



Tabla de correspondencia entre los Resultados de Aprendizaje de la Titulación y los Resultados de Aprendizaje de las Materias

Resultado de aprendizaje TITULACIÓN		Resultado de aprendizaje de MATERIA		M1	M2	M3	M4	M5	M6
CÓDIGO	ENUNCIADO	CÓDIGO	ENUNCIADO	Métodos de investigación	Medios Emergentes y cultura digital	Tecnologías creativas	Diseño	Tecnologías creativas aplicades	TFM
K01	Identificar los ámbitos, las fases, los conceptos fundamentales y los métodos aplicados a un proyecto de investigación en el ámbito de las tecnologías creativas.	K1.1	Describir las fases de un proyecto de investigación	X					
		K1.2	Identificar los ámbitos de investigación aplicada del contexto del programa	X					
		K1.3	Reconocer conceptos básicos de la estadística y su aplicación en la investigación científica y aplicada.	X					
		K1.4	Describir los métodos de investigación aplicada tanto cualitativa como cuantitativa en ciencias sociales y artes.	X					
K02	Identificar los fenómenos sociales, culturales y tecnológicos, así como los autores de referencia en el ámbito de la cultura y el arte digital, incluyendo las narrativas y humanidades digitales.	K2.1	Describir los fenómenos sociales, culturales y tecnológicos que definen la cultura digital		X				
		K2.2	Identificar los autores más destacables y los ámbitos clave del arte digital		X				
		K2.3	Identificar las nuevas estructuras y formulaciones de las narrativas de la comunicación digital		X				
		K2.4	Reconocer los conceptos y las herramientas claves de las humanidades digitales.		X				
K03	Describir los conceptos básicos de la Interacción Persona-Ordenador (HCI) y las principales tendencias de investigación en este ámbito.	K3.1	Describir las tendencias en la investigación HCI.		X				
		K3.2	Definir los conceptos básicos de la Interacción Persona-Ordenador (HCI)				X		
K04	Reconocer los fundamentos y las fases del proceso de diseño aplicado al desarrollo de una experiencia interactiva.	K4.1	Reconocer los fundamentos del proceso de diseño aplicado al desarrollo de una experiencia interactiva.				X		
		K4.2	Identificar las fases de diseño de una producción interactiva.				X		

K05	Identificar las características esenciales de las tecnologías aplicadas al ámbito creativo y sus diferentes aplicaciones en el arte digital y el diseño de aplicaciones interactivas.	K5.1	Describir las características esenciales de las tecnologías aplicadas al ámbito creativo			X			
		K5.2	Identificar las tecnologías del ámbito de la robótica y sus aplicaciones en el arte digital.					X	
S01	Utilizar estrategias de comunicación efectiva y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto y a las necesidades de la audiencia.	K1.5	Identificar las tecnologías digitales presentes en la sociedad, como la inteligencia artificial, las redes sociales, el internet de las cosas, el aprendizaje automático y sus implicaciones y aplicaciones en el entorno profesional de las tecnologías creativas e industrias culturales y en la sociedad en general.						X
		S1.1	Formular textos académicos con rigor y claridad.	X					
		S1.2	Formular textos y comunicaciones de proyectos en un contexto profesional y de industria con rigor y claridad.				X		
S02	Utilizar tecnologías y datos digitales de forma ética y crítica para la resolución de problemas, la toma de decisiones y la generación de conocimiento en el ámbito de las industrias culturales.	S2.1	Emplear herramientas digitales para la elaboración y distribución de productos de creación propia y la recopilación de datos.					X	
S03	Aplicar algoritmos de programación para la creación artística en diferentes entornos y contextos de desarrollo dentro de las artes digitales y el diseño de aplicaciones interactivas.	S3.1	Aplicar algoritmos de programación para la creación artística.			X			
		S3.2	Desarrollar entornos virtuales interactivos aplicados a nuevas narrativas						X
		S3.3	Implementar modelos de IA generativa en procesos creativos						X
		S3.4	Desarrollar aplicaciones con dispositivos tangibles y electrónicos aplicados a las artes digitales.						X
S04	Aplicar conceptos, procedimientos, técnicas, tecnologías y métodos de diseño para la creación de proyectos en las industrias culturales.	S4.1	Organizar las fases de diseño de una producción interactiva mediante las herramientas más adecuadas.					X	
		S4.2	Aplicar conceptos, procedimientos, técnicas, tecnologías y métodos del diseño para la innovación en las industrias culturales.						X
		S4.3	Aplicar los conocimientos adquiridos para el desarrollo de un proyecto de investigación y/o innovación						

S05	Aplicar el método científico en proyectos de investigación aplicados a los ámbitos de las tecnologías creativas, el audiovisual, las artes digitales y el diseño.	S5.1	Diseñar hipótesis basadas en el método científico para desarrollar un proyecto de investigación e innovación en el ámbito de las industrias culturales digitales validable metodológicamente.	X					
C01	Diseñar proyectos interactivos innovadores a través del uso de procesos de diseño y tecnologías creativas aplicables al ámbito de las industrias culturales.	C1.1	Diseñar proyectos interactivos con el uso de tecnologías creativas.			X			
		C1.2	Proponer de forma argumentada un proyecto innovador en el contexto de las tecnologías creativas.		X				
		C1.3	Diseñar prototipos interactivos aplicables al ámbito de las industrias culturales.				X		
		C1.4	Diseñar proceso o productos interactivos innovadores en el ámbito de las industrias culturales.					X	
		C1.5	Diseñar técnica y conceptualmente una instalación inmersiva evaluando los recursos técnicos y materiales necesarios su desarrollo					X	
C02	Investigar en el ámbito de la tecnología creativa a través de la ideación, desarrollo, evaluación y comunicación de un proyecto de investigación aplicado en las industrias culturales.	C2.1	Idear un proyecto de investigación original en el ámbito de la tecnología creativa						X
		C2.2	Desarrollar un proyecto de investigación original en el ámbito de las tecnologías creativas						X
		C2.3	Comunicar de forma oral y escrita un proyecto de investigación original en el ámbito de las tecnologías creativas						X
		C2.4	Evaluar el impacto de un proyecto de investigación original en el ámbito de las tecnologías creativas						X
C03	Evaluar críticamente los impactos ambientales, sociales y económicos de los productos y servicios de su disciplina, promoviendo acciones que	C3.1	Reflexionar críticamente sobre la sostenibilidad en su ámbito profesional.						X
		C3.2	Analizar de forma crítica los usos creativos de la tecnología		X	X			
C04	Tomar decisiones informadas y reflexivas en situaciones complejas, aplicando principios éticos en el contexto académico, profesional, tecnológico y social para favorecer la responsabilidad y el compromiso social.	C4.1	Tomar decisiones sobre situaciones complejas basadas en una reflexión crítica, considerando las implicaciones éticas de las acciones.				X		
		C4.2	Analizar de forma crítica las implicaciones éticas del uso de la tecnología digital.		X	X			

C05	Integrar soluciones dentro del ámbito de las tecnologías creativas y las artes digitales que incorporen la perspectiva de género, teniendo en cuenta los sesgos y las desigualdades identificadas.	C5.1	Desarrollar una investigación con perspectiva de género.	X					
		C5.2	Hacer un uso inclusivo y no sexista del lenguaje.			X			
C06	Generar soluciones creativas a problemas sociales o tecnológicos, considerando su sostenibilidad, modelo de negocio y requerimientos para emprender.	C6.1	Analizar situaciones sociales complejas para identificar las necesidades de las personas y las oportunidades de mejora y soluciones.	X					
C07	Evaluar fuentes de información de forma crítica y responsable, evitando el plagio, respetando los derechos de autoría y gestionando críticamente la sobreabundancia de información.	K7.1	Reconocer los derechos de autor relacionados con los trabajos que elabora.			X			
		K7.2	Evitar el plagio mediante la correcta citación de toda la información (artículos, fragmentos de libros, etc.) y de las herramientas generativas (chatbots, generadores de imágenes y multimedia, etc.) que utiliza.	X					
		S7.1	Utilizar de forma solvente las herramientas de búsqueda avanzada de literatura académica.						X
		S7.2	Constrastar la literatura científica relevante en un determinado ámbito de investigación						X
		C7.1	Evaluar críticamente las fuentes de información científico-técnica, los datos y los contenidos digitales que consulta y gestiona usando herramientas y técnicas que permitan la comprensión, la interpretación, el análisis y el uso de los datos en cada disciplina concreta.				X		