

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

Codi RAT	RAT	Tipo RAM	Codi RAM	RAM	Matèria
RAT_UPC_1	Evaluar críticamente los impactos ambientales, sociales y económicos de los productos y servicios de su disciplina, promoviendo acciones que fomenten la sostenibilidad y la justicia social en colaboración con agentes relevantes.	3. Competencia transversal	RAT_UPC_1.4	Reflexionar críticamente sobre la sostenibilidad en su ámbito profesional.	M2 Medios Emergentes y cultura digital
RAT_UPC_1	Evaluar críticamente los impactos ambientales, sociales y económicos de los productos y servicios de su disciplina, promoviendo acciones que fomenten la sostenibilidad y la justicia social en colaboración con agentes relevantes.	3. Competencia	RAT_UPC_1.5	Evaluar el impacto conceptual, técnico, social y cultural del proyecto desarrollado, considerando criterios de calidad, aplicabilidad y relevancia.	M6 TFM
RAT_UPC_2	Tomar decisiones informadas y reflexivas en situaciones complejas, aplicando principios éticos en el contexto académico, profesional y social para favorecer la responsabilidad y el compromiso social.	3. Competencia transversal	RAT_UPC_2.2	Tomar decisiones sobre situaciones complejas basadas en una reflexión crítica, considerando las implicaciones éticas de las acciones.	M3 Tecnologías creativas
RAT_UPC_2	Tomar decisiones informadas y reflexivas en situaciones complejas, aplicando principios éticos en el contexto académico, profesional y social para favorecer la responsabilidad y el compromiso social.	3. Competencia transversal	RAT_UPC_2.3	Aplicar los principios éticos en ámbitos académicos y profesionales, así como en su propia vida cotidiana.	M3 Tecnologías creativas
RAT_UPC_3	Integrar soluciones dentro de la propia disciplina que incorporen la perspectiva de género, teniendo en cuenta los sesgos y desigualdades identificadas.	2. Habilidad transversal	RAT_UPC_3.4	Incorporar las aportaciones de las mujeres y los estudios de género en su disciplina.	M2 Medios Emergentes y cultura digital
RAT_UPC_3	Integrar soluciones dentro de la propia disciplina que incorporen la perspectiva de género, teniendo en cuenta los sesgos y desigualdades identificadas.	3. Competencia transversal	RAT_UPC_3.6	Desarrollar una investigación con perspectiva de género, incluyendo el uso inclusivo y no sexista del lenguaje	M1 Métodos de investigación
RAT_UPC_4	Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto ya las necesidades de la audiencia.	3. Competencia transversal	RAT_UPC_4.4	Adaptar el lenguaje y estilo de comunicación según las necesidades y características de la audiencia, con flexibilidad y capacidad de adaptación en diferentes situaciones de comunicación.	M4 Diseño
RAT_UPC_4	Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto ya las necesidades de la audiencia.	3. Competencia transversal	RAT_UPC_4.5	Colaborar eficaz y responsablemente como miembro o líder de un equipo, en contextos interdisciplinarios o no, considerando los recursos disponibles.	M4 Diseño
RAT_UPC_4	Utilizar estrategias de comunicación efectivas y empáticas en entornos de naturaleza diversa, adaptándose al contexto ya las necesidades de la audiencia.	3. Competencia	RAT_UPC_4.6	Generar textos académicos y profesionales vinculados a proyectos de investigación, con rigor metodológico, claridad expositiva y adecuación al contexto disciplinar.	M1 Métodos de investigación
RAT_UPC_5	Generar soluciones creativas a problemas sociales o tecnológicos, considerando su sostenibilidad, modelo de negocio y requerimientos para emprender.	3. Competencia transversal	RAT_UPC_5.3	Analizar situaciones sociales complejas para la identificación de las necesidades de las personas y las oportunidades de mejora y soluciones.	M3 Tecnologías creativas
RAT_UPC_5	Generar soluciones creativas a problemas sociales o tecnológicos, considerando su sostenibilidad, modelo de negocio y requerimientos para emprender.	3. Competencia transversal	RAT_UPC_5.4	Idear soluciones de forma creativa utilizando técnicas de selección, validación y evaluación para su implementación técnica.	M6 TFM
RAT_UPC_5	Generar soluciones creativas a problemas sociales o tecnológicos, considerando su sostenibilidad, modelo de negocio y requerimientos para emprender.	3. Competencia transversal	RAT_UPC_5.6	Evaluar nuevas aplicaciones y modelos de negocio por tecnologías que todavía están en fase de desarrollo y los usos creativos de estas.	M2 Medios Emergentes y cultura digital
RAT_UPC_6	Utilizar tecnologías y datos digitales de forma ética y crítica para la resolución de problemas, la toma de decisiones y la generación de conocimiento, y tomar de decisiones informadas en entornos creativos y tecnológicos.	1. Conocimiento transversal	RAT_UPC_6.1	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 y en la sociedad en general.	M5 Tecnologías creativas avanzadas
RAT_UPC_6	Utilizar tecnologías y datos digitales de forma ética y crítica para la resolución de problemas, la toma de decisiones y la generación de conocimiento, y tomar de decisiones informadas en entornos creativos y tecnológicos.	2. Habilidad transversal	RAT_UPC_6.2	Emplear herramientas digitales para la elaboración y distribución de productos de creación propia y la recogida de datos.	M4 Diseño
RAT_UPC_6	Utilizar tecnologías y datos digitales de forma ética y crítica para la resolución de problemas, la toma de decisiones y la generación de conocimiento, y tomar de decisiones informadas en entornos creativos y tecnológicos.	3. Competencia transversal	RAT_UPC_6.3	Diseñar estrategias de recogida y análisis de datos (cualitativos y cuantitativos) coherentes con los objetivos de un proyecto de investigación aplicada en diseño orientados a la toma de decisiones objetiva, responsable y ética.	M1 Métodos de investigación
RAT_UPC_7	Evaluar fuentes de información de forma crítica y responsable, evitando el plagio, respetando los derechos de autoría y gestionando críticamente la sobreabundancia de información.	1. Conocimiento transversal	RAT_UPC_7.1	Reconocer los derechos de autor relacionados con los trabajos que realiza.	M3 Tecnologías creativas
RAT_UPC_7	Evaluar fuentes de información de forma crítica y responsable, evitando el plagio, respetando los derechos de autoría y gestionando críticamente la sobreabundancia de información.	2. Habilidad transversal	RAT_UPC_7.3	Evitar el plagio, mediante la cita correcta de toda la información (artículos, fragmentos de libros, etc.) y las herramientas generativas (chatbots, generadores de imágenes y multimedia, etc.) que utiliza.	M1 Métodos de investigación
RAT_UPC_7	Evaluar fuentes de información de forma crítica y responsable, evitando el plagio, respetando los derechos de autoría y gestionando críticamente la sobreabundancia de información.	2. Habilidad transversal	RAT_UPC_7.5	Evaluar críticamente las fuentes de información científico-técnica, los datos y contenidos digitales que consulta y gestiona.	M3 Tecnologías creativas

RAT_UPC_7	Evaluar fuentes de información de forma crítica y responsable, evitando el plagio, respetando los derechos de autoría y gestionando críticamente la sobreabundancia de información.	3. Competencia transversal	RAT_UPC_7.7	Interpretar información compleja mediante la lectura crítica de textos científicos y profesionales, aplicándola al desarrollo de proyectos de investigación e innovación.	M1 Métodos de investigación
RAT_TFM	Desarrollar un trabajo individual en el ámbito de la creatividad digital en el que se sinteticen e integren los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas durante el máster, incluida su defensa ante tribunal universitario.	2. Habilidad	RAT_TFM.1	Diseñar proyectos interactivos mediante el uso fundamentado y creativo de tecnologías digitales como los medios inmersivos, la realidad extendida, la inteligencia artificial generativa, la robótica creativa, la computación física y la programación visual.	M6 TFM
RAT_TFM	Desarrollar un trabajo individual en el ámbito de la creatividad digital en el que se sinteticen e integren los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas durante el máster, incluida su defensa ante tribunal universitario.	3. Competencia	RAT_TFM.4	Aplicar los conocimientos y habilidades en el ámbito de la creatividad digital para el desarrollo de un proyecto de orientación investigadora o industrial.	M6 TFM
K1	Identificar los ámbitos, fases, conceptos fundamentales y métodos de investigación en diseño aplicados a un proyecto de investigación en el ámbito de la creatividad digital.	1. Conocimiento	K1.1	Describir las fases de un proyecto de investigación aplicada, contextualizadas a diseño y experiencias digitales, desde la definición del problema hasta la comunicación de resultados.	M1 Métodos de investigación
K1	Identificar los ámbitos, fases, conceptos fundamentales y métodos de investigación en diseño aplicados a un proyecto de investigación en el ámbito de la creatividad digital.	1. Conocimiento	K1.2	Reconocer conceptos básicos de la estadística y el análisis de datos adecuados a la investigación científica y aplicada.	M1 Métodos de investigación
K2	Identificar los fenómenos sociales, culturales y tecnológicos, así como los autores de referencia en el ámbito de la creatividad digital.	1. Conocimiento	K2.1	Describir los fenómenos sociales, culturales y tecnológicos que definen la cultura digital.	M2 Medios Emergentes y cultura digital
K2	Identificar los fenómenos sociales, culturales y tecnológicos, así como los autores de referencia en el ámbito de la creatividad digital.	1. Conocimiento	K2.2	Identificar los principales autores, movimientos y prácticas del arte digital y los medios emergentes en relación con su impacto cultural y social.	M2 Medios Emergentes y cultura digital
K2	Identificar los fenómenos sociales, culturales y tecnológicos, así como los autores de referencia en el ámbito de la creatividad digital.	1. Conocimiento	K2.3	Identificar los principales medios emergentes y tecnologías creativas contemporáneas y sus ámbitos de aplicación artística, cultural y social (IA generativa, audiovisual inmersivo, performance digital, diseño generativo, patrimonio digital, humanidades digitales...).	M2 Medios Emergentes y cultura digital
K3	Describir los conceptos básicos de la Interacción Persona-Ordenador (HCI) y las principales tendencias de investigación en este ámbito aplicadas a la creatividad digital.	1. Conocimiento	K3.1	Describir las tendencias actuales y de frontera en la investigación en HCI, incluyendo nuevos modelos de interacción, interfaces y experiencias digitales aplicadas a la creatividad digital	M2 Medios Emergentes y cultura digital
K3	Describir los conceptos básicos de la Interacción Persona-Ordenador (HCI) y las principales tendencias de investigación en este ámbito aplicadas a la creatividad digital.	1. Conocimiento	K3.2	Definir los conceptos básicos de la Interacción Persona-Ordenador (HCI).	M4 Diseño
K4	Reconocer los fundamentos y las fases del proceso de diseño aplicado al desarrollo de una experiencia interactiva.	1. Conocimiento	K4.1	Reconocer los fundamentos teóricos y metodológicos del proceso de diseño aplicado al desarrollo de experiencias interactivas en el ámbito de la creatividad digital.	M4 Diseño
K4	Reconocer los fundamentos y las fases del proceso de diseño aplicado al desarrollo de una experiencia interactiva.	1. Conocimiento	K4.2	Identificar las fases del proceso de diseño de una producción de creatividad digital desde la investigación hasta la evaluación incluyendo principios de usabilidad, accesibilidad y evaluación con usuarios.	M4 Diseño
K5	Identificar las características esenciales de las tecnologías, herramientas y datos aplicados al ámbito de la creatividad digital, así como sus diferentes aplicaciones en proyectos de creación, investigación e innovación.	1. Conocimiento	K5.1	Identificar las características esenciales de las tecnologías aplicadas al ámbito de la creatividad digital, como los medios inmersivos, la realidad extendida, la inteligencia artificial generativa, la robótica creativa, la computación física y la programación creativa.	M3 Tecnologías creativas
K5	Identificar las características esenciales de las tecnologías, herramientas y datos aplicados al ámbito de la creatividad digital, así como sus diferentes aplicaciones en proyectos de creación, investigación e innovación.	1. Conocimiento	K5.2	Identificar procesos de integración de las tecnologías creativas en el planteamiento de proyectos en el ámbito de creatividad digital.	M3 Tecnologías creativas
K5	Identificar las características esenciales de las tecnologías, herramientas y datos aplicados al ámbito de la creatividad digital, así como sus diferentes aplicaciones en proyectos de creación, investigación e innovación.	1. Conocimiento	K5.3	Identificar tecnologías avanzadas de creación digital y híbridas (físico-digital), incluyendo sistemas robóticos, inmersivos e interactivos, y sus aplicaciones artísticas y tecnológicas.	M5 Tecnologías creativas avanzadas
S3	Aplicar algoritmos de programación para la creación artística en diferentes entornos y contextos de desarrollo en el ámbito de la creatividad digital.	2. Habilidad	S3.1	Aplicar algoritmos y programación creativa para el desarrollo de prototipos y experiencias artísticas e interactivas.	M3 Tecnologías creativas
S3	Aplicar algoritmos de programación para la creación artística en diferentes entornos y contextos de desarrollo en el ámbito de la creatividad digital.	2. Habilidad	S3.2	Desarrollar experiencias interactivas aplicadas a nuevas narrativas mediante entornos virtuales, inmersivos o híbridos, en función de la tecnología y el contexto seleccionados.	M5 Tecnologías creativas avanzadas
S3	Aplicar algoritmos de programación para la creación artística en diferentes entornos y contextos de desarrollo en el ámbito de la creatividad digital.	2. Habilidad	S3.3	Aplicar procesos generativos computacionales en contextos creativos mediante modelos algorítmicos, sistemas de inteligencia artificial o tecnologías equivalentes.	M5 Tecnologías creativas avanzadas
S4	Aplicar conceptos, procedimientos, técnicas, tecnologías y métodos de diseño para la creación de proyectos en el ámbito de la creatividad digital.	2. Habilidad	S4.1	Organizar las fases de diseño de una producción interactiva mediante las herramientas más adecuadas.	M4 Diseño
S4	Aplicar conceptos, procedimientos, técnicas, tecnologías y métodos de diseño para la creación de proyectos en el ámbito de la creatividad digital.	2. Habilidad	S4.2	Experimentar con tecnologías creativas para explorar soluciones técnicas y expresivas en proyectos aplicados para la innovación en el ámbito de la creatividad digital.	M5 Tecnologías creativas avanzadas

S5	Aplicar el método científico en proyectos de investigación aplicados al ámbito de la creatividad digital.	2. Habilidad	S5.1	Formular preguntas de investigación e hipótesis basadas en el método científico para desarrollar proyectos de investigación e innovación, seleccionando metodologías y técnicas adecuadas y garantizando su validez metodológica en el ámbito de la creatividad digital	M1 Métodos de investigación
S5	Aplicar el método científico en proyectos de investigación aplicados al ámbito de la creatividad digital.	2. Habilidad	S5.2	Contrastar la literatura científica y técnica relevante proveniente de herramientas de búsqueda solventes, integrando fuentes y datos para la conceptualización de un proyecto de investigación o innovación en el ámbito de la creatividad digital.	M6 TFM
C1	Diseñar proyectos interactivos innovadores a través del uso de procesos de diseño y tecnologías creativas aplicables al ámbito de la creatividad digital.	3. Competencia	C1.1	Diseñar proyectos interactivos mediante el uso fundamentado y creativo de tecnologías digitales (emergentes o no) como los medios inmersivos, la realidad extendida, la inteligencia artificial generativa, la robótica creativa, la computación física y la programación creativa.	M6 TFM
C1	Diseñar proyectos interactivos innovadores a través del uso de procesos de diseño y tecnologías creativas aplicables al ámbito de la creatividad digital.	3. Competencia	C1.2	Prototipar soluciones interactivas mediante técnicas de baja y alta fidelidad aplicadas al diseño de experiencias contextualizadas en el ámbito de la creatividad digital.	M4 Diseño
C1	Diseñar proyectos interactivos innovadores a través del uso de procesos de diseño y tecnologías creativas aplicables al ámbito de la creatividad digital.	3. Competencia	C1.3	Diseñar proyectos o productos interactivos innovadores mediante el uso de tecnologías creativas en el ámbito de la creatividad digital.	M5 Tecnologías creativas avanzadas
C1	Diseñar proyectos interactivos innovadores a través del uso de procesos de diseño y tecnologías creativas aplicables al ámbito de la creatividad digital.	3. Competencia	C1.4	Diseñar instalaciones, sistemas o experiencias inmersivas o interactivas evaluando los recursos técnicos y materiales necesarios para su desarrollo integrando tecnologías creativas que permitan el planteamiento conceptual de un proyecto en el ámbito de la creatividad digital.	M5 Tecnologías creativas avanzadas
C2	Investigar en el ámbito de la creatividad digital mediante la ideación, desarrollo, evaluación y comunicación de un proyecto de investigación aplicado.	3. Competencia	C2.1	Llevar a cabo un proyecto de investigación original en el ámbito de la creatividad digital, integrando procesos metodológicos, tecnológicos y de diseño.	M6 TFM
C2	Investigar en el ámbito de la creatividad digital mediante la ideación, desarrollo, evaluación y comunicación de un proyecto de investigación aplicado.	3. Competencia	C2.2	Comunicar de forma oral y escrita un proyecto de investigación original en el ámbito de la creatividad digital.	M6 TFM
C3	Aplicar enfoques interdisciplinarios y metodologías diversas para integrar investigación, diseño y tecnologías creativas en proyectos complejos.	3. Competencia	C3.1	Desarrollar a través de enfoques interdisciplinarios y metodologías diversas, aplicaciones digitales, dispositivos tangibles o intangibles aplicados al ámbito de la creatividad digital.	M5 Tecnologías creativas avanzadas
C3	Aplicar enfoques interdisciplinarios y metodologías diversas para integrar investigación, diseño y tecnologías creativas en proyectos complejos.	3. Competencia	C3.2	Aplicar referencias teóricas y casos de estudio de medios emergentes para informar de forma argumentada procesos de creación, investigación e innovación en el ámbito de la creatividad digital.	M2 Medios Emergentes y cultura digital