

MEMORIA PARA LA SOLICITUD DE VERIFICACIÓN E IMPLANTACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant. ISEACV

Responsable del título: Ana Hernández Riquelme
anahernandez @easda.es

Introducción

Se presenta la propuesta de máster que estará orientado al diseño y creación de aplicaciones de videojuegos y realidades extendidas, con una evidente orientación artística. El máster estará orientado a la adquisición de competencias avanzadas en el área de diseño de videojuegos, colocando el énfasis en la fase de diseño, creación artística y estudio de aspectos relacionados con la jugabilidad y la interacción del sistema con el usuario, así como en el desarrollo de las habilidades informáticas típicamente requeridas de un diseñador de videojuegos, como el conocimiento de los elementos característicos de un juego y diseño de la interacción entre el usuario y el entorno interactivo.

Para la elaboración de la presente memoria se han seguido las directrices publicadas en el Real Decreto 1393/2007 de 29 de octubre, verificadas en el Real Decreto 1614/2009 de 26 de octubre. Así mismo sigue las indicaciones recomendadas por la ANECA en su "Guía de Apoyo para la elaboración de la MEMORIA PARA LA SOLICITUD DE VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES (Grado y Máster)"

Fecha de revisión: 27 de Julio de 2021

Contenido

Introducción	1
1. Descripción del título	1
1.1. Datos básicos.....	1
1.2. Distribución de créditos del Título.....	1
1.3. Datos asociados al Centro.....	1
2. Justificación (incluyendo el perfil profesional).....	3
2.1. Justificación del Título propuesto, argumentando el interés académico, científico o profesional del mismo.....	3
2.2. Descripción de los procedimientos de consulta internos y externos utilizados para la elaboración del plan de estudios	11
3. Competencias.....	12
3.1. Competencias Básicas	13
3.2. Competencias Transversales	14
3.3. Competencias específicas.....	14
4. Acceso y admisión de estudiantes.....	16
4.1. Sistemas de Información previa a la matriculación	16
4.2. Perfil de ingreso recomendado.....	17
4.3. Requisitos de acceso y criterios de Admisión.....	17
4.4. Apoyo y Orientación de alumnado una vez matriculado	20
4.5. Sistema de Transferencia y Reconocimiento de Créditos.....	21
5. Planificación de las enseñanzas.....	22
5.1. Descripción general del plan de estudios	22
5.2. Estructura del plan de estudios	30
5.3. Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones	56
6. Personal académico.....	57
6.1. Perfiles académicos globales	58
6.2. Otros recursos humanos disponibles.....	63
6.3. Mecanismos para asegurar la igualdad entre hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad	64
7. Recursos materiales y servicios.....	65
7.1. Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles.....	65
7.2. Recursos específicos destinados al máster.....	67
7.3. Acuerdos externos.....	68

8.	Resultados previstos	69
8.1.	Valores cuantitativos estimados para los indicadores y su justificación.	69
8.2.	Progreso y resultados de aprendizaje.	69
9.	Sistema de garantía de calidad del título.	71
9.1.	Responsables del sistema de garantía de calidad del plan de estudios	71
9.2.	Procedimientos de evaluación y mejora de la calidad de la enseñanza y el profesorado.....	74
9.3.	Procedimiento para garantizar la calidad de las prácticas externas y los programas de movilidad.....	81
9.4.	Procedimientos de análisis de la inserción laboral de los graduados y de la satisfacción con la formación recibida.....	89
9.5.	Procedimiento para el análisis de la satisfacción de los distintos colectivos implicados (estudiantes, personal académico y de administración y servicios, etc.) y de atención a las sugerencias y reclamaciones.	92
9.6.	Criterios específicos en el caso de extinción del título.	97
10.	Calendario de implantación.....	98

ANEXOS

ANEXO I-	REPRODUCCIÓN DEL TEXTO LEGAL DEL DECRETO 69/2011
ANEXO II-	PLANOS DE LA EASDA
ANEXO III-	CURRICULUM VITAE DE LOS DOCENTES PROPUESTOS PARA EL MÁSTER
ANEXO IV-	NORMATIVA CONSULTADA

1. Descripción del título.

1.1. Datos básicos

Denominación del título: Máster en enseñanzas artísticas en Arte y Diseño para Realidades extendidas y Videojuegos.

Centro solicitante: Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana. ISEACV. ESCOLA D'ART I SUPERIOR DE DISSENY D'ALACANT

Rama de conocimiento: Artes y Humanidades

Orientación: Profesional

Códigos ISCED: 721¹

Responsable del título: Ana Mercedes Hernández Riquelme. Departamento de Ciencia Aplicada y Tecnología. Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant.

1.2. Distribución de créditos del Título

Número de créditos del título: 60 ECTS

Número de créditos materias obligatorias: 34 ECTS

Número de créditos materias optativas: 8 ECTS

Número de créditos prácticas externas: 8 ECTS

Número de créditos trabajo fin de máster: 10 ECTS

1.3. Datos asociados al Centro

La Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante (EASDA) es un centro educativo perteneciente al Instituto Superior de Enseñanza Artísticas (ISEACV) que oferta enseñanza pública oficial cualificada preparando profesionales capacitados para afrontar los retos que demanda nuestra sociedad en los distintos ámbitos del diseño y las artes plásticas y que académicamente oferta los Títulos Superiores de Diseño con carácter presencial.

La EASDA inaugura desde el curso 2010/11 las nuevas titulaciones de los Estudios Superiores de Diseño, según lo dispuesto en la RESOLUCIÓN de 29 de julio de 2010, del Director General de Universidad y Estudios Superiores acercándose así al modelo Europeo

¹ 7 Máster o equivalente / 21 Artes y diseño



de enseñanza donde los diseñadores son profesionales con carrera universitaria y con un alto nivel de especialización. En la actualidad imparte cuatro especialidades de Estudios Superiores de Diseño: Diseño de Moda, Diseño de producto, Diseño gráfico y Diseño de Interiores, que según el Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior (MECES) estos estudios tiene el Nivel 2.

Número de plazas ofertadas de nuevo ingreso:

Plazas ofertadas: 10 plazas para los tres primeros años de funcionamiento del máster.

Número de créditos de matrícula por estudiante y período lectivo:

Los estudiantes a tiempo completo deberán matricularse de la totalidad de 60 créditos ECTS, a tiempo parcial en un mínimo de 24 ECTS.

El periodo lectivo es de Septiembre a Junio, distribuido en 2 semestres.

Normativa de permanencia:

La matrícula mínima por curso académico es de 24 créditos (ECTS). Para poder proseguir sus estudios, los estudiantes matriculados en el Máster propuesto deberán superar, en su primer año académico, al menos el 25% de los créditos matriculados y cursados del plan de estudios correspondiente.

Existen dos modalidades de matrícula, a saber:

- Matrícula completa 60 ECTS: permanencia 25% = 15 ECTS
- Matrícula parcial: mínimo 24 ECTS: permanencia 25% = 6 ECTS

Asimismo, los plazos de permanencia que, con carácter general, se establecen para los estudios de máster presuponen necesariamente el mantenimiento de la oferta de la titulación en cuestión. De no ser así, se aplicarán las reglas de derecho a examen propias de la extinción de un título. Los plazos de permanencia máxima para el Máster propuesto es de 6 semestres distribuidos en 3 matriculaciones diferenciadas; cada matriculación da derecho a 2 convocatorias.

Cuando existan causas de tal naturaleza que pudieran justificar la suspensión del plazo de permanencia del estudiante, cuya duración no sea inferior a un semestre, se podrá solicitar dicha suspensión, considerándose causas justificadas, entre otras: las familiares, laborales, enfermedad o accidente, todas ellas debidamente acreditadas.

En cuanto a las convocatorias, el ISEACV garantiza un mínimo de dos convocatorias por curso académico para la evaluación de una determinada asignatura: una ordinaria y una extraordinaria. No obstante, en casos específicos, para superar una determinada asignatura, el estudiante dispondrá de una tercera convocatoria de gracia; esta última deberá ser solicitada por el alumno/a por escrito, a la jefatura de estudios del Centro, una vez agotadas las 2 convocatorias ordinarias y deberá estar justificada documentalmente por las causas anteriormente expuestas. A estos efectos, la matrícula de una determinada asignatura da derecho a 2 convocatorias de evaluación. Para superar una determinada asignatura, una



estudiante dispondrá de un máximo de cuatro convocatorias. No obstante la no presentación del alumno/a a los procedimientos de evaluación, figurará en las actas de evaluación con la anotación de “no presentado” y por tanto no supondrá la pérdida de convocatoria.

Cuando existan causas justificadas que impidan al estudiante someterse a evaluación en el tiempo y forma programados, se podrá solicitar la dispensa de esa convocatoria. Se considerarán causas justificadas, entre otras, todas ellas debidamente acreditadas: las familiares, laborales, enfermedad o accidente.

Lenguas utilizadas a lo largo del proceso formativo:

Las lenguas utilizadas a lo largo del proceso formativo serán las oficiales de la Comunidad Valenciana: Valenciano y Castellano. Los recursos utilizados en las distintas asignaturas podrán estar en idioma inglés, así como software, manuales y referencias bibliográficas.

Para alumnos extranjeros no hispanohablantes, se recomienda que el nivel exigido sea equivalente al B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER). En caso de realización de prácticas externas en el extranjero, o para cualquier otra movilidad internacional, se recomienda estar en posesión del nivel B2 del idioma correspondiente.

2. Justificación (incluyendo el perfil profesional).

2.1. Justificación del Título propuesto, argumentando el interés académico, científico o profesional del mismo.

2.1.1. Datos acerca de la demanda potencial del título y su interés por la sociedad

Los datos para elaborar este apartado se han obtenido de los informes realizados anualmente por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), asociación integrada en la federación europea Interactive Software Federation of Europe (ISFE), creada para representar los intereses del sector en el seno de la Unión Europea y el resto de organizaciones internacionales, y la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV).

En el entorno de las industrias culturales y creativas destaca especialmente el sector del videojuego, ya que combina tecnología y cultura, estableciéndose como una de las principales bases de una nueva cultura digital. Hoy en día, los videojuegos suponen una referencia clave de interacción cultural para millones de personas adultas, ya que transmiten valores e ideas, tal y como hace el cine o la literatura.



Los videojuegos son plataformas de juego y entretenimiento que incorporan lo mejor de las distintas artes preexistentes, al conjuntar imagen, sonido, música, estructura literaria y audiovisual, beneficiándose además de una característica que les hace únicos: la interactividad. Se trata de una industria con un futuro prometedor que estimulará la mejora de la competitividad y el crecimiento de nuestra economía (Reyes Maroto, Ministra de Industria, Comercio y Turismo, AEVI 2018).

Los videojuegos nos permiten soñar con nuevos mundos. No sólo nos permiten imaginar otras realidades sino que podemos interactuar con ellas con la realidad virtual y realidades extendidas.

Datos sobre la industria del videojuego en España 2019 (AEVI 2019)

- Los videojuegos siguen siendo la primera opción de ocio audiovisual y cultural en España, con 1.479 millones de euros facturados, de los cuales 754 corresponden a facturación física y 725 a facturación online.
- 15 Millones de videojugadores en 2019 (58% hombres y 42% mujeres) con jugadores de todas las edades.
- Los dispositivos más utilizados son consolas, dispositivos móviles (smartphone o tablets) y PC.
- A lo largo de este último año 2019, ha continuado el crecimiento imparable de los **eSports** en España y su ámbito de influencia.

Datos sobre la industria del videojuego en el mundo (AEVI 2019)

A nivel comunitario, Alemania, Reino Unido, Francia, España e Italia son los países que, en ese orden, generaron un mayor consumo de videojuegos en 2019, volviéndose a situar entre los diez países con mayor facturación del mundo. Sólo en Europa, se registró un 16,9% de la facturación total global.

De acuerdo con los datos del último informe global del mercado de los videojuegos presentado por Newzoo, el mercado mundial de videojuegos habría aumentado en un reseñable 9,6%, pasando de una facturación de 134.900 millones de dólares (119.606 millones de euros) en 2018 a 152.100 millones de dólares (133.670 millones de euros) en 2019. Este crecimiento estuvo impulsado, sobre todo, por un espectacular incremento del 11,7% en Norteamérica, y del 11,5% en Europa, Oriente Medio y África y del 11,1 en América Latina.

La región de Latinoamérica en 2019 registró una facturación de 5.600 millones de dólares (4.930 millones de euros), impulsada principalmente por México y Brasil con una producción en ambos superior a los 1.000 millones de euros, lo que consideramos un dato especialmente relevante pues España es la interfaz natural con el mercado latinoamericano.



Retos futuros de la industria de videojuegos en España (AEVI 2018)

En la actualidad el principal reto de la industria española es además de seguir siendo uno de los principales países consumidores de videojuegos, pasar a convertirnos también en una potencia de desarrollo.

Incorporar la gamificación (tan cercana a la forma de interactuar en los procesos tecnológicos y el videojuego) como técnica de aprendizaje en el ámbito educativo o en la formación de empresas; así como incorporar innovaciones del sector con probada eficacia en el ámbito sanitario, como la introducción de la realidad virtual y la realidad aumentada en los procesos de rehabilitación física o cognitiva.

España es un referente mundial en ámbitos como la sanidad o la cultura y los videojuegos son un elemento ideal que nos permita seguir siendo referencia en esos campos a través del desarrollo de “Serious games”. Sin olvidar la Realidad Virtual y Aumentada como las tendencias emergentes más frecuentes en la producción española de videojuegos (DEV 2019).

En el tejido industrial de los videojuegos españoles encontramos numerosos estudios indies (videojuegos independientes que a menudo se basan en la distribución digital). Este tipo de videojuegos está desarrollado por personas, o pequeñas compañías independientes, sin apoyo financiero de distribuidores, por lo tanto generalmente se apoyan en sistemas de distribución digital por Internet. Un fortalecimiento e internacionalización de la industria en España pasaría por consolidación de los estudios indies a través de una mayor profesionalización empresarial de los mismos y una mejora de la calidad de los productos (DEV 2019).

Necesidades de formación en el sector

La industria de los videojuegos ofrece empleo a distintos perfiles profesionales, desde programación a artistas o profesionales del marketing y la comunicación. Según el libro blanco del desarrollo español del Videojuego (DEV, 2019), El 57 % de las empresas del sector sigue teniendo dificultad a la hora de encontrar en el mercado perfiles profesionales con formación adecuada. Las razones que esgrimen las empresas para explicar esta dificultad son, fundamentalmente, la falta de profesionales con suficiente experiencia y que la formación a la que tienen acceso es demasiado generalista y que sería recomendable que los candidatos estuvieran formados, en competencias y habilidades más específicas.

Según una encuesta elaborada por DEV en 2019, las ofertas de empleo en los próximos 12 meses será para los perfiles siguientes:



Perfil profesional	Demanda
Programación	27%
Arte	24%
Animación	12%
Game Design	10%
Marketing y distribución	7%
Producción/gestión de proyectos	5%

Los profesionales más difíciles de encontrar son los programadores, con un 53%, seguidos por los diseñadores de juegos (43 %) y profesionales del marketing especializados en videojuegos, con un 36 %.

Este Máster está orientado a formar diseñadores de juegos y artistas especializados en videojuegos para la formación específica de algunos de los perfiles más demandados en el sector. Se desarrollan materias de carácter obligatorio que serán indispensables para tener una base de conocimientos sólida como diseñador de videojuegos y con especial atención a la parte artística que implica el diseño y desarrollo de un videojuego. Mediante asignaturas optativas el alumnado podrá orientar sus estudios hacia el área de diseño, arte o tecnología que mejor se adapte a su interés.

2.1.2. Relación de la propuesta con las características socioeconómicas de la zona de influencia del Título

En Alicante está instalado el distrito digital de la Comunidad Valenciana, un proyecto de la Generalitat Valenciana para el impulso de la economía digital que vio la luz en 2019. El Distrito Digital CV² es la sede de la transformación tecnológica y de la economía digital donde, con su impulso a la innovación, empresas del sector pueden instalarse para el desarrollo de su actividad y proyectos y contribuir así al cambio del modelo económico.

Además del Plan de Atracción de Empresas y la realización de eventos, Distrito Digital desarrolla una unidad de negocio en el sector del gaming y los deportes-online. El programa de Gaming y eSports tiene como fin contribuir al desarrollo de la industria del videojuego en España. De este modo, el proyecto trabaja en el impulso y promoción de pequeñas empresas y microempresas a través de una incubadora de compañías, así como mediante la puesta en marcha de programas de formación, desarrollo y consolidación de empresas o patrocinio, entre otros.

² <https://distritodigitalcv.es/>



En el Distrito Digital de Alicante hay varias empresas de videojuegos y realidad virtual ya instaladas, y se prevé que en el futuro se instalen muchas más. Empresas que necesitan profesionales con perfiles específicos para este sector y que no son fáciles de encontrar. El objetivo de este Máster es preparar profesionales con los perfiles que demandan las empresas del sector, contando con su colaboración en la impartición del Máster, así como la organización de prácticas en empresas para su alumnado.

Destacamos la empresa GGTech, instalada en el Distrito Digital, que trabaja en la creación de un 'hub' que aglutinará a pequeñas empresas del sector del videojuego y que les permita dar el salto para generar una industria en su entorno. Este proyecto cuenta con la colaboración de la Sociedad de Parques Temáticos de la Comunitat Valenciana (SPTCV), cuyo responsable Antonio Rodes, destacó que el objetivo es crear un «núcleo» al que puedan acudir otras empresas del sector y que permita la formación de profesionales, según se puede ver en la noticia de prensa el 10/01/2020³

Destacan otras empresas en la comarca que tienen una larga trayectoria en el desarrollo y comercialización de videojuegos y que son casos de éxito, como por ejemplo: Accenture, La Frontera, From The Bench o Devilish Games.

A nivel de la Comunidad Valenciana, destacamos que Valencia es una de las sedes de PlayStation Talents Games Camp, un programa pionero de Sony Interactive Entertainment España (SIE España), cuyo objetivo es impulsar el talento nacional en el sector de los videojuegos a través de un programa de búsqueda, selección y mentorización de estudios de desarrollo de videojuegos. Actualmente existen seis sedes PS Talents Games Camp: Bilbao, Madrid, Valencia (ubicado en Lanzadera), Sevilla, Málaga y Las Palmas de Gran Canaria, según se puede leer en la noticia de prensa publicado el día 20/01/2020⁴

2.1.3. Justificación de la existencia de referentes nacionales e internacionales que avalen la propuesta y su correspondencia con el Título propuesto.

Se ha realizado una amplia búsqueda de estudios relacionados con los videojuegos en centros de estudios artísticos y universidades. Aunque existe un gran abanico de oferta de titulaciones privadas no universitarias, o titulaciones de carácter propio de universidades públicas o privadas, la oferta de másteres oficiales especializados en videojuegos es reducida, según la consulta en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT 2020), y que hemos tenido en cuenta en este estudio:

³www.lasprovincias.es/alicante/empresa-distrito-digital-20200110004614-ntvo.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

⁴valenciaplaza.com/lanzadera-acelerara-los-estudios-de-videojuegos-de-los-playstation-games-camp-de-toda-espana

Título	Universidad	Estado
Máster Universitario en Creación de Videojuegos por la Universidad Camilo José Cela	Universidad Camilo José Cela	Publicado en B.O.E.
Máster Universitario en Creación Multimedia y Juegos Serios por la Universidad Ramón Llull	Universidad Ramón Llull	Publicado en B.O.E. (TITULACIÓN A EXTINGUIR)
Máster Universitario en Desarrollo de Videojuegos por la Universidad de La Laguna	Universidad de La Laguna	Publicado en B.O.E.
Máster Universitario en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos por la Universidad de A Coruña	Universidad de A Coruña	Publicado en B.O.E.
Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad Internacional de La Rioja	Universidad Internacional de La Rioja	Acuerdo Consejo de Ministros
Máster Universitario en Diseño y Programación de Videojuegos por la Universitat Oberta de Catalunya	Universitat Oberta de Catalunya	Acuerdo Consejo de Ministros
Máster Universitario en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual por la Universidad Rey Juan Carlos	Universidad Rey Juan Carlos	Publicado en B.O.E. (TITULACIÓN RENOVADA)

Incluimos el título de [Especialista Universitario en Animación 3D para cine y Videojuegos](#), impartido por el [Departamento de Dibujo](#). Este título forma parte del [Máster en Animación](#) de la UPV⁵. El Máster en Animación UPV es un título propio universitario que tiene una duración de 2 años. En el 1º año se profundiza en concepto y dirección de animación y en el 2º año el alumnado puede elegir una de las dos líneas de especialización: animación 2D o 3D. En este caso es opcional realizar prácticas en empresa.

En ellos se ha analizado la estructura del Máster, las asignaturas que se imparten y el software utilizado, cuando se indica, para evaluar cual es la tendencia de estos estudios, las herramientas de desarrollo más utilizadas y las carencias que pudiéramos detectar en la oferta nacional de Máster oficiales especializados en Videojuegos y Realidad Virtual. Como resultado de este estudio se observa que la mayoría de estos másters imparten asignaturas y contenidos muy técnicos, que requieren de una importante formación tecnológica previa, como puede ser la programación orientada a objetos, sistemas de redes o hardware especializado, y por tanto detectamos una carencia en el tratamiento de aspectos artísticos y estéticos especializados en este área. Una excepción podría ser el título impartido por el Departamento de Dibujo de la UPV que hemos nombrado y que tiene una vocación eminentemente artística y de especialización del alumnado.

⁵ <https://videojuegos.blogs.upv.es/videojuegos-en-la-upv/formacion-en-videojuegos/>



En cuanto a máster oficial de enseñanzas artísticas, tan sólo se ha localizado el Máster en diseño de videojuegos en el centro autorizado de enseñanzas artísticas superiores de diseño ESADA de Granada, en la página Web del Ministerio de educación y formación profesional (MEC 2020)⁶ y el Máster en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D de la Escuela Superior Internacional de Murcia, cuyo plan de estudios fue homologado por el Ministerio de educación, Cultura y Deporte en 2015⁷ Como título oficial relacionado, también se ha revisado el Máster en enseñanzas artísticas de diseño interactivo por la ESD de Madrid.

En este estudio también se han buscado centros privados de enseñanzas artísticas que imparten este tipo de Máster y por proximidad a la provincia de Alicante se ha tenido en cuenta la ESAT, Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia, que imparte un Máster de Animación Keytoon y otros cursos relacionados con videojuegos.

Del estudio realizado en los Máster de Enseñanzas Artísticas relacionadas, se detallan las siguientes conclusiones:

- ESADA de Granada.

Es un Máster con vocación generalista, orientado a videojuegos 2D y 3D, sin embargo no trata las realidades extendidas y que están adquiriendo gran importancia en los últimos tiempos. Sin embargo hay asignaturas específicas de sonido y que nosotros no hemos incorporado puesto que tras el estudio realizado y las consultas con las empresas se ha determinado que en la mayoría de las ocasiones el diseño de la música se contrata con un especialista independiente, por lo que hemos optado por dar prioridad a otros contenidos que no se ofrecen en este tipo de Máster como es la interacción con las Realidades Extendidas.

- Escuela Superior Internacional de Murcia
Es un Máster especializado en Animación 3D

En general se ha observado que algunos másters tienen unos contenidos troncales comunes y luego ofrecen especializaciones en distintas áreas como son el Diseño 2D, Diseño 3D, Animación, Personajes y otros. Sin embargo otros másters son más específicos y están orientados desde el principio a la especialización en un área concreta. En nuestra propuesta se ha optado por ofrecer la primera estructura, un Máster generalista técnico-artístico accesible a un mayor número de alumnado, teniendo en cuenta el entorno geográfico en el que nos encontramos, y ampliar el ámbito de aplicación con las realidades extendidas.

Los centros privados consultados son los siguientes:

⁶ <https://www.esada.es/oferta-formativa/master-en-diseno-de-videojuegos>

⁷ <https://www.esimurcia.com/k-course/master-oficial-ensenanzas-artisticas-animacion-3d/>

Universidad	Título	Provincia
Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia (ESAT)	Máster de Animación Keytoon	Valencia
Florida Universitària	Máster en Arte para videojuegos	Valencia
La Universidad en Internet (UNIR)	Máster universitario en diseño y desarrollo de videojuegos	

Justificación de la existencia de referentes internacionales

Se ha consultado información relacionada con 'Máster artístico de Videojuegos y Multimedia' en el portal web MastersPortal⁸ y se han analizado un subconjunto de másteres que se relacionan a continuación:

Universidad	Título
University for the Creative Arts, United Kingdom	Games Design https://www.uca.ac.uk/study/courses/ma-games-design/
UWE Bristol, United Kingdom	Virtual and Extended Reality https://courses.uwe.ac.uk/l7101/virtual-and-extended-realities
TH Köln (University of Applied Sciences), Germany	Digital Games https://colognegamelab.de/study-programs/post-graduate-programs/digital-games-ma/
University of Hertfordshire, United Kingdom	Games Art and Design https://www.herts.ac.uk/courses/postgraduate-masters/ma-games-art-and-design
American University Washington DC, United States	Master of Arts in Game Design https://www.american.edu/gamelab/ma/

Se puede observar en la tabla que se ha buscado másteres relacionados con las diferentes áreas que queremos desarrollar en nuestro máster y buscando variedad en cuanto a países donde se desarrolla con el objeto de tener información lo más amplia posible. En ellos se ha analizado la estructura del Máster, las asignaturas que se imparten y el software utilizado,

⁸ <https://www.mastersportal.com/search/master/ma/video-games-multimedia>

cuando se indica, para evaluar cual es la tendencia internacional de estos estudios y las herramientas de desarrollo más utilizadas. Del estudio de estos másters hemos recopilado ideas sobre las asignaturas a impartir, su estructura y contenidos.

También se ha contactado con la empresa finlandesa Fun Academy, centrada en juegos para el aprendizaje impulsada por Rovio (empresa creadora de Angry Birds), para establecer colaboración de prácticas:

Fun Academy

Sanna Lukander - Fun Learning Ambassador

2.2. Descripción de los procedimientos de consulta internos y externos utilizados para la elaboración del plan de estudios

Además de los planes de estudios de los centros de educación superior indicados en el punto anterior, se ha consultado el anuario de la Asociación Española del Videojuego (AEVI, 2019) y el libro blanco del Desarrollo Español de Videojuegos (DEV, 2019) a los que hacemos referencia en este documento.

Se han realizado entrevistas con directivos de las empresa anteriormente mencionadas de la provincia de Alicante y se ha realizado una visita para recabar información de las necesidades y formas de trabajar de las mismas, y con el objeto de estudiar el grado de aceptación de los estudios en el sector y la posibilidad de colaboración con las mismas. Las empresas visitadas han sido:

- GGTech Entertainment SL, Distrito Digital CV de Alicante
Juan Castillo Abian – Director Técnico de GGTech Entertainment
- La Frontera, Elche
David Gomis – Founder & Production Director/I+D
- From The Bench, Elda
Santiago Pérez. CCO
Ana Pavón. RRHH
- Devilish Games, Villena
Laura Suárez – Administración & Ejecutiva de cuentas
David Ferriz - Cofundador y Game designer, grafista y animador 2D/3D

Debemos señalar que la propuesta de implantación de estos estudios ha sido muy bien acogida por las empresas contactadas. Se han recopilado datos acerca de las necesidades de formación de las empresas mediante las entrevistas realizadas y una encuesta pasada a las empresas. Estos datos han sido de gran ayuda para confeccionar el plan de estudios del Máster y hemos firmado convenios de colaboración para prácticas de nuestro futuro alumnado con las empresas anteriormente mencionadas. También se ha constatado su disposición a colaborar en la impartición del Máster participando en charlas, seminarios,



talleres, visitas u otro tipo de actividades, dotando así al máster del carácter profesional que consideramos necesario.

Para el Diseño de este Máster se ha considerado la fórmula participativa a partir del trabajo de un grupo de docentes de la EASDA implicados en su redacción, algunos cuentan con años de experiencia en la impartición de asignaturas relacionadas con videojuegos y realidad virtual, o impartiendo otras titulaciones de Máster. Se ha presentado la propuesta a la consideración del profesorado del claustro interesado para que realice las aportaciones que consideren pertinentes. Queremos resaltar que en el claustro de profesores de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante se encuentran prestigiosos investigadores y docentes de ámbito nacional. Además, se ha tenido en cuenta la amplia experiencia de docentes que llevan varios años desarrollando cursos, conferencias, y publicaciones relacionados con todos los ámbitos del diseño. Asimismo, recoge las aportaciones de empresas y profesionales externos, expertos en este ámbito.

Además de las necesidades de formación especializada en el sector, que ha quedado acreditada tras el estudio realizado, otro elemento que ha motivado la elaboración de este Máster es el interés mostrado por nuestro alumnado por estos estudios, ya que en nuestros estudios superiores de diseño ofrecemos dos optativas que se llevan impartiendo durante varios años con alta demanda: Diseño y creación de videojuegos 2D/3D, y Realidad Virtual & Realidad Aumentada, donde introducimos al alumnado en el sector de los videojuegos, pero que no son suficientes para una especialización profesional. Tanto el alumnado actualmente matriculado en nuestra escuela como el egresado, han mostrado su interés por este Máster ya que les abre un abanico de actividades profesionales emergentes con un potencial campo de trabajo futuro.

Finalmente esta memoria ha sido presentada y cuenta con el visto bueno de la Comisión de Coordinación Pedagógica de la EASDA (COCOPE).

Se han consultado másteres oficiales enseñanzas artísticas en la página web del Ministerio de Educación y formación profesional. Última consulta el 28/4/2020 en www.educacionyfp.gob.es/contenidos/estudiantes/enseñanzas-artisticas/artes-plasticas-diseno/educacion-superior/master/titulacion.html

3. Competencias.

El Master en Enseñanzas Artísticas en Arte y Diseño para Realidades extendidas y Videojuegos tiene por principal objetivo dotar al estudiante de los conocimientos necesarios para que pueda ejercer una actividad como profesional especialista en el campo del arte y diseño para Videojuegos y realidades extendidas.

El máster estará orientado a la adquisición de competencias avanzadas en el área de diseño de videojuegos, de manera que el alumnado pueda formar parte activa de un equipo interdisciplinar en las empresas del sector y con una evidente orientación artística. El



alumnado aprenderá cómo adaptarse de forma eficiente a los nuevos entornos tecnológicos y profesionales en constante evolución que requiere visiones estratégicas del entorno y la comunicación, con especial énfasis en la fase de diseño, creación artística y estudio de aspectos relacionados con la jugabilidad y la interacción del sistema con el usuario, así como en el desarrollo de las habilidades informáticas típicamente requeridas de un diseñador de videojuegos.

Para alcanzar estos objetivos se oferta la formación especializada necesaria, estructurada en competencias transversales, básicas y específicas que los/las estudiantes deben adquirir en este máster teniendo en cuenta los principios generales recogidos en el artículo 3.4 del RD 1614/2009: el respeto a los derechos fundamentales. El respeto y promoción a los derechos humanos y el principio de accesibilidad y universal expuestos para todos según lo dispuesto en la disposición final décima de la ley 51/2003, de dos de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad. Y los valores propios de una cultura de paz y de valores democráticos.

El Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su artículo 9, establece como finalidad la adquisición por el/la estudiante de una formación avanzada, de carácter especializado o multidisciplinar, orientada a la especialización académica o profesional, o bien a promover la iniciación en tareas investigadoras.

Por otro lado, el artículo 7 del Real Decreto 1027/2011, de 15 de julio, por el que se establece el Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior establece los resultados de aprendizaje asociados a las cualificaciones en nivel de Máster. En base a estos resultados de aprendizaje se plantean las siguientes competencias.

3.1. Competencias Básicas

CB1. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB2. Saber aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB3. Ser capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB4. Saber comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB5. Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.



3.2. Competencias Transversales

CT1. Resolución de problemas. Analizar y descomponer el problema en sus partes más simples para su resolución de una forma creativa y con un sentido global.

CT2. Liderazgo y trabajo en equipo. Aplicar técnicas motivacionales y de liderazgo en el trabajo en grupo con implicación proactiva de forma que se alcance una solución común y óptima.

CT3. Organización y gestión del tiempo. Manejar y priorizar de forma adecuada la gestión de recursos y tareas comprobando el progreso de los procesos con el fin de asegurar los resultados a alcanzar.

CT4. Pensamiento estratégico e innovador. Plantear ideas y desarrollos originales basados en el conocimiento con la incorporación de nuevas metodologías dentro de un contexto de investigación.

CT5. Desarrollar una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Entender conceptos, pensamientos, actos y sentimientos específicos de otras culturas y/o colectivos sociales.

3.3. Competencias específicas

CE1. Analizar y planificar procesos viables en el desarrollo de aplicaciones de realidades extendidas y videojuegos.

CE2. Utilizar metodologías ágiles para la generación y gestión de los proyectos complejos adaptativos en el campo de los videojuegos.

CE3. Diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas digitales, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

CE4. Conocer e identificar los distintos géneros, formatos y temporizaciones en el campo de los videojuegos y sus narrativas asociadas.

CE5. Conocer los requisitos para la creación de narrativas que consoliden relaciones entre usuarios y productos desarrollados.

CE6. Relatar, conceptualizar y comunicar comportamientos y estados de cada uno de los elementos que intervienen en la narración o desarrollo del videojuego.

CE7. Diseñar y evaluar entornos de interacción para videojuegos centrados en el usuario aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad.

CE8. Conocer e identificar la interacción hombre-máquina en sistemas multimodales con el fin de idear y explorar nuevas narrativas en el campo de las realidades extendidas y los videojuegos.

CE9. Plantear y aplicar técnicas para la distribución y promoción de los productos videojuegos.

CE10. Comprender e integrar en el diseño de videojuegos técnicas de gamificación con el fin de incrementar y fidelizar la experiencia de usuario.

CE11. Resolver mediante elementos visuales problemas narrativos y estéticos con un determinado estilo visual en función del proyecto de videojuego a desarrollar.



CE12. Conocer los principios de diseño, composición visual, iluminación, texturas y alcanzar habilidades de modelado de personajes y ambientes que permitan generar una documentación multisensorial que se adapte a los estándares de producción.

CE13. Conocer herramientas de producción colaborativas actualizadas en relación con la tecnología y los medios de producción en el campo de los videojuegos y las realidades extendidas.

CE14. Conocer las técnicas de modelado 3D y optimización para elementos del videojuego 3D: escenografías, objetos y assets 3D, para su integración en entornos de videojuegos y realidades extendidas.

CE15. Aplicar técnicas de animación, de texturizado, iluminación y renderizado en combinación con los modelos 3D para videojuegos y realidades extendidas.

CE16. Crear y optimizar escenografías, objetos y personajes digitales 2D para su integración en videojuegos 2D.

CE17. Aplicar técnicas de animación 2D optimizadas abordando distintos efectos visuales, de simulación de profundidad y desplazamientos 2D ½.

CE18. Comprender las estructuras y la sintaxis de la programación orientada a objetos.

CE19. Comprender y utilizar los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas y su aplicación al diseño de soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.

CE20. Analizar, seleccionar e implementar los aspectos técnicos que intervienen en la interacción entre el usuario y el videojuego mediante la definición de reglas derivadas del uso de las diversas plataformas y dispositivos.

CE21. Construir y programar todos los componentes definidos en la narrativa del videojuego mediante un motor de videojuegos.

CE22. Crear escenografías a partir de la narrativa y la jugabilidad del videojuego que sean capaces de atraer al usuario mediante dinámicas compositivas y atmósferas que interactúen de forma mecánica y estética con todos los componentes del videojuego.

CE23. Conocer los elementos de interacción que intervienen en la realidad virtual, aumentada y mixta.

CE24. Crear modelos 3D cuya funcionalidad queda definida por la manipulación de dispositivos hápticos y su visualización estereoscópica.

CE25. Diseñar y gestionar bases de datos como herramienta para el almacenamiento y gestión de datos personalizados del usuario en plataformas de multijugador o deporte de fantasía (rotisserie).

CE26. Conocer los fundamentos del diseño sonoro. Aplicar sonidos que permitan crear la atmósfera adecuada mediante el uso de aplicaciones informáticas.

CE27. Conocer la legislación vigente respecto a derechos de autor y propiedad intelectual y los mecanismos de protección, cesión y compraventa de derechos.

CE28. Evaluar la integración de todos los componentes definidos en la narrativa del videojuego mediante un motor de videojuegos.



4. Acceso y admisión de estudiantes.

4.1. Sistemas de Información previa a la matriculación

El ISEACV y sus centros dependientes informa a sus potenciales futuros estudiantes a través de los siguientes medios de difusión:

- Página Web corporativa del Instituto de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana (ISEACV)⁹.
- Portales de Internet de Universia, Educa, Web, OEI, etc.
- Páginas Web especializadas.
- Envío por correo electrónico de carteles y trípticos a departamentos e instituciones de áreas relacionadas con la temática del título, a escala nacional e internacional.
- Folletos de los másteres individualizados expuestos en los puntos de información de los centros de Enseñanza Superior y Departamentos.
- Carteles publicitarios expuestos en la vía pública o visibles desde la misma
- Publicidad en periódicos gratuitos.
- Publicidad en revistas especializadas, a nivel autonómico, nacional e internacional.
- Guías sobre la oferta docente del ISEACV.
- Exposición de folletos y guías en las sedes de las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño y de algunas de las entidades colaboradoras.

La Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante cuenta con un departamento de comunicación que se encargará de la difusión del máster a través de diversos medios:

- Canal de youtube de la EASDA
- Redes sociales como instagram y facebook
- Carteles en sitios estratégicos y en la propia escuela.
- Se promoverá la difusión en revistas y medios de comunicación digital, en las fechas previas al periodo de admisión.
- Folletos oficiales informativos para su distribución que contemplarán los aspectos fundamentales del máster, el perfil del profesional al que va dirigido, el calendario y el programa educativo, los objetivos y la metodología y las salidas profesionales

Además la escuela tendrá información permanente y actualizada del máster a través de su portal web <https://easda.es/> desde la sección dedicada a postgrados dentro de la opción estudios, en la que el alumnado interesado podrá consultar toda la información referente a los estudios de máster sobre las características del título, plan de estudios, el número de plazas que se ofertan y las condiciones relativas a plazos, procedimientos y documentación requerida para presentar la solicitud de admisión. Esta información también se publicará en los tablones establecidos a tal efecto en el propio centro. También se podrá obtener información personalizada a través de la web del centro en la sección contacto y través de las oficinas del ISEACV y de la secretaría de la EASDA.

⁹ <http://www.iseacv.gva.es/va/>



Otra actividad que la escuela celebra cada primavera son las Jornadas de puertas abiertas, con la finalidad de orientar a los futuros alumnos acerca de los accesos, matrículas e incluso conozcan los trabajos que realizan el alumnado, con demostraciones in situ, siendo ellos mismos los encargados de mostrarlos y explicarlos. En dichas jornadas se preparan espacios dentro de la escuela con un docente responsable y alumnos voluntarios. Asimismo se programan charlas de orientación sobre pruebas de acceso a la Escuela por cada una de las titulaciones impartidas en la EASDA. Estas jornadas están coordinadas por la vicedirección de la escuela.

4.2. Perfil de ingreso recomendado

El máster se proyecta para un alumnado con unos conocimientos mínimos en el área del diseño y el arte, por tanto en perfil de ingreso recomendado para la realización del máster requiere:

- Titulados Superiores en Diseño o Bellas Artes o Comunicación Audiovisual o Ingeniería Multimedia.
- Habilidades básicas de dibujo, pintura o ilustración.
- Conocimientos y/o manejo básicos de imagen digital.

En el caso que la Comisión Académica del Título del Máster lo estime necesario, se podrá realizar una entrevista personal para evaluar el nivel de conocimientos de los solicitantes en el ámbito del dibujo, pintura o ilustración, así como su capacidad de trabajo en equipo.

4.3. Requisitos de acceso y criterios de Admisión

Conforme al Real Decreto 1614/2009, de 26 de Octubre, Artículo 15.

Acceso a las enseñanzas artísticas oficiales de Máster:

1) Para acceder a las enseñanzas oficiales de máster será necesario estar en posesión de un Título Superior oficial de Enseñanzas Artísticas, de un título oficial de Graduado o Graduada o su equivalente expedido por una institución del Espacio Europeo de Educación Superior que faculte en el país expedidor del título para el acceso a enseñanzas de máster.

2) Podrán ser admitidos los titulados por universidades extranjeras ajenas al Espacio Europeo de Educación Superior, sin necesidad de homologar su título, cuando acrediten un nivel de formación equivalente al correspondiente del título español y siempre que su título faculte para el acceso a estudios de posgrado en el país que lo expide. El acceso de estos estudiantes está condicionado a la resolución favorable de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante. El acceso por esta vía no implicará, en ningún caso, la homologación del título previo del que esté en posesión del interesado, ni su reconocimiento a otros efectos que el de cursar las enseñanzas artísticas de Máster.

Conforme al Real Decreto 1614/2009, de 26 de Octubre, Artículo 16.



Condiciones de admisión a las enseñanzas artísticas oficiales de Máster:

Las condiciones de admisión a las enseñanzas artísticas oficiales de máster son las establecidas en el artículo 16 del citado Real Decreto 1614/2009:

“1. Los estudiantes podrán ser admitidos a un máster, conforme a los requisitos específicos y criterios de valoración de méritos que, en su caso, sean propios del título de máster o establezca la Administración educativa competente.

2. Las Administraciones educativas incluirán los procedimientos y requisitos de admisión en el plan de estudios, entre los que podrán figurar requisitos de formación previa específica en algunas disciplinas.

3. Estos sistemas y procedimientos deberán incluir, en el caso de estudiantes con necesidades educativas específicas derivadas de la condición de discapacidad, los servicios y apoyo y asesoramiento adecuados, que evaluarán la necesidad de posibles adaptaciones curriculares.”

Preinscripción

Para poder preinscribirse en el máster el aspirante debe comprobar que cumple con los requisitos de acceso arriba indicados y que posee la documentación para poder acceder al máster.

Los aspirantes formalizarán la preinscripción, con el modelo redactado a tal efecto, a través de un formulario que podrá ser descargado de la página web de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante. Las solicitudes de admisión serán dirigidas al coordinador/a del Máster. Junto con la preinscripción deberán enviar los siguientes documentos:

- Título académico o justificante de haberlo solicitado.
- Documento de identidad: Pasaporte, NIE o Cédula de identidad.
- Currículum Vitae.
- Certificado de notas del título académico acreditado en el que conste la relación, los créditos (o las horas) y la calificación obtenida en cada una de las asignaturas cursadas.
- Carta de motivación escrita por el aspirante. En ella debe exponer los motivos por los cuales quiere realizar este máster de postgrado (académicos, profesionales, personales).
- Portafolio con trabajos del aspirante (5 trabajos).
- Los aspirantes que no sean hablantes nativos de español, deberán estar en posesión de un certificado B2 de dicha lengua.

Criterios de admisión

El procedimiento y los criterios relacionados a la admisión y selección de los candidatos se aplican a todos los candidatos al Máster, provenientes, tanto a nivel nacional, como de países europeos. Se tienen en cuenta las normas y regulaciones vigentes respecto a la igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad, garantizando la igualdad de

oportunidades para hombre y mujeres y no considerando a los candidatos con necesidades especiales como un obstáculo para el programa.

La Comisión Académica del Título del Máster de Arte y Diseño para Realidades Extendidas y Videojuegos del ISEACV (CAT) es el órgano competente para regular los criterios de admisión y acceso de los estudiantes a cualquiera de los centros del Instituto, los criterios de concesión de becas y premios, y la acreditación y titulación de las enseñanzas cursadas. En el caso de que en un mismo curso académico la demanda supere a la oferta, la CAT valorará los siguientes elementos ponderados por la puntuación establecida. La puntuación obtenida determinará el orden de admisión al Máster. En el apartado A, en aquellos casos de coincidencia de titulaciones el orden de preferencia se establecerá en función de la nota media del expediente académico:

A. Titulaciones relacionadas con el arte y el diseño	Hasta
Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores en Diseño Gráfico, Producto, Interiores y Moda (o equivalente).	4 puntos
Licenciatura o Grado Universitario en Bellas Artes.	2 puntos
Otras titulaciones Superiores. (1 punto / título)	2 puntos
Ciclo formativo de Grado Superior (0,5 puntos / ciclo)	1 punto
B. Conocimientos previos de dibujo, pintura o ilustración	Hasta un máximo
Materias cursadas durante la carrera.	1 punto
Participación en cursos oficiales.	1 punto
Realización de obras personales.	1 punto
Participación en exposiciones y/o eventos.	1 punto
C. Conocimientos y/o manejo previos de imagen digital	Hasta un máximo
Materias cursadas durante la carrera.	1 punto
Participación en cursos oficiales.	1 punto
D. Experiencia profesional demostrable relacionada con las materias del máster.	Hasta un máximo 1 punto

La valoración de los apartados B, C y D quedará determinada por la comisión Académica del Título atendiendo a las circunstancias concretas de cada caso, siempre de



manera ponderada y atendiendo a criterios de similitud y proporción entre todos los aspirantes de una misma edición.

4.4. Apoyo y Orientación de alumnado una vez matriculado

Se define un protocolo de actuación que tiene como objeto facilitar la incorporación del alumnado a los estudios de Máster y orientarlo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje para facilitar su integración en la actividad de Centro y finalizar con éxito sus estudios. Destacamos tres fases en el desarrollo del plan de acogida: proceso de admisión, inicio del curso y durante el desarrollo del mismo.

Proceso de admisión:

El protocolo de actuación para acogida del alumnado deberá iniciarse en el momento que el alumno/a acude al Centro para recoger información sobre los estudios, pruebas de acceso y/o matriculación. La información estará disponible en la web del Centro y a disposición de cualquier persona que lo solicite en el propio Centro Educativo:

- Sistema de acceso y pruebas de acceso
- Horario y calendarios
- Materiales curriculares
- Servicios del Centro
- Ayudas y becas
- Otros

El equipo directivo estará en disposición de proporcionar más información y/o resolver las dudas que puedan tener el alumnado durante el proceso de matriculación. También podrá identificar alumnado con necesidades especiales y las actuaciones a determinar, como por ejemplo:

- Facilitar la inclusión del alumnado extranjero o alumnado Erasmus que pueda necesitarlo, por lo que se podrá establecer un sistema de alumno/a mentor que colabore en la acogida y adaptación de este tipo de alumnado.
- Identificar alumnado con alguna diversidad funcional, como movilidad reducida, y tener en cuenta a la hora de determinar las aulas asignadas para facilitar el acceso a las mismas y si fuera necesario adaptar equipos o material en el aula.

Inicio del curso:

Se realizará un acto de inauguración consistente en una reunión informativa para el alumnado, donde se explicará detalladamente el funcionamiento del Máster, se hará entrega

del horario de grupo y otros documentos relevantes (sistema de evaluación, la programación, los derechos y deberes del alumnado, sistema de control de faltas de asistencia...).

En el acto de inauguración se presentará el Aula Virtual, que servirá como herramienta para la comunicación y como sistema complementario a la docencia. Se atenderán ruegos y preguntas.

En esta reunión se presentarán las personas con mayor relación con el alumnado, el equipo directivo y en especial los profesores y coordinador del Máster, siempre bajo la perspectiva de favorecer un clima de confianza, cordialidad y seguridad.

Durante el curso escolar:

La acción tutorial es importante para detectar incidencias y realizar el acompañamiento del alumnado a lo largo del curso. El profesor coordinador del Máster deberá organizar reuniones periódicas para velar por el proceso educativo de cada estudiante y favorecer su implicación en el mismo.

Una vez iniciado el curso se realizarán seminarios de orientación y seguimiento por itinerarios. También se organizarán actividades grupales para fomentar la participación y la cohesión del grupo. Se procurará información sobre prácticas y ofertas de empleo, ayudas al emprendimiento y colaboraciones. Podrán organizarse otras reuniones que se consideren de interés para el grupo o a petición del alumnado.

4.5. Sistema de Transferencia y Reconocimiento de Créditos

El Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores recoge en su preámbulo que “se propone la incorporación del sistema europeo de reconocimiento, transferencia y acumulación de créditos ECTS, como la unidad de medida que refleja los resultados del aprendizaje y el volumen de trabajo realizado por el estudiante para alcanzar las competencias de cada enseñanza y la expedición del Suplemento Europeo al Título a fin de promover la movilidad de estudiantes y titulados españoles en el espacio europeo de la enseñanza superior. El presente real decreto estructura las enseñanzas artísticas superiores en Grado y Posgrado, previendo en este último nivel las enseñanzas de Máster y los estudios de doctorado en el ámbito de las disciplinas que les son propias mediante convenios con las universidades.”

Con tal motivo, el mencionado Real Decreto, en su artículo 4 “Créditos europeos”, establece en las enseñanzas artísticas superiores que “los planes de estudios conducentes a la obtención de títulos oficiales de enseñanzas artísticas superiores se medirá en créditos europeos ECTS” y en su artículo 6.1 “Reconocimiento y transferencia de créditos” establece que “Con objeto de hacer efectiva la movilidad de estudiantes, tanto dentro del territorio nacional como fuera de él, las Administraciones educativas harán pública su normativa sobre el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de las enseñanzas artísticas superiores”.

El DECRETO 69/2011, de 3 de junio, del Consell, por el que se regula el reconocimiento y la transferencia de créditos para las enseñanzas artísticas superiores, al amparo de la



normativa citada, ha desarrollado las presentes normas relativas el reconocimiento y transferencia de créditos, las cuales se asienta en las siguientes bases:

- Un sistema de reconocimiento basado en créditos.
- Un sistema de convalidaciones basadas en materias o asignaturas y en la acreditación de las competencias.
- La necesidad de establecer con carácter previo tablas de reconocimientos globales entre titulaciones que permitan una rápida resolución de los procedimientos entre las titulaciones a extinguir y a implantar.
- La posibilidad de reconocer estudios no universitarios, así como competencias profesionales, o de formación previa acreditadas.

Reproducción del texto legal del DECRETO 69/2011 en el ANEXO I

5. Planificación de las enseñanzas.

5.1. Descripción general del plan de estudios

A) Descripción General del Plan de Estudios

El máster se desarrolla pensando en una estructura flexible, adaptado a los perfiles profesionales que demanda el mercado laboral en este campo, permitiendo así crear un modelo de enseñanza transversal, donde el alumnado se familiarice con el uso de metodologías ágiles, y de esta manera adaptarse a las necesidades que actualmente se está demandando en el entorno actual, en donde la versatilidad es una máxima en muchos sectores, junto con la capacidad de emprendimiento.

Para ello se establecerán una serie de materias de carácter obligatorio que serán indispensables para tener una base de conocimientos sólida que permita formarse como diseñador de videojuegos, adaptándose a cualquier tipología de juego que se pueda exigir en la práctica profesional, prestando especial atención a la parte artística que implica el diseño y desarrollo de un videojuego.

Se ofertarán una serie de materias optativas con las cuales el alumnado podrá profundizar más en aquellos aspectos de diseño, arte o tecnología que sean de su interés.

El desarrollo del Máster será eminentemente práctico y se vertebrará sobre el desarrollo de proyectos de videojuegos de diferente tipología donde el alumnado deberá proponer soluciones utilizando las técnicas desarrolladas en las asignaturas a lo largo del curso. Como trabajo fin de máster el alumnado tendrá que desarrollar un trabajo relacionado con videojuegos o realidades extendidas bajo la supervisión de un docente tutor.



B) Planificación y gestión de la movilidad de estudiantes propios y de acogida

El Máster ofrecerá la posibilidad de movilidad para la realización de prácticas en empresa, a través del programa de movilidad ERASMUS de la Unión Europea u otras ayudas que se puedan convocar desde el ISEACV para financiar la estancia en otras universidades y empresas.

La movilidad de estudiantes ERASMUS se organizará a través de acciones específicas con las Instituciones Superiores donde se imparte Máster en Diseño con las que se tienen firmados convenios así como empresas del sector. La EASDA cuenta con un departamento de movilidad internacional con atención directa y telemática a alumnado y docentes de la escuela.

La EASDA cuenta con la Carta Erasmus, requisito indispensable para poder organizar este tipo de movilizaciones, así como la plantilla de los acuerdos se firmaría con las empresas o instituciones de los países de destino.

DEPARTAMENTO DE MOVILIDAD INTERNATIONAL - ERASMUS

La EASDA organiza y gestiona becas ERASMUS de movilidad internacional desde el año 2009 y en general tenemos gran satisfacción con respecto a los resultados del programa en cuanto a resultados obtenidos por los estudiantes, su nivel de integración en las instituciones donde se realizan las movilizaciones, tanto de estudiantes entrantes como salientes, y la motivación creativa que genera en el alumnado el contacto con escuelas de otros países y contacto con otras culturas. Algunas ofrecen además metodologías diferentes a la nuestra por su ubicación geográfica y aspectos sociopolíticos propios de cada país.

El departamento de movilidad internacional tiene establecidos protocolos de actuación para la gestión de los programas de movilidad, así como el envío y recepción de alumnado y/o profesorado que se detalla a continuación. Destacar también que la EASDA está reconocida por el SEPIE (Servicio Español para la Internacionalización de la Educación) como ejemplo de buenas prácticas en su web (sepie.es/comunicacion/buenas-practicas.html).

La EASDA cuenta con Coordinador de Erasmus, apoyado por un equipo formado por el/la profesor/a de Inglés del centro y los profesores colaboradores de Erasmus, llevan a cabo la totalidad de actividades vinculadas a la movilidad IN (alumnos recibidos en nuestro centro) y OUT (alumnos enviados a otras instituciones educativas europeas).

La política de la Escuela en relación con la movilidad de los estudiantes consiste en:

- Mejorar la calidad de las movilizaciones.
- Aumentar la presencia de la Escuela en el marco Internacional.
- Fomentar la movilidad en la Escuela.

El Coordinador de Erasmus es el encargado de analizar la información relativa a:

1. Convenio de Subvención/Contrato de Fondos
2. Convocatorias anuales



3. Guía Erasmus + (convocatoria/s anual/es)

Una vez analizada esta información, se extraen aquellos cambios y/o modificaciones respecto a convocatorias anteriores. El Coordinador de Erasmus lleva a cabo el establecimiento, aprobación y/o revisión de acuerdos y convenios en función de aquellas zonas geográficas y/o universidades/escuelas que resulten de interés al alumnado y que esté en consonancia con la oferta formativa ofrecida por la Escuela. Para ello se tendrán en cuenta todos o algunos de los siguientes criterios específicos:

1. Número de movilidades hechas a ese destino
2. Satisfacción de los alumnos OUT con los destinos
3. Los requisitos lingüísticos demandados por el destino
4. Número de solicitud de peticiones de los alumnos
5. Número de especialidades afectadas por el acuerdo/convenio.

De este proceso puede desprenderse la cancelación de un acuerdo o convenio, o la firma de uno nuevo. Los nuevos convenios o acuerdos son firmados por el director/a, previo aceptación verbal del Coordinador Erasmus.

Medidas de apoyo al alumnado

Al inicio del curso académico el Coordinador de Erasmus desarrolla y publica el “calendario de Internacional” con las fechas más relevantes relacionadas con la movilidad a lo largo del año. También elabora el material divulgativo con la información sobre los programas de movilidad, que contendrá como mínimo:

1. Proceso de solicitud.
2. Proceso de adjudicación.
3. Documentación necesaria.

Este material estará disponible para los estudiantes interesados en el tablón de anuncios y página web de la Escuela y también se podrá publicitar en las redes sociales que se consideran oportunas.

Además con carácter anual, se realiza a principio de curso una reunión, explicando los programas de movilidad y las condiciones de participación, para estudiantes de la EASDA y se establece un horario de atención al alumnado por parte del Coordinador de Erasmus y una dirección de correo electrónico para la resolución de dudas a los alumnos y/o profesores interesados. Otras actividades de apoyo desarrolladas por el Coordinador de Erasmus y profesores colaboradores son la atención y bienvenida a los alumnos IN y charlas informativas para los alumnos IN/OUT.

El Coordinador de Erasmus y los profesores colaboradores en cumplimiento de la normativa del programa Erasmus para el reconocimiento Académico, llevan a cabo el reconocimiento de los estudios / actividades realizadas por los estudiantes en los programas de movilidad.



Con carácter anual, y una vez finalizado el programa de movilidad, el Coordinador de Erasmus realiza unas encuestas para recabar información sobre el funcionamiento y la satisfacción del programa de movilidad de los alumnos IN y OUT. A los alumnos afectados, se les remite por correo electrónico personalizado, el link que les permite la cumplimentación de la citada encuesta a través de una plataforma on-line. Estas encuestas son procesadas y analizadas por el Coordinador Erasmus y los resultados de las mismas incluidos en el informe final.

Este departamento se ocupa de hacer posible la movilidad del alumnado en base a los criterios establecidos y que se basan en los siguientes:

La preparación lingüística del estudiante, es un criterio imprescindible en la selección de los participantes en movildades, siendo necesario acreditar el nivel de idioma inglés o del país destino. Aquellos alumnos que no tengan certificado de idiomas, deberán realizar una prueba de inglés que se realizará en la Escuela. También se tendrá en cuenta su expediente académico y el criterio de la comisión académica.

LOS CONVENIOS CON ESCUELAS EUROPEAS SUPERIORES DE ARTE Y DISEÑO CON LAS QUE SE MANTIENEN ACUERDOS BILATERALES ERASMUS

La Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante cuenta en la actualidad con los siguientes convenios bilaterales de movilidad.

PAÍS	INSTITUCIÓN
ALEMANIA	Hochschule Ostwestfalen-Lippe
	Hochschule Augsburg
BÉLGICA	Académie des Beaux-Arts de la Ville Tournai
BULGARIA	St. Cyril and St. Methodious University of Veliko Turnovo
FINLANDIA	Lapland University
FRANCIA	L'Ecole supérieure arts modernes ESAM Paris
	École supérieure d'art des Pyrénées-Pau-Tarbes
	École supérieure des arts appliqués Duperré
	Ecole Supérieure d'Art de la Reunion
	École supérieure d'art et design de Grenoble
GRECIA	University of the Aegean
	University of West Attica

ITALIA	Accademia di Belle Arti di Catanzaro
	Accademia di Belle Arti di Venezia
LETONIA	Art Academy of Latvia
PORTUGAL	Escola superior de artes e design Matosinhos
	Instituto Superior Miguel Torga Coimbra
POLONIA	Academy of Fine Arts In Łódź
	Wroclaw college of Humanities
	Bialystok University of Technology
	Academy of Fine Arts in Gdansk
	The Angelus Silesius University of Applied Sciences in Walbrzych
	Nicolaus Copernicus University in Torum
	Polish-Japanese Academy of Information Technology
Reino Unido	Cardiff School of Art & Design
	Doncaster College University Centre
SLOVAKIA	Academy of Arts in Banska Bystrica
SLOVENIA	University of Ljubljana
RUMANIA	Universitatea de Arta si Design Cluj-Napoca

De las escuelas mencionadas se ha realizado una selección de aquellas y sus entornos empresariales donde inicialmente se llevaría a cabo la movilidad del alumnado perteneciente a este Máster y que se detallan a continuación, sin perjuicio de que se aumenten los convenios con otras instituciones y empresas que se consideren de interés para nuestro alumnado.

Centro de enseñanza superior	País
Académie des Beaux-Arts de la Ville Tournai	Bélgica
Especialidad: Digital Arts www.actournai.be/#	3D, realidad virtual, videojuegos y animación 2D.

Centro de enseñanza superior	País
Accademia di Belli Arti di Catanzaro	Italia
Especialidad: Computer Games www.abacatanzaro.it/corso/computer-games/	Diseño y creación de videojuegos.

Centro de enseñanza superior	País
Polish-Japanese Academy of Information Technology	Polonia
Especialidad: Multimedia, Multimedia- 3D animation, Multimedia- game programming www.pja.edu.pl/en/computer-science/bachelor/specialisations New media arts - Animation www.pja.edu.pl/en/new-media-arts/bachelor/specialisations	Animación 2D, Animación 3D, realidad virtual, realidad aumentada y videojuegos.

Centro de enseñanza superior	País
Escola Superior de Artes e Design (ESAD)	Portugal
Especialidad: Digital Arts and multimedia https://www.esad.pt/en/cursos/licenciatura/artes-digitais-e-multimedia/uc-369	Producción audiovisual, Animación 2D, Animación 3D, Interfaces de usuario.

Centro de enseñanza superior	País
Doncaster College University Centre	Reino Unido
Especialidad: Games, Animation and VFX extended www.don.ac.uk/course/level-3-nextgen-games-animation-and-vfx-extended-diploma/	Technical, artistic and programming skills needed in the Games, Animation and VFX industries.

C) Procedimientos de coordinación docente.

C.1) Coordinaciones individuales y colegiadas.

C.1.1 Coordinador/a del Máster

La coordinación del Máster recae en el/la Coordinador/a del Máster que tiene entre sus funciones guiar el desarrollo del máster así como participar en el procedimiento de



transferencia y reconocimiento de créditos. El/la coordinador/a del Máster es elegido/a por el/la director/a de la EASDA de entre todos los profesores/as del claustro.

C.1.2 Comisión Académica del Título (CAT)

La Comisión Académica del Título (CAT) es el órgano competente para la gestión de la calidad interna del Título, y tiene asignadas las siguientes responsabilidades:

Gestión académica del Título. Elaboración del informe de gestión del Título.

Definición de los objetivos anuales de calidad del Título.

Diseño del Plan de Mejora del Título. Puesta en marcha, seguimiento y evaluación del mismo.

Coordinar el plan de evaluación de las diferentes materias y la presentación de los TFM. Supervisar la correcta aplicación de criterios de evaluación acorde con el proceso educativo del alumnado.

Participar en el procedimiento de transferencia y reconocimiento de créditos junto con el coordinador de máster.

Atención a las sugerencias y posibles reclamaciones que durante el transcurso del máster el alumnado desee hacer llegar de forma individual o colectiva.

Proponer el tribunal evaluador de los TFM de entre los docentes de la EASDA especialmente capacitados para dicha tarea.

La CAT se reunirá periódicamente, al menos una vez cada semestre y tendrá fundamentalmente tareas encaminadas al diseño, seguimiento y evaluación del desarrollo de la actividad docente de este título. En estas reuniones se realizará un registro de todo lo tratado, discutido y acordado con el fin de reunir toda la información e ir elaborando un Registro Documental cuyo contenido permita conocer y tomar decisiones que afecten tanto al diseño como al desarrollo del Título. La comisión designará entre sus integrantes a un secretario que además de ser responsable de elaborar el acta de cada una de las reuniones, atenderá de forma específica la inclusión de la información pertinente al Registro Documental.

Adicionalmente la CAT designará cada año el tribunal que evaluará los TFM de entre los docentes del máster principalmente o entre docentes de la EASDA especialmente capacitados para llevar a cabo dicha tarea.

La CAT está compuesta por:

– El Presidente de la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI), como responsable del diseño, desarrollo e implementación del Sistema de Garantía Interno de Calidad del ISEACV. Sus funciones son las descritas en el apartado 9 (Sistema de garantía de calidad del título) o persona en quien delegue.

– El Director o coordinador del máster. Sus funciones son las descritas en el apartado 9 (Sistema de garantía de calidad del título).

– Dos profesores-doctores del equipo docente del máster.

C.1.3 Comisión del Equipo Docente (CED)

La CED estará compuesta por el núcleo básico del profesorado responsable de cada área de conocimiento que imparte el máster que está definido en el apartado 6, y por un



representante del equipo directivo del centro. Tiene asignadas las siguientes responsabilidades:

- Mantener la coordinación académica con el resto de órganos del centro.
- Definir el currículo del título.
- Informar y proponer mejoras docentes a la CAT.
- Elaborar el calendario escolar y coordinar el desarrollo docente.
- Diseñar y preparar la realización de las prácticas y tutorar los TFM.
- Proponer o integrar los tribunales de TFM.
- Programar seminarios.

La CED se reunirá periódicamente, al menos al inicio y fin del semestre ~~una vez cada semestre~~ como mínimo para coordinar y preparar el semestre, y para la evaluación. Habrá una reunión inicial de curso para la preparación del mismo. En la reunión preparatoria del curso académico se pondrán en común los programas de todas las asignaturas, se describirán las principales actividades de los semestres y se fijarán los objetivos de docencia, por área de conocimiento. La comisión designará entre sus integrantes a un secretario/a que además de ser responsable de elaborar el acta de cada una de las reuniones, se ocupará de informar a la CAT, a la dirección del centro y a todos los miembros del equipo docente de los acuerdos y resoluciones adoptadas en las reuniones.

C.2) Relación con otros órganos de la escuela

El profesorado del Máster participará en los distintos órganos de coordinación de la Escuela donde está inscrito. Todos los profesores del máster forman parte del Claustro de la Escuela. Adicionalmente, El Coordinador del máster participará en la Comisión de Coordinación Académica que se reúne regularmente para tratar aquellos temas relacionados con la actividad docente, que afectan al conjunto de los departamentos y especialidades, así como al Personal Docente e Investigador (PDI) que los integra.

Comisión de Coordinación Académica: Forman parte de ella, el equipo directivo (Director/a y Jefatura de Estudios), jefes de especialidad, de departamentos didácticos y el/la coordinador/ra de Máster. La Dirección convoca reunión de Comisión de coordinación académica para tratar aquellos temas relacionados con la actividad docente, que afectan al conjunto de los departamentos y especialidades, así como al PDI que los integra. Se acuerdan y aprueban, entre otras, actividades como:

- Funcionamiento de los Trabajos Finales de Título (TFT) y de Máster (TFM).
- Aprobación de los tribunales de Trabajo Final de Título (TFT) y de Máster (TFM).
- Optativas salientes y nuevas optativas para cada curso académico.

Los jefes de especialidad, de departamentos didácticos y coordinador/a de Máster informan de estas decisiones al PDI que forme parte de su ámbito en reuniones posteriores.

Claustro: El Claustro es el órgano de participación del profesorado en el Centro. Está integrado por la totalidad del personal docente e investigador que presta servicios en el Centro. Se reúne con carácter ordinario, al menos, una vez al semestre, en período lectivo, y



con carácter extraordinario siempre que lo convoque el director del centro o lo solicite un tercio, al menos, de sus miembros.

Consejo de centro: El consejo de centro es el órgano de gestión y control de la escuela. En él se citan los representantes del PAS, del profesorado, de la dirección y también del alumnado. Estos representantes son elegidos por la comunidad educativa cada 4 años.

5.2. Estructura del plan de estudios

Nº de créditos ofertados: 72 ECTS

Nº de créditos que el alumno debe cursar: 60 ECTS

Los 60 créditos ECTS a cursar por el alumnado están distribuidos de la forma siguiente:

34 ECTS materias obligatorias
8 ECTS materias optativas
8 ECTS Trabajo fin de máster
10 ECTS Prácticas

5.2.1. Materias obligatorias (34 ECTS)

Se establecen 32 créditos en dos módulos, diseño y arte, dependiendo de las características de las asignaturas, cuyos contenidos serán de carácter obligatorio y común para todo el máster, donde se impartirán los contenidos necesarios para implementar cualquier tipología de videojuego con aplicación a diversos sectores como la educación, entrenamiento, publicidad, entretenimiento, salud y negocios. Dentro de las materias obligatorias se incluirá un seminario de 2 créditos cuyo ponente será un profesional de la industria de los videojuegos, de esta manera acercaremos al alumnado a la realidad actual del sector.

Al cursar las materias obligatorias trabajarán las áreas imprescindibles para el perfil profesional como artista y diseñador de videojuegos cuyas funciones principales son:

- Ejercer de responsable del diseño del videojuego, documentación e implementación de la mecánica del juego.
- Trabajar con el productor del juego y formar parte de un equipo multidisciplinar junto a otros artistas y programadores, donde es responsable de que el desarrollo del juego cumpla las especificaciones de diseño descrito en el GDD (Game Document Design).
- Especificar las secciones de GDD para ayudar a explicar el diseño del juego a su equipo.
- Establecer los niveles de juego y mecánicas de juego.
- Idear y diseñar la interfaz de usuario (UI): los menús del juego, la pantalla de visualización y otros componentes de navegación.



- Desarrollar destrezas como artista conceptual que permitan visualizar y planificar la apariencia de los mundos y personajes del juego en 2D.
- Desarrollar destrezas como artista conceptual que permitan visualizar y planificar la apariencia de escenarios y assets 3D en el entorno de videojuegos.

Módulo de Diseño (15 ECTS)

Este módulo está constituido por 4 asignaturas orientadas a diseñar y planificar el desarrollo de videojuegos. Se analizan los diferentes modelos y procesos metodológicos del diseño y su gestión, incluyendo las distintas etapas y procesos en la elaboración de un proyecto de diseño y desarrollo de videojuegos: argumentación conceptual, la estética visual, las necesidades contractuales, monetización y publicación. El alumno también aprenderá cómo se realiza el proceso de construcción de la mecánica del juego sobre el motor gráfico.

Módulo de Arte (17 ECTS)

Este módulo está constituido por 4 asignaturas donde se desarrolla el arte de un videojuego, buscando soluciones creativas y prácticas para el diseño y creación de escenarios, objetos y personajes. Al mismo tiempo se empieza a trabajar y profundizar en herramientas específicas de modelado y animación 2D y 3D optimizados para videojuegos.

Seminario (2 ECTS)

Esta asignatura pretende acercar el alumnado a la realidad del sector empresarial, orientando a este en temas de interés y de actualidad que no se abordan en otras asignaturas, o en profundizar en otros temas que se introducen a lo largo del máster. Se contará con la participación de profesionales especialistas.

5.2.2. Materias Optativas (20 ECTS)

Se ofertan 5 asignaturas optativas agrupadas en un módulo específico, dando la oportunidad al alumnado que configure y complete su perfil en base a su interés. Para poder hacer efectiva esta optatividad, todas las asignaturas se configuran con 4 créditos ECTS adaptando sus contenidos y competencias en consonancia a estos. El alumno para completar el máster deberá elegir dos de estas asignaturas y tendrá opción de elegir asignaturas con un enfoque artístico o con un enfoque técnico. Por un lado tendrá como posibilidad indagar en un perfil de Artista de videojuegos 3D, ya que se profundiza en el modelado 3D, trabajando materiales y texturas, rigging, animación y renderizado. Otras asignaturas con un componente más técnico que artístico darán al alumnado la posibilidad de desarrollar habilidades para el emprendimiento, siendo capaz de diseñar, desarrollar y comercializar juegos Indie, abarcando todo el ciclo de vida del proyecto. Podrá aprender a desarrollar juegos para Web, profundizar en el desarrollo de realidades extendidas o estrategias de marketing y monetización del proyecto.

La realización de las materias optativas con un enfoque artístico preparan al estudiante para para actuar como Video Game Artist 3D/ Animator con las funciones siguientes:

- Artista de escenarios 3D: crea los paisajes y construye arquitecturas de los mundos.
- Modelador de personas: crea modelos 3D de los personajes y enemigos del juego.



- Animador de personajes: toma los modelos de Modelador de personajes y crea las animaciones que les dan vida.

La realización de las materias optativas con un enfoque técnico preparan al estudiante en habilidades propias de un desarrollador independiente y profundizan en la creación de aplicaciones para realidades extendidas (RE).

El máster tiene una duración de un año académico, y para una mejor optimización de los espacios, recursos, docentes y aprendizaje del alumnado, la planificación temporal del mismo se ha hecho por semestres.

También se pretende desarrollar una serie de actividades académicas complementarias como visitas a ferias, conferencias y/o exposiciones todas ellas relacionadas al mundo del diseño de videojuegos tanto para entretenimiento como "Serious Game", actualmente muy demandados, empleando especial énfasis en el campo de las RE por su actual progresión, garantizando así la permanente atención a los cambios tecnológicos y las tendencias actuales.

La planificación temporal del máster será la siguiente:

Plan de estudios			ECTS	S1	S2
Materias Obligatorias	Módulo Diseño	Planificación y desarrollo de videojuegos	4	4	
		Interfaces de Usuario	3	3	
		Fundamentos para el desarrollo de videojuegos	3	3	
		Mecánica y Validación del juego	5	3	2
	Módulo Arte	Arte conceptual y Diseño visual	5	5	
		Arte y Animación 3D	5	5	
		Arte y Animación 2D	3	3	
		Narrativa audiovisual Storytelling	4	4	
	Seminarios		2		2
Materias Optativas* (2x4)	Módulo de asignaturas Optativas	Diseño y animación de personajes	4		4*
		Interacción con mundos virtuales	4		4*
		Texturizado y mapping	4		4*
		Marketing y monetización	4		4*
		Juegos para Web	4		4*
Prácticas en empresa		10		10	
Trabajo Fin de máster		8		8	
CRÉDITOS SEMESTRE			30 ECTS	30 ECTS	

* A elegir dos de las asignaturas pertenecientes a las materias optativas

5.2.3. Ficha descriptiva de los módulos.

Módulo 1: Módulo de Diseño		Créditos ECTS
Asignaturas	Planificación y desarrollo de videojuegos	4
Teórico - prácticas	Interfaces de Usuario	3
	Fundamentos para el desarrollo de videojuegos	3
	Mecánica y Validación del juego	5
Temporalidad: Semestre 1 y 2	Carácter Obligatorio	Totales: 15
Actividades formativas y metodologías docentes: La metodología aplicada está orientada a favorecer la autonomía del aprendizaje y atender las peculiaridades de cada alumno/a y sus distintas capacidades y ritmos de aprendizaje.		
Actividades Presenciales 50%	Clases teórico-prácticas. Las clases inicialmente introducirán los conceptos teóricos y se explicarán las herramientas necesarias para su implementación, si es el caso. Análisis de casos prácticos de discusión.	15%
	Clases prácticas. Se propondrán trabajos individuales o en grupo para potenciar la capacidad del alumnado de auto-aprendizaje y la comunicación del conocimiento. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	30%
	Tutorías. El docente programará tutorías presenciales en días concretos para la resolución de dudas y atención personalizada.	5%
Actividades No presenciales	Estudio del alumno/a. Preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	35%
	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o	10%



50%	entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	
	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...	5%
<p>Sistema de evaluación: La evaluación tendrá en cuenta el progreso del alumnado respecto a la formación adquirida durante el curso y requiere la asistencia regular del alumnado a las actividades presenciales. La asistencia a las sesiones presenciales es obligatoria, permitiendo un máximo del 20% de faltas de asistencia para optar a la Evaluación continua. En caso contrario el alumnado será evaluado según se indica en Evaluación no continua. La nota final será el resultado de la ponderación de los porcentajes siguientes:</p> <p>Evaluación continua: Ejercicios instrumentales. 20%: Conjunto de ejercicios instrumentales, dirigidos que se utilizarán en las unidades didácticas para facilitar la asimilación de conceptos concretos. El ejercicio podrá realizarse de manera no presencial y ser tutelado por el profesor en las sesiones de tutoría.</p> <p>Tareas aplicadas al proyecto. 80%: Contribución a proyectos grupales 2D y 3D. Las entregas de estos proyectos se realizan de forma periódica. Se tendrá en cuenta la consecución de los resultados de aprendizaje asociados a cada tarea y que se proporcionarán al alumnado junto con la descripción de la tarea y las fechas de entrega desde la plataforma de aula virtual.</p> <p>Evaluación no continua ordinaria y recuperación evaluación extraordinaria: Se deberán realizar los ejercicios y las tareas aplicadas al proyecto. Además, se realizará un examen o una prueba final. El valor del examen será un 50% de la nota, el 50% restante se repartirá con los siguientes porcentajes: Examen-Prueba final. 50% Ejercicios instrumentales 10% Tareas aplicadas al proyecto 40%.</p>		
<p>Criterios de evaluación En todos los ejercicios, tareas y fases del proyecto se tendrá en cuenta para la evaluación: - Adecuación de los recursos al objetivo deseado y organización de los elementos.20% - Realización final y calidad del ejercicio acabado. 40% - Ajuste a las normas, participación, grado de implicación y plazos establecidos para la entrega de los mismos.10% - Correcta utilización de las técnicas que se introducen en clase. 30%</p> <p>Mediante una ficha de registro se evaluará los contenidos actitudinales del alumnado: asistencia y puntualidad, actitud y grado de implicación en la asignatura, nivel de participación en clase, etc.</p>		
<p>Lenguas en las que se impartirán la asignaturas:</p>		
<p>Castellano/ Valenciano/ Comprensión lectora en Inglés (algunos de los recursos y materiales que se trabajarán pueden utilizar esta lengua).</p>		



Denominación de la Asignatura:	Créditos	Semestre
Planificación y desarrollo de videojuegos	4	1
<p>Competencias: Listado de competencias referenciado en la sección 3 CB2 y CB3. CT1, CT3, CT4 y CT5. CE1, CE2, CE3, CE4, CE9, CE10, CE13 y CE27.</p> <p>Resultados de Aprendizaje: RA1 Manejar las herramientas necesarias para gestionar un equipo de trabajo liderando al grupo para conseguir un objetivo concreto. RA2 Sintetizar diferentes materias para definir, planificar y elaborar el desarrollo de un juego en dos y tres dimensiones. RA3 Incrementar el valor del producto aplicando de forma adecuada y ética técnicas de marketing, monetización, promoción y gamificación. RA4. Conocer la normativa aplicable a la autoría en relación con el desarrollo de videojuegos, clasificación por edades y contenidos y autoría.</p>		
<p>Breve descripción de los contenidos de la asignatura:</p> <p>Planificación y desarrollo de los proyectos de videojuegos mediante metodologías ágiles para generar y gestionar nuevos modelos de negocio donde los requisitos y las soluciones evolucionan. Estudio de los diferentes géneros de videojuegos. Uso de herramientas online de comunicación en equipo y de administración de tareas de un proyecto. Bloque Temático 1: Tipos de videojuegos en la actualidad y últimas tendencias. Bloque Temático 2: Proceso de diseño de un videojuego. Normativa Aplicable. Bloque Temático 3: Gestión de proyectos aplicada a videojuegos. Bloque Temático 4: Herramientas de seguimiento y control del proyecto. Legislación.</p>		

Denominación de la Asignatura:	Créditos	Semestre
Interfaces de Usuario	3	1
<p>Competencias: Listado de competencias referenciado en la sección 3 CB1, CB2, CB3, CB4 y CB5 CT1, CT2, CT3, CT4 y CT5 CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE7, CE8, CE11, CE12, CE13, CE20, CE21, CE23, CE27 y CE28</p> <p>Resultados de Aprendizaje: RA1. Analizar las particularidades de las distintas personas a las que afecta el videojuego a diseñar. RA2. Identificar la normativa aplicable a la autoría en relación con el desarrollo de videojuegos, clasificación por edades y contenidos. RA3. Categorizar de manera eficaz la información que se maneja en el videojuego. RA4. Crear un sistema de diseño (<i>design system</i>) contemplando los principios básicos del diseño gráfico contemplando los distintos dispositivos en que se puede usar el videojuego.</p>		



RA5. Prototipar un diseño usando las técnicas de diseño centrado en el usuario actuales respetando los principios de usabilidad y accesibilidad en los diseños que realiza, y respeta las distintas directrices de diseño: de facto, oficiales y estándares, de fabricantes.

RA6. Evaluar los diseños utilizando técnicas y métricas estándar.

Breve descripción de los contenidos de la asignatura:

Uso de metodologías para el diseño de interfaces de usuario, siguiendo criterios de usabilidad y la accesibilidad, valorando todos los elementos que permiten la interacción Persona-Máquina en la experiencia de juego.

1. Introducción
2. Análisis
3. Arquitectura de la información
4. Diseño de la interacción
5. Usabilidad y accesibilidad
6. Normativa y Autoría.
7. Estilos de interacción
8. Patrones de interacción
9. *Widgets* y controles
10. Directrices de diseño
11. Principios de diseño gráfico aplicados al diseño de interfaces de usuario
12. Dispositivos hardware
13. Particularidades del diseño de interfaces según dispositivo
14. Evaluación de interfaces de usuario

Denominación de la Asignatura:

Fundamentos para el desarrollo de videojuegos

Créditos

3

Semestre

1

Competencias:

Listado de competencias referenciado en la sección 3

CB2, CB3, CB4 y CB5

CT1, CT2, CT3 y CT4

CE1, CE13, CE18, CE19, CE20 y CE25

Resultados de Aprendizaje:

RA1. Escribir código funcional en el paradigma adecuado, documentar, compilar (si es el caso), depurar y ejecutar programas simples.

RA2. Diseñar y programar algoritmos sencillos utilizando las estructuras de almacenamiento estructurado de la información adecuadas en cada caso.

RA3. Seleccionar y aplicar librerías y *frameworks* orientados al desarrollo de videojuegos.

RA4. Comprender, desarrollar, y ejecutar pruebas unitarias sencillas.

Breve descripción de los contenidos de la asignatura:

Estudios de la estructura y sintaxis de la programación orientada a objetos. El estudiante aprenderá las estructuras básicas de control y validación para programar pseudo-código.

1. Introducción
2. Estructuras de datos



3. Estructuras de control
4. Compiladores e intérpretes. Paradigmas y lenguajes de programación.
5. Herramientas y procesos de desarrollo de *software*
6. Documentación
7. Algoritmos para juegos. Complejidad.
8. Persistencia.
9. Uso de *frameworks* y librerías.
10. Arquitectura de software. Patrones de diseño

Denominación de la Asignatura:	Créditos	Semestre
Mecánica y Validación del juego	5	1 y 2
<p>Competencias: Listado de competencias referenciado en la sección 3 CB2 y CB5. CT1, CT3 y CT4 CE3, CE15, CE16, CE17, CE20, CE21, CE23, CE24, CE26 y CE28</p> <p>Resultados de Aprendizaje: RA1. Identificar y utilizar correctamente los distintos módulos que componen un motor de videojuegos para así ser capaces de diseñar juegos que se adapten de forma correcta a cada dispositivo y tipo de juego. RA2. Programar scripts para crear animaciones, objetos e interacciones dentro de un motor de videojuegos utilizando el lenguaje de programación apropiado para cada caso e integrarlos correctamente en la mecánica del juego de manera que permita generar un prototipo evaluable. RA3. Crear y representar adecuadamente escenarios virtuales, siendo capaz de integrar y editar objetos y personajes, aplicando propiedades de realismo y con diseños estéticos coherentes a la narrativa del videojuego. RA4. Utilizar distintas herramientas digitales en base a las necesidades a cubrir en el desarrollo de proyectos profesionales, mostrando autonomía en la resolución de problemas y la habilidad de investigar y experimentar nuevas tecnologías relacionadas con la creación de videojuegos y realidades extendidas. RA5. Preparar los trabajos para su publicación y validación, con los requisitos técnicos de calidad especificados y adecuado a la plataforma de salida, así como escoger correctamente el formato de fichero idóneo en cada caso.</p>		
<p>Breve descripción de los contenidos de la asignatura:</p>		
<p>Conocer en profundidad el motor gráfico y los entornos de desarrollo. El alumnado aprenderá el proceso de construcción y programación de un videojuego sobre un motor de gráfico concreto. Aplicación de sonidos a las acciones y su sincronización con los diferentes elementos y atmósfera del juego.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a los motores de videojuegos 2. Motor de videojuegos 3. Movimiento, física y Colliders 2D y 3D 4. Scripting 5. Sonido 6. Interfaz de usuario 7. Sistema de Animación 8. Construir mundos 2D 9. Construir mundos 3D 		



10. Aplicaciones usuales de Inteligencia Artificial
11. Introducción a las realidades extendidas
12. Exportación a distintas plataformas
13. Análisis y Validación del juego

Módulo 2: Módulo de Arte		Créditos ECTS
Asignaturas Teórico - prácticas	Arte conceptual y Diseño visual	5
	Arte y Animación 3D	5
	Arte y Animación 2D	3
	Narrativa audiovisual Storytelling	4
Temporalidad: Semestre 1	Carácter Obligatorio	Totales: 17
Actividades formativas y metodologías docentes:		
La metodología aplicada está orientada a favorecer la autonomía del aprendizaje y atender las peculiaridades de cada alumno/a y sus distintas capacidades y ritmos de aprendizaje.		
Actividades Presenciales 50%	Clases teórico-prácticas. Las clases inicialmente introducirán los conceptos teóricos y se explicarán las herramientas necesarias para su implementación, si es el caso. Análisis de casos prácticos de discusión.	15%
	Clases prácticas. Se propondrán trabajos individuales o en grupo para potenciar la capacidad del alumnado de auto-aprendizaje y la comunicación del conocimiento. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	30%
	Tutorías. El docente programará tutorías presenciales en días concretos para la resolución de dudas y atención personalizada.	5%
Actividades	Estudio del alumno/a. preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,...	35%

No presenciales 50%	para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	
	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	10%
	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias, ...	5%
Sistema de evaluación: La evaluación tendrá en cuenta el progreso del alumnado respecto a la formación adquirida durante el curso y requiere la asistencia regular del alumnado a las actividades presenciales. La asistencia a las sesiones presenciales es obligatoria, permitiendo un máximo del 20% de faltas de asistencia para optar a la evaluación continua. En caso contrario el alumnado será evaluado según se indica en Evaluación no continua.		
La nota final será el resultado de la ponderación de los porcentajes siguientes: Evaluación continua: <p style="margin-left: 20px;">Ejercicios instrumentales. 20%: Conjunto de ejercicios instrumentales, dirigidos que se utilizarán en las unidades didácticas para facilitar la asimilación de conceptos concretos. El ejercicio podrá realizarse de manera no presencial y ser tutelado por el profesor en las sesiones de tutoría.</p> <p style="margin-left: 20px;">Tareas aplicadas al proyecto. 80%: Contribución a proyectos grupales 2D y 3D. Las entregas de estos proyectos se realizan de forma periódica. Se tendrá en cuenta la consecución de los resultados de aprendizaje asociados a cada tarea y que se proporcionarán al alumnado junto con la descripción de la tarea y las fechas de entrega desde la plataforma de aula virtual.</p> Evaluación no continua ordinaria y recuperación evaluación extraordinaria: Se deberán realizar los ejercicios y las tareas aplicadas al proyecto. Además, se realizará un examen o una prueba final, aplicando los porcentajes siguientes: Examen-Prueba final. 50% Ejercicios instrumentales 10% Tareas aplicadas al proyecto 40%.		
Criterios de evaluación En todos los ejercicios, tareas y fases del proyecto se tendrá en cuenta para la evaluación: - Adecuación de los recursos al objetivo deseado y organización de los elementos. 20% - Realización final y calidad del ejercicio acabado. 40% - Ajuste a las normas, participación, grado de implicación y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 10% - Correcta utilización de las técnicas que se introducen en clase. 30% Mediante una ficha de registro se evaluará los contenidos actitudinales del alumnado: asistencia y puntualidad, actitud y grado de implicación en la asignatura, nivel de participación en clase, etc.		



Lenguas en las que se impartirán la asignaturas:

Castellano/ Valenciano/ Comprensión lectora en Inglés (algunos de los recursos y materiales que se trabajarán pueden utilizar esta lengua).

Denominación de la Asignatura:	Créditos	Semestre
Arte conceptual y Diseño visual	5	1

Competencias:

Listado de competencias referenciado en la sección 3

CB1, CB2, CB4 y CB5

CT1, CT3, CT4 y CT5

CE4, CE6, CE11 y CE12

Resultados de Aprendizaje:

RA1. Identificar diferentes estilos visuales en ámbitos distintos, así como los elementos que los determinan.

RA2. Construir imágenes de props, escenarios y personajes siguiendo el proceso adecuado, a partir de referencias obtenidas de diversas expresiones plásticas y visuales, de manera que cumplan la función establecida en el apartado correspondiente del proyecto.

RA3. Demostrar autonomía en la investigación, y la utilización de bancos de imágenes, apps y recursos gráficos, a la hora de resolver problemas relacionados con la transmisión mensajes emocionales determinados, mediante imágenes.

RA4. Representar el volumen y el espacio, aplicando diferentes esquemas cromáticos y de iluminación, reglas de composición, proporción, ritmo y movimiento.

RA5. Organizar los trabajos de forma eficiente y profesional para su entrega, en la biblia del proyecto de videojuego, empleando la terminología asociada al diseño de videojuegos: matte painting, character model sheet, etc.

Breve descripción de los contenidos de la asignatura:

Conocimiento de las técnicas para la concreción gráfica de la idea final así como su guía de desarrollo. Diseño de todos los elementos gráficos de un videojuego, diseño de personajes, escenarios, objetos, ambientes y texturas para recrear la atmósfera adecuada al proyecto.

1. Arte conceptual. Análisis de la imagen visual de un videojuego.
2. Conocimiento de los fundamentos y de las herramientas de organización en la composición visual.
3. Conocimiento de los diferentes estilos visuales de un videojuego.
4. Diseño a partir de referencias obtenidas de otras expresiones plásticas y visuales, como son el arte, cine, teatro, cómic, etc
5. Diseño props con diferentes esquemas de iluminación.
6. Principios básicos y procedimientos en el diseño de personajes y criaturas.
7. Character model sheet.
8. Proceso de creación de personajes 3D para videojuegos.
9. Uso de base 3D para el diseño de personajes.
10. El inventario del personaje.
11. Biblia del proyecto de videojuego.

Denominación de la Asignatura:	Créditos	Semestre
Arte y Animación 3D	5	1
<p>Competencias: Listado de competencias referenciado en la sección 3. CB5. CT1, CT3 y CT4 CE12, CE13, CE14, CE15, CE22 y CE24</p> <p>Resultados de Aprendizaje: RA1. Crear y representar adecuadamente escenarios virtuales en tres dimensiones mediante programas de modelado 3D, aplicando propiedades de realismo y con diseños estéticos coherentes. RA2. Aplicar las técnicas de modelado y animación 3D, siendo capaz de crear y editar objetos y personajes 3D, con las características propias de entornos digitales interactivos y propiedades de realismo. RA3. Preparar ,de forma óptima, los trabajos y renders para su presentación final, con los requisitos técnicos de calidad especificados y adecuado al medio de salida, así como escoger correctamente el formato de fichero idóneo en cada caso. RA4. Utilizar distintas herramientas informáticas en base a las necesidades a cubrir en el desarrollo de proyectos profesionales, mostrando autonomía en la resolución de problemas y la habilidad de investigar y experimentar nuevas tecnologías y herramientas digitales relacionadas con la creación y representación de objetos 3D y entornos virtuales de videojuegos y realidades extendidas.</p>		
<p>Breve descripción de los contenidos de la asignatura:</p> <p>Uso de técnicas de modelado, texturizado, iluminación y renderizado 3D así como técnicas de animación y optimización de modelos para ser utilizados en videojuegos.</p> <p>Bloque Temático 1: Herramientas de Modelado</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos del modelado en 3 dimensiones. Tipos de objetos 3D 2. Técnicas de modelado geométrico 3. Técnicas avanzadas de modelado 4. Modelado de espacios arquitectónicos 5. Sistemas de partículas y fluidos <p>Bloque Temático 2: Representación virtual de objetos 3D</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Creación y aplicación de texturas. Mapeado. 7. Técnicas de iluminación y render. 8. Técnicas avanzadas de render <p>Bloque Temático 3: Animación</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Animación 3D 		

Denominación de la Asignatura:	Créditos	Semestre
Arte y Animación 2D	3	1
<p>Competencias: Listado de competencias referenciado en la sección 3. CB1 y, CB5. CT5 CE12, CE13, CE16, CE17 y CE22</p> <p>Resultados de Aprendizaje:</p>		



RA1. Aplicar los principios de diseño en el modelado de personajes, ambientes y escenarios 2D.
RA2. Crear los elementos de imagen necesarios que representan el movimiento de un personaje bajo las directrices definidas en el arte conceptual y en la dinámica narrativa, cumpliendo con los plazos establecidos en el proyecto.
RA3. Producir los recursos gráficos necesarios para la generación de videojuegos, simulando distintos efectos con las técnicas optimizadas para integrarlos en un motor de videojuegos.

Breve descripción de los contenidos de la asignatura:

Creación de ilustraciones digitales optimizadas para su uso en videojuegos 2D. Estudio de técnicas y efectos visuales de animación 2D para transmitir al usuario la experiencia deseada.
Bloque Temático 1: Animación de personajes y objetos 2D.
Bloque Temático 2: Creación de escenarios 2D.
Bloque Temático 3: Escenografías 360°.
Bloque Temático 4: Monetización de recursos/activos/assets.

Denominación de la Asignatura:	Créditos	Semestre
Narrativa audiovisual Storytelling	4	1
<p>Competencias: Listado de competencias referenciado en la sección 3. CB1, CB2, CB3 y CB4 CT1, CT3, CT4 y CT5 CE4, CE5, CE6 y CE22</p> <p>Resultados de Aprendizaje: RA 1. Aplicar las técnicas narrativas para desarrollar videojuegos. RA 1.1- Identificar los recursos de los que dispone un creador para construir una historia jugable. RA 1.2- Crear experiencias de usuario interesantes que conecten con las necesidades y los intereses del jugador (Público Objetivo). RA 1.3- Aplicar los géneros, las técnicas y los recursos narrativos para crear historias jugables. RA 1.4- Elaborar fichas de personajes, escaleta, guiones literarios y <i>storyboards</i>. RA 1.5- Idear narrativas que aporten valor y emoción.</p>		
<p>Breve descripción de los contenidos de la asignatura:</p>		
<p>La asignatura tiene como objeto el análisis de los elementos narrativos del videojuego, su relación con los universos de ficción y otros medios como el cine, así como de las técnicas de creación de un proyecto de videojuego desde la idea hasta el storyboard, pasando por la creación de la historia, los personajes, acciones, reglas, etc. Formalizar visualmente los videojuegos para que presenten un contexto narrativo, así como la vinculación con los procesos de preproducción.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. De la narrativa al storytelling 2. Narración, juego y ficción 3. El nacimiento de la narración en los videojuegos y sus géneros 4. De la historia a la experiencia. Elementos para construir un relato jugable 5. Narrador y estructura narrativa. La doble narrativa 6. Personaje, tiempo y espacio. El viaje del héroe 		



7. Narrativa audiovisual. Emociones
8. Construir un personaje y su universo
9. Sinopsis. Escaleta. Guión
10. Storyboard

Módulo 3: Seminarios		Créditos ECTS
Temporalidad: Semestre 2	Carácter Obligatorio	Totales: 2
Asignatura Teórico-Práctica	Seminario	
<p>Esta asignatura tiene por objetivo actualizar y presentar las innovaciones en el sector del videojuego que se van incorporando como novedades a la industria del videojuego.</p>		
<p>Competencias: CB3, CB4 y CB5. CT4 y CT5 CE8 y CE13</p> <p>Resultados de aprendizaje: RA1. Revisar el estado del Arte actual en el área del desarrollo de aplicaciones de Realidad extendida y el Videojuego. RA2. Identificar áreas con problemas y carencias que se pueden convertir en temas de investigación en Realidades extendidas y Videojuegos. RA3. Realizar estudios críticos de propuestas relacionadas y generar nuevas ideas y propuestas que cubran carencias detectadas en los Videojuegos y Realidades extendidas.</p>		
<p>Breve descripción de los contenidos del módulo:</p>		
<p>Asistencia a ponencias y talleres impartidas por conferenciantes externos o personal investigador del ISEACV, orientados a la actualización y puesta al día del alumnado en temas de interés relacionados con las últimas tendencias en el desarrollo de aplicaciones de Realidades extendidas y Videojuego tanto a nivel técnico como conceptual. Por ello, no se propone un temario cerrado, sino que cada curso se incluyen las actividades pertinentes y actualizadas. Trabajo de documentación sobre un tema de relevancia por su interés técnico o de actualidad y su posterior exposición oral.</p>		
<p>Actividades formativas y metodologías docentes: La metodología aplicada está orientada a favorecer la autonomía del aprendizaje y atender las peculiaridades de cada alumno/a y sus distintas capacidades y ritmos de aprendizaje.</p>		
Actividades Presenciales	Ponencias y talleres. Asistencia a las ponencias o talleres impartidas por ponentes del mundo de la empresa o de la investigación en el campo de la Realidad extendida y los videojuegos.	40%

50%	Presentación. Exposición oral del trabajo de documentación.	10%
Actividades No presenciales 50%	Estudio del alumno/a. preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	35%
	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	15%
<p>Sistema de evaluación: La evaluación requiere la asistencia regular del alumnado a las actividades presenciales. La asistencia a las sesiones presenciales es obligatoria, permitiendo un máximo del 20% de faltas de asistencia para optar a la evaluación continua. En caso contrario el alumnado será evaluado según se indica en Evaluación no continua.</p>		
<p>La nota final será el resultado de la ponderación de los porcentajes siguientes: Evaluación continua: - Asistencia 50%: Asistencia, participación y resúmenes de los seminarios a los que el alumnado asiste como oyente. - Documentación 50%: Documentación y realización del trabajo de documentación El trabajo será individual y/o grupal, según lo establezca la coordinación del Máster.</p> <p>Evaluación no continua ordinaria y recuperación evaluación extraordinaria: Se deberá realizar un trabajo de campo en el área propuesta por el seminario que deberá quedar documentado Trabajo de campo. 50% Documentación 50%</p>		
<p>Criterios de evaluación En todos los ejercicios y tareas se tendrá en cuenta para la posterior evaluación: - Asistencia, participación y elaboración de resúmenes de los seminarios a los que el alumno asista como oyente. 20% - Documentación, realización y calidad del trabajo. 45% - Exposición del trabajo realizado: comunica trabajos eficazmente y de manera profesional, utilizando adecuadamente los recursos y canales de comunicación (imagen, lenguaje y tipografías). 35%</p> <p>Mediante una ficha de registro se evaluará los contenidos actitudinales del alumnado: asistencia y puntualidad, actitud y grado de implicación en el seminario, nivel de participación, etc.</p>		
<p>Lenguas en las que se impartirán la asignaturas:</p>		
<p>Castellano/ Valenciano Comprensión lectora en Inglés (algunos de los recursos y materiales que se trabajarán pueden utilizar esta lengua).</p>		

Módulo 3: Módulo de materias Optativas		Créditos ECTS
Asignaturas Teórico - prácticas	Diseño y animación de personajes	4
	Interacción con mundos virtuales	4
	Texturizado y mapping	4
	Marketing y monetización	4
	Juegos para Web	4
Temporalidad: Semestre 2	Carácter Optativo	Totales: 12
Actividades formativas y metodologías docentes: La metodología aplicada está orientada a favorecer la autonomía del aprendizaje y atender las peculiaridades de cada alumno/a y sus distintas capacidades y ritmos de aprendizaje.		
Actividades Presenciales 50%	Clases teórico-prácticas. Las clases inicialmente introducirán los conceptos teóricos y se explicarán las herramientas necesarias para su implementación, si es el caso. Análisis de casos prácticos de discusión.	15%
	Clases prácticas: Se propondrán trabajos individuales o en grupo para potenciar la capacidad del alumnado de auto-aprendizaje y la comunicación del conocimiento. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	30%
	Tutorías: El docente programará tutorías presenciales en días concretos para la resolución de dudas y atención personalizada. Se resolverán las dudas tanto de las clases teórico/prácticas como de las dudas surgidas al alumnado al llevar a cabo el trabajo autónomo. También se hará el seguimiento de los trabajos a entregar.	5%
Actividades No presenciales 50%	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	35%
	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	10%

	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...	5%
Sistema de evaluación: La evaluación tendrá en cuenta el progreso del alumnado respecto a la formación adquirida durante el curso y requiere la asistencia regular del alumnado a las actividades presenciales. La asistencia a las sesiones presenciales es obligatoria, permitiendo un máximo del 20% de faltas de asistencia para optar a la evaluación continua. En caso contrario el alumnado será evaluado según se indica en Evaluación no continua.		
La nota final será el resultado de la ponderación de los porcentajes siguientes: Evaluación continua: <p>Ejercicios instrumentales. 20%: Conjunto de ejercicios instrumentales, dirigidos que se utilizarán en las unidades didácticas para facilitar la asimilación de conceptos concretos. El ejercicio podrá realizarse de manera no presencial y ser tutelado por el profesor en las sesiones de tutoría.</p> <p>Tareas aplicadas al proyecto. 80%: Contribución a proyectos grupales 2D y 3D. Las entregas de estos proyectos se realizan de forma periódica. Se tendrá en cuenta la consecución de los resultados de aprendizaje asociados a cada tarea y que se proporcionarán al alumnado junto con la descripción de la tarea y las fechas de entrega desde la plataforma de aula virtual.</p> Evaluación no continua ordinaria y recuperación evaluación extraordinaria: <p>Se deberán realizar los ejercicios y las tareas aplicadas al proyecto. Además, se realizará un examen o una prueba final, aplicando los siguientes porcentajes:</p> <p>Examen-Prueba final. 50%</p> <p>Ejercicios instrumentales 10%</p> <p>Tareas aplicadas al proyecto 40%.</p>		
Criterios de evaluación En todos los ejercicios, tareas y fases del proyecto se tendrá en cuenta para la evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Adecuación de los recursos al objetivo deseado y organización de los elementos. 20% - Realización final y calidad del ejercicio acabado. 40% - Ajuste a las normas, participación, grado de implicación y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 10% - Correcta utilización de las técnicas que se introducen en clase. 30% <p>Mediante una ficha de registro se evaluará los contenidos actitudinales del alumnado: asistencia y puntualidad, actitud y grado de implicación en la asignatura, nivel de participación en clase, etc.</p>		
Lenguas en las que se impartirán la asignaturas:		
Castellano/ Valenciano/ Comprensión lectora en Inglés (algunos de los recursos y materiales que se trabajarán pueden utilizar esta lengua.		

Denominación de la Asignatura: Diseño y animación de personajes	Créditos 4	Semestre 2
---------------------------------------------------------------------------	----------------------	----------------------

Competencias:

Listado de competencias referenciado en la sección 3.

CB1 y CB5. CT1, CT3 y CT4

CE6, CE15, CE21 y CE28

CE-OPT1. Crear esqueletos, personajes y definir sus movimientos resaltando sus rasgos físicos y psicológicos a través del conocimiento de la anatomía, las proporciones, las técnicas de esculpido, el rigging y el texturizado.

Resultados de Aprendizaje:

RA1. Adaptar las características del personaje preparado previamente desde el diseño artístico al modelo digital.

RA2. Crear y representar adecuadamente personajes virtuales en tres dimensiones mediante programas de modelado 3D con diseños estéticos coherentes al estilo del videojuego.

RA3. Preparar los trabajos y renders para su presentación final, con los requisitos técnicos de calidad especificados y adecuado al medio de salida, así como escoger correctamente el formato de fichero idóneo en cada caso.

RA4. Utilizar distintas herramientas informáticas en base a las necesidades a cubrir en el desarrollo de proyectos profesionales, mostrando autonomía en la resolución de problemas y la habilidad de investigar y experimentar nuevas tecnologías y herramientas digitales relacionadas con la creación y animación de personajes 3D para videojuegos y realidades extendidas.

Breve descripción de los contenidos de la asignatura:

Creación y animación de personajes mediante técnicas de modelado 3D que permita perfilar rasgos físicos y psicológicos de los personajes que reproducirán movimientos y expresiones que serán determinantes para provocar emociones en el usuario del videojuego.

Bloque temático 1: Diseño artístico

Bloque temático 2: Modelado 3d

Bloque temático 3: Materiales

Bloque temático 4: Animación

Bloque temático 5: Renderizado y postproducción

Denominación de la Asignatura:

Interacción con mundos virtuales

Créditos

4

Semestre

2

Competencias:

Listado de competencias referenciado en la sección 3.

CB2 y CB5. CT1, CT3 y CT4.

CE7, CE8, CE14, CE15, CE23 y CE24

CE-OPT2. Conocer y configurar los elementos de software y hardware implicados en un entorno de Realidad Virtual.

Resultados de Aprendizaje:

RA1. Identificar los elementos básicos, la arquitectura y periféricos de un sistema de Realidad Virtual, y las características del software y hardware necesario para poder implementar esta tecnología.

RA2. Aplicar realidad virtual a partir de modelos 3D y configurar el motor gráfico para crear aplicaciones en esta plataforma.



RA3. Manipular correctamente el entorno de trabajo: crear y editar objetos 3D, asignar propiedades físicas, detectar y responder a colisiones, y seleccionarlos mediante dispositivos de realidad virtual.
RA4. Crear escenarios realistas, con los requisitos técnicos de calidad especificados y adecuado al medio de salida.

Breve descripción de los contenidos de la asignatura:

Creación de entornos artificiales por ordenador con el objetivo de simular la presencia física del usuario en mundos reales o imaginarios. Adquirir los conceptos básicos en estereoscopía, dispositivos de entrada/salida (tracking, visualización, locomoción), hápticos, técnicas de interacción (manipulación, navegación, colaboración), percepción y visualización científica.

1. Elementos básicos sistema RV
2. Arquitectura de un sistema de RV
3. Periféricos de RV
4. Hápticos
5. Técnicas de Interacción
6. Navegación
7. Crear escenarios realistas

Denominación de la Asignatura:	Créditos	Semestre
Texturizado y mapping	4	2
<p>Competencias: Listado de competencias referenciado en la sección 3. CB1 y CB5. CT3 y CT4 CE15 CE-OPT3. Utilizar técnicas avanzadas para la generación, aplicación y mapeado de materiales, texturas en el modelado 3D. CE-OPT4. Producir acabados óptimos mediante el uso de técnicas novedosas para la creación/simulación de materiales, texturas, sombreados e iluminación digital.</p> <p>Resultados de Aprendizaje: RA1. Identificar las bases y fundamentos de la pintura digital y su aplicación para la creación de texturas para modelos 3D. RA2. Manipular correctamente herramientas de pintura digital y texturizado que permitan crear un aspecto más realista a los modelos 3D. RA3. Resolver el trabajo de un texturizador en la industria del videojuego. RA4. Aplicar técnicas artísticas colaborativas utilizadas en los estudios de videojuegos en el proceso de texturizado de modelos 3D. RA5. Crear texturas para utilizar en entornos virtuales y sobre personajes de diferentes estilos desde más realistas a estilos cartoon. RA6. Crear y aplicar mapas complementarios con los que dotar de los efectos necesarios a los modelos 3D. RA7. Aplicar técnicas de iluminación y renderizado de videojuegos requeridos actualmente por la industria.</p>		
Breve descripción de los contenidos de la asignatura:		



Creación de texturas avanzadas para usar en entornos y personajes. Aplicación de varias técnicas, desde estilos más realistas de origen fotográfico a estilos más cartoon totalmente a mano. Creación de mapas complementarios (normal, Ambient Occlusion, Roughness...).

Bloque Temático 1: Repaso básico de UV

Bloque Temático 2: Texturizado 3D con programas específicos

Bloque Temático 3: Texturizado 2D con programas de edición de imagen ráster.

Bloque Temático 4: Soporte de texturizado

Bloque Temático 5: Integración de trabajos

Denominación de la Asignatura:	Créditos	Semestre
Marketing y monetización	4	2
<p>Competencias: Listado de competencias referenciado en la sección 3. CB2, CB3 y CB4. CT3, CT4 y CT5 CE9, CE10 y CE27 CE-OPT5. Conocer los elementos que intervienen en el análisis del comportamiento de los usuarios frente al videojuego.</p> <p>Resultados de Aprendizaje: RA1. Elaborar la memoria económica del proyecto optimizando su rendimiento económico. RA2. Aplicar técnicas de visibilidad y estrategias de promoción adecuadas al producto desarrollado. RA3. Identificar la normativa aplicable a la autoría en relación con la venta de videojuegos, accesorios del juego y complementos.</p>		
<p>Breve descripción de los contenidos de la asignatura:</p> <p>Se estudiarán técnicas para la distribución y promoción en el mercado digital del producto desarrollado, su monetización y memoria económica del proyecto, con el objeto de obtener el máximo rendimiento. Se introducirán técnicas de gamificación en videojuegos, entendido como técnica de marketing muy eficaz para mejorar la experiencia del usuario y su fidelización, aplicando mecánicas innovadoras y creativas con la finalidad de definir actividades para motivar a los usuarios participantes. Bloque temático 1: Monetización Bloque temático 2: Analíticas. Bloque temático 3: Distribución y promoción. Marketing. Bloque temático 4: Memoria económica del proyecto.</p>		

Denominación de la Asignatura:	Créditos	Semestre
Juegos para Web	4	2
<p>Competencias: Listado de competencias referenciado en la sección 3. CB1 y CB3. CT1 y CT3 CE10, CE12, CE16, CE17 y CE27 CE-OPT6. Conocer las tecnologías de desarrollo de aplicaciones para la web y su aplicación para el desarrollo de juegos sociales.</p>		



Resultados de Aprendizaje:

RA1. Identificar las particularidades de los lenguajes HTML-CSS y Javascript para la creación de videojuegos para las plataformas web.

RA2. Crear videojuegos para plataformas web mediante frameworks

RA3. Crear experiencias de Realidad Virtual mediante el uso de frameworks

RA4. Identificar la normativa aplicable a la autoría en relación con la venta de videojuegos para web, accesorios del juego y complementos.

Breve descripción de los contenidos de la asignatura:

Diseño de juegos para web y las tecnologías involucradas, y su aplicación para el desarrollo en redes sociales.

Bloque temático 1: Lenguajes

1. HTML-CSS
2. Javascript

Bloque temático 2: Juegos 2D HTML

3. Frameworks para el desarrollo de juegos HTML
4. Redes sociales - Instant Games

Bloque temático 3: Realidad Virtual con HTML

5. Frameworks para el desarrollo de experiencias de Realidad Virtual con HTML

Prácticas en empresa		Créditos ECTS
Asignatura	Prácticas en empresa	
Práctica		
Temporalidad: Semestre 2	Carácter Obligatorio	10

Competencias:

Todas las competencias especificadas en la sección 3.

Resultados de Aprendizaje:

RA1. Integrarse en las áreas operativas de la empresa que le permitan perfeccionar modos de hacer propios del medio profesional, complementando su aprendizaje teórico y práctico.

RA2. Conocer la metodología de trabajo adecuada a la realidad profesional en que los estudiantes habrán de operar, contrastando y aplicando los conocimientos adquiridos.

RA3. Mostrar iniciativa y capacidad de resolución de problemas habituales que puedan surgir en la práctica diaria empresarial, teniendo que enfrentarse en ocasiones a procesos de toma de decisiones en poco tiempo y situaciones de alta presión por los resultados.

RA4. Obtener una experiencia práctica que facilite al estudiante la inserción en el mercado de trabajo y mejore su empleabilidad futura, favoreciendo el emprendimiento.

**Actividades formativas y metodologías docentes:**

La metodología aplicada está orientada a favorecer la autonomía del aprendizaje y atender las peculiaridades de cada alumno/a y sus distintas capacidades y ritmos de aprendizaje.

Actividades Presenciales 10%	Clases presenciales. Instrucciones y preparación inicial	5%
	Tutorías. El tutor académico programará tutorías presenciales en días concretos para la resolución de dudas.	5%
Actividades No presenciales 90%	Memoria de prácticas	10%
	Realización de prácticas en empresa o institución.	80%

Sistema de evaluación:**Criterios de evaluación**

El reflejo del trabajo presencial y autónomo realizado por el estudiante y los tutores constará del documento de seguimiento y la elaboración los documentos siguientes:

1.- Informe final del tutor/a de la entidad colaboradora y que deberá remitir al tutor académico.

50%

2.- Memoria de prácticas del estudiante. 25%

El estudiante elaborará y hará entrega al tutor académico una memoria final al finalizar las prácticas. En caso de pedirse, el estudiante elaborará un informe de seguimiento intermedio, una vez transcurrida la mitad del periodo de duración de las prácticas, que recoja la valoración del desarrollo del proyecto formativo.

3.- Informe de valoración del tutor/a académico/a y participación/ exposición en jornada de intercambio de experiencias en las Prácticas Externas.25%

El tutor académico evaluará las prácticas desarrolladas mediante el informe de valoración. La nota final de la asignatura de prácticas será el resultado de aplicar los porcentajes indicados.

Breve descripción de los contenidos del módulo:

Las prácticas externas son una actividad de naturaleza formativa realizada por los estudiantes y supervisada por un tutor de la empresa o institución donde se desarrolla y por un profesor responsable de prácticas de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante. Tiene como principal objetivo permitir a los estudiantes aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica favoreciendo, al mismo tiempo, la adquisición de competencias que los preparen para el ejercicio de actividades profesionales y preparar así su incorporación futura al trabajo, facilitando su empleabilidad y fomentando su capacidad de emprendimiento.

1) Tutor de la entidad colaboradora.

Requisitos: persona vinculada a la entidad colaboradora, con experiencia profesional y con los conocimientos necesarios para realizar una tutela efectiva. No podrá coincidir con el tutor académico.

Responsabilidades:

1.- Acogida del estudiante. Organización de la actividad a desarrollar según la Guía Didáctica.

2.- Supervisión, orientación y control de la realización del periodo de prácticas.

3.- Información al estudiante: entidad, seguridad y riesgos laborales.



- 4.- Coordinación con el tutor/a académico participando en posibles modificaciones del plan formativo, comunicación y resolución de incidencias
- 5.- Emitir informe final.
- 6.- Proporcionar la información complementaria que precise el estudiante para la realización de las prácticas.
- 7.- Proporcionar al estudiante los medios materiales indispensables para la realización de las prácticas.
- 8.- Facilitar al tutor/a académico el acceso a la entidad.
- 9.- Guardar confidencialidad en relación con cualquier información que conozca del estudiante como consecuencia de su actividad como tutor/a.
- 10.- Prestar ayuda y asistencia al estudiante para la resolución de aquellas cuestiones de carácter profesional que pueda necesitar en el desempeño de las actividades que realiza en la misma.

2) Tutor/a académico.

Requisitos: docente de los centros dependientes del ISEACV, preferentemente del propio centro en el que se encuentra matriculado el estudiante y, en todo caso, afín a las enseñanzas a la que se vincula la práctica.

Responsabilidades:

- 1.- Velar por el normal desarrollo del proyecto formativo, garantizando la compatibilidad del horario de realización de las prácticas con las obligaciones académicas, formativas y de representación y participación del estudiante.
- 2.- Hacer un seguimiento efectivo de las prácticas coordinándose para ello con el tutor/a de la entidad colaboradora.
- 3.- Autorizar las modificaciones que se produzcan en el proyecto formativo.
- 4.- Llevar a cabo el proceso evaluador de la práctica del estudiante.
- 5.- Guardar confidencialidad en relación con cualquier información que conozca como consecuencia de su actividad como tutor/a.
- 6.- Informar al órgano competente de las prácticas externas en la EASDA de las posibles incidencias surgidas.
- 7.- Supervisar, y en su caso solicitar, la adecuada disposición de los recursos de apoyo necesarios para asegurar que los estudiantes con discapacidad realicen sus prácticas en igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal.

Lenguas en las que se impartirán la asignaturas:

Castellano/ Valenciano Comprensión lectora en Inglés (algunos de los recursos y materiales que se trabajarán pueden utilizar esta lengua).

Observaciones:

Las prácticas se realizarán en empresas externas del sector de los videojuegos con las que la EASDA tiene firmado convenio de colaboración. El tutor académico tiene, entre otras funciones, la misión de promover y de supervisar académicamente las prácticas formativas y podrá proponer nuevos convenios para llevar a cabo estas prácticas.

La Dirección de la Escuela establecerá los convenios necesarios con las empresas e instituciones que mejor se adapten a las necesidades formativas.

Trabajo fin de Máster		Créditos ECTS
Asignatura Teórico - Práctica	Trabajo fin de máster	
Temporalidad: Semestre 2	Carácter Obligatorio	8
<p>Competencias: Todas las competencias especificadas en la sección 3.</p> <p>Resultados de Aprendizaje: RA1 Realizar un adecuado planteamiento, delimitación y estudio de problemas a resolver y objetivos a alcanzar con la elaboración del TFM. RA2 Utilizar una metodología de trabajo adecuada al formato y tipología del TFM RA3 Relacionar los referentes analizados en la fase de información/investigación con las ideas generadoras, soluciones, resultados y conclusiones alcanzadas con el desarrollo del TFM. RA4 Establecer razonadamente unas soluciones, resultados o conclusiones de calidad, novedosos o relevantes en el campo en que se inscriba el TFM según su formato y tipología. RA5 Realizar una presentación/exposición que comunique con eficacia, mediante un discurso específico, el contenido del TFM destacando selectivamente sus aspectos fundamentales.</p>		
<p>Actividades formativas y metodologías docentes: La metodología aplicada está orientada a favorecer la autonomía del aprendizaje y atender las peculiaridades de cada alumno/a y sus distintas capacidades y ritmos de aprendizaje.</p>		
Actividades Presenciales 20%	Clases presenciales. Instrucciones y preparación inicial	5%
	Estudio de casos. Resolución de consultas con el equipo docente asignado al TFM	5%
	Tutorías. El docente programará tutorías presenciales en días concretos para la resolución de dudas.	10%
Actividades No presenciales 80%	Investigación y recopilación de información y documentación. Planificación, Resolución, elaboración y redacción del TFM. Resolución de problemas, trabajos, memorias,...	80%
<p>Sistema de evaluación: La calificación del proyecto se efectuará mediante una media ponderada. El porcentaje de la calificación asignado a cada una de las partes del proyecto será el siguiente: - Memoria: 30% - Ideación y ejecución: 50% - Presentación oral y defensa: 20% Para obtener una calificación positiva en el proyecto de fin de máster será necesario haber obtenido cinco o más puntos en cada uno de sus apartados.</p> <p>Tribunal Evaluador</p>		



La Comisión Académica del Título propondrá al Director de la EASDA la constitución del tribunal, que estará formado por dos profesores del equipo docente que no sean profesores tutores del TFM, actuando uno como Presidente y el otro como Secretario. También podrá incorporar un experto que tendrá voz pero no voto. El mismo Tribunal actuará en las dos convocatorias del curso, ordinaria y extraordinaria.

Defensa y evaluación

El alumno presentará al Presidente del Tribunal del TFM la propuesta final del proyecto final del máster, de acuerdo con las fechas establecidas en el calendario de ese curso. Dicha propuesta será estudiada por el Presidente consultando al resto del tribunal. En caso de no ser aceptada se le propondrá al alumno las modificaciones pertinentes o, llegado el caso, un proyecto alternativo definido por el tribunal.

El estudiante tendrá que proceder a la defensa pública del Trabajo Fin de Máster ante el Tribunal Evaluador. Cada alumno dispondrá de un tiempo máximo establecido para exponer su trabajo, pudiendo apoyar su exposición y defensa con maquetas, proyecciones o cualquier tipo de medios audiovisuales.

Criterios de evaluación

1. Criterios normativos
2. Expresión y redacción
3. Exposición de ideas y opiniones
4. Diseños
5. Presentación del trabajo
6. Trabajos experimentales o de investigación teórica
7. Exposición y defensa

Breve descripción de los contenidos del módulo:

El estudiante desarrollará un trabajo de fin de Máster de manera individual, que será defendido presencialmente ante un tribunal de expertos, y tendrá asignado un docente tutor.

El contenido de cada TFM deberá ajustarse a uno de los siguientes formatos:

- A) Trabajos de carácter o aplicación profesional relacionados con la titulación.
 - Deben ser originales e inéditos.
 - Se compondrán de memoria (condicionantes, estética y viabilidad), así como de maquetas virtuales y artes finales (digital).
 - Podrá incluir otros elementos descriptivos o promocionales del proyecto.
 - Se documentará gráficamente y por escrito el proceso de diseño.
- B) Trabajos experimentales o teóricos o relacionados con la titulación, los cuales habrán de cumplir los siguientes requisitos:
 - Serán originales e inéditos.
 - Describirán las situaciones y los procesos experimentales, así como las investigaciones llevadas a cabo.
 - Incluirán las condiciones y los procedimientos utilizados para verificar la experimentación.
 - Aportarán unas conclusiones obtenidas con la experimentación e investigación y facilitarán los medios para ser contrastadas.

Lenguas en las que se impartirán la asignaturas:



Castellano/ Valenciano Comprensión lectora en Inglés (algunos de los recursos y materiales que se trabajarán pueden utilizar esta lengua.

Observaciones:

La finalidad principal del trabajo fin de máster es vincular las distintas materias del máster en el desarrollo de elementos que forman parte de un videojuego donde los estudiantes demuestren el aprovechamiento de la formación recibida en distintas materias que organizan y articulan las asignaturas del plan de estudios, y demostrar un nivel de competencia suficiente para el ejercicio profesional como diseñador de videojuegos, poniendo en práctica las habilidades desarrolladas a lo largo del curso.

Tutorías:

Para desarrollar este TFM al alumno se le asignará por parte de la Comisión Académica del Título (CAT) un tutor de entre los profesores del máster.

El docente tutor, debe velar para que el trabajo realizado por los estudiantes se ajuste a los estándares establecidos para el proyecto. Las principales funciones del tutor en relación con el trabajo se resumen en las siguientes:

- Prestar la atención necesaria para la elaboración y puesta en marcha del trabajo.
- Orientar y ofrecer los consejos precisos.
- Realizar un seguimiento continuo y mantener la comunicación con los estudiantes.
- Emitir un informe de valoración del trabajo realizado por el estudiante al finalizar el proyecto, no vinculante, y antes de su presentación ante el tribunal. El informe se hará llegar al tribunal que podrá tener en cuenta las consideraciones del tutor.

5.3. Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Para las calificaciones de las asignaturas del máster se aplicará lo dispuesto en el Artículo 5 del RD 1614/2009:

1. La obtención de los créditos correspondientes a una materia comportará haber superado los exámenes o pruebas de evaluación correspondientes.
2. El nivel de aprendizaje conseguido por los estudiantes se expresará mediante calificaciones numéricas que se reflejarán en su expediente académico, junto con el porcentaje de distribución de estas calificaciones sobre el total de estudiantes que hayan cursado las materias correspondientes en cada curso académico.
3. La media del expediente académico de cada estudiante será el resultado de la aplicación de la siguiente fórmula: suma de los créditos obtenidos por el estudiante multiplicados cada uno de ellos por el valor de las calificaciones que correspondan y dividida por el número de créditos totales obtenidos por el estudiante.
4. Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

- 0-4,9: Suspenso (SS).
- 5,0-6,9: Aprobado (AP).
- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 9,0-10: Sobresaliente (SB).

5. Los créditos obtenidos por reconocimiento de créditos correspondientes a actividades formativas no integradas en el plan de estudios no serán calificados numéricamente ni computarán a efectos de cómputo de la media del expediente académico.

6. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a los estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

La matrícula en cada asignatura dará derecho a dos convocatorias por curso académico.

6. Personal académico.

En el Artículo 20 del RD 203/2010, se establecen los requisitos para ejercer la docencia en las enseñanzas artísticas superiores. Así, el máster propuesto cumple con el porcentaje mínimo de personal Doctor requerido para impartir enseñanzas de máster en un centro, establecido en un 15% en el punto 2 de este artículo. En cuanto a los requisitos de titulación requeridos para ejercer la docencia de las enseñanzas artísticas superiores, se está a lo dispuesto en el punto 3, por el cual será necesario estar en posesión del título de Graduado, Licenciado, Ingeniero o Arquitecto, o titulación equivalente a efectos de docencia.

El personal académico con el que se cuenta para el desarrollo del máster es el profesorado de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante, con cualificación y experiencia suficiente para contribuir a la adquisición por el alumnado de una formación avanzada de carácter especializado, orientada a la especialización académica o profesional, seleccionando entre la plantilla de la EASDA a los especialistas en la materia o asignatura asignada, con experiencia avalada por su labor docente, su obra y trayectoria profesional y/o líneas de investigación. La propuesta de máster se avala por un grupo de docentes sólido, con experiencia profesional e investigadora en los perfiles demandados por este máster y que se detallan en este apartado.

El programa podrá contar, excepcionalmente, para determinadas materias o asignaturas del Máster propuesto con profesionales externos, no necesariamente titulados, que posean la adecuada cualificación profesional y con larga trayectoria profesional en empresas del ámbito de los videojuegos y realidades extendidas.



Entre el profesorado del Máster destacan las figuras siguientes:

Un docente coordinador del Máster: el docente coordinador del Máster es un profesional con más de 15 años de experiencia como docente en enseñanzas artísticas, especializado en asignaturas relacionadas con el diseño 3D, realidad virtual y videojuegos. Es funcionario de carrera y ha ejercido como jefe de departamento en la EASDA durante varios años. Pertenece al grupo investigador VOV1 de la EASDA, relacionado con el área tecnológica del ISEACV.

Profesor tutor/a de trabajo fin de Máster: la EASDA cuenta con profesores con amplia experiencia en la tutorización de proyectos fin de título que todo el alumnado de la EASDA está obligado a realizar para obtener su titulación. Para el trabajo fin de Máster se asignarán profesores que imparten clase en el Máster para tutorizar el trabajo del alumnado nombrados por el director de la EASDA a propuesta de la Comisión Académica del Título.

Un profesor responsable de prácticas: la EASDA cuenta con el departamento de prácticas en todas las especialidades que imparte, donde hay profesores con amplia experiencia en la tutorización y gestión de las prácticas que todo el alumnado de la EASDA está obligado a realizar para obtener su titulación. Para el Máster se determina un docente que imparte clase en el Máster para tutorizar las prácticas del alumnado, nombrado por el director de la EASDA.

6.1. Perfiles académicos globales

En el siguiente cuadro se describe la organización de las asignaturas por áreas de conocimiento y una propuesta de profesorado asignado a cada asignatura, de entre los que componen el núcleo básico del máster. En el cuadro se asigna un área de conocimiento a la que pertenece cada asignatura y un docente especialista en esa área, cuyo perfil se detalla en la sección 6.1.2.

ARE	ASIG	ES	TIT	CAT.	Docente	EXP.	DED.
5	Planificación y desarrollo de videojuegos	Medios informáticos Diseño gráfico.	Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Docente 5/2	+5 años	Parcial 20- 25%
1	Interfaces de usuario	Diseño gráfico. Medios informáticos	Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Docente 1/2	+5 años	Parcial 15 - 20%
1	Fundamentos para el desarrollo de videojuegos	Medios informáticos.	Graduado/ Licenciado/ Doctor	Profesor funcionario	Docente 1/1	+5 años	Parcial 15 - 20%
4	Mecánica y validación	Medios informáticos.	Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Docente 4/1	+5 años	Parcial 25 - 30%
2	Arte conceptual y Diseño visual	Dibujo.	Graduado/ Licenciado/ Doctor	Profesor funcionario	Docente 2/1	+5 años	Parcial 25 - 30%
2	Arte y Animación 3D	Medios informáticos. Diseño de producto. Dibujo.	Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Docente 4/2	+5 años	Parcial 25 - 30%



2	Arte y Animación 2D	Medios informáticos. Diseño gráfico. Dibujo. Medios audiovisuales. Diseño de producto.	Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Docente 2/2	+5 años	Parcial 15 - 20%
3	Narrativa audiovisual Storytelling	Diseño gráfico. Medios audiovisuales.	Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Docente 3/1	+5 años	Parcial 20- 25%
4	Personajes	Medios informáticos. Dibujo. Diseño gráfico. Diseño de producto.	Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Especialista	+5 años	Parcial 20- 25%
4	Interacción con mundos virtuales	Medios informáticos. Diseño de interiores.	Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Docente 4/1	+5 años	Parcial 20- 25%
4	Texturizado y mapping	Medios informáticos. Dibujo. Diseño gráfico.	Graduado/ Licenciado.	Profesor funcionario	Docente 4/2	+5 años	Parcial 2 0- 25%
3	Marketing, gamificación y monetización	Diseño gráfico. OIL Medios informáticos.	Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Docente 3/1	+5 años	Parcial 20- 25%
5	Juegos para Web	Medios informáticos. Diseño gráfico.	Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Docente 5/1	+5 años	Parcial 20- 25%
	Seminario				Especialista		
	TFM		Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Docente 1/2 Docente 2/1 Docente 1/1	+5 años	Parcial 20- 25%
	Prácticas de empresa		Graduado/ Licenciado	Profesor funcionario	Docente 2/2		

NOMENCLATURAS: ARE= Área o materia de la asignatura / ASIG= Asignatura / ES= Especialidad / TIT= Titulación / CAT= Categoría profesional / Docente= docente propuesto para la asignatura / EXP= Años de experiencia docente / DED= Tiempo de dedicación al máster.

Dentro de las líneas de investigación que el ISEACV ha establecido en sus diferentes ámbitos competenciales, la EASDA tiene las siguientes líneas de investigación:

- Línea de Investigación 1: Investigación en teoría e historia del Arte, el Diseño, la Antropología, Sociología, etc.
- Línea de Investigación 2: Investigación Pedagógica
- Línea de Investigación 3: Investigación Proyectual
- Línea de Investigación 4: Investigación Tecnológica

Así pues, los diferentes perfiles de los docentes e investigadores del Núcleo Básico del Máster que se presenta, se corresponden a trabajos de investigación vinculados a alguna de las líneas generales definidas anteriormente.



6.1.1. Perfil docente del núcleo básico del profesorado

La EASDA cuenta con una plantilla formada por 78 docentes, de los cuales 75 están a tiempo completo y 3 a tiempo parcial, y se distribuye de la siguiente manera:

Categoría académica:

97% son profesores del cuerpo de Artes Plásticas y Diseño.

3% son maestros de taller del cuerpo de Artes Plásticas y Diseño.

15% de la plantilla son doctores

Situación administrativa:

40% de la plantilla son funcionarios de carrera.

60% de la plantilla son funcionarios interinos.

Experiencia docente:

44% de la plantilla tiene más de 10 años de experiencia en enseñanzas artísticas

19% ha desempeñado cargos en equipos directivos

32% de la plantilla es o ha sido jefe de departamento

23% de la plantilla ha ejercido la docencia más de 3 años en otros ámbitos educativos

6% de la plantilla con experiencia educación a distancia

Experiencia investigadora:

24% de la plantilla ha cursado un máster de investigación o tiene DEA

27% de la plantilla tiene horas de investigación en su horario.

36% de la plantilla ha realizado proyectos de investigación

18% ha publicado artículos en congresos o publicaciones especializadas

Experiencia profesional:

35% ha sido profesional por cuenta ajena o propia en su área de conocimiento.

31% ha realizado exposiciones o congresos sobre su obra

28% ha publicado libros o revistas especializadas

19% ha recibido becas o premios en España o en Europa

6.1.2. Perfil profesional e investigador del núcleo básico del Máster

La propuesta de máster se avala por un grupo de docentes sólido, con experiencia profesional e investigadora en los perfiles demandados por este máster, y que desglosamos a continuación por las siguientes áreas de conocimiento:

1- Área tecnológica

Docente 1/1

Perfil investigador: Doctor en informática. Perteneciente al grupo investigador Computational analysis and creation of music and arts (CACMA) de la EASDA.



Área de investigación: Reconocimiento de formas e inteligencia artificial (Área tecnológica del ISEACV)

Experiencia profesional: Más de 10 años como profesional en diseño de aplicaciones informáticas por cuenta ajena. Más de 10 años como docente en la especialidad de medios informáticos, especializado en asignaturas relacionadas con la planificación y desarrollo de proyectos interactivos. Experiencia docente en otras titulaciones de máster relacionadas con el área del diseño.

Docente 1/2

Perfil investigador: Licenciada en Bellas Artes. Cursos de doctorado en la Universidad de politécnica de Valencia relacionado con área de Artes Visuales y Multimedia, conducentes a la obtención del Diploma de Estudios Avanzados (DEA).

Experiencia profesional: Más de 20 años de experiencia como docente en estudios pertenecientes a la especialidad de Diseño gráfico, impartiendo asignaturas de proyectos de diseño gráfico, diseño de gráfico de interfaces, proyectos de diseño gráfico interactivos y diseño editorial. Amplia experiencia tutorizando Trabajos de Fin de Título/Grado en el área del diseño gráfico.

2- Área de arte

Docente 2/1

Perfil investigador: Doctor en Bellas Artes. Perteneciente al grupo investigador Computational analysis and creation of music and arts (CACMA) de la EASDA.

Área de investigación: Artes plásticas, historia del arte contemporáneo, y análisis computacional aplicado a la composición gráfica (Área tecnológica del ISEACV).

Experiencia profesional: Más de 10 años como docente en estudios pertenecientes a la especialidad de Diseño Gráfico, impartiendo asignaturas como dibujo artístico, técnicas de expresión gráfica, composición y color.

Docente 2/2

Perfil investigador: Master en Diseño y Didáctica de Exposiciones y Gestión Cultural por la Universidad San Pablo-Ceu.

Área de investigación: Área proyectual del ISEACV.

Experiencia profesional: Más de 5 años como diseñadora freelance para distintas instituciones culturales y museos. Más de 10 como docente en estudios pertenecientes a la especialidad de Diseño de Producto, impartiendo asignaturas proyectuales de diseño de producto (mobiliario, iluminación, juguete, calzado, textil, etc.). Amplia experiencia tutorizando Trabajos de Fin de Título/Grado en el área del diseño de producto, algunos relacionados con la cultura Gamer. Amplia experiencia en gestión y coordinación de prácticas y responsable de relación con empresas. En la actualidad ejerce de coordinadora de prácticas en la especialidad de Diseño de producto.

3- Área diseño gráfico y comunicación

Docente 3/1

Perfil investigador: Máster universitario en creación de guiones audiovisuales.

Experiencia profesional: experiencia más de 8 años por cuenta ajena en el campo del diseño creativo y publicidad. Más de 10 años como docente en estudios pertenecientes a la especialidad de Diseño gráfico, impartiendo asignaturas como proyectos de diseño gráfico



audiovisual, storytelling y publicidad. Amplia experiencia tutorizando Trabajos de Fin de Título/Grado en el área del diseño gráfico y coordinación de prácticas externas en empresas.

4- Área de Diseño 3D/videojuegos

Docente 4/1

Perfil investigador: Perteneciente al grupo investigador Virtual Objects for Videogames (VOVI) de la EASDA

Área de investigación: Área tecnológica del ISEACV

Experiencia profesional: Más de 4 años como profesional en diseño de aplicaciones informáticas por cuenta ajena. Más de 10 años como docente en la especialidad de medios informáticos, especializada en asignaturas relacionadas con el diseño 3D, realidad virtual y videojuegos.

Docente 4/2

Perfil investigador: DEA en aplicaciones de la informática. Perteneciente al grupo investigador Virtual Objects for Videogames (VOVI) de la EASDA

Área de investigación: Reconocimiento de formas e inteligencia artificial (Área tecnológica del ISEACV)

Experiencia profesional: Más de 10 años como profesional en diseño de aplicaciones informáticas por cuenta ajena. Más de 10 años como docente en la especialidad de medios informáticos, especializada en asignaturas relacionadas con el diseño 3D y videojuegos.

5- Área web y monetización

Docente 5/1

Perfil investigador: Perteneciente al grupo investigador Virtual Objects for Videogames (VOVI) de la EASDA

Área de investigación: Área tecnológica del ISEACV

Experiencia profesional: Más de 2 años como profesional en diseño de aplicaciones informáticas por cuenta ajena. Más de 10 años como docente en la especialidad de medios informáticos, especializada en asignaturas relacionadas con diseño gráfico y aplicaciones web. Experiencia en dirección y administración de equipos de trabajo y liderazgo.

Docente 5/2

Perfil investigador:

Área de investigación:

Experiencia profesional: Más de 10 años como profesional en desarrollo de aplicaciones web y jefe de proyectos por cuenta ajena. Más de 8 años como docente en la especialidad de medios informáticos, especializado en asignaturas relacionadas con el diseño de aplicaciones web. Experiencia en impresión 3D.

Así mismo, el centro propone la incorporación al equipo docente a tiempo parcial, de especialistas con o sin titulación superior, pero con larga trayectoria profesional en empresas del ámbito de los videojuegos y realidades extendidas cuya experiencia avalen la consecución de los objetivos de este máster. En este sentido se tendrán en cuenta los perfiles siguientes:

Perfil profesional: Game designer / Game artist / Animación.

Experiencia profesional mínima de 5 años.



Finalmente señalar que en ocasiones puntuales, y a criterio del equipo docente podrá plantearse la contratación de especialistas para impartir workshop, seminarios, formar parte de tribunales o participar en mesas redondas, conferencias o demostraciones de algún tipo, siempre y cuando vaya en beneficio de la calidad de la enseñanza.

Se proponen dos posibles especialistas para el máster que son:

Especialista 1

Con más de 10 años de experiencia en la industria del videojuego, es director y cofundador, artista gráfico y game designer de DevilishGames¹⁰. En la actualidad, su compañía tiene dos líneas de negocio bien diferenciadas, por un lado están los videojuegos publicitarios y educativos que desarrolla para clientes a través de su marca Spherical Pixel, y la segunda son los videojuegos independientes que crea bajo el sello DevilishGames y auto-publica a través de plataformas digitales como Google Play, App Store, Steam o consolas.

DevilishGames es un estudio dedicado a la creación de videojuegos. La compañía, con sede en Villena (Alicante), inició su andadura en el año 1998, desarrollando videojuegos amateur. En el año 2006 el estudio amateur se profesionalizó y se transformó en la empresa DevilishGames –Spherical Pixel S.L La empresa desarrolla videojuegos multi-plataforma por encargo para publicidad,advergaming, educación o stand y lo complementa con su línea de videojuegos independientes y con patrocinador. Ha desarrollado más de 150 videojuegos para clientes y patrocinadores como MTV Networks, Tuenti, Movistar, ColaCao, LFP, MiniClip, Famosa, Ford, Kymco Motors, Euroliga de Basket, Prosegur, S.C.P.F, Caja España, Dirección General de Salud Pública de Madrid, Minijuegos, ArmorGames, Candystand, Big Fish Games o GarageGames. Los videojuegos de DevilishGames han sido jugados por más de 100 millones de personas de todo el mundo y ha recibido numerosos premios y galardones.

Especialista 2

Con más de 10 años de experiencia en la industria del videojuego es fundador y director de producción e I+D de La frontera VR¹¹, un estudio de comunicación especializado en el campo de la realidad virtual. Es licenciado en Bellas Artes y tiene un Máster de creación de Videojuegos por la Universidad Pompeu Fabra. Su formación y trayectoria profesional está marcada por la publicidad, la televisión y los videojuegos.

6.2. Otros recursos humanos disponibles.

El ISEACV cuenta con una extensa plantilla de personal de administración y servicios que puede colaborar en el desarrollo de las actividades del máster. La EASDA cuenta con una plantilla de personal no docente a tiempo completo que estará disponible – de acuerdo con su horario laboral – durante el periodo lectivo del Máster. Esta plantilla está compuesta por los siguientes profesionales:

¹⁰ <https://www.devilishgames.com/>

¹¹ <https://www.lafronteravr.com/>



- Personal de conserjería y administración: un conserje y dos administrativos.
- Otro personal: La EASDA tiene contratado un servicio externo de limpieza, mantenimiento y jardinería.

La EASDA cuenta también con personal docente de apoyo para las tareas siguientes:

- Comunicación y difusión de las actividades del máster.
- Un coordinador de Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) para el mantenimiento de los recursos tecnológicos necesarios para el correcto funcionamiento del máster.
- Un coordinador de formación.
- Un coordinador de actividades culturales.
- Un coordinador del departamento de igualdad y convivencia.
- Un coordinador de investigación.

6.3. Mecanismos para asegurar la igualdad entre hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad

La EASDA, como centro público dependiente del ISEACV, tiene establecidos los procedimientos que garantizan los principios y medidas previstos en los Capítulos I, II y III del Título V de la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, como a las disposiciones concordantes de la Ley 7/2007, de 12 de abril, del Estatuto Básico del Empleado Público.

Por otro lado, la Disposición adicional novena de la LOE 2/2006 regula los requisitos para el ingreso en los cuerpos de funcionarios docentes, en el cuerpo de maestros de taller y profesores de artes plásticas y diseño. Las convocatorias para el ingreso, accesos y adquisición de nuevas especialidades en los cuerpos docentes a que se refiere la Ley Orgánica 2/2006 se ajustarán a lo dispuesto en el RD 276/2007.

El RD 276/2007 en su Artículo 2 establece los principios rectores de estos procedimientos, donde se establece que ‘todos los procedimientos regulados en este Reglamento se realizarán mediante convocatoria pública y en ellos se garantizarán, en todo caso, los principios de igualdad, mérito y capacidad, así como el de publicidad’.

Asimismo, en su artículo 3.1 añade: ‘El órgano competente de las Comunidades Autónomas convocantes y el Ministerio de Educación y Ciencia en cuanto a su ámbito de gestión, una vez aprobadas sus respectivas ofertas de empleo, procederán a realizar las convocatorias para la provisión de las plazas autorizadas en dichas ofertas de empleo, con sujeción en todo caso a las normas de Función Pública que les sean de aplicación’.



Señalamos el artículo 10 del mencionado RD donde se dice lo siguiente:

Además de los extremos que al respecto establezca la legislación aplicable a cada órgano convocante, las convocatorias, que podrán ser únicas para los distintos procedimientos de ingreso y accesos o específicas para cada uno de ellos, deberán incluir los siguientes:

a) El número total de plazas convocadas, grupo, cuerpo, especialidad, así como, en su caso, características de las mismas y número o sistema para determinarlo, que correspondan a cada uno de los procedimientos que en ella se incluyan. Asimismo, en los términos que establezca la legislación aplicable a las distintas Administraciones, se establecerá el porcentaje de reserva correspondiente a las personas con discapacidad cuyo grado de minusvalía sea igual o superior al 33 por ciento.

Por último indicar que la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante cuenta con todos los dispositivos necesarios – tales como rampas de acceso, ascensores, puertas de acceso ampliables, etc. – para garantizar la accesibilidad de personas con movilidad reducida.

7. Recursos materiales y servicios.

7.1. Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles

Los requisitos generales de instalaciones de los centros docentes de enseñanzas artísticas se regulan en el RD 303/2010 por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas. Su artículo 3.5 reza: Asimismo, los centros docentes de enseñanzas artísticas contarán con el equipamiento y las instalaciones necesarias para el correcto desenvolvimiento de las actividades educativas, de acuerdo con la finalidad que para estas enseñanzas se establece en el artículo 45.1 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

La Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante (EASDA) cuenta con dos edificios y amplio aparcamiento para profesorado y alumnado, situados en la C/ Clot, Nº12 CP 03011 de Alicante, preparados para albergar tanto los servicios administrativos y educativos derivados de la implantación del máster, así como las infraestructuras tecnológicas, necesarias y suficientes para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje innovador y de calidad.

La EASDA cuenta con las siguientes instalaciones:

- Despachos de Dirección y de actividades de coordinación y de orientación.
- Espacios destinados a la administración.
- Una sala de profesores adecuada al número de profesores.



- Aseos y servicios higiénico-sanitarios en número adecuado a la capacidad del centro, tanto para el alumnado como para el profesorado, así como aseos y servicios higiénico-sanitarios adaptados para personas con discapacidad en el número, proporción y condiciones de uso funcional que la legislación aplicable en materia de accesibilidad establece.
- Aulas de proyectos debidamente equipadas: 13 aulas
- Aulas de asignaturas teóricas con medios y recursos adecuados: 9 aulas
- Salón de Actos, espacio de uso polivalente que puede ser utilizado para exposiciones, actividades artísticas, reuniones del claustro de profesores, presentaciones de TFT, recepción del alumnado y otros actos. Acoge asiduamente seminarios y conferencias que se celebran en nuestra escuela. Está dotado de medios tecnológicos, acceso a Internet y equipamiento técnico de sonido necesario para la realización de las actividades antes mencionadas.
- Biblioteca con posibilidad de consulta de libros, y de uso frecuente como sala de estudio y lectura.
- Plató y laboratorio de fotografía debidamente equipado: 2 aulas
- Aulas de informática dotadas con ordenadores de sobremesa tanto PC como Mac: 4 aulas de PC y 4 aulas de Mac.
- Taller de impresión 3D, que consta de 3 impresoras 3D y un plotter. Esta sala se usa como espacio Maker en donde los alumnos que así lo requieran puedan crear sus propios proyectos.
- Taller de grabado y estampación
- Taller de cerámica
- Taller tipográfico y experimental
- Taller de prototipado

Se puede observar la distribución de espacios en la EASDA a través de los planos de los dos edificios ANEXO II.

Respecto a la biblioteca, la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante, tiene un acuerdo firmado con la UA (Universidad de Alicante) para la utilización de la biblioteca por parte del profesorado y alumnado bajo las mismas normas de préstamo de libros, clasificación de obras, etc.

Los servicios disponibles, espacios y equipos con los que se cuenta en estos momentos observan estrictamente los criterios de accesibilidad universal y diseño para todos, que exige la normativa. Además son los adecuados para garantizar la adquisición de competencias y el correcto desarrollo de las actividades formativas que componen el currículo de este máster.

La escuela dispone de cuentas de correo electrónico para todo el alumnado con espacio en disco ilimitado por alumno / profesor. A través de estas el estudiante recibe toda aquella información que sea de su competencia e interés en relación con la Escuela, además nos permite trabajar con ellos en modo online.

También dispone de plataformas e-learning que se vienen usando desde hace más de 10 años para el campus virtual. Alojado en un servidor escalable en la nube gestionado



mediante una plataforma Plesk. Para el master hay previsto usar el sistema de streaming integrado en dichas plataformas.

La página web constituye la herramienta principal de información de la EASDA al público en general y a la comunidad educativa en particular. En ella se puede ver toda la oferta formativa de la escuela con toda la información necesaria para su acceso. También se informa casi diariamente de las noticias más relevantes relacionadas con la escuela, todo esto llevando especial cuidado en la accesibilidad y usabilidad.

Dispone de una intranet diferenciada tanto para alumnos como para profesores en la que se ofrece toda una serie de información académica personalizada. Entre ellas destacan documentación administrativa, situación académica, horarios, listados de alumnos, etc.

Con el objetivo de potenciar su presencia en Internet, la escuela ha creado y utiliza sus propias redes sociales. Es una de tantas herramientas de última tecnología existentes en el mercado que la EASD de Alicante pone a disposición de sus estudiantes para que tengan un acceso ágil a todo lo que ocurre en ella.

La escuela accede a internet a través de las conexiones de Conselleria, más una conexión FTTH de 600 Mb. Usamos una infraestructura de servidores con todos los servicios de red (DHCP, Firewall....) balanceados. Además la red WIFI tiene un punto Ubiquity cada dos aulas transmitiendo a 2,4 y 5GHz, lo que implica que el alumnado podrá disponer de una conexión inalámbrica con suficiente ancho de banda para desarrollar sus actividades formativas.

El mecanismo para garantizar la revisión y mantenimiento de los materiales y servicios disponibles en el centro depende del Consejo de Centro. Este Consejo, a propuesta del director y con informe positivo de la comisión económica, aprueba la contratación del servicio de mantenimiento de los materiales y servicios disponibles en la escuela.

Para velar por el correcto funcionamiento de la infraestructura del centro existe la figura del Responsable TIC, que además propone y coordina estrategias para la organización y gestión de los medios y recursos educativos relacionados con las TIC de los que disponga el centro y los mantiene operativos y actualizados. También identifica y aplica medidas de seguridad y prevención de riesgos en la operación de equipos tecnológicos.

7.2. Recursos específicos destinados al máster

De los espacios arriba mencionados se asignará al máster un aula de proyectos con capacidad para 15 alumnos y un aula de informática dotada con 15 mesas, 10 ordenadores de sobremesa y preparada para conexión de portátiles y otros dispositivos de entrada y salida, con conexión de internet, equipos de proyección y audiovisuales.



Está previsto crear un aula taller de renderizado, preparada con un par de equipos potentes para trabajar con motores de videojuegos, desarrollo en 3D y Realidad virtual, que requieren de una CPUs de última generación, y gran capacidad operativa.

La Comunidad Educativa de la escuela dispone de licencias de Adobe Creative Suite y licencias de software de Autodesk, para uso educativo. El resto de software a usar es de uso libre por lo que el alumnado no tendrá que desembolsar ninguna cantidad por este concepto.

7.3. Acuerdos externos.

Para la realización de las prácticas del alumnado del máster se atenderá a los acuerdos que en esta materia la EASDA tiene firmados con diferentes empresas e instituciones de su entorno socio-económico y con otros convenios que tiene previsto firmar en el futuro con empresas del sector de los videojuegos que se están instalando progresivamente en el Distrito digital CV de Alicante.

Empresas del sector con acuerdos de prácticas ya firmados:

- GGTech Entertainment SL, Distrito Digital CV de Alicante
- La Frontera, Elche
- From The Bench, Elda
- Devilish Games, Villena

Todas estas empresas cuentan con los medios materiales y espacios que cumplen estrictamente los criterios de accesibilidad universal y diseño para todos, que exige la normativa.

Empresas con las que se están gestionando acuerdos de prácticas.

- Fun Academy, Finlandia
- Accenture, Distrito Digital CV de Alicante

El alumnado de máster también podrá realizar las prácticas en instituciones europeas con las que la EASDA tiene firmados convenios de colaboración a través del programa ERASMUS con diferentes centros europeos en Alemania, Bélgica, Bulgaria, Finlandia, Francia, Grecia, Italia, Letonia, Gran Bretaña, Portugal, Polonia, Eslovaquia, Eslovenia y Rumanía.

En el punto 5 están referencias las instituciones de educación superior con las que tenemos convenios firmados. En virtud de estos acuerdos y siguiendo la normativa del centro para la movilidad de alumnado dentro de los programas ERASMUS, los estudiantes del máster que lo soliciten tendrán acceso a esta movilidad dentro del EEES y podrán ocupar parte de las plazas que se oferten en cada curso académico siempre que cumplan los requisitos que a tal efecto establece dicha normativa.

El Distrito Digital cuenta con un amplio hub de empresas de reciente incorporación muchas de ellas relacionadas con el sector de los videojuegos y desde la EASDA hemos realizado contacto con la mismas para potenciar la relación educación-empresa, y en concreto ampliar el catálogo de posibilidades de relación de prácticas en empresa del alumnado del máster.

8. Resultados previstos.

8.1. Valores cuantitativos estimados para los indicadores y su justificación.

Tasa de matriculación	10 alumnos/as
Tasa de graduación	90%
Tasa de abandono	10%
Tasa de eficiencia	90%

Los porcentajes que se presentan en este apartado son valores estimados calculados a partir del perfil de ingreso recomendado bajo los requisitos de acceso y admisión especificados y de la duración de los créditos ECTS del Máster, así como del análisis comparados de los Estudios Superiores de Diseño ya que no se dispone de datos estadísticos por el momento en la impartición de Postgrados.

Atendiendo a circunstancias imprevistas personales o familiares que se pudieran presentar, la posibilidad de acceso al mercado laboral en áreas inicialmente no previstas o incluso la determinación de que esta salida profesional no es la más acorde a los intereses personales de los estudiantes puede suponer un pequeño porcentaje en la tasa de alumnos que finalmente no concluye el Master.

8.2. Progreso y resultados de aprendizaje.

La valoración del progreso y los resultados de aprendizaje se realizará para cada uno de los módulos que los estudiantes hayan cursado para obtener los 60 créditos del Máster. La valoración se realizará anualmente a través del seguimiento periódico, por parte de la Comisión de Calidad del Título (CCT), de los siguientes indicadores:

- Indicadores de rendimiento académico (tasa de éxito, tasa de eficiencia, rendimiento, abandono, duración media de los estudios, tasa de progreso normalizado, ...)



- Indicadores de eficacia del Máster en cuanto a la inserción en el mercado laboral de los alumnos que lo han cursado.

Tras la evaluación de dichos indicadores, la CCT elaborará dos tipos de informes de carácter anual y un Plan de mejora de competencias de los estudiantes:

8.2.1. Informe acerca de la calidad de los instrumentos de evaluación del rendimiento de los estudiantes.

Se analizará el funcionamiento técnico de cada instrumento de evaluación utilizado en cada una de las materias, de forma que se disponga de un control de calidad de las técnicas de evaluación que se utilizan por parte del profesorado. En dicho estudio se analizarán diversos criterios de calidad de los instrumentos respecto a fiabilidad global de los mismos, fiabilidad como consistencia de la decisión, y validez. Asimismo, dependiendo del tipo de instrumentos (pruebas referidas a estándares, portafolios, entrevistas, registros observacionales...) Se analizará el funcionamiento particular de sus unidades de medida (como, por ejemplo, ítems, escalas, rúbricas...).

8.2.2. Informe acerca de los resultados del aprendizaje.

Se realizará un estudio de carácter anual, en el que se integrarán informaciones de resultados, así como un análisis pormenorizado de los factores asociados al aprendizaje. Se trata, pues, de realizar un estudio periódico (anual) acerca del logro de competencias. Asimismo, se analizará la congruencia de los resultados obtenidos en virtud de los estándares de calidad prefijados. Para ello, junto a los datos de entrada de los estudiantes (características personales y socioeducativas, rendimiento anterior...) se analizarán sus resultados de aprendizaje en cada una de las materias y diversas medidas de satisfacción (productos), así como las informaciones disponibles acerca de su evolución anual recabadas a partir de cuestionarios realizados por los/as tutores/as y la CCT. Cuando se disponga de una promoción completa, se integrarán las evaluaciones realizadas acerca del funcionamiento de los estudiantes en las prácticas externas y en el trabajo final de Máster. La finalidad es, pues, explicativa. De esta forma se espera disponer de datos suficientes que retroalimenten periódicamente las decisiones de gestión de la titulación y que permitan coadyuvar al funcionamiento de las tutorías aportando información relevante para adecuar sus actuaciones.

8.2.3. Plan de mejora de competencias de los estudiantes.

Adicionalmente, y como consecuencia del estudio mencionado, desde el primer curso de impartición del máster se desarrollará, a su vez, un plan de mejora y apoyo para el fomento de las competencias que se identifiquen como más deficitarias en los estudiantes.

Este plan se estructurará para que pueda administrarse con una doble modalidad:

– Competencias de oportunidad globales (aquéllas que sean deficitarias de forma general en el conjunto de estudiantes), que serán apoyadas con programas específicos de acompañamiento a través de las tutorías,



– Competencias de oportunidad individualizadas (aquellas que sean deficitarias en personas concretas) que serán apoyadas a través de la acción tutorial.

9. Sistema de garantía de calidad del título.

La calidad y la evaluación de los Títulos de enseñanzas artísticas superiores se regulan en el Artículo 19 del RD 1614/2009:

1. Las Administraciones educativas impulsarán sistemas y procedimientos de evaluación periódica de la calidad de estas enseñanzas. Los criterios básicos de referencia serán los definidos y regulados en el contexto del Espacio Europeo de Educación Superior. Para ello, los órganos de evaluación que las Administraciones educativas determinen, en el ámbito de sus competencias, diseñarán y ejecutarán en colaboración con los Centros de enseñanzas artísticas superiores los planes de evaluación correspondientes.

2. La evaluación de la calidad de estas enseñanzas tendrá como objetivo mejorar la actividad docente, investigadora y de gestión de los centros, así como fomentar la excelencia y movilidad de estudiantes y profesorado.

El ISEACV propone el siguiente Sistema de Garantía de Calidad de los Títulos de Grado y Máster (SGCT), bajo la posibilidad que se contempla en las indicaciones de la ANECA (Guía de apoyo para la elaboración de la memoria para la solicitud de verificación de títulos oficiales de Grado y Máster) de que la información contenida en este apartado pueda referirse tanto al Sistema de Garantía de Calidad de los Títulos de Grado y Máster que se proponen atiendan a los principios expuestos en el Modelo de Acreditación de acuerdo al programa Verifica de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA), así como a las recomendaciones y directrices que marca la European Association for Quality Assurance in Higher Education (ENQA), para responder al compromiso de dar respuesta a las necesidades y expectativas de la sociedad.

La propuesta que aquí se presenta ha sido elaborada por los responsables de Calidad del ISEACV.

El Sistema de Garantía de Calidad propuesto para los Títulos de Grado y Máster del ISEACV debe ser revisado cada dos años o en aquel momento en que se lleve a cabo cualquier modificación externa o interna al Título que exija una revisión del mismo.

9.1. Responsables del sistema de garantía de calidad del plan de estudios

Con la pretensión de Conseguir que los Títulos de Máster propuestos sean homologados por el Ministerio de Educación (Art. 13 del RD 1614/2009), gestión necesaria para alcanzar la inscripción del mismo en el Registro Central de Títulos y poder ser acreditado, en este punto se establece quienes van a ser en el ISEACV los responsables del Sistema de Garantía de Calidad de los Títulos de Grado y Máster.



Responsables e implicados en el desarrollo de este procedimiento

Las pretensiones marco del Sistema propuesto vienen marcadas por buscar:

1. Poner en marcha el engranaje señalado por el Espacio Europeo de Educación Superior en lo referente a la búsqueda de procesos de evaluación destinados a garantizar la Calidad de los estudios ofertados.

2. Responder al compromiso que la Institución tiene con la sociedad, fijando criterios de excelencia para el desarrollo y propuesta de todas sus actividades formativas; para la selección y desarrollo profesional de su personal; así como en la consecución de estudiantes de calidad.

3. Generar una cultura evaluativa dentro de la Institución que lleve pareja entender, apostar y trabajar por una MEJORA CONTINUA.

Este Sistema pasa por ser revisado y aprobado por el Consejo de Dirección del ISEACV.

La Comisión Académica del Título en el ISEACV (CAT) es el órgano responsable del Sistema Interno de Calidad, así como del Sistema de Garantía de Calidad de los Títulos de Grado y Máster.

Esta Comisión tiene como funciones:

- Definición, aprobación y revisión de la Política de Calidad
- Definición, seguimiento y aprobación de objetivos de calidad. Definición de indicadores.
- Supervisión y Asesoramiento técnico a las necesidades marcadas por las diferentes Comisiones y Organismos (colegiados y unipersonales) involucrados en este proceso.
- Realización del Informe Público de Calidad del Título.

La Comisión académica del Título (CAT) es el órgano competente para la gestión de la calidad interna del Título, y estará presidida por el Presidente de la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI).

La CAT tiene asignadas, entre otras, las siguientes responsabilidades:

- Gestión académica del Título.
- Definición de los objetivos anuales de calidad del Título.
- Elaboración del informe de gestión del Título.
- Diseño del Plan de Mejora del Título. Puesta en marcha, seguimiento y evaluación del mismo.

La CAT se reunirá periódicamente, al menos una vez cada semestre y tendrá fundamentalmente tareas encaminadas al diseño, seguimiento y evaluación del Título correspondiente. En estas reuniones se realizará un registro de todo lo tratado, discutido y acordado con el fin de reunir toda la información e ir elaborando un Registro Documental cuyo contenido permita conocer y tomar decisiones que afecten tanto al diseño como al desarrollo del Título y que va a poder ser consultado en cualquier momento de este proceso encaminado a la mejora. Naturalmente esta Comisión designará entre sus integrantes a un Secretario que



además de ser responsable de elaborar el acta de cada una de las reuniones, atenderá de forma específica la inclusión de la información pertinente al Registro Documental.

La Comisión Académica del Título (CAT) está compuesta por:

El Presidente de la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI), como encargado/a y responsable del diseño, desarrollo e implementación del Sistema de Garantía Interno de Calidad del ISEACV en general y del Sistema de Calidad de cada uno de los Títulos propuestos, en concreto. Concretando, sus funciones son:

- a) Presidir la citada Comisión así como proponer su composición y funciones.
- b) Impulsar la participación de los integrantes de la comunidad del ISEACV para aportar ideas encaminadas a la mejora del Título de Grado o Máster propuesto tanto en lo referido a entradas (procedimientos y requisitos de admisión de alumnos o de contratación de profesorado), como procesos (de puesta en marcha de los Títulos de Grado y Máster), o productos (resultados alcanzados por los estudiantes).
- c) Promover la creación de equipos de mejora encargados de llevar a cabo procesos que mejoren las debilidades detectadas en el Título de Grado o Máster.
- d) Promover la elaboración y seguimiento del plan anual de mejora del Título de Grado o Máster.
- e) Impulsar la revisión bianual del Sistema de Garantía de Calidad del plan de estudios.

El Director o coordinador del Título de Grado o Máster propuesto. Tiene como funciones:

- a) Presidir la CAT siempre que el Presidente de la Comisión de Calidad del ISEACV no pueda asistir.
- b) Información y comunicación pública del Máster.
- c) Diagnosticar las necesidades formativas que la sociedad en general y los empleadores en particular, tienen de la formación propuesta en el Grado o Máster.
- d) Velar para que los procedimientos diseñados para el Título de Grado o Máster sean ejecutados según las directrices del Sistema de Garantía de Calidad establecido.
- e) Coordinar el desarrollo del título y el seguimiento del mismo.
- f) Asistir al Coordinador para la Calidad del ISEACV en los procesos de evaluación de la calidad del título.
- g) Facilitar y comprometerse en la elaboración del plan anual de mejora del Grado o Máster del que es director, y en la revisión del bianual del Sistema de Garantía de Calidad del plan de estudios.
- h) Aquellas otras funciones que le asignen los órganos competentes.

Dos Profesores/as-Doctores/as del Máster propuesto y un alumno del Máster.

Procedimiento de Medición y análisis de la información

La información que debe analizarse en este apartado procede de los resultados del análisis de los distintos indicadores y variables que se encuentran en los siguientes instrumentos planteados:



Registro Documental: genera la recopilación de toda la información referente a lo acontecido con la implantación y desarrollo del Sistema de Garantía de Calidad del Título de Grado o Máster.

Informe Público de Calidad del Título: publicita, difunde la información pertinente del Título de Grado o Máster anualmente. Información que debe ser suficiente y clara. Los responsables del Sistema de Garantía de Calidad del Título Grado o Máster están obligados, por su compromiso con el propio sistema, a buscar canales de transparencia de las ejecuciones de la Institución en general y de cada uno de los Títulos que oferta en particular. La CAT será la responsable de la elaboración de este informe, que deberá ser revisado y aprobado por el Consejo de Dirección del ISEACV antes de ser publicitado.

9.2. Procedimientos de evaluación y mejora de la calidad de la enseñanza y el profesorado.

El objeto del presente procedimiento es el seguimiento interno para valorar la calidad de la enseñanza y del profesorado, poniendo especial atención en:

1. Comprobar que el plan de estudios se está desarrollando de acuerdo con su proyecto inicial, para lo que se tendrá en cuenta la memoria de los Títulos de Grado y Máster en Enseñanzas Artísticas, así como mecanismos de implantación y desarrollo del plan:

– Mecanismos de elaboración y aprobación del plan de organización docente, asignación de docencia, distribución y asignación de grupos, aulas de clase y de trabajo en grupo, de prácticas, horarios de clase, de tutorías, etc.

– Procesos de elaboración, aprobación y gestión de las Guías Docentes de todas las asignaturas, su adecuación a las competencias y contenidos recogidos en la memoria de presentación del Título, el grado de seguimiento de la misma en el desarrollo docente, etc.

– Disponibilidad y uso de recursos docentes, materiales de estudio en la red, fondos bibliográficos, acceso a la red en el Centro, laboratorios, la incorporación de nuevas tecnologías en tutoría virtual, etc.

– Seguimiento de los métodos de evaluación, tipo de exámenes o controles, y su adecuación a los contenidos y competencias recogidos en la memoria del Título de Grado o Máster, coordinación de los mismos, criterios de calificación aplicados, etc.

– Seguimiento de los resultados de aprendizaje.

– Encuestas al alumnado y profesorado.

2. Comprobar que el plan de estudios responde a las necesidades de los grupos de interés. En el caso de que el análisis revele que el Título ya no es adecuado a las necesidades de los grupos de interés se podrán proponer las modificaciones a partir de las decisiones de la CAT.

3. Comprobar que las actuaciones docentes son adecuadas y pertinentes para el desarrollo de la enseñanza del Grado o Máster.

Por tanto, uno de los aspectos importantes a tener en cuenta en la evaluación de la Calidad del Título de Grado o Máster será realizar un seguimiento sistemático del desarrollo



del mismo así como revisar todo el contenido del programa formativo, desde los objetivos hasta las competencias, los resultados obtenidos, utilizando toda la información disponible, así como las actuaciones del profesorado implicado.

Responsables e implicados en el desarrollo de este procedimiento

- Estudiantes
- Profesorado
- Personal de administración y servicios vinculados al Título (PAS)
- Comisión Académica del Título (CAT)
- Comisión de Calidad del ISEACV (CCI)
- Servicios Informáticos
- Comisión de Coordinación Pedagógica del centro.

Desarrollo

La CAT analiza y tiene en cuenta la calidad de la formación proporcionada y del profesorado que la imparte, estableciendo las propuestas de mejora que se deriven de dicho análisis. Para ello se dota de procedimientos que le permiten garantizar que se miden, analizan y utilizan los resultados obtenidos.

Esta labor puede ser establecida para la evaluación y mejora de calidad de la enseñanza y del profesorado, en las siguientes fases:

1. Análisis de la Información y toma de decisiones: A partir de la información recopilada por parte de los Servicios Informáticos de los centros dependientes del ISEACV, donde se verán reflejadas las fortalezas, debilidades del título y la información aportada por el Coordinador del Máster a través de un informe de valoración de la calidad de la enseñanza y del profesorado, la CAT propondrán las mejoras relativas a estos indicadores para que se tomen las decisiones necesarias.

2. Sistema para la revisión, mejora y seguimiento del programa: Para la puesta en marcha y seguimiento de las propuestas de mejora, la CAT diseñará el Plan de Mejora Anual del Título donde se definirán los indicadores de seguimiento de las acciones propuestas y se establecerá la temporalización para su cumplimiento en el siguiente curso académico.

3. Estas medidas serán remitidas a la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI) y a la CAT de Máster y será tomado como referente para la realización del Informe Público de Calidad del Título.

4. Transcurridos dos años desde la implantación del Título de Máster se realizará una valoración de los avances y mejoras producidas en la calidad de la enseñanza, resaltando el grado de mejora en los indicadores de este procedimiento. Esta memoria de seguimiento será realizada por la CAT para su revisión por la CCI, que emitirá un informe sobre el estado del Sistema de Garantía de Calidad del título, de los indicadores de calidad del mismo y, en su caso, realizará nuevas recomendaciones de mejora que serán integradas en el Plan de



Mejora del siguiente año. Este informe será enviado al Consejo de Dirección quedando archivado y a disposición de los órganos implicados en la garantía de calidad del Título.

5. Todos los informes y documentos creados a partir de la valoración de este punto pasarán a formar parte del Registro Documental de Título, cuyo contenido nos va a permitir conocer y tomar decisiones que afecten a la calidad de la enseñanza y del profesorado.

9.2.1. Procedimiento para la evaluación y mejora de la calidad de la enseñanza.

El objeto del presente procedimiento es presentar cómo el ISEACV garantiza que se mida y analice la calidad de la enseñanza del programa formativo del Título de Máster, así como se tomen decisiones para mejorar los procesos. De esta manera, se pretende comprobar si se han seguido las siguientes actuaciones que conforman la calidad de la enseñanza del Título de Grado o Máster:

- Difundir el programa formativo y captar nuevos estudiantes
- Facilitar la adaptación e integración de los nuevos estudiantes: plan de acogida, cuyo contenido variará en función de las características de los estudiantes (si provienen de otros países, por ej.)
- Proporcionar orientación académica a los estudiantes en su formación (charlas informativas generales, tutorías, por ej.)
- Fomentar la participación de los estudiantes en los programas de movilidad y en los programas de prácticas voluntarias.
- Coordinar al profesorado sobre contenidos y actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación.
- Proporcionar apoyo al aprendizaje de aquellos estudiantes que lo necesiten.
- Proporcionar orientación profesional a los estudiantes: transición al trabajo, otros estudios.

Procedimiento de Medición y Análisis de la información

La información que la CAT debe analizar procede de los resultados del análisis de los distintos indicadores y variables a tener en cuenta en este proceso, como son:

- Datos generales sobre matrícula (total, perfil de ingreso, estudiantes preinscritos, forma de acceso a la titulación...).
- Estructura del Título (tamaño medio de los grupos, tasa de estudiantes que participan en programas de movilidad, tasa de estudiantes que realizan prácticas externas no obligatorias, número de convenios de prácticas, número de convenios de movilidad,...)
- Accesibilidad y difusión de las Guías Docentes (accesibilidad, difusión y revisión/ actualización)
- Claridad y adecuación de los objetivos/ competencias (claridad, adecuación al perfil de egreso, coherencia con el resto de elementos de la guía docente...) y de los contenidos.
- Concreción, suficiencia y diversidad de estrategias docentes, recursos, oferta tutorial y sistemas de evaluación del Grado o Máster.



- Estructura y características del personal académico del Título (categorías profesorado, experiencia docente, investigadora y profesional, coordinación...).
- Estructura y características del personal de administración y servicios del Título (categorías, formación,...).
- Recursos e infraestructuras (puestos de ordenador, conexiones a red, fondos bibliográficos, laboratorios, puestos de lectura, recursos docentes en aulas...).
- Satisfacción de los grupos de interés (estudiantes, profesores/as, PAS...)
- Cumplimiento de lo planificado (grado de cumplimiento, incidencias surgidas en el desarrollo del programa y respuestas dadas a las mismas).

Estos indicadores son recogidos a partir de distintos instrumentos y/o documentos, como:

- Distintas encuestas de opinión a los colectivos implicados:
- Encuesta de opinión del profesorado respecto al programa que ha impartido.
- Encuesta de opinión de los estudiantes sobre la actividad docente del profesorado así como del programa de cada módulo (evaluación anual de los alumnos/as a cada docente y de su programa).
- Encuesta de opinión de los estudiantes con el programa formativo del Título de Máster en global (evaluación anual de los alumnos/as al conjunto del programa formativo).
- Encuesta de opinión del profesorado con el programa formativo del Título (evaluación anual de los profesores/as al conjunto del programa formativo).
- Guía docente del Título y Plan de Ordenación Docente (el programado y el realmente ejecutado)
- Acuerdos de la Comisión Académica del Título u otro órgano de gobierno competente sobre cualquier aspecto del Título.
- Datos y tasas aportadas por los servicios administrativos encargados acerca del Título de Máster.
- Registro Documental del Título.

Con la información recogida se comienza el proceso de pasos ya indicado en el apartado de Desarrollo de este procedimiento.

9.2.2. Procedimiento para la evaluación y mejora de la calidad de los Resultados Académicos.

El objeto del presente procedimiento es presentar cómo se va a gestionar la evaluación de los aprendizajes, haciendo hincapié en su revisión y mejora, incluyendo información sobre todos los indicadores relacionados con el rendimiento académico.

Procedimiento de Medición y Análisis de la información

La información que la CAT debe analizar procede del análisis de distintos indicadores y tasas con el fin de valorar los resultados académicos obtenidos, como son:

- Tasa de graduación del Título (% de estudiantes que finalizan la enseñanza en el tiempo previsto en el plan de estudios o en un año más en relación a su cohorte de entrada).



– Tasa de abandono del Título (% del total de estudiantes de la cohorte de nuevo ingreso que debieron finalizar la titulación en el año académico anterior y que no se han matriculado ni en ese curso ni en el anterior) (Esta fórmula que aparece en el Real Decreto se adaptará en función de la duración teórica del Título).

– Tasa de eficiencia del Título (relación porcentual entre el número total de créditos que deberían haber cursado los que se han graduado en un año académico respecto al número total de créditos en los que realmente han tenido que matricularse).

– Tasa de rendimiento por módulo y Título (% de créditos superados respecto a créditos matriculados), seguimiento de las asignaturas del Máster.

– Tasa de éxito por módulo y Título (% de créditos superados respecto a créditos presentados a examen).

– Tasa de fracaso en primer curso.

– Duración media de los estudios.

– Tasa de realización del Trabajo fin de Máster, defendido ante un tribunal y que supone una oportunidad para ejecutar y demostrar un abanico amplio de competencias.

Con la información recogida se comienza el proceso de pasos ya indicado en el apartado de Desarrollo de este procedimiento.

9.2.3. Procedimientos de evaluación y mejora de la calidad del Profesorado.

La evaluación de la actividad docente e investigadora del profesorado se contempla en el artículo 16 de los Estatutos del ISEACV, según el cual, corresponde a la Agència Valenciana d'Avaluació i Prospectiva (AVAP) evaluar el rendimiento de la actividad docente e investigadora del profesorado. Para tal fin, cada profesor o profesora redactará anualmente una memoria que refleje la actividad docente, investigadora, de actuación pública y de gestión llevada a cabo. Hará constar en ella las publicaciones, actividades realizadas en relación con su disciplina, participación en proyectos de investigación y asistencia a congresos, cursos y reuniones científicas, así como otras actividades que considere de interés reseñar.

Al igual que el resto de Universidades del Sistema Universitario Nacional y Valenciano, el ISEACV se encuentra en estos momentos trabajando con las directrices de la evaluación de la docencia que se marcan en el Programa DOCENTIA de la ANECA.

En este procedimiento se entiende por Evaluación de la Actividad Docente lo definido por ANECA: “valoración sistemática de la actuación del profesorado considerando su rol profesional y su contribución para conseguir los objetivos de la titulación en la que está implicado, en función del contexto institucional en que ésta se desarrolla” (p.9).

Por tanto, la Calidad Docente se entiende como parte de un Sistema, desarrollado por una Institución para garantizar la calidad de los planes de estudios que imparte.

La evaluación de la calidad docente se debe basar en:

– La política del profesorado (toma de posición sobre la actividad docente, la formación, la promoción y los incentivos económicos).

– Requerimientos de la legislación vigente sobre la obligatoriedad de la evaluación de la actividad docente e investigadora del profesorado (Art. 16 de los Estatutos del ISEACV).



– Los estándares elaborados por organizaciones internacionalmente reconocidas (Joint Committée) que orientan sobre la propiedad, utilidad, viabilidad y precisión que debe acompañar al proceso de evaluación del personal.

La calidad del profesorado es uno de los factores, junto con la calidad de los estudiantes, que más determinan la calidad global de una Institución educativa como bien señalan el International Ranking Expert Group, 2006 y el Institute of Higher Education, 2008. Por tanto una de las finalidades prioritarias del ISEACV debe ser la de conseguir captar a los mejores profesores/as y generar la oferta formativa encaminada a la renovación pedagógica de los mismos. Con tal fin, la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI):

– Participa en el establecimiento de los criterios a seguir en la contratación del PDI de la Institución.

– Participa en la Comisión de contratación del PDI de la Institución.

– Detecta necesidades de formación, estableciendo líneas de acción prioritarias de formación.

– Prepara, coordina y hace el seguimiento pertinente de la formación del PDI del ISEACV.

– Evalúa todas las acciones de formación del PDI.

Además en este procedimiento también interviene:

– El Profesorado.

– Los Estudiantes.

– La Comisión Académica del Título.

– Los Responsables Académicos.

– El Consejo de Dirección.

Procedimiento de Medición y análisis de la información

La actuación académica de los docentes se dirige a: organizar, coordinar, planificar, enseñar a los estudiantes y evaluar su aprendizaje.

La evaluación de la actividad docente debe realizarse para garantizar el cumplimiento de los objetivos de las enseñanzas que se imparten en cada Titulación.

Los resultados de la actividad de los docentes dejan constancia en los avances logrados en los aprendizajes de los estudiantes y en la valoración expresada en forma de percepciones u opiniones de estudiantes, egresados, responsables académicos y de los propios docentes. Además, los resultados de la actividad docente fundamentan la revisión y mejora de los planes de estudio.

Las dimensiones objeto de la evaluación de la actividad docente son:

– Planificación de la docencia (organización y coordinación docentes: modalidades de organización de la enseñanza; coordinación con otras actuaciones docentes; planificación de la enseñanza y del aprendizaje; resultados de aprendizaje previstos; actividades de aprendizaje previstas; criterios y métodos de evaluación; materiales y recursos para la docencia);

– Desarrollo de la enseñanza (desarrollo de la enseñanza y evaluación del aprendizaje: actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas; procedimientos de evaluación aplicados).

– Resultados (resultados en términos de objetivos formativos logrados por los estudiantes). Dimensiones que se apoyen de forma transversal en la dedicación docente.

De estas dimensiones se desgranar los criterios a atender para la evaluación de la actividad docente:

– Adecuación entre lo pretendido (objetivos) y lo conseguido (resultados). El profesorado debe atender y cumplir con los requerimientos que la Institución en general pretende en todas sus dimensiones (planificación, organización, desarrollo, resultados...).

– Satisfacción de la actividad docente entre los legítimamente implicados (en este caso podemos hablar de: responsables académicos, estudiantes, profesorado del departamento).

– Eficiencia entre el capital personal y material invertido y los resultados obtenidos. Conseguir que la actividad docente desarrollada por el profesor con los recursos de los que dispone, consiga lo pretendido por la Institución: lograr lo previsto, es decir, estudiantes de calidad.

– Orientación a la innovación docente instaurando un proceso de observación, reflexión y actuación que lleven a la mejora de toda actividad docente a nivel de planificación, desarrollo y resultados a alcanzar.

La información que debe analizarse en este apartado procede de los resultados del análisis de los distintos indicadores y variables que se encuentran en los siguientes instrumentos planteados (ver Cuadro 1):

– Auto-informe: elaborado por cada uno de los profesores del Título de Máster y totalmente dirigido a la auto-revisión de todo lo que realiza en su actividad docente en las dimensiones de planificación, desarrollo y resultados; con una aportación reflexiva sobre cada una de ellas y una propuesta de acción de cambio si es oportuno.

– Informe: elaborado por el coordinador/a del Título de Máster en el que revisa el cumplimiento de los criterios establecidos para el Título de cada uno de los profesores del mismo.

– Encuesta: respondida por los estudiantes sobre las dimensiones propias de la actividad docente a cada uno de sus profesores al finalizar cada uno de sus módulos.

– Registro de Mejora e Innovación Docente: la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI) elabora un registro personalizado de cada profesor atendiendo a su currículum de entrada y su progresiva implicación en su formación (cursos, proyectos, congresos, foros....).

Cuadro1

<p>Auto- informe</p> <p>Fuente: (Profesores del Título de Máster)</p>	<p>Informe atendiendo a:</p> <p>-Planificación: Elección de asignatura, programa de asignatura, Coordinación docente.</p> <p>-Desarrollo de la Docencia: Actividades de enseñanza y aprendizaje, Procedimientos de evaluación.</p> <p>-Resultados: Logro de los estudiantes sobre los objetivos formativos, Revisión y mejora de la actividad docente, Aportar ejemplos y evidencias claras.</p>
-----------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	-Mejora e Innovación: Cursos, Proyectos de innovación, Materiales elaborados.
Informe Fuente: (Responsables Coordinador/Director del Título de Máster)	-Planificación: Elección de asignatura, Programa de asignatura, Coordinación docente -Desarrollo de la Docencia: Actividades de enseñanza y aprendizaje, Procedimientos de evaluación -Resultados: Indicadores básicos (nº de estudiantes matriculados, nº de estudiantes que superan la asignatura, nº de estudiantes que suspenden...) -Mejora e Innovación: Proyectos de innovación, materiales elaborados.
Encuesta Fuente: (Estudiantes del Título de Máster)	-Planificación: Programa de asignatura, Coordinación docente. -Desarrollo de la Docencia: Actividades de enseñanza y aprendizaje, Procedimientos de evaluación -Resultados: Logro de los estudiantes sobre los objetivos formativos. -Mejora e Innovación: Cambios en el desarrollo de la asignatura, Materiales.

Con la información recogida se comienza el proceso de pasos ya indicado en el apartado de Desarrollo de este procedimiento.

9.3. Procedimiento para garantizar la calidad de las prácticas externas y los programas de movilidad.

El objeto del presente procedimiento es establecer el sistema a aplicar en la gestión y revisión de las prácticas externas y del programa de movilidad de los estudiantes recibidos y enviados, integrados en el Plan de Estudios de las Titulaciones de Máster del ISEACV.

Las prácticas se regulan en el artículo 23 de los Estatutos de ISEACV. Según este precepto, e ISEACV tiene la capacidad de suscribir acuerdos de colaboración para la realización de prácticas. Los acuerdos se realizarán en cada centro, de acuerdo con la normativa vigente en materia de prácticas de estudiantes en el ámbito empresarial y profesional. Las prácticas serán realizadas por los estudiantes en su etapa de formación, bajo la supervisión del profesorado del ISEACV.

Los procedimientos para garantizar la calidad de las prácticas externas y de los programas de movilidad en el ISEACV incluyen mecanismos, instrumentos y unidades responsables en la recogida y análisis de información sobre el desarrollo de las prácticas y



estancias, la revisión de su planificación y ejecución y la toma de decisiones sobre la modificación de la propuesta inicial sometida a verificación.

Responsables e implicados en el desarrollo de este procedimiento

– Responsable de prácticas externas del centro: Es el responsable de gestionar y organizar las prácticas externas de las titulaciones del centro.

– Coordinador/a del Máster: Junto con el responsable de prácticas externas y del programa de movilidad de estudiantes del ISEACV, son los responsables de gestionar y organizar las prácticas externas y las estancias de Máster. Además se encarga de la búsqueda y selección de empresas o instituciones y el apoyo en la gestión de los convenios firmados entre la empresa/ institución y el ISEACV.

– Comisión Académica del Título (CAT): En el caso de las prácticas externas, su responsabilidad es la de velar por el análisis de los diferentes indicadores y evidencias siendo el objetivo final la mejora continua del programa de prácticas externas y del programa de movilidad de estudiantes.

– Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV: Este servicio es el responsable de gestionar y organizar el programa de movilidad en todos los aspectos relacionados con los centros.

– Responsable del programa de movilidad del centro: Es el responsable de gestionar y organizar el programa de movilidad de las titulaciones del centro.

– Comisión de Calidad del ISEACV (CCI).

– Estudiantes.

– Empresas/ Instituciones de prácticas.

– Equipo de Gobierno de los centros dependientes del ISEACV.

Desarrollo

La CAT analiza y tiene en cuenta la calidad de las prácticas externas y del programa de movilidad, estableciendo las propuestas de mejora que se deriven de dicho análisis. Para ello se dotan de procedimientos que le permiten garantizar que se midan, analicen y utilicen los resultados obtenidos.

Labor establecida en las siguientes fases:

1. Análisis de la Información y toma de decisiones: A partir de la información recopilada por parte de los Servicios Informáticos del ISEACV y de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante, donde se verán reflejadas las fortalezas, debilidades del título y la información aportada por el Coordinador del Título de Máster a través de un informe de valoración de la calidad de la enseñanza y del profesorado, la CAT propondrá las mejoras relativas a estos indicadores para que se tomen las decisiones necesarias.

2. Sistema para la revisión, mejora y seguimiento del programa: Para la puesta en marcha y seguimiento de las propuestas de mejora, la CAT diseñará el Plan de Mejora Anual



del Título donde se definirán los indicadores de seguimiento de las acciones propuestas y se establecerá la temporalización para su cumplimiento en el siguiente curso académico.

3. Este plan será remitido a la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI), y será tomado como referente para la realización del Informe Público de Calidad del Título.

4. Transcurridos dos años de la implantación del Título de Grado o Máster se realizará una valoración de los avances y mejoras producidas en la calidad de la enseñanza, resaltando el grado de mejora en los indicadores de este procedimiento. Esta memoria de seguimiento será realizada por la CAT para su revisión por la CCI, que emitirá un informe sobre el estado del Sistema de Garantía de Calidad del título, de los indicadores de calidad del mismo y, en su caso, realizará nuevas recomendaciones de mejora que serán integradas en el Plan de Mejora del siguiente año. Este informe será enviado al Consejo de Dirección, quedando archivado y a disposición de los órganos implicados en la garantía de calidad del Título.

5. Todos los informes y documentos creados a partir de la valoración de este punto pasarán a formar parte del Registro Documental de Título, cuyo contenido nos va a permitir conocer y tomar decisiones que afecten tanto a las prácticas externas como al programa de movilidad de los estudiantes.

9.3.1. Procedimientos para garantizar la calidad de las prácticas externas

Se entiende por Prácticas Externas a las prácticas formativas integradas en el plan de estudios (curriculares) del Máster que comprenden las actividades realizadas por los estudiantes en instituciones, entidades y empresas con una correspondencia en créditos académicos necesarios para la obtención del título.

El proceso para gestionar, desarrollar y evaluar la estancia de prácticas de los estudiantes del Máster se inicia con la estimación de las necesidades de estancia en prácticas por curso, y finaliza en el momento en que se realiza la evaluación de la estancia por todas las partes implicadas.

- Establecimiento de acuerdos y convenios con Empresas e Instituciones

Responsable/s:

– Coordinador del Máster

– Centros

– Se definen los contenidos y requisitos mínimos que habrán de reunir las prácticas externas.

– Se procede a la localización de entidades con las que se establecen los convenios.

- Organización de las prácticas externas

Responsable/s:

– Coordinador del Máster

– Centros

– El coordinador del master, cada curso académico, comunica al Responsable de prácticas externas del centro las necesidades de prácticas externas.

– El responsable de las prácticas externas del centro dependiente del ISEACV contacta con los centros e instituciones de prácticas y presenta al coordinador del Máster la relación de empresas disponibles, así como sus condiciones.

– El coordinador del Máster es el responsable de asignar las propuestas de los estudiantes a las empresas.

- Publicación de la Oferta

Responsable/s:

– Responsable de prácticas externas del centro dependiente del ISEACV.

- Selección de estudiantes

Responsable/s:

– Coordinador del Máster

- Publicación de los estudiantes seleccionados

Responsable/s:

– Coordinador del Máster

El responsable de las prácticas externas del centro dependiente del ISEACV publicará la oferta de prácticas externas y seleccionará, teniendo en cuenta unos criterios y procedimientos claramente establecidos.

- Incorporación de los estudiantes a las empresas/ instituciones

Responsable/s:

– Responsable de prácticas externas del centro dependiente del ISEACV.

– Estudiantes

– El estudiante se incorporará a la empresa o institución y realizará las tareas que le sean encomendadas.

- Fin de las prácticas externas

- Revisión y mejora de las prácticas externas

Responsable/s:

– Coordinador del Máster

– Comisión Académica del Título (CAT)

– La evaluación se realizará por todos los implicados.

– Se establecen procedimientos que les permitan comprobar que las acciones que emprenden tienen como finalidad fundamental favorecer el aprendizaje del estudiante dentro de estas actividades de formación.

– El tutor del estudiante en el centro dependiente del ISEACV evalúa las prácticas del estudiante mediante el logro y consecución de los objetivos alcanzados en las mismas.

– El tutor del estudiante en el centro dependiente del ISEACV evalúa a la empresa con el objeto de recomendarla para posteriores procesos de estancias en prácticas.

– El estudiante realiza una evaluación de la estancia en prácticas en consecución de los objetivos formativos alcanzados en las mismas y su grado de satisfacción.

– Desde la empresa colaboradora se evalúa al estudiante a través de un Informe con el fin de establecer mecanismos de feedback para el propio alumno/a y para la universidad.



– Con toda la información recogida se elabora un Informe de evaluación por parte de la CAT.

- Plan de Mejora

Responsable/s:

– Coordinador del Máster

– Comisión Académica del Título (CAT)

– De la evaluación y del análisis de los resultados se plantean propuestas de mejora que son tenidas en cuenta para la toma de decisiones en el siguiente año.

– El informe de evaluación se presenta al Departamento de Apoyo, Seguimiento y Evaluación de la Calidad el cual analizará los principales resultados y las acciones de mejora propuestos.

9.3.2. Procedimientos para garantizar la calidad del programa de movilidad de estudiantes recibidos y enviados

Previamente a la presentación de los pasos a seguir en este programa, señalar que se entiende por movilidad a la acción de pasar cierto periodo de tiempo estudiando o trabajando en otra institución de educación superior del propio país o del extranjero. En el caso de estudiantes, como es nuestro caso, el programa debe llevar asociado el reconocimiento académico de los módulos impartidos durante la estancia.

De Estudiantes recibidos

- Establecimiento de acuerdos y convenios con universidades u otras instituciones

Responsable/s:

– Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV.

– Responsable del programa de movilidad del centro dependiente del ISEACV.

– El Departamento de Relaciones Internacionales (DRI), junto con el responsable del programa de movilidad del centro, serán los encargados de establecer los convenios.

– El convenio es revisado por el Coordinador del Máster y firmado por el Director del centro.

- Organización y Planificación del programa de movilidad.

Responsable/s:

– Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV.

– Responsable del programa de movilidad del centro.

– El responsable del programa de movilidad del centro organizará y planificará, en colaboración con el Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV, los programas de movilidad.

- Acogida de estudiantes e información/orientación general del programa.

Responsable/s:

– Responsable del programa de movilidad del centro.



– La acogida de los estudiantes la realizará el Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV junto con el responsable del programa de movilidad del centro.

- Información y orientación general a los estudios.

Responsable/s:

– El Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV.
– Responsable del programa de movilidad del centro.
– Los estudiantes seleccionados reciben sesiones informativas antes de proceder a la matrícula.

– En esta fase a cada estudiante se le asigna un tutor de intercambio que le asesora en el proceso.

- Matriculación de los estudios.

Responsable/s:

– Responsable del programa de movilidad del centro.
– Coordinador del Máster
– El Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV gestiona el proceso de prescripción que se realiza a través de la página Web.

– El Coordinador del Máster se encarga de validar la propuesta de módulos a cursar (contrato de estudios) que haya realizado el estudiante.

– Una vez validado y firmado el contrato de estudios, el estudiante procede a realizar la matrícula.

- Fin de la estancia.

Responsable/s:

– Responsable del programa de movilidad del centro.
– Estudiante
– Una vez finalizada la estancia, el estudiante realiza una valoración de su satisfacción.

– El Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV es el encargado de remitir al centro de origen el certificado de notas del estudiante.

- Revisión y mejora del programa de movilidad de los estudiantes recibidos.

Responsable /s:

– El Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV.
– Responsable del programa de movilidad del centro.
– Coordinador del Máster.
– Comisión Académica del Título (CAT)
– La evaluación se realizará por todos los implicados.
– Se establecen procedimientos que les permitan comprobar que las acciones que emprenden tienen como finalidad fundamental favorecer el aprendizaje del estudiante dentro de estas actividades de formación.

– El Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV elabora un informe de satisfacción de los estudiantes que hará llegar al Coordinador del Grado o Máster.



- Plan de Mejora.

Responsable/s:

- Comisión Académica del Título (CAT)
- Comisión de Calidad del ISEACV (CCI)
- De la evaluación y del análisis de los resultados se plantean propuestas de mejora que son tenidas en cuenta para la toma de decisiones en el siguiente año.
- El informe de evaluación se presenta al Departamento de Evaluación de la Calidad, el cual analizará los principales resultados y las acciones de mejora propuestos.

De Estudiantes enviados

- Establecimiento de acuerdos y convenios con universidades u otras instituciones

Responsable/s:

- El Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV.
- Responsable del programa de movilidad de estudiantes del centro.
- El Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV, junto con el responsable del programa de movilidad del centro, serán los encargados de establecer los convenios.
- El convenio es revisado por el Coordinador del Grado o Máster y firmado por el Director/a del centro.

- Organización y Planificación del programa de movilidad.

Responsable/s:

- Responsable del programa de movilidad de estudiantes del centro.
- El responsable de movilidad del centro organizará y planificará, en colaboración con el Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV, los programas de movilidad.

- Publicación de la convocatoria de los programas de movilidad.

Responsable/s:

- El Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV.
- Responsable del programa de movilidad de estudiantes del centro.

- Selección de estudiantes.

Responsable/s:

- Responsable del programa de movilidad de estudiantes del centro.

- Publicación de estudiantes seleccionados.

Responsable/s:

- Responsable del programa de movilidad de estudiantes del centro.

- Incorporación de los estudiantes al centro de destino.

Responsable/s:

- Responsable del programa de movilidad de estudiantes del centro.
- Estudiantes

- Fin de la estancia

Responsable/s:

- Responsable del programa de movilidad de estudiantes del centro.
- Estudiantes
- Una vez finalizada la estancia, el estudiante realiza una valoración de su satisfacción.
- El Departamento de Relaciones Internacionales del ISEACV es el encargado de remitir a la universidad de origen el certificado de notas del estudiante.

- Revisión y mejora del programa de movilidad de los estudiantes enviados.

Responsable/s:

- Responsable del programa de movilidad de estudiantes del centro.
- Coordinador del Máster.
- La evaluación se realizará por todos los implicados.
- Se establecen procedimientos que les permitan comprobar que las acciones que emprenden tienen como finalidad fundamental favorecer el aprendizaje del estudiante dentro de estas actividades de formación.
- El Responsable del programa de movilidad de estudiantes del centro elabora un informe de satisfacción de los estudiantes que hará llegar al Coordinador del Grado o Máster.

- Plan de Mejora

Responsable /s:

- Coordinador del Máster.
- Comisión Académica del Título (CAT)
- Comisión de Calidad del ISEACV (CCI)
- De la evaluación y del análisis de los resultados se plantean propuestas de mejora que son tenidas en cuenta para la toma de decisiones en el siguiente año.
- El informe de evaluación se presenta a la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI) la cual analizará los principales resultados y las acciones de mejora propuestos.

Procedimiento de Medición y análisis de la información

El ISEACV, en su labor de mejora continua de la formación que imparte, analiza anualmente los resultados que obtiene de los Programas de Prácticas Externas y de los de Movilidad de Estudiantes (recibidos y enviados).

Esta labor es realizada por la Comisión Académica del Título (CAT) y Comisión de Calidad del ISEACV (CCI) que, en base a toda la información disponible del seguimiento realizado, propone para el próximo año el correspondiente Plan Anual de Mejoras; así como, el Informe anual de seguimiento de las Prácticas Externas y de Movilidad en base a los resultados obtenidos en los indicadores de seguimiento.

El Coordinador del Grado o Máster es la persona responsable de recopilar, revisar y de comprobar la validez de toda la información necesaria. Si detecta alguna ausencia o falta de fiabilidad en la información lo comunica a quién se la ha suministrado para que proceda a corregirla o completarla.



Para la medición y análisis de los resultados en los Programas Prácticas Externas y de Movilidad, se tendrán en cuenta toda la información de los procesos de realización de encuestas a grupos de interés y de indicadores (en cada Programa según el caso).

- Encuestas de opinión de los estudiantes.
- Encuestas de opinión de los tutores de universidad.
- Encuestas de opinión de los tutores de empresa.
- Encuestas a los responsables de empresa.

En todas las encuestas se abordarán, en la medida de lo posible, las mismas cuestiones de modo similar para que pueda proceder al análisis comparando resultados. Dichas encuestas serán analizadas y a partir de los datos obtenidos se elaborará un informe descriptivo de resultados.

Indicadores de seguimiento:

- N° de estudiantes matriculados
- N° de cursos del título
- N° de módulos del título
- N° de estudiantes equivalentes a tiempo completo
- Tasa de rendimiento académico
- N° de estudiantes matriculados en prácticas externas
- N° de estudiantes recibidos
- N° de estudiantes enviados
- Tasa de participación en prácticas en empresas/ instituciones
- N° de créditos matriculados en el centro por los estudiantes recibidos
- N° de créditos aprobados en el centro por los estudiantes recibidos
- N° de créditos matriculados en el centro por los estudiantes enviados
- N° de créditos aprobados en el centro por los estudiantes enviados
- Índice de satisfacción de los estudiantes con las prácticas externas
- Índice de satisfacción de estudiantes recibidos con la formación del centro
- Índice de satisfacción de estudiantes enviados con la formación recibida
- Índice de satisfacción de los tutores del centro.
- Índice de satisfacción de los tutores de empresa

Los datos de indicadores y los del Informe de la satisfacción de los grupos de interés se recogen anualmente.

Con la información recogida se comienza el proceso de pasos ya indicado en el apartado de Desarrollo de este procedimiento.

9.4. Procedimientos de análisis de la inserción laboral de los graduados y de la satisfacción con la formación recibida.

El objeto de este procedimiento es presentar cómo el ISEACV garantiza el análisis y la mejora de los resultados en lo referente a la inserción laboral y de la satisfacción con la formación recibida. De la siguiente forma:

- Se realiza un análisis sistemático de la inserción laboral de los titulados con el objetivo de generar información útil sobre las trayectorias de inserción laboral de los egresados y



conocer las demandas del mercado laboral, para la toma de decisiones en los programas formativos.

– Se realiza un análisis sistemático de las características y demandas de los empleadores.

Su ámbito de aplicación son los egresados del máster y los empleadores.

Responsables e implicados en el desarrollo de este procedimiento

– Consejo de Dirección: Aprueba el contenido de la información a publicar, hacia quién va dirigida y el modo de hacerlo y difundir dicha información.

– Comisión Académica del Título (CAT): Su responsabilidad es la de velar por el análisis de los diferentes indicadores y evidencias siendo el objetivo final la mejora continua del programa de inserción laboral.

– Comisión de Calidad del ISEACV (CCI): Estudia la información recibida para incluirla en los procesos de mejora continua.

– Servicios Informáticos del centro y del ISEACV: Ofrece el apoyo técnico informático para la recogida de información vía Web.

– Egresados.

– Empleadores.

Desarrollo

El ISEACV, a través de la Comisión Académica del Título (CAT) y de su Comisión de Calidad (CCI) analiza y tiene en cuenta la calidad de la formación proporcionada, estableciendo las propuestas de mejora que se deriven de dicho análisis. Para ello se dotan de procedimientos que le permiten garantizar que se midan, analicen y utilicen los resultados obtenidos.

Fases de desarrollo:

1– Análisis de la Información y toma de decisiones: A partir de la información recopilada por parte de los Servicios Informáticos del centro y del ISEACV, donde se verán reflejadas las fortalezas, debilidades del título y la información aportada por el Coordinador del Máster a través de un informe de valoración de la calidad de la enseñanza y del profesorado, la CAT, propondrá las mejoras relativas a estos indicadores para que se tomen las decisiones necesarias.

2– Sistema para la revisión, mejora y seguimiento del programa: Para la puesta en marcha y seguimiento de las propuestas de mejora, la CAT diseñará el Plan de Mejora Anual del Título donde se definirán los indicadores de seguimiento de las acciones propuestas y se establecerá la temporalización para su cumplimiento en el siguiente curso académico.

3– Estas medidas serán remitidas a la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI), y serán tomadas como referente para la realización del Informe Público de Calidad del Título.



4– Transcurridos dos años de la implantación del Título de Máster se realizará una valoración de los avances y mejoras producidas en la calidad de la enseñanza, resaltando el grado de mejora en los indicadores de este procedimiento. Esta memoria de seguimiento será realizada por la CAT para su revisión por la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI), que emitirá un informe sobre el estado del Sistema de Garantía de Calidad del título, de los indicadores de calidad del mismo y, en su caso, realizará nuevas recomendaciones de mejora que serán integradas en el Plan de Mejora del siguiente año. Este informe será enviado al Consejo de Dirección quedando archivado y a disposición de los órganos implicados en la garantía de calidad del Título.

5– Todos los informes y documentos creados a partir de la valoración de este punto pasarán a formar parte del Registro Documental de Título, cuyo contenido nos va a permitir conocer y tomar decisiones que afecten a la inserción laboral de los egresados.

Procedimiento de Medición y análisis de la información

El ISEACV, en su labor de mejora continua de la formación que imparte, analiza de forma bienal los resultados que obtiene la inserción laboral de los egresados.

Se reconoce la importancia de estudiar la inserción laboral y la empleabilidad de los titulados, involucrando en su análisis a los propios titulados del Máster, a los empleadores y a la propia Universidad.

– Encuesta a los egresados, atendiendo a su inserción laboral y su satisfacción de la formación recibida.

La evaluación de egresados se sustentará sobre una estrategia de análisis que incluye dos componentes:

Estudio de las repercusiones que ha tenido la realización del Grado para los egresados, teniendo en cuenta un seguimiento establecido en tres momentos:

- 1– A los 12 meses de realización del programa,
- 2– A los 24 meses, y
- 3– A los 48 meses.

Se analizarán las implicaciones que ha tenido, bien respecto a la inserción socio-profesional del estudiante, bien en relación a su promoción socio-económica y profesional.

En este sentido hay que señalar que se utilizarán como procedimiento de recogida de información el siguiente:

Cuestionario on-line de inserción socio-laboral. Incluye las siguientes dimensiones:

- Adecuación de logros a expectativas previas,
- Inserción,
- Tipología del puesto de trabajo: calidad de la inserción,
- Satisfacción con la formación recibida para el desarrollo profesional,
- Expectativas de mantenimiento, promoción, mejora.



El tratamiento de datos se realizará considerando diversos niveles de desagregación/agregación (en función del origen de los estudiantes): personas, edades, condiciones socio-económicas de entrada, países... El objetivo será en cualquier caso, analizar el valor agregado de la titulación respecto al colectivo de egresados.

El enfoque de estudio será:

- Para personas (estudios de casos),
- Para colectivos -agregaciones según criterios mencionados anteriormente- (análisis explicativos, especialmente multi-nivel).

Marco de referencia regional. Se establecerán indicadores de referencia regionales acerca del tipo de estudios a que se refiere el Título, así como en relación al mercado laboral.

Para poder realizar este tipo de aproximaciones se tendrán en cuenta informes regionales, de los que extraer información de referencia de calidad, en especial los realizados por agencias gubernamentales de los países origen de los estudiantes, la CEPAL, la OEI y la UNESCO.

La Comisión de Calidad del Título de Máster elabora un informe a partir de los datos recogidos y analizados. Dicho informe se remite al Consejo de Dirección, al Coordinador del Máster.

- Encuesta a los empleadores, sobre la satisfacción de los empleadores con la formación de los titulados.
 - La información sobre la satisfacción de los empleadores se recoge a través de una encuesta donde se solicita información de su satisfacción con la formación de los titulados.
 - La CAT elabora un Informe a partir de los datos recogidos y analizados.

La Comisión de Calidad del ISEACV (CCI) analiza el informe junto con otra información obtenida a través de las reuniones o contactos de los responsables académicos con las Organizaciones Empresariales, Sindicatos e Instituciones donde los estudiantes realizan las prácticas, contacto con egresados e informes de observatorios ocupacionales y genera propuestas de actuación concretas que se incorporarán al Plan de Mejora.

Con la información recogida se comienza el proceso de pasos ya indicado en el apartado de Desarrollo de este procedimiento.

9.5. Procedimiento para el análisis de la satisfacción de los distintos colectivos implicados (estudiantes, personal académico y de administración y servicios, etc.) y de atención a las sugerencias y reclamaciones.

Dentro del Sistema de Garantía de Calidad del Título de Máster debemos ofrecer procedimientos que nos sirvan para analizar la satisfacción de los distintos colectivos implicados, así como procedimientos que nos permitan una adecuada revisión de las sugerencias y reclamaciones realizadas por cualquiera de dichos colectivos.



Para poder atender a la valoración de la Satisfacción de los distintos colectivos implicados vamos a definir qué es lo que vamos a considerar como “Satisfacción”.

Dentro de este proceso entendemos satisfacción como la diferencia, bien positiva o negativa, entre las expectativas iniciales que tiene cada uno de dichos colectivos y lo recibido.

El objeto de este procedimiento es establecer los mecanismos a través de los cuales se recogerá y analizará la información relativa al grado de satisfacción de los distintos colectivos implicados en el Título. En este caso concreto nos referimos a la satisfacción de los Estudiantes, del Personal Académico y del Personal de Administración y Servicios. Esta información servirá para el seguimiento, revisión y mejora del desarrollo del Título.

Responsables e implicados en el desarrollo de este procedimiento

- Personal de Administración y Servicios (PAS)
- La Comisión de Calidad del ISEACV (CCI)
- La Comisión Académica del Título (CAT)
- Estudiantes
- Profesorado
- Jefe de Estudios del centro
- Servicios Informáticos
- Responsables de los servicios implicados en las quejas, sugerencias...
- Consejo de Dirección

Desarrollo

Fases del desarrollo:

1. La información de todos los colectivos implicados va a ser recogida por parte de los Servicios Informáticos del ISEACV, donde se verán reflejadas las fortalezas, debilidades del título, la CAT propondrán las mejoras relativas a los indicadores específicos de este procedimiento para que se tomen las decisiones necesarias. Los instrumentos utilizados para los diferentes colectivos (Estudiantes, Personal Académico, y Personal de Administración y Servicios) van a ser Encuestas de Satisfacción. Encuestas que en el PAS puede sustituirse por una reunión interna, en el caso de que sea un colectivo muy reducido o así lo aconsejen otras circunstancias.

2. Para la puesta en marcha y seguimiento de las propuestas de mejora, la CAT diseñará el Plan de Mejora Anual del Título donde se definirán los indicadores de seguimiento de las acciones propuestas y se establecerá la temporalización para su cumplimiento en el siguiente curso académico.

3. Este Plan será remitido a la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI), y será tomado como referente para la realización del Informe Público de Calidad del Título.

4. Transcurridos dos años de la implantación del Título de Grado o Máster se realizará una valoración de los avances y mejoras producidas en la satisfacción de los colectivos implicados resaltando el grado de mejora en los indicadores de este procedimiento. Esta memoria de seguimiento será realizada por la CAT para su revisión por la Comisión de Calidad del ISEACV (CCI), que emitirá un informe sobre el estado del Sistema de Garantía de Calidad del título, de los indicadores de calidad del mismo y, en su caso, realizará nuevas recomendaciones de mejora que serán integradas en el Plan de Mejora del siguiente año.



Este informe será enviado al Consejo de Dirección quedando archivado en el Departamento Básico de Estudios y a disposición de los órganos universitarios implicados en la garantía de calidad del Título.

5. Todos los informes y documentos creados a partir de la valoración de este punto pasarán a formar parte del Registro Documental de Título, cuyo contenido nos va a permitir conocer y tomar decisiones que afecten a la inserción laboral de los egresados.

9.5.1. Procedimiento para el análisis de la satisfacción de los distintos colectivos implicados (Estudiantes).

La Comisión de Calidad del ISEACV (CCI), en colaboración con los responsables académicos del Título, recoge información de los estudiantes a partir de una encuesta de satisfacción que permite identificar las principales fortalezas y debilidades del Título de Máster para así determinar las propuestas de mejora más convenientes en los distintos procesos analizados.

Encuesta dirigida a:

- Satisfacción del estudiante con la actividad docente del profesorado, en la que se recogerá la opinión de los estudiantes de cada módulo.
- Satisfacción del estudiante con su programa formativo en el que se recogerá información global sobre el desarrollo del Título.
- Satisfacción del estudiante con la estancia en prácticas externas.
- Satisfacción del estudiante con la gestión y desarrollo del programa de movilidad.
- Satisfacción de los egresados, atendiendo a su inserción laboral y su satisfacción de la formación recibida.

Para la medición y análisis de la satisfacción de los estudiantes se tendrán en cuenta toda la información de los procesos de realización de encuestas a grupos de interés y de indicadores como:

- La información recibida, su disponibilidad y accesibilidad.
- El asesoramiento y orientación académica/ profesional / de investigación recibidos durante el desarrollo del Máster.
- La planificación y desarrollo de las enseñanzas del Máster (recursos, cumplimiento del programa,...)
- Los resultados académicos alcanzados.
- Las prácticas externas.
- Los Programas de movilidad.
- Reclamaciones y sugerencias.
- La gestión académica del Máster
- La gestión administrativa del Máster
- La coordinación entre las instituciones/ empresas colaboradoras
- Grado de cumplimiento de expectativas sobre el Máster
- Mecanismos para la difusión del Máster



Como ya hemos señalado en el apartado de Desarrollo de este procedimiento serán los Servicios Informáticos del ISEACV y del centro los que recojan la información comenzando así el análisis de necesidades, expectativas y satisfacción de los estudiantes en lo referente a la calidad de la enseñanza, los resultados del aprendizaje, el profesorado, las prácticas externas, el programa de movilidad, los servicios y de la satisfacción de los estudiantes egresados sobre los mismos indicadores.

9.5.2. Procedimiento para el análisis de la satisfacción de los distintos colectivos implicados (Personal Académico).

Para la medición y análisis de la satisfacción del Personal Académico se tendrá en cuenta toda la información obtenida a través de la realización de encuestas en las que intervienen indicadores como:

- Planificación y desarrollo de la enseñanza
- Los resultados obtenidos por los estudiantes
- La gestión académica del Título
- La gestión administrativa del Título
- El seguimiento y control del SGCT
- Grado de cumplimiento sobre las expectativas propias sobre el Título
- Mecanismos utilizados para la difusión
- Número de estudiantes matriculados

Como ya hemos señalado en el apartado de Desarrollo de este procedimiento serán los Servicios Informáticos del ISEACV los que recojan la información comenzando así el análisis de necesidades, expectativas y satisfacción del Personal Académico en lo referente a la calidad de las dimensiones trabajadas y atendidas respecto a planificación, desarrollo, resultados y mejora e innovación.

9.5.3. Procedimiento para el análisis de la satisfacción de los distintos colectivos implicados (Personal de Administración y Servicios).

La información que la CAT debe analizar procede del análisis del grado de satisfacción de dicho grupo de interés, considerando los siguientes aspectos:

- La información y asesoramiento recibidos en el Título de Máster.
- Los sistemas informáticos-administrativos de gestión de la información.
- La planificación y desarrollo de las enseñanzas
- Los resultados.
- La gestión académica del Título de Máster
- La gestión administrativa del Título de Máster
- El seguimiento y la gestión de la calidad del Título de Máster
- La comunicación y relaciones con los distintos implicados en el Título de Máster
- La atención a las reclamaciones y sugerencias de los estudiantes
- Mecanismos para la difusión del Título de Máster.



Como ya hemos señalado en el apartado de Desarrollo de este procedimiento serán los Servicios Informáticos del ISEACV los que recojan la información comenzando así el análisis de necesidades, expectativas y satisfacción del Personal de Administración y Servicios.

9.5.4. Procedimiento para el análisis de Sugerencias y Reclamaciones.

El objeto del presente procedimiento es presentar el sistema a aplicar para la recogida y análisis de la información relativa al proceso de gestión, atención y revisión de las sugerencias y reclamaciones surgidas en el título con el objeto de que pueda ser utilizado para la mejora del título el ISEACV, a través de la CAT, analiza y tiene en cuenta la evaluación y mejora de la gestión y atención de las quejas, sugerencias y reclamaciones sobre todo centrada en las siguientes variables:

- Actuación docente del profesorado
- Desarrollo del Programa Oficial del Título de Máster
- Evaluación y resultado del aprendizaje
- Gestión académica del Título de Máster
- Gestión administrativa del Título de Máster
- Sistemas de orientación y acogida a los estudiantes
- Prácticas externas
- Programas de movilidad
- Accesibilidad y disponibilidad de información

El desarrollo de este procedimiento será el siguiente:

- Definición del canal de atención de quejas, reclamaciones y sugerencias: La CAT indicará cuales son los canales establecidos para presentar una queja, reclamación o sugerencia.
 - Recepción de la queja, reclamación o sugerencia: La CAT recibe y canaliza la queja, reclamación o sugerencia para su envío al servicio implicado.
 - El servicio implicado analiza la queja, reclamación o sugerencia y emite un documento con las soluciones adoptadas, si proceden, a la CAT.
 - La CAT emite una comunicación al reclamante con las soluciones adoptadas, si proceden, así como incorpora estas soluciones en el plan de mejoras y a través del procedimiento de medición, análisis y mejora.
 - La CAT emite un informe de la resolución al reclamante.
 - La información que CAT debe analizar procede de distintos indicadores:
 - Existencia, disponibilidad y accesibilidad de las hojas de sugerencias o reclamaciones.
 - Transparencia y claridad del proceso seguido en el Título para la tramitación de las sugerencias y reclamaciones.
 - Tipología y número de incidencias, reclamaciones realizadas
 - Número de sugerencias realizadas
 - Tiempo medio transcurrido entre la recepción de las reclamaciones/sugerencias y la respuesta a las mismas.



Estos indicadores son extraídos a partir de las fuentes documentales que aporten los servicios administrativos/ informáticos y que serán canalizadas a través de la Comisión de Calidad del Título que será la responsable de gestionar las reclamaciones y sugerencias.

9.6. Criterios específicos en el caso de extinción del título.

Este procedimiento tiene por objeto establecer el modo en el que el ISEACV lleva a cabo la extinción de un Título en base a los criterios legales y a los resultados obtenidos en las diferentes evaluaciones cuando el Título no haya alcanzado el umbral de calidad establecido.

Asimismo, establece los procedimientos específicos que deben seguir los estudiantes que han iniciado sus estudios con el Título a extinguir, y que salvaguarden, en todo caso, los derechos contraídos por dichos estudiantes.

Responsables e implicados en el desarrollo de este procedimiento

- Consejo de Dirección: En caso de ser necesaria la extinción de un título, solicita la baja de dicho título en el Registro Central de Títulos.
- Director/a del ISEACV: Analiza el valor de los criterios de extinción de Título e informa, en caso de ser necesario, al Consejo de Dirección del ISEACV.

Desarrollo

- 1– Se produce algún caso contemplado para la extinción del título.
Responsable/s:
 - Director/a del ISEACV
- 2– Subsanación de posibles incidencias.
 - Si se produce alguno de los casos contemplados para la Extinción del Título, el Director/a del ISEACV estudiará si es posible subsanar las posibles deficiencias que han provocado el inicio de la extinción del mismo. Si es posible subsanarlas, el Director/a del ISEACV establecerá los mecanismos adecuados y el Título continuará oficialmente.
- 3– Si NO se subsanan, el Director/a del ISEACV informa al Consejo de Dirección.
- 4– El Consejo de Dirección solicita la baja del Título.
- 5– El Director/a del ISEACV aplica la normativa interna para los estudiantes matriculados.

Criterios

- Los criterios que pueden conducir a una extinción de un título son los siguientes:
- En caso de Informe negativo en el proceso de acreditación por parte de la ANECA. De conformidad con el artículo 17.3 del RD 1614/2009, Para obtener un informe positivo se deberá comprobar que el plan de estudios correspondiente se está llevando a cabo de

acuerdo con el proyecto autorizado, mediante una evaluación que incluirá, en todo caso, una visita externa al Centro docente. En caso de informe negativo, se comunicará a la Administración Educativa competente para que las deficiencias encontradas puedan ser subsanadas. De no serlo, el título causará baja en el mencionado Registro y perderá su carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional, estableciéndose en la resolución correspondiente las garantías necesarias para los estudiantes que se encuentren cursando dichos estudios.

– Si no resulta viable económicamente de acuerdo con los criterios establecidos por el Consejo de Dirección del ISEACV.

– Si como consecuencia de cambios producidos en las leyes de ordenación de enseñanzas artísticas superiores vigentes en ese momento, deja de cumplir con las mismas.

– Por política estratégica del ISEACV. A partir de una revisión del catálogo de títulos que el ISEACV oferta en función del desarrollo de su plan estratégico para un periodo determinado teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

– Falta de adecuación entre oferta y la demanda formativa.

– El número de estudiantes matriculados no supera un cierto umbral establecido por acuerdo de Consejo de Dirección del ISEACV.

En caso de extinción del título las medidas a adoptar serán:

– No admitir matrícula de nuevo ingreso en el título

– La suspensión de la impartición de la docencia.

– La implementación de acciones tutoriales y de orientación específicas para los estudiantes.

La EASDA cuenta con un Sistema de Aseguramiento Interno de Calidad que puede ser consultado en el siguiente [enlace](#).

La normativa consultada para la realización de este apartado está relacionada en el Anexo IV

10. Calendario de implantación

La implantación del currículo del máster tendrá lugar a partir del curso escolar 2022-2023.

Previa aprobación por la ANECA y el Consejo Superior de Enseñanzas Artísticas, y su posterior inclusión en el Registro Central de Títulos de acuerdo con lo establecido en el artículo 13.7 del RD 1614/2009, el Máster en Enseñanzas Artísticas en Arte y Diseño para Realidades extendidas y Videojuegos se prevé implantar en función del siguiente calendario:

1. Curso académico: 2022 - 2023.

2. Publicación de la oferta en los medios previstos en el apartado 4: durante el curso 2021 - 2022.

3. Presentación de solicitudes de acceso: mayo de 2022 / septiembre de 2022

4. Selección de aspirantes: 1a junio de 2022 / 2a septiembre de 2022

5. 1º Periodo de matriculación: julio de 2022

6. 2º Periodo de matriculación: septiembre de 2022

7. Comienzo del período lectivo: octubre de 2022

8. Presentación del TFM:

– 1ª convocatoria: julio de 2023

– 2ª convocatoria: septiembre de 2023

– 3ª convocatoria: octubre / diciembre de 2023

En cualquier caso este calendario estará sujeto a variaciones en función de las instrucciones que a tal efecto pueda dictar el ISEA-CV.



ANEXO I

REPRODUCCIÓN DEL TEXTO LEGAL DEL DECRETO 69/2011

CAPÍTULO I. Ámbito de aplicación

Artículo 1. Objeto

El presente decreto tiene por finalidad establecer el procedimiento administrativo adecuado para que los estudiantes puedan obtener el reconocimiento y la transferencia de créditos de las enseñanzas artísticas superiores.

Artículo 2. Ámbito de aplicación

1. Las disposiciones contenidas en este decreto serán de aplicación a los procedimientos del reconocimiento y transferencia de créditos de las enseñanzas artísticas superiores oficiales de grado y máster impartidas en la Comunitat Valenciana y previstas en el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, instados por los interesados.

2. A estos efectos, se entenderá por crédito lo dispuesto en el artículo 3 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.

CAPÍTULO II. Reconocimiento de créditos

Artículo 3. Definición

Se entiende por reconocimiento la aceptación por parte del Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunitat Valenciana (ISEACV) de los créditos que, habiendo sido obtenidos previamente en unas enseñanzas oficiales, en centros de enseñanzas artísticas superiores u otros centros del Espacio Europeo de Educación Superior, son computados a los efectos de la obtención de un título oficial.

Artículo 4. Normas de reconocimiento de créditos

1. Para el reconocimiento de los créditos previamente superados en otras enseñanzas oficiales, sin perjuicio de lo establecido en el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, y en los reales decretos 630/2010 a 635/2010, todos ellos de 14 de mayo, se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

a) Con carácter general, los créditos obtenidos podrán ser reconocidos por el ISEACV, teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y los contenidos de las asignaturas cursadas y los previstos en el plan de estudios que se encuentre cursando.

b) En caso de traslado de expediente de otras comunidades autónomas para continuar los mismos estudios, se reconocerá la totalidad de los créditos obtenidos.

c) Cuando se acceda a una nueva especialidad o itinerario del mismo título de graduado o graduada, se reconocerá la totalidad de los créditos obtenidos correspondientes a las materias y asignaturas de formación básica.



d) No serán objeto de reconocimiento los créditos asignados al trabajo de fin de máster de los estudios que se encuentre cursando.

2. Solamente para los estudiantes del grado en Diseño, grado en Artes Plásticas y grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales, el ISEACV reconocerá, a quienes estén en posesión del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, los créditos correspondientes a las materias de formación básica y de formación especializada, cuando la especialidad del título esté directamente relacionada con las competencias específicas de la especialidad que se cursa, y, en todo caso, con sujeción a los criterios contenidos en la letra a) del apartado anterior.

3. Los estudiantes podrán obtener el reconocimiento de hasta un máximo de seis créditos por la participación en actividades culturales, artísticas, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación. Estos créditos serán reconocidos como optativos y recibirán la calificación de apto. El ISEACV anualmente establecerá para cada curso académico las actividades que puedan ser reconocidas y sus créditos, que se incorporarán al expediente del alumno o alumna según determine la correspondiente resolución de reconocimiento.

4. Para las asignaturas objeto de reconocimiento de créditos se computará la calificación obtenida en el centro de procedencia. El reconocimiento de créditos en que no exista calificación no se tendrá en cuenta a los efectos de la obtención de la nota media del expediente académico. En caso de que coexistan diversas asignaturas de origen y una sola de destino, la calificación se obtendrá a partir de la media aritmética ponderada.

5. El reconocimiento de créditos en las enseñanzas oficiales de máster han de ajustarse a las mismas normas y procedimientos previstos para las enseñanzas oficiales de grado.

Artículo 5. Reconocimiento de créditos atendiendo a la experiencia profesional o laboral previa del estudiante

1. El ISEACV podrá reconocer créditos teniendo en cuenta la experiencia profesional o laboral previa acreditada del estudiante. En todo caso, se deben especificar las competencias, habilidades y destrezas que se reconozcan por este motivo y su incorporación a los expedientes académicos.

2. El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de la experiencia profesional o laboral no podrá ser superior, en su conjunto, al 20% del total de créditos que constituyen el plan de estudios.

El reconocimiento de estos créditos no incorporará calificación de los mismos, por lo que no computarán a los efectos de la baremación del expediente.

Artículo 6. Reconocimiento de créditos para el alumnado procedente de otros planes anteriores a los de grado.

1. El alumnado que hubiese iniciado los estudios de enseñanzas artísticas superiores de conformidad con la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, y se viera afectado por la extinción progresiva de dicho plan, solicitará el reconocimiento individualizado de créditos. A tal efecto, la administración educativa, con anterioridad al inicio del curso académico 2011/2012, publicará las tablas de equivalencia en cumplimiento de lo previsto en este artículo.

2. Para el alumnado que hubiese iniciado estudios según planes anteriores a la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, y no se hubiese incorporado a los planes regulados en esa



norma, podrá incorporarse a los estudios de grado de acuerdo con lo dispuesto en las disposiciones adicionales cuartas de los reales decretos 630/2010 a 635/2010, de 14 de mayo. Para ello, el alumnado solicitará el reconocimiento individualizado de créditos en el que se tendrá en cuenta el expediente del alumno o alumna y la coincidencia de contenidos y carga lectiva de las asignaturas superadas, para su concreción en créditos que sean computados a los efectos de la obtención del título de grado.

Artículo 7. Resolución vinculante

Las resoluciones dictadas en un expediente de reconocimiento de créditos serán vinculantes cuando entre la resolución dictada y la nueva petición exista coincidencia o identidad en las asignaturas, materias o titulaciones de origen cuyo reconocimiento se solicita.

CAPÍTULO III. Transferencia de créditos

Artículo 8. Definición

La transferencia de créditos implica que en los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante se incluirán la totalidad de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en centros de enseñanzas artísticas superiores u otro centro del Espacio Europeo de Educación Superior, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

Artículo 9. Normas de transferencia de créditos

1. El ISEACV ha de transferir al expediente académico de sus estudiantes todos los créditos que hayan sido obtenidos de acuerdo con los que se dispone en el artículo anterior, y ha de hacer constar en el expediente del estudiante la denominación de las materias o asignaturas cursadas, como también el resto de la información necesaria para la expedición del Suplemento Europeo al Título.

2. En el expediente académico se ha de establecer una separación clara entre los créditos que conducen a la obtención del correspondiente título de grado y aquellos otros créditos transferidos que no tienen repercusión en la obtención de este título.

3. La transferencia de créditos no será considerada a los efectos del cálculo de la nota media del expediente de los interesados cuando aquéllos correspondan a actividades formativas no integradas en el plan de estudios.

CAPÍTULO IV. Órganos competentes en materia de reconocimiento y transferencia de créditos

Artículo 10. Dirección del ISEACV

Las solicitudes de reconocimiento y transferencia de créditos serán resueltas por el directora o la directora del ISEACV.

Artículo 11. Comisión Académica de Estudios (CAE)

1. El ISEACV constituirá una Comisión Académica de Estudios para cada uno de los estudios que se impartan. Dicha comisión será nombrada por el director o la directora del ISEACV y formada por un número impar de miembros con un máximo de cinco. De entre sus miembros se nombrará un presidente o una presidenta y un secretario o una secretaria.



2. La CAE podrá recabar los informes o el asesoramiento técnico que considere necesarios con el fin de trasladar las propuestas de resolución a las solicitudes presentadas.

3. La CAE se atenderá en su funcionamiento a lo establecido en el capítulo II, del título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. La CAE se reunirá, al menos, una vez por semestre.

5. El domicilio de la CAE se constituye en la sede social del ISEACV.

Artículo 12. Reglas precedente

1. Las resoluciones de reconocimiento y transferencia de créditos que se realicen tendrán carácter vinculante y, por tanto, aquellas nuevas solicitudes en las que exista coincidencia o identidad de origen en la asignatura, materia o título, con las ya dictadas, podrán ser aplicadas directamente por los centros.

2. En este caso, será el director o la directora del centro quién elevará la propuesta de resolución a la directora o el director del ISEACV, sin necesidad de que lo haga la CAE. De igual forma se procederá cuando las resoluciones tengan carácter denegatorio.

CAPÍTULO V. Plazos y procedimientos de reconocimiento y transferencia de créditos

Artículo 13. Plazo y lugar de presentación de solicitudes

1. En cada curso académico, el ISEACV establecerá el plazo para la presentación de las solicitudes correspondientes.

2. La solicitud de reconocimiento y transferencia de créditos en los estudios de grado será presentada por el alumno o la alumna, preferentemente, en el centro donde se encuentre matriculado o matriculada, sin perjuicio de lo establecido en el apartado 4 del artículo 38 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 14. Solicitud de reconocimiento y transferencia de créditos

1. El expediente de reconocimiento y transferencia se iniciará a instancia del estudiante, quien deberá haber sido admitido en los estudios para los cuales solicita las actuaciones.

2. El reconocimiento y la transferencia de créditos se debe solicitar a través de las secretarías de los centros de la titulación de destino, mediante instancia en la que la persona interesada hará constar todas las asignaturas o materias cursadas con anterioridad, y que no han conducido a la obtención de un título oficial; y por otro lado, todas aquellas que sí que han conducido a la obtención de un título oficial y que desea que le sean reconocidas. También hará constar la materia a la que se adscriben, el número de créditos, la calificación y la titulación y el centro de formación superior de origen.

3. El alumno deberá indicar de qué asignaturas solicita el reconocimiento y de cuáles la transferencia y acompañará la petición, debidamente cumplimentada, de una certificación académica de los estudios cursados.

4. El director o la directora del centro, en el caso de que ya existan reglas precedentes de la misma situación académica, elevará la propuesta de resolución, junto a la



documentación presentada por el interesado, al director o la directora del ISEACV, que resolverá en el plazo establecido.

5. En el caso en que no exista regla precedente, el centro remitirá toda la documentación de la solicitud a la CAE, que tras su estudio, remitirá propuesta de resolución a la dirección del ISEACV.

Artículo 15. Procedimiento de resolución de las solicitudes de reconocimiento y transferencia de créditos

1. Es competente para resolver estos procedimientos el director o la directora del ISEACV, con la propuesta de resolución del director o la directora del centro o de la CAE responsable de los estudios de que se trate. La resolución se debe realizar dentro del plazo máximo de tres meses desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro del órgano competente para su tramitación.

2. La resolución del procedimiento ha de incluir las materias o asignaturas que han sido reconocidas o transferidas, y también aquellas que, por este motivo, el estudiante está exento de cursar y de las cuales no se ha de matricular.

3. La resolución del procedimiento da derecho a la modificación de la matrícula en función del resultado de aquélla.

4. La notificación se efectuará al interesado, de conformidad con el artículo 59 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, en el lugar que haya designado a tal efecto en la solicitud, mediante correo certificado, remitiendo copia al centro donde curse los estudios o por cualquier medio que permita tener constancia de la recepción por el interesado o su representante, así como de la fecha, la identidad y el contenido del acto notificado.

Artículo 16. Documentación requerida

1. La solicitud ha de ir acompañada de la documentación siguiente:

a) Certificación académica personal original en la que figure la formación recibida, el año académico y las calificaciones.

b) Plan, programa o guía docente de la asignatura en la cual figuren las competencias, contenidos y objetivos, así como el número de créditos, horas o semanas por semestre o año con el sello del centro correspondiente.

c) Plan de estudios o cuadro de asignaturas del plan de estudios anterior, expedido por el centro de origen con el sello correspondiente.

d) Únicamente en el caso de estudiantes de otros centros no pertenecientes al ISEACV se ha de aportar el justificante de traslado de expediente del centro de origen.

e) Cualquier otra documentación que el centro o la CAE considere necesaria para tramitar la solicitud.

2. Si las enseñanzas anteriores se han cursado en un centro extranjero, de fuera del Estado español, se ha de presentar adicionalmente la documentación siguiente:

a) Información sobre el sistema de calificaciones del centro de origen.

b) Todos los documentos han de ser oficiales, expedidos por las autoridades competentes, y han de estar legalizados convenientemente por vía diplomática, según las disposiciones establecidas por los órganos competentes, excepto la documentación proveniente de países miembros de la Unión Europea.

c) Si es el caso, se ha de adjuntar la traducción correspondiente efectuada por un traductor jurado.



Artículo 17. Recursos sobre las resoluciones de reconocimiento y transferencia de créditos

La resolución de reconocimiento y transferencia de créditos agota la vía administrativa. Contra la misma, la persona interesada podrá interponer recurso contencioso-administrativo ante el Juzgado de lo Contencioso-Administrativo de Valencia, de conformidad con lo dispuesto en la Ley 29/1998, de 13 de julio, Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa, en el plazo de dos meses a contar desde el día siguiente al de su notificación, o potestativamente y con carácter previo, recurso administrativo de reposición en el plazo de un mes ante el mismo órgano que la dicta, de acuerdo con la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, modificada por la Ley 4/1999, de 13 de enero.

Artículo 18. Efecto de los créditos transferidos y reconocidos.

1. Todos los créditos obtenidos por el estudiante en enseñanzas artísticas oficiales cursados en cualquier comunidad autónoma, es decir, los transferidos, los reconocidos y los superados para la obtención del correspondiente título, serán incluidos en su expediente académico, especificando su tipología en cada caso, señalando el número de créditos y la denominación de reconocimiento, así como la calificación previa obtenida. Todos los créditos obtenidos por el o la estudiante en las enseñanzas oficiales que haya cursado en cualquiera de los centros de enseñanzas artísticas superiores u otro centro del Espacio Europeo de Educación Superior serán reflejados en el Suplemento Europeo al Título.

2. Las asignaturas reconocidas se considerarán superadas a todos los efectos y, por tanto, no son susceptibles de examen.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Reconocimiento y transferencia de créditos en los títulos propios del ISEACV

Todo lo dispuesto en el presente decreto será de aplicación a los títulos propios del ISEACV.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

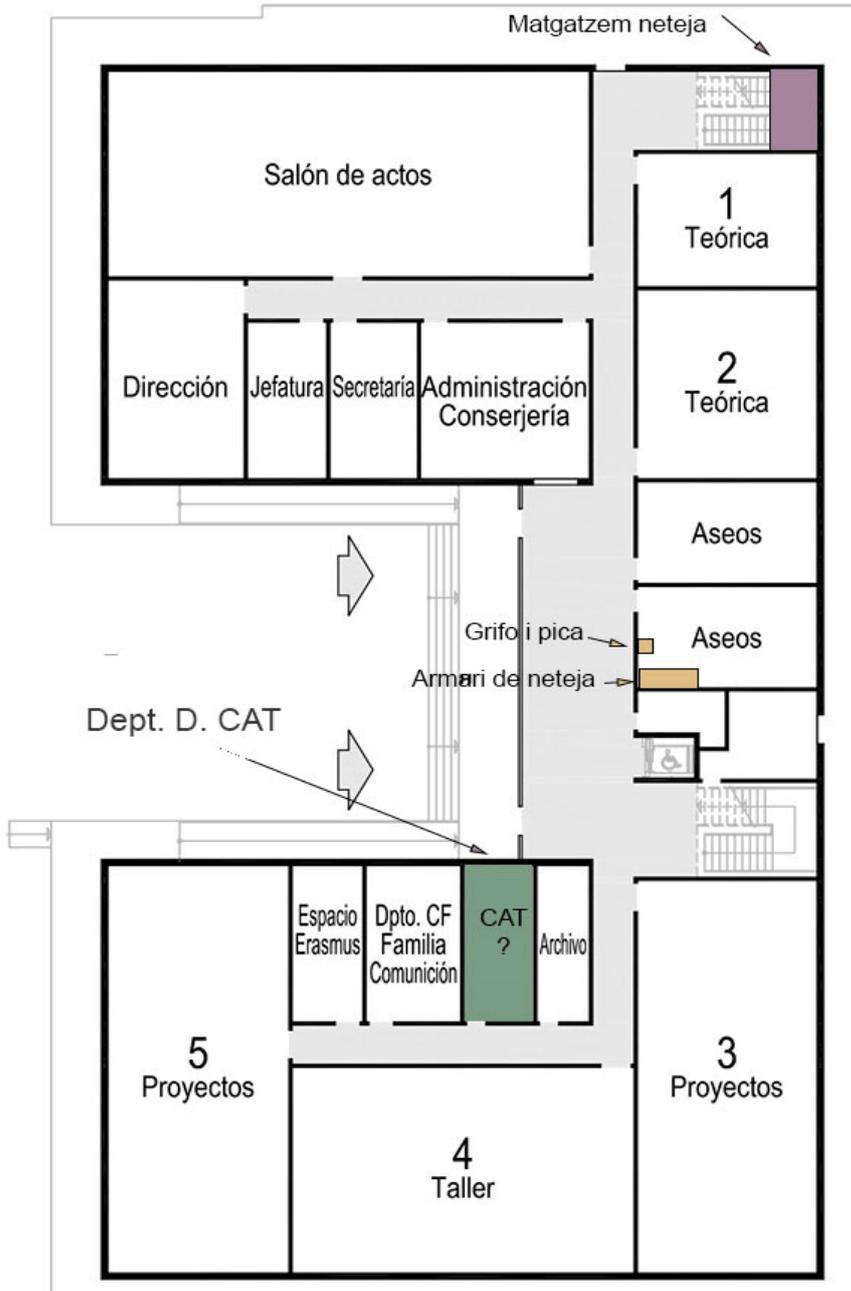
Única. Derogación normativa

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente decreto.

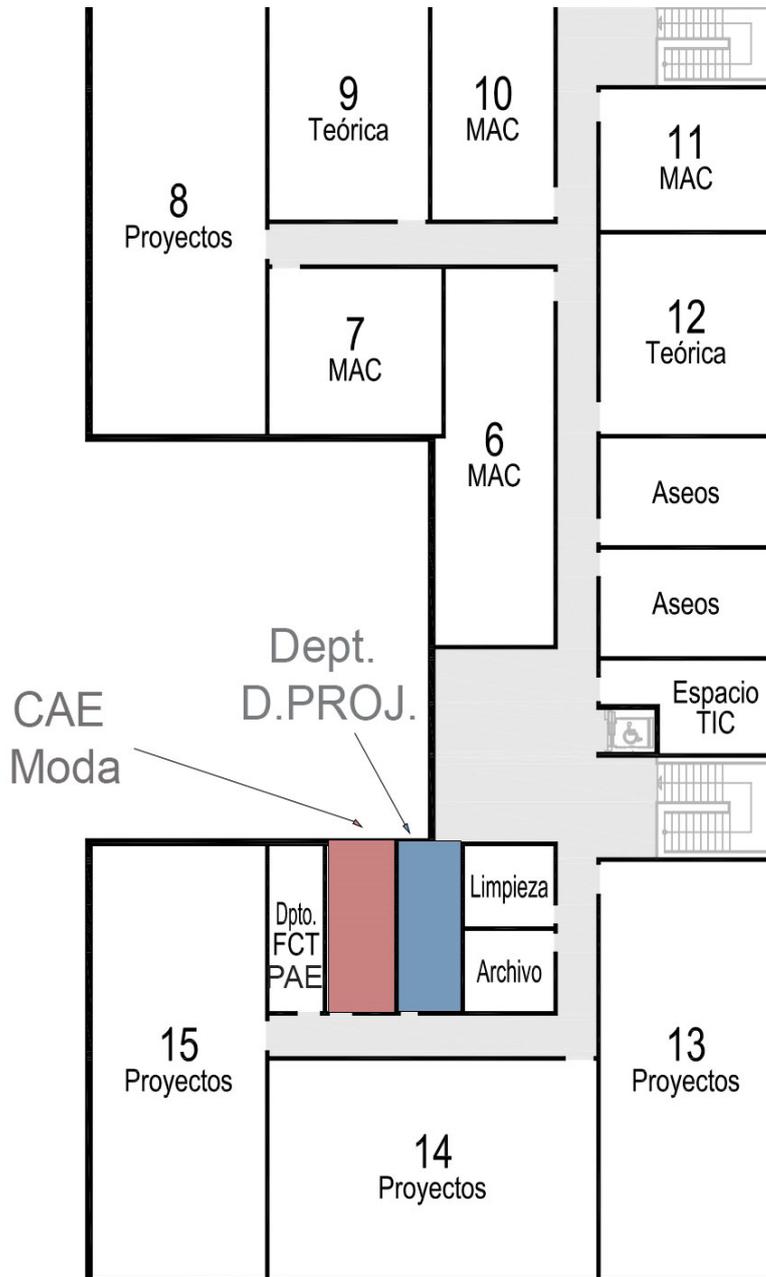
ANEXO II

PLANOS DE LA EASDA

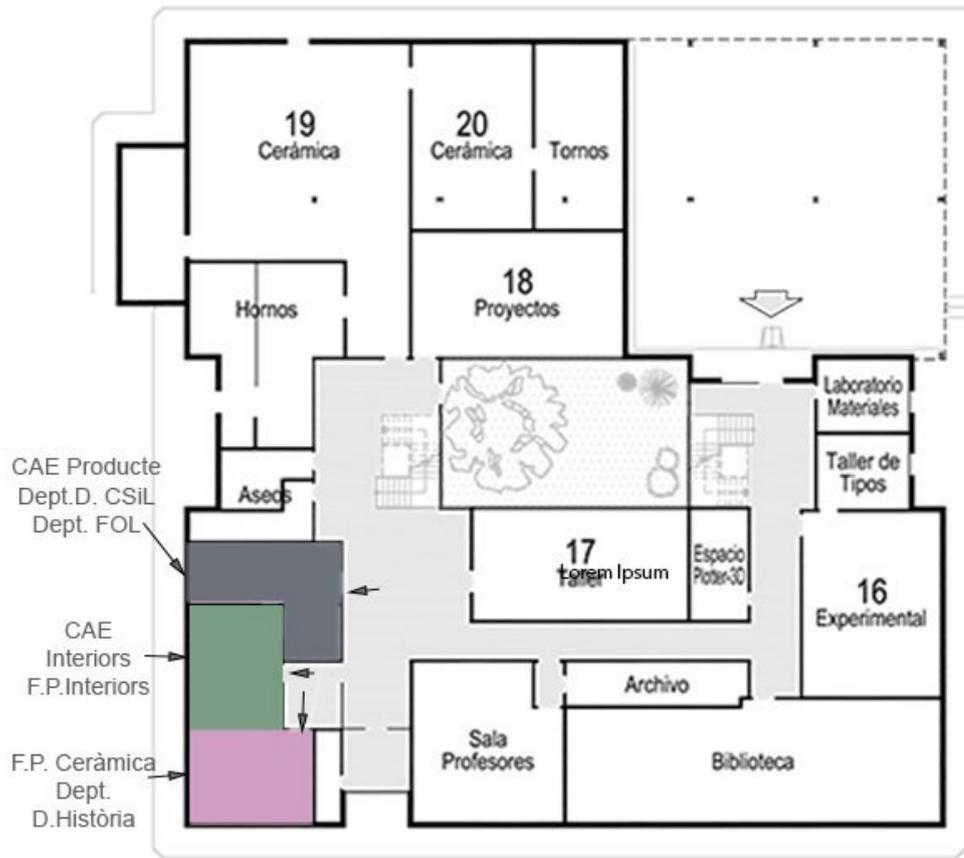
Edificio 1 - Planta Baja



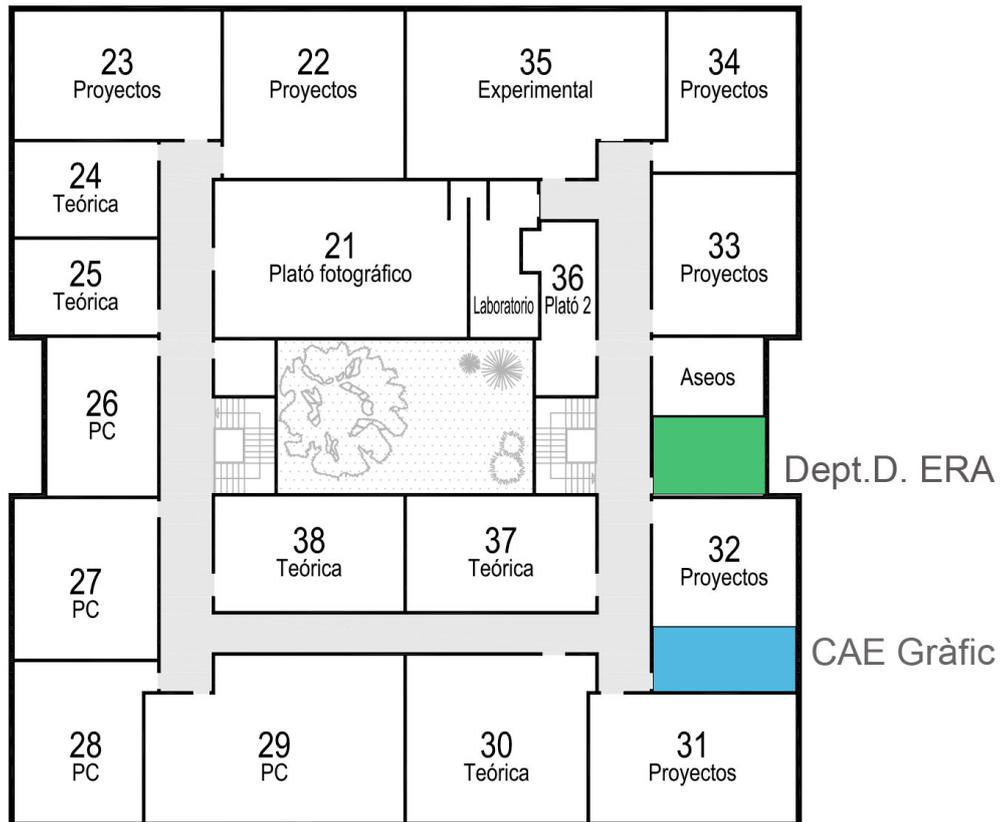
Edificio 1 - Primera planta



Edificio 2 - Planta baja



Edificio 2 - Primera Planta



ANEXO III

CURRICULUM VITAE DE LOS DOCENTES PROPUESTOS PARA EL MÁSTER

Docente 1/1	David Rizo Valero
Docente 1/2	Cándida Pérez Payá
Docente 2/1	Mario Miguel Rodríguez Ruiz
Docente 2/2	Amada Esteban Cabezuelo
Docente 3/1	Esther de las Heras Ponce
Docente 4/1	Ana Mercedes Hernández Riquelme
Docente 4/2	María Luisa Bernabeu Lledó
Docente 5/1	Maria Antonia Pérez Payá
Docente 5/2	Pablo Rico Hernández



ANEXO IV

NORMATIVA CONSULTADA

– LEY 8/2007, de 2 de marzo, de la Generalitat, de Ordenación de Centros Superiores de Enseñanzas Artísticas y de la creación del Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunitat Valenciana. Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, que establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

– DECRETO 82/2009, de 12 de junio, del Consell, por el que se aprueban los Estatutos del Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunitat Valenciana.

– Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

– Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en la ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

– Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

– Estatutos del ISEACV

– Normativa interna del ISEACV.

– Planes de estudio de Grado y Máster.

– Reglamentos de Organización y Funcionamiento.

– Programa DOCENTIA (ANECA).

– Convenios específicos de colaboración entre empresa e ISEACV en materia de prácticas de estudiantes.

– Convenios específicos de movilidad de estudiantes entre ISEACV y otras instituciones de formación superior

– Planes de estudio de Máster.

– Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD).