

## 1.11 Objetivos formativos

Para poder adquirir el objetivo principal del máster se presentan un listado de subobjetivos que ligan con los resultados de aprendizaje de la titulación.

1. Dotar al alumnado de una formación interdisciplinar en creatividad digital integrando conocimientos y prácticas provenientes del diseño, las artes, la tecnología y las humanidades, situando la creatividad digital en la intersección de estos ámbitos.
2. Dotar al alumnado de conocimientos sobre los fundamentos y el contexto de las artes digitales y de ACTS, mediante tecnologías creativas aplicadas a procesos de innovación en el ámbito de la creatividad digital.
3. Dotar al alumnado de la capacidad de análisis crítico de los fenómenos propios de la cultura digital y la sociedad contemporánea, así como del impacto de las tecnologías digitales en la cultura, la sociedad y el tejido económico.
4. Formar profesionales capaces de llevar a cabo procesos de investigación e innovación aplicada a través del diseño para la creación de nuevas interfaces y experiencias interactivas.
5. Formar profesionales capaces de aplicar la tecnología creativa en el diseño de experiencias innovadoras, orientando su uso en contextos de producción cultural, diseño e innovación.
6. Formar profesionales capaces de impulsar la innovación en las industrias culturales y en los sectores tecnológicos. El estudiantado podrá desarrollar procesos de innovación y experiencias digitales creativas aplicadas tanto al ámbito cultural como a otros sectores industriales, contribuyendo a la transformación digital contemporánea.
7. Dotar al alumnado de una base sólida en metodologías de investigación aplicada en el ámbito de la creatividad digital, capacitándolo para liderar proyectos que promuevan la experimentación con tecnologías digitales como herramienta para la generación de conocimiento y soluciones innovadoras.
8. Capacitar al alumnado para trabajar de forma colaborativa en entornos interdisciplinares, junto a otros profesionales del ámbito académico, artístico, tecnológico e industrial en procesos de investigación, diseño e innovación.
9. Proporcionar herramientas y procesos para comunicar y transferir proyectos en contextos académicos y profesionales, incorporando la dimensión internacional del ámbito mediante el uso del inglés.

10. Preparar al estudiantado para liderar y coordinar proyectos que integren tecnologías creativas y procesos de investigación y diseño en el ámbito de la creatividad digital.