterios de evaluación, actividades y recursos), se relaciona con los profesores y con los compañeros de grupo de modo permanente y vive la experiencia de aprender y de generar conocimiento compartiendo sus ideas o propuestas.

El aula virtual cuenta con tres espacios de comunicación básicos: el tablón del profesor, el foro y el debate. Asimismo, y en lo que se refiere a la evaluación de los aprendizajes, el aula permite el acceso al registro de resultados de la evaluación continua y final de todas y cada una de las asignaturas.

La tipología de aulas para las asignaturas puede ser estándar, de especial dedicación y el trabajo final de grado (TFG) o prácticum.

- En las asignaturas estándar, la acción docente sigue un plan de aprendizaje común, la atención se realiza principalmente por medio de los buzones personales de cada estudiante, los buzones grupales y la dinamización del colaborador docente en el aula. La ratio de estudiantes por aula virtual en las asignaturas estándar es de un máximo de 75 estudiantes.
- En las asignaturas con especial dedicación priman los elementos de individualización sobre los grupales, de manera que cada estudiante o grupos reducidos de estudiantes siguen un itinerario de aprendizaje diferenciado. La ratio de estudiantes en las asignaturas con especial dedicación es recomendable que sea inferior a las de las asignaturas estándar.
- En las asignaturas de Trabajo Final de Grado (TFG) se precisa realizar un trabajo de seguimiento y tutoría individualizado y personalizado. La ratio de estudiantes por aula en las asignaturas de Trabajo Final de Grado (TFG) es recomendable que también sea inferior a las de la tipología de asignaturas antes mencionadas.

Para el caso concreto de esta titulación la ratio en el curso 2017-18 se ha situado en 43,38 estudiantes por aula en las asignaturas básicas, 38,42 estudiantes por aula en el caso de las asignaturas obligatorias y de 6,75 estudiantes por aula en el caso de las asignaturas optativas.

### **Prácticas externas**

Tal como se explicita en el punto 5 de la memoria, este Grado contempla 6 créditos de prácticas profesionales optativas. Las figuras docentes implicadas en el diseño y desarrollo de los procesos relacionados con las prácticas externas son el profesor responsable de la asignatura y el profesional colaborador docente de la asignatura.

Las figuras internas dedicadas a la gestión de las prácticas son los técnicos de gestión académica.

En el plan de estudios del Grado se establecen los requisitos de formación necesarios para que el estudiante pueda formalizar la matrícula correspondiente a las prácticas. El tutor orientará sobre el proceso que hay que seguir para el desarrollo de esta materia.

En el caso de que implique la realización de prácticas presenciales, el estudiante, antes del periodo de matriculación, deberá elegir un centro donde realizarlas, ya sea de entre la selección de plazas propuestas por el mismo programa o bien de entre las propuestas por el propio estudiante.

En cualquier caso, y especialmente en el segundo, la dirección académica del programa o en quien delegue validará que tanto el centro como el proyecto sean los adecuados, y se comunicarán al centro las solicitudes asignadas.

Se firmará un convenio de cooperación educativa con cada una de las instituciones o empresas que acogen estudiantes. Igualmente, se establece un convenio concreto para cada estudiante donde se concreta el proyecto que hay que realizar, las condiciones y las personas que harán el seguimiento y la evaluación del estudiante. La Universidad tiene los mecanismos adecuados (actividades de difusión de los propios estudios, red de empresas asociadas) para gestionar esta actividad. Igualmente, el perfil del estudiante de la UOC permite en muchos casos realizar la actividad en la propia empresa o institución donde trabaja el estudiante, lo cual beneficia en muchos casos tanto al propio estudiante como a la empresa.

Algunas de las empresas con las que ya disponemos de acuerdos de cooperación educativa y que por su temática podrían recibir estudiantes del Grado en Diseño y Creación Digitales son:

Bussoga  
Espai Nòmada  
Auca digital  
18/05/2018

24puerta8  
Mediactiu  
Pixelimperium  
ZZmultimedia  
Inercia BCN  
Atipic  
Appstylus  
Bloom Estudio  
27P8 Studio  
3d digital cooks  
AEInnova  
Andana Editorial  
Bayer  
Central de Mascotas  
Cooldys  
COTECNA  
CREATEC4 S.C.A.  
Crowdland Agency  
Databis  
EINNOVA  
Ekumba Ecommerce  
Fundació Palau  
GALLERY HOTEL\*\*\*\* sup  
Holder Solutions, SL - Diari LA MAÑANA  
IMAGINA ARTE GRAFICO  
INNOQUANT STRATEGIC ANALYTICS S.L.  
INTERDIGITAL  
Javier Torres Ribas  
Laboratorios Menarini, S.A.  
laferry  
Lynkoo  
MoroCrafts, INC.  
NUBEAME  
Oficinas TelegimTV®  
Pino  
Pymeralia S.L.  
Sharing Academy, S.L.  
SIGMA DATA SERVICES  
SISTEMES I XARXES INFORMATIQUES CALIDAE,S.L.  
Starloop Studios  
View Management  
E2S  
YUCATÁN EXTREME  
GRUPO FLASH EMPIRE SL  
Mediamatic  
Ikiru Films  
EDICIONS DIGITALS DEL CAMP, SL  
GRUPO FLASH EMPIRE SL  
Ricardo Albiñana Films SA  
RBA Revistas, S.L.  
Quokkers  
McCann  
18/05/2018

HRM Co. LTD  
BARÇA TV - TELEFONICA BROADCAST SERVICES S.L.U.  
Actiup. Comunicació

### **Laboratorio virtual**

El Grado en Diseño y Creación Digitales por la UOC dispone de diferentes aulas de laboratorio virtual, que tienen como objetivo servir de apoyo, y están destinados principalmente a vehicular el soporte práctico de las materias que involucran algún tipo de software en su actividad y/o contenidos. Este laboratorio facilita la interacción entre los estudiantes y un docente de laboratorio con el objetivo de tratar cuestiones relacionadas desde tratar con un lenguaje de programación determinado, hasta problemas de instalación o funcionamiento de una herramienta de autor, pasando por el refuerzo de competencias prácticas en el uso de diferentes técnicas de diseño.

En la UOC, el modelo de educación se desarrolla sobre un entorno de aprendizaje virtual, donde la comunicación entre profesores y alumnos se realiza de manera asíncrona a través de Internet. Así pues, este tipo de laboratorio también se realiza en un entorno de educación asíncrona, tanto en el tiempo como en el espacio.

Este laboratorio es un espacio virtual interactivo que incorpora todos los recursos tecnológicos, pedagógicos y humanos necesarios para dar soporte a la realización de las actividades prácticas de las asignaturas y que están adaptados a las necesidades de los estudiantes y profesores. El laboratorio virtual está compuesto de los siguientes recursos:

- Entorno virtual de comunicación: correo electrónico, foros, blog, wiki, chat, videoconferencia, acceso remoto al escritorio, pizarra digital interactiva e información presencial.
- Corrector automático de programas: permite corregir el código fuente y detectar plagio..
- Máquina virtual: Una máquina virtual es un programa que permite simular máquinas donde se instalan diferentes sistemas operativos (como Microsoft Windows, GNU/Linux, DOS, BSD o Mac OS) simultáneamente en un mismo equipo de trabajo, proporcionando transparencia al estudiante para mantener la compatibilidad con aplicaciones heredadas, reduciendo de esta manera el tiempo de configuración y instalación para realizar las practicas desde su punto de trabajo habitual.
- Software específico: el software de cualquier tipo que necesita el estudiante y que se le envía antes del inicio del curso.

En relación a los recursos pedagógicos y estratégicos utilizados en los laboratorios para el aprendizaje de los estudiantes, se cuenta con:

- Ejercicios prácticos.
- Documentación y materiales de soporte.

- Metodología de aprendizaje. El profesor de Laboratorio tiene un perfil especializado y muy técnico que ofrece soporte adicional al estudiante en la realización de las actividades prácticas.

La UOC tiene 11 años de experiencia trabajando con laboratorios virtuales en todas las titulaciones de Informática, Multimedia y Telecomunicación sin que en ningún caso haya representado un problema la adquisición de competencias prácticas a través de dichos laboratorios virtuales.

### **Biblioteca y Recursos de aprendizaje**

Desde su inicio, la UOC proporciona a sus estudiantes los recursos de aprendizaje vinculados a cada una de sus asignaturas para la realización de su actividad docente.

El origen de estos recursos de aprendizaje es múltiple. Pueden ser materiales docentes que la propia UOC encarga y elabora o pueden ser recursos existentes en la red o ya publicados por terceros.

El encargo y elaboración de los materiales docentes propios es una característica del modelo de aprendizaje de la UOC. En estos momentos, la UOC tiene un volumen considerable de materiales docentes elaborados por expertos y editados por profesionales que se encargan de hacer tratamiento didáctico, corrección y/o traducción, edición y maquetación.

El tratamiento didáctico consiste en dar forma al contenido del autor, convertir frases largas en cortas, elaborar párrafos sencillos, destacar textos o ideas importantes, poner ejemplos o añadir recursos gráficos que puedan facilitar la comprensión y lectura del texto. Además los contenidos pasan todos por una revisión lingüística, estilística y ortotipográfica, así como la traducción a otros idiomas si hace falta.

La edición del contenido docente UOC se hace en XML de forma que el contenido tiene múltiples versiones: web, pdf, audio o dispositivo electrónico.

Cada año la UOC hace una inversión en nuevos contenidos y en la renovación de aquellos que han quedado obsoletos.

Por otro lado, los usuarios de la UOC cuentan con una Biblioteca Virtual, tal como se explica en el apartado 6 de esta memoria, que tiene como principal objetivo proporcionar a estudiantes, docentes e investigadores acceso a la documentación e información necesaria para el desarrollo de su actividad.

La Biblioteca Virtual de la UOC es accesible a través del portal web para toda la comunidad universitaria e incluso para usuarios externos en el caso de algunos servicios y colecciones. Asimismo, se accede a ella directamente desde las aulas del Campus Virtual por medio del

espacio 'Materiales y fuentes', que reúne y proporciona una selección rigurosa de recursos, preparada conjuntamente entre el profesorado y el equipo de la Biblioteca. Este espacio de recursos está presente en todas las asignaturas, facilita a los estudiantes el seguimiento de las actividades propuestas y les permite tener a su alcance fuentes de información y recursos actualizados para cada ámbito. Los recursos que se incluyen en el aula son de tipología diversa: contenidos creados *ad hoc* (anteriormente descritos) artículos, bases de datos, libros electrónicos, revistas electrónicas, software, ejercicios de autoevaluación, enlaces a la bibliografía recomendada, recursos de información electrónica gratuitos, etc. De esta forma los estudiantes disfrutan de una biblioteca a medida para cada asignatura.

Los contenidos docentes de las aulas son revisados cada semestre por el profesor responsable con el apoyo técnico del equipo de Biblioteca, quienes se responsabilizan de gestionar el proceso de generación de contenidos docentes, ya sea mediante la contratación y creación de obras UOC, como mediante la gestión de derechos de autor de material ya publicado. Este material se complementa con la bibliografía recomendada y otras fuentes de información que se actualiza semestre a semestre.

### **La red territorial**

La UOC cuenta con una red territorial formada por sedes y puntos de información.

Esta red representa el vínculo y el compromiso entre la Universidad y el territorio. Su misión es difundir el conocimiento que genera la Universidad, dar apoyo y dinamizar la comunidad universitaria, contribuyendo a la transformación de la sociedad.

Los objetivos de esta red son:

- Potenciar la visibilidad y la notoriedad de la universidad.
- Promover y potenciar las relaciones con el entorno local, actuando como dinamizador del territorial.
- Acercar y adecuar los servicios y recursos que faciliten la formación virtual.
- Canalizar y atender las necesidades de la comunidad universitaria.

Actualmente existen 67 dispositivos territoriales

17 sedes territoriales: Manresa, Salt, Barcelona, Reus, Lleida, Sabadell, Terrassa, Sant Feliu de Llobregat, Tortosa, Vic, L'Hospitalet del Llobregat, Granollers, Tarragona, Vilanova i la Geltrú, Madrid, Sevilla y Valencia.

51 Puntos de información: Amposta, Andorra, Badalona (Can Casacuberta i Llefià), Banyoles, Barcelona (Les Corts, Vila Olímpica, Sant Andreu y Horta-Guinardó), La Bisbal d'Empordà, Berga, Blanes, Ciutadella, Coma-ruga, Eivissa, Figueres, Gadesa, L'Alguer, Igualada, Manacor, Martorell, Mataró, Montblanc, Mora d'Ebre, Olot, Palafrugell, La Pobla de Segur, Puigcerdà,

Ripoll, Rubí, Santa Coloma de Farners, La Seu d'Urgell, Solsona, Sort, Tarragona, Tàrraga, Valls, Barberà del Vallès, Manlleu, Masquefa, Ribes de Freser, La Fatarella, La Pobla de Segur, Santa Bàrbara, Vallirana, Vidreres, Tremp, Pont de Suert, l'Ametlla de Mar, Pineda de Mar, Vilafranca del Penedès, Balaguer y Falset.

Los servicios que ofrecen las sedes son:

- Asesoramiento personalizado de la oferta formativa de la Universidad.
- Apoyo a la gestión académica, posibilidad de entrega y recogida de documentación, entrega de títulos y resolución de dudas académicas.
- Servicio de retorno y préstamo bibliográfico.
- Centro de recursos, con la puesta a disposición de conexión a internet, equipamiento audiovisual, salas de estudio y salas de reuniones.
- Participar en los órganos de representación de los estudiantes en el territorio a través de las comisiones de sede.
- Participar en las actividades que se organizan regularmente, como talleres y ciclos de conferencias: <http://territori.blogs.uoc.edu>
- Asistir a les Jornadas de acogida, actividades dirigidas a estudiantes de nuevo acceso para facilitar la incorporación a la Universidad. En estas jornadas se ayuda al estudiante a identificar los aspectos más relevantes de su nueva etapa formativa.

Los servicios que ofrecen los puntos de información son:

- Información general sobre la oferta formativa de la Universidad.
- Devolución de los préstamos del fondo bibliográfico.
- Conexión a Internet y uso de salas de estudio.

Los mecanismos existentes de mejora y supervisión de los servicios que se ofrecen en esta red se detallan a continuación:

- Comisiones de sedes, formada por los representantes de los estudiantes de la zona territorial que representa cada una, escogidos por votación entre los propios estudiantes. Las funciones de las comisiones de sede (que preside el director de la sede correspondiente) son proponer mejoras de los servicios que se ofrecen y proponer actividades a realizar.
- Buzón de sugerencias en cada sede.
- Plan de mantenimiento anual de los espacios (infraestructuras), que supervisan los diferentes directores territoriales.
- Plan de mantenimiento de las infraestructuras tecnológicas (sustitución de los equipos informáticos cada 5 años como máximo).
- Encuesta a los estudiantes usuarios de las sedes.
- Detección de las necesidades de los estudiantes directamente a través de los comentarios que envían al personal de atención de las sedes.



## **Inversiones**

Por la propia naturaleza de la Universidad, no existen inversiones específicas para los programas.

Las inversiones en equipamientos de la Universidad son de carácter general y se distribuyen en inversiones en las oficinas de gestión, en las inversiones en los centros de soporte y sus bibliotecas, y en las inversiones en aplicaciones informáticas y el Campus Virtual (en el que se imparte la docencia) y que afectan por igual a todos los programas de formación.

## **Seguridad**

El Campus Virtual es el espacio donde se desarrolla toda la actividad docente y un espacio de comunicación y relación entre los usuarios. Permite a docentes y estudiantes enseñar y aprender mediante el uso de más de 20 herramientas distintas como wikis, blogs, foros, videoconferencia, vídeos, materiales didácticos, buscadores, etc. Es un entorno abierto que permite añadir nuevas herramientas y también un sistema de gestión que permite al PAS gestionar la creación de las aulas, la asignación de usuarios y la copia de información semestre a semestre de forma automática.

La UOC realiza encuestas de uso y satisfacción, y análisis periódicos de las necesidades de los usuarios. Las mejoras y desarrollos se fundamentan en una metodología de diseño centrado en el usuario, asegurando así la usabilidad y adecuación a las necesidades. Dispone de un comité de accesibilidad que centraliza y gestiona las peticiones de accesibilidad de los alumnos con discapacidad.

El Campus Virtual ha garantizado el acceso de los usuarios a pesar del incremento anual constante (de los 200 usuarios del curso 1995-1996 a los más de 45.000 del curso 2010-2011).

Actualmente registra una media de 2000 conexiones simultáneas diarias y picos puntuales de más de 6000 usuarios simultáneos. Los datos se pueden consultar en tiempo real en:

[http://www.uoc.edu/portal/castellano/tecnologia\\_uoc/infraestructures/campus/index.html](http://www.uoc.edu/portal/castellano/tecnologia_uoc/infraestructures/campus/index.html)

El Campus Virtual se fundamenta en estándares tecnológicos internacionales y en una arquitectura orientada a servicios. La consultora Gartner publicó en el año 2011 un estudio de caso para instituciones de educación virtual basado en el modelo tecnológico del Campus Virtual de la UOC, destacándolo como ejemplo y modelo a seguir [Gartner, 28 March 2011, Case Study: Approaching the Learning Stack. The Third-Generation LMS at Universitat Oberta de Catalunya].

La Universidad dispone de un sistema de seguimiento de las incidencias que se producen en el Campus Virtual que permite conocer y resolver los errores y paradas que puedan haber perjudicado la accesibilidad de los estudiantes. Los niveles de servicio se sitúan por encima del 99%, estándar de calidad de servicio en Internet.

Antes de que un servicio esté disponible por el usuario, se sigue un proceso de control con el objetivo de garantizar que su funcionamiento sea el adecuado. Para ello se dispone de un entorno de prueba y un entorno de pre-producción, que permiten realizar test funcionales, de integridad y de carga sin condicionar el entorno de producción.

La UOC dispone de dos salas de máquinas propias. Una principal que alberga los entornos de producción, y otra más pequeña que es donde residen los entornos de contingencia y preproducción. Ambas salas se encuentran protegidas por distintos sensores, que pueden enviar alarmas a través de la red. Existen sistemas de monitorización y vigilancia 24x7 que permiten aplicar procedimientos para la recuperación de un servicio en el mínimo tiempo posible. La infraestructura se basa en sistemas redundados de alta disponibilidad donde los posibles puntos de fallo se duplican y de manera automática entra en funcionamiento un elemento de reserva de modo que el servicio no se ve afectado. Los niveles de servicio se sitúan por encima del 99%, estándar de calidad de servicio en Internet.

Los sistemas de almacenamiento están duplicados y se realizan copias de seguridad de todos los datos. Existe una política de acceso a los datos y protocolos de seguridad. La institución tiene un responsable de seguridad de los datos. Se contratan periódicamente auditorías de seguridad y existe guías de desarrollo seguro que se aplica en los desarrollos.

## **7.2. Previsión de adquisición de los recursos materiales y servicios necesarios**

### **Política de financiación y asignación de recursos**

La Universitat Oberta de Catalunya inició el año 1998 el establecimiento de los compromisos presupuestarios con la Generalitat de Catalunya por medio de los correspondientes contratos programa. Este instrumento permite valorar la actividad que se llevará a cabo por parte de la Universidad, que incluye la programación de nueva oferta, y establece las necesidades de transferencia anual para la realización de dicha actividad en el marco estratégico de la Universidad y condicionado a la implantación de acciones de mejora de la calidad.

El 5 de marzo de 2009, la Universitat Oberta de Catalunya firmó un nuevo Contrato Programa con el Departamento de Innovación, Universidad y Empresa, para los periodos de 2009 a 2014, que recoge los objetivos de adaptación de la actual oferta formativa de la Universidad –que es donde queda circunscrita la propuesta de Grado que aquí se presenta–, así como la creación de nueva oferta, también en el marco de la implantación del EEES, y las necesidades de subvención que este despliegue implica.

Estas necesidades se determinan a partir de la relación de costes para el desarrollo de la actividad en lo que se refiere a transferencia corriente, y a las necesidades de inversión en materiales didácticos para el aprendizaje, en tecnología y aplicaciones para el Campus virtual y

en infraestructura tecnológica para su mantenimiento, por lo que corresponde a la subvención de capital.

Las necesidades de materiales didácticos para el programa que se presenta se determinan anualmente a través del Plan de despliegue de la titulación que se refleja en esta memoria en el capítulo 10.

### **Plan de viabilidad**

El plan de viabilidad económica que se presenta, tiene en cuenta la estructura de gasto variable directamente asociado a la titulación en cada curso y que se detalla bajo los epígrafes de:

- tutoría y docentes colaboradores, cuya necesidad viene determinada por el número real de matriculados,
- replicación y envío de materiales docentes (gastos no asociados a la inversión), y
- comisiones de cobro de la matrícula (gastos financieros).

Estos capítulos se rigen por una fórmula de gasto variable, asociada al número de alumnos y créditos de matrícula. La evolución de la matrícula y la rematrícula de estudiantes y créditos para el Programa se han estimado por parte del Área de marketing de la Universidad y sus valores permiten determinar el ingreso estimado del programa derivado de los derechos de matrícula.

Además se han estimado las inversiones para la elaboración de los nuevos recursos docentes del programa.

## 8. RESULTADOS PREVISTOS

### 8.1. Valores cuantitativos estimados para los indicadores y su justificación

Para la estimación de los resultados previstos se han valorado los resultados obtenidos en las titulaciones de ciclo corto, así como en parte de los resultados de los Grados desplegados por la universidad, puesto que las titulaciones de Grado se iniciaron en el curso 2008-09 y no disponemos de datos suficientes para utilizarlos exclusivamente.

#### Tasa de graduación

Debido a las características específicas de los estudiantes de la UOC (número de créditos matriculados por curso significativamente inferior al número de créditos teóricos por curso) la tasa de graduación además de en T+1, también la calculamos en T+2, T+3,... ya que aporta más información sobre la evolución de la graduación de las diferentes cohortes.

Esta tasa, en las titulaciones de grado de la UOC ha tenido estos valores en el curso 2012-13:

	Cohorte 2008-09	Cohorte 2009-10
Tasa de graduación en T+1	4,2%	
Tasa de graduación en T+2*		

*\*Disponible a partir de 2013/14*

Para las titulaciones de ciclo corto la tasa ha sido de entre el 12% y el 18% en T+1.

La previsión para la tasa de graduación es:

Tasa de graduación en T+1	15%
---------------------------	-----

Debido al perfil específico de los estudiantes de la UOC que matriculan un número de créditos a tiempo parcial y, por tanto, dedican un número de cursos superior a T+1 para graduarse, la UOC también medirá las tasas de graduación en T+2 años, T+3 años,... ya que aportan más información sobre la evolución de la graduación de las diferentes cohortes.

**Tasa de abandono**

Para la estimación de esta tasa, de nuevo se han considerado los resultados obtenidos por los Grados de la UOC. Esta tasa, en las titulaciones de ciclo largo de la UOC ha tenido estos valores:

	Cohorte 2008-09	Cohorte 2009-10
<b>Abandono en T+1</b>	<b>54,2%</b>	

Para las titulaciones de ciclo corto la tasa ha sido de entre el 35% y el 40% en T+1.

Así, pues, se propone que estos valores se estimen en los intervalos siguientes:

Abandono en T+1	40%
-----------------	-----

**Tasa de eficiencia**

Para la estimación de esta tasa se han tenido de nuevo en cuenta los resultados obtenidos por los Grados y titulaciones de ciclo de la UOC.

Si tenemos en cuenta que esta tasa está muy relacionada con las tasas de éxito y rendimiento, y estas también se han mantenido estables en los últimos cuatro años, la previsión es que la tasa de eficiencia siga siendo para los programas de Grado superior al 80% con vistas a crecer y establecer como objetivo la tasa del 90%.

Además de las tasas exigidas, la Universidad considera necesario establecer objetivos de rendimiento académico para cada curso; los indicadores para la valoración de la consecución de estos objetivos son los siguientes.

**Tasa de éxito**

La tasa de éxito corresponde al número de créditos superados / número de créditos presentados. Esta tasa, en las titulaciones de ciclo largo de la UOC ha tenido estos valores:

	2008-09	2009-10	2010-11	2011-12	2012-13
Titulaciones de grado (%)	94,2	94,1	93,0	91,4	92,2

La tasa de éxito se ha mantenido estable en los últimos cuatro años y la previsión es que siga siendo superior al 90%.

**Tasa de rendimiento**

Esta tasa corresponde al número de créditos superados / número de créditos matriculados. Esta tasa, en las titulaciones de ciclo largo de la UOC ha tenido estos valores:

2008-09	2009-10	2010-11	2011-12	2012-13
---------	---------	---------	---------	---------

Titulaciones de grado (%)	64,7	69,8	72,2	73,5	75,1
---------------------------	------	------	------	------	------

La tasa de rendimiento ha aumentado ligeramente en los últimos años. La previsión es que la tasa se mantenga por encima del 65%.

### Tasa de satisfacción

Esta tasa, que corresponde a la media de las respuestas a la pregunta de satisfacción general del curso en una escala de 1 a 5 (siendo 5 una valoración muy positiva y 1 muy negativa), en las titulaciones de la UOC, de acuerdo con los datos obtenidos, tiene los siguientes valores:

	2008-09	2009-10	2010-11	2011-12	2012-13
Grados EEES (media)	4,0	4,0	4,0	4,1	4,1

La tasa de satisfacción se ha mantenido estable alrededor del 4, se valorarán como resultados satisfactorios medias de satisfacción superiores a  $4 \pm 0,1$  entre valores de 1 a 5.

Todos los datos estimados se revisarán por medio de los resultados semestrales obtenidos a partir del despliegue de la titulación y se revisarán de acuerdo con ellos. Esta revisión permitirá ir ajustando tanto los resultados reales como la estimación de los objetivos que hay que alcanzar como resultados satisfactorios para este Grado.

## 8.2 Progreso y resultados de aprendizaje

Cada final de semestre se facilita, con el máximo detalle, los resultados por medio de los sistemas de información de la Universidad, cuyos indicadores principalmente quedan recogidos en su Datawarehouse, que es la fuente básica de información de los resultados de valoración de la docencia para el profesorado. La información se recoge en todos los ámbitos (programa, asignatura y aula) y, por tanto, va dirigida a diferentes perfiles (director de estudios, director de programa y profesor responsable de asignatura).

Las principales fuentes de información que permiten la obtención de los datos son las siguientes:

- Gestión académica.
- Proceso de recogida de la satisfacción de los estudiantes.

Los resultados de estos procesos se cargan semestralmente en el Datawarehouse de la Universidad. La validación de estos procesos y la idoneidad de los indicadores es una función coordinada por el equipo de evaluación y calidad, que periódicamente se reúne con los administradores de los estudios para asegurar el uso y la garantía de los indicadores. Estos resultados son valorados por asignatura por el profesor responsable de la asignatura, que puede determinar la necesidad de mayor información detallada para conocer las causas de los

resultados o analizar las actividades y pruebas de evaluación, puesto que todas ellas son accesibles con las herramientas del profesor en formato digital.

El director del programa, en el marco de la Comisión de la Titulación valorará los resultados globales de la titulación. Esta valoración incluye la comparación con la información de previsión de resultados. Las valoraciones hechas por la Comisión y las posibles acciones de mejora que hay que desarrollar deberán ser recogidas por el director del programa y validadas por los directores de estudio correspondientes.

Los principales resultados que se valoran en la Comisión de la Titulación semestralmente corresponden a las siguientes variables:

- Rendimiento: se valoran los ítems de seguimiento de la evaluación continua, tasa de rendimiento y tasa de éxito.
- Continuidad: se valora el abandono principalmente a partir de la rematrícula o las anulaciones voluntarias de primer semestre.
- Satisfacción: se valoran los ítems correspondientes a la acción de docencia, la planificación, los recursos de aprendizaje y el sistema de evaluación.

A final de cada curso, además de los resultados expresados, se recogen los correspondientes al balance académico de curso, que presenta el vicerrector responsable de calidad y a la Comisión de Programas:

- Rendimiento: se valoran los mismos ítems.
- Continuidad: se valoran los mismos ítems y, además, la tasa de abandono.
- Satisfacción: se valoran los mismos ítems y, además, la satisfacción con la UOC, el programa, su aplicabilidad y los servicios.
- Graduación: tasa de graduación y de eficiencia; en este caso se valora empezar a disponer de estos a partir del curso 2015-16.
- Inserción o mejora profesional: a partir de los estudios propios elaborados por la universidad cada dos años y a partir de los resultados obtenidos por los estudios transversales realizados por las universidades catalanas con el apoyo de AQU.

Este conjunto de datos está disponible para todos los tipos de asignatura, aunque también está previsto disponer de información adicional para los trabajos de final de grado y también de las prácticas. En estos casos es pertinente valorar las memorias y los trabajos realizados para valorar la adquisición del conjunto de competencias previstas.

## 9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD DEL TÍTULO

[https://www.uoc.edu/portal/\\_resources/CA/documents/qualitat/politica-qualitat/Manual\\_SGIQ\\_v.1\\_ES.pdf](https://www.uoc.edu/portal/_resources/CA/documents/qualitat/politica-qualitat/Manual_SGIQ_v.1_ES.pdf)



## 10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

### 10.1. Cronograma de implantación de la titulación

El cronograma de implantación de la titulación no muestra cuál ha de ser el itinerario de un estudiante para seguir el grado, sino que señala el semestre en que por vez primera se ofrecerán las distintas asignaturas. A partir de esta primera oferta, las asignaturas se impartirán cada curso de forma ininterrumpida.

<b>Curso lectivo 2016-17</b>	
Set 2016	Feb 2017
Historia, teoría y crítica del diseño	Tipografía
Recursos y comunidades digitales	Taller de forma y composición
Fundamentos del diseño gráfico	Técnicas de creatividad e innovación
Taller de dibujo	Producción gráfica
Taller de color	Proyecto I: Identidad y marca
	Optativa: Inglés B2.1
	Optativa: Inglés B2.2
<b>30 ECTS</b>	<b>42 ECTS</b>
<b>Curso lectivo 2016-17</b>	
Set 2017	Feb 2018
Ética y sostenibilidad en el diseño	Cultura visual y nuevos medios
Comunicación: Teorías y técnicas	Diseño de interfaces
Diseño de interacción	Producción y publicación digital
Diseño centrado en las personas	Storytelling: Recursos narrativos
Proyecto II: Diseño editorial	Proyecto III: Señalética y digital signage
	Optativa 1

	Optativa 2
	Optativa 3
	Optativa 4
<b>30 ECTS</b>	<b>54 ECTS</b>
<b>Curso lectivo 2017-18</b>	
Set 2018	Feb 2019
Antropología del diseño	Optativa 8
Programación para el diseño y las artes	Optativa 9
Infografía y visualización	Optativa 10
Gestión del diseño	Optativa 11
Proyecto IV: Portfolio	Optativa 12
Optativa 5	Optativa 13
Optativa 6	TFG
Optativa 7	
<b>56 ECTS</b>	<b>42 ECTS</b>

El despliegue de la optatividad del programa estará sujeto al logro del número de estudiantes previsto.

### **10.2. Adaptación de los estudiantes procedentes de planes de estudio existentes**

No procede la adaptación.

### **10.3. Estudios que se extinguen en la implantación de este título**

La implantación de este grado no extinguirá ninguna enseñanza oficial existente actualmente en la UOC.

## Anexo 1

### CONVENIO DE COOPERACIÓN EDUCATIVA

entre

LA fundación para la UNIVERSITAT  
OBERTA DE CATALUNYA

y

[ENTIDAD]

Barcelona, [día] de [mes] de [año]

## PARTES

De una parte, el Sr. Carles Sigalés Conde, que interviene en nombre y representación de la Fundación para la Universitat Oberta de Catalunya (en adelante, «FUOC»), con el CIF número G-60667813, domiciliada en Barcelona, avenida del Tibidabo, 39, que actúa como representante legal de esta institución en calidad de vicerrector de Docencia y Aprendizaje, de acuerdo con las facultades que tiene atribuidas en virtud de los poderes otorgados por la notaria Sra. Maria Isabel Gabarró Miquel, en fecha 16 de julio de 2013, con el número de protocolo 1774. La FUOC es titular de la Universitat Oberta de Catalunya (en adelante, «UOC»), reconocida por la Ley del Parlamento de Cataluña 3/1995, de 6 de abril, de reconocimiento de la Universitat Oberta de Catalunya.

De la otra parte, [nombre y apellidos del representante legal del centro de prácticas], que actúa en calidad de [cargo] de [centro de prácticas] (en adelante, «[sigla]»), con el CIF número [núm. CIF] y con domicilio social en [domicilio social del centro de prácticas], de acuerdo con las facultades que tiene atribuidas en virtud de los poderes otorgados por el notario Sr./la notaria Sra. [nombre y apellidos], en fecha [día] de [mes] de [año] con número de protocolo [núm.].

Y, de la otra, [nombre y apellidos del estudiante], con el DNI número [núm. DNI], estudiante del plan de estudios que conduce a la obtención del título de [nombre de la titulación] de la UOC.

Las partes declaran y manifiestan que intervienen en este acuerdo con la capacidad legal necesaria y la competencia suficiente para suscribirlo.

## CLÁUSULAS

### 1. Objeto del convenio

[Si son prácticas académicas externas curriculares]

El objeto de este convenio es establecer las condiciones en que el estudiante [nombre y apellidos del estudiante] tiene que desarrollar las actividades de prácticas de la asignatura [nombre de la asignatura] en [centro de prácticas].

[Si son prácticas académicas externas extracurriculares]

El objeto de este convenio es establecer las condiciones en que el estudiante [nombre y apellidos del estudiante] desarrollará las actividades de prácticas en [centro de prácticas].

## 2. Condiciones de las prácticas

Las prácticas objeto de este convenio se desarrollarán de acuerdo con las siguientes condiciones:

- Modalidad de las prácticas: [presencial, semipresencial o virtual]
- Fecha de inicio: [...]
- Fecha de finalización: [...]
- Total horas de dedicación: [...]
- [Si las prácticas son presenciales o semipresenciales] Horario: [...]
- [Si las prácticas son presenciales o semipresenciales] Lugar: [dirección, población y código postal]
- Objetivos educativos y actividades que se desarrollarán: los que se establezcan en el proyecto formativo que se adjunta como anexo I al presente convenio.

## 3. Tutor académico o tutora académica de la UOC

[Si son prácticas académicas externas curriculares]

La UOC nombra a [nombre y apellidos], [profesor o profesora] responsable de la asignatura [nombre de la asignatura], tutor académico o tutora académica de la universidad de las prácticas académicas externas del estudiante, que tendrá las siguientes funciones:

- a) Velar para que las prácticas se desarrollen con normalidad, coordinándose con el tutor externo o la tutora externa de prácticas.
- b) Realizar el seguimiento efectivo de las prácticas, coordinándose con el tutor externo o la tutora externa de las prácticas y vistos, si procede, los informes de seguimiento.
- c) Autorizar las modificaciones que se produzcan en el proyecto formativo.
- d) Evaluar el resultado académico derivado de la colaboración en prácticas.
- e) Preservar la confidencialidad en relación con cualquier información que tenga como consecuencia de su actividad como consultor o consultora de las prácticas.

[Si son prácticas académicas externas extracurriculares]

La UOC nombra a [nombre y apellidos], [profesor o profesora] de los Estudios de la misma rama de conocimiento de la titulación cursada por el estudiante, tutor académico o tutora académica de la universidad de las prácticas académicas externas, que tendrá las siguientes funciones:

- a) Velar para que las prácticas se desarrollen con normalidad, coordinándose con el tutor externo o la tutora externa de prácticas.
- b) Realizar el seguimiento efectivo de las prácticas, coordinándose con el tutor externo o la tutora externa de las prácticas y vistos, si procede, los informes de seguimiento.
- c) Autorizar las modificaciones que se produzcan en el proyecto formativo.
- d) Evaluar el resultado académico derivado de la colaboración en prácticas.
- e) Preservar la confidencialidad en relación con cualquier información que tenga como consecuencia de su actividad como consultor o consultora de las prácticas.

#### **4. Tutor externo o tutora externa del centro de prácticas**

[El centro de prácticas] nombrará a [nombre y apellidos], profesional de [centro de prácticas], tutor externo o tutora externa de prácticas del estudiante, con las siguientes funciones:

- a) Acoger al estudiante y organizar la actividad que tiene que llevar a cabo de acuerdo con lo que se establece en el proyecto formativo.
- b) Supervisar las actividades del estudiante, orientar y controlar el desarrollo de la práctica en una relación basada en el respeto mutuo y el compromiso con el aprendizaje.
- c) Informar al estudiante de la organización y el funcionamiento del centro de prácticas y de la normativa de interés, especialmente la relativa a la seguridad y los riesgos laborales.
- d) Coordinar con el tutor académico o la tutora académica de la UOC el desarrollo de las actividades establecidas en el presente convenio, incluyendo las modificaciones del proyecto formativo que puedan ser necesarias a fin de que las prácticas se realicen con normalidad, así como la comunicación y resolución de posibles incidencias que puedan surgir en el desarrollo de las prácticas y el control de permisos para la realización de exámenes.
- e) Emitir los informes finales y, si procede, el informe de seguimiento intermedio.
- f) Proporcionar la formación complementaria que necesite el estudiante para llevar a cabo las prácticas.
- g) Proporcionar al estudiante los medios materiales y digitales indispensables para realizar las prácticas.
- h) Facilitar y estimular la aportación, por parte del estudiante, de propuestas de innovación, mejora y emprendimiento de los objetivos propios de su función.
- i) Preservar la confidencialidad en relación con cualquier información que tenga del estudiante como consecuencia de su actividad como tutor.
- j) Prestar ayuda y asistencia al estudiante, durante el periodo de prácticas de este en el centro de prácticas, para las cuestiones de carácter profesional que pueda necesitar resolver para llevar a cabo las actividades que realiza en esta entidad.
- k) Comunicar al tutor académico o la tutora académica de la UOC las incidencias que se produzcan.
- l) Participar en la evaluación de la actividad de prácticas del estudiante.

El tutor externo o tutora externa de prácticas tiene acceso al Campus Virtual de la UOC y lo utiliza de acuerdo con las indicaciones de la UOC y de acuerdo con lo previsto en la normativa de derechos y deberes de la UOC. La UOC reconoce, mediante la expedición de la certificación acreditativa correspondiente, la actividad que ha llevado a cabo el tutor externo o la tutora externa del centro de prácticas.

## 5. Obligaciones del estudiante

El estudiante asume las siguientes obligaciones:

- a) Conocer y cumplir el proyecto formativo de las prácticas siguiendo las indicaciones del tutor externo o tutora externa del centro de prácticas y con la supervisión del tutor académico o tutora académica de la UOC.
- b) Cumplir el horario [si son prácticas presenciales o semipresenciales], el tiempo de dedicación y las normas fijadas por [nombre del centro de prácticas].
- c) Desarrollar el proyecto formativo y cumplir con diligencia las actividades acordadas.
- d) Elaborar la memoria final de las prácticas y, si procede, el informe de seguimiento intermedio.
- e) Mantener el contacto con el tutor académico o la tutora académica de la UOC durante el desarrollo de las prácticas y comunicarle cualquier incidencia que pueda surgir, así como entregarle los documentos e informes de seguimiento intermedio y la memoria final que se le pidan.
- f) Preservar la confidencialidad de la información a que, por razón de su tarea, tiene acceso y guardar secreto profesional sobre sus actividades durante el periodo de prácticas y después de que hayan finalizado.
- g) Usar con cuidado los recursos, respetar las normas de funcionamiento, seguridad y prevención de riesgos laborales y, si procede, las infraestructuras tecnológicas de [centro de prácticas].
- h) Tener una actitud respetuosa con la política del centro de prácticas y salvaguardar el buen nombre de la UOC.

## 6. Vínculo con el centro de prácticas

La relación que se establece entre el estudiante y [centro de prácticas] es de carácter estrictamente académico y en ningún caso implica la existencia de relación laboral. Durante su



estancia en prácticas, el estudiante no asumirá las responsabilidades propias de los profesionales de [centro de prácticas].

En este sentido, el estudiante no podrá reclamar que se compute el tiempo de estancia en prácticas para calcular su antigüedad en la empresa ni que se tenga en cuenta como periodo de pruebas en el supuesto de que se incorpore a [centro de prácticas] una vez finalizadas las prácticas, salvo que en el convenio colectivo aplicable se estipule expresamente otra cosa.

[No se prevé compensación económica]

El estudiante no recibe ninguna compensación económica por el desarrollo de las prácticas académicas externas objeto de este convenio.

[Si se prevé compensación económica]

[Centro de prácticas] abonará directamente al estudiante, en concepto de beca o ayuda al estudio, la cantidad de [importe] euros [al mes o por la duración de las prácticas], sin que por este motivo quede desvirtuado el carácter no laboral de los compromisos que se contraen. Asimismo, de acuerdo con lo que dispone el Real decreto 1493/2011, de 24 de octubre, durante el periodo de realización de las prácticas académicas, el [centro de prácticas] incorporará al estudiante en el Régimen General de la Seguridad Social.

## 7. Seguro

Durante la realización de las prácticas en [centro de prácticas], el estudiante está cubierto por un seguro de accidentes para que lo resarza en caso de accidentes o daños en su persona, y por un seguro de responsabilidad civil, ambos contratados por la FUOC.

## 8. Certificación de las prácticas externas

Una vez finalizadas las prácticas, la universidad expedirá al estudiante un certificado acreditativo que contenga los siguientes aspectos: el titular del documento, el centro donde se han realizado las prácticas, la duración, las fechas de realización, la descripción de la práctica y las actividades hechas.

## 9. Protección de datos de carácter personal

Las partes se comprometen a dar cumplimiento, en lo que sea aplicable, a lo establecido en la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal y el Real decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba la Ley 15/1999.

En ningún caso, en el marco del objeto de este convenio, se producirá cesión o comunicación a terceros de los datos personales contenidos en los ficheros que son titularidad de las entidades firmantes –como tampoco acceso a estos datos por parte de terceros–, con la excepción de los accesos legalmente autorizados o para la prestación del servicio técnico a la entidad responsable del fichero, con una suscripción previa del contrato y del acuerdo de confidencialidad correspondientes.

## **10. Propiedad intelectual e industrial**

El estudiante, en calidad de autor, tiene la propiedad intelectual que pueda derivarse de los resultados de su trabajo o proyecto de prácticas. [El centro de prácticas] no podrá utilizarlo en ningún caso (reproducirlo, transformarlo, etc.) sin el consentimiento expreso del estudiante.

Si como consecuencia de las prácticas externas del estudiante nace un producto nuevo, y para obtenerlo han influido conocimientos adquiridos dentro de [centro de prácticas] o la utilización de medios proporcionados por este, los derechos de propiedad intelectual serán de propiedad o titularidad conjunta del estudiante y [el centro de prácticas].

En el supuesto de que se quiera comercializar el nuevo producto, el estudiante y [el centro de prácticas] deberán pactar previamente, en un documento independiente, las condiciones para realizarlo.

## **11. Normativa aplicable**

En cualquier caso, las prácticas externas se regirán por lo establecido en el Real decreto 1845/1994, de 9 de septiembre, por el que se actualiza el Real decreto 1497/1981, de 19 de junio, sobre programas de cooperación educativa, y por el Real decreto 1791/2010, de 30 de diciembre, por el que se aprueba el Estatuto del estudiante universitario.

## **12. Duración**

Este convenio entrará en vigor en el momento de su firma y finalizará en el momento en que acaben las prácticas, de acuerdo con la fecha prevista en la letra c) de la cláusula 2. El convenio y las prácticas no pueden ser objeto de prórroga.

## **13. Extinción**

Son causas de extinción del presente convenio las siguientes:

1. El mutuo acuerdo de las partes firmantes, manifestado por escrito.

2. La manifestación de cualquiera de las partes de la voluntad de resolver el convenio, con un preaviso con quince días de antelación.
3. El incumplimiento de alguna de las partes de sus obligaciones, en un periodo de treinta días a partir de la notificación escrita por la otra parte, caso que podrá resolver unilateralmente este acuerdo.
4. Las causas generales de extinción establecidas en la legislación vigente.

#### 14. Resolución de conflictos

Todas las partes expresan el compromiso de cumplir las obligaciones respectivas de buena fe y de llevar a buen término todas y cada una de las negociaciones que sean necesarias para el desempeño de este convenio a su satisfacción.

Cualquier controversia que se derive de la interpretación, el cumplimiento o la ejecución de los acuerdos del presente convenio se resolverá de mutuo acuerdo entre las partes.

Las partes acuerdan que, a efectos de notificaciones, se establecen los domicilios sociales de ambas instituciones.

Y, en prueba de conformidad y para la debida constancia de todo lo que se ha convenido, las partes firman el presente convenio en tres ejemplares, en el lugar y en la fecha indicados en el encabezamiento.

Carles Sigalés Conde  
Vicerrector de Docencia y Aprendizaje  
de la Universitat Oberta de Catalunya

[Nombre y apellidos]

[Cargo]

[Centro de prácticas]

[Nombre y apellidos del estudiante]

Estudiante de la UOC

**ANEXO I**  
**Proyecto formativo**

Área de trabajo / Nombre de la ocupación

Objetivos del aprendizaje

Competencias que se desarrollarán y tareas que hay que realizar

Planificación temporal de la actividad