5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1. Descripción del plan de estudios

5.1.1. Distribución del plan de estudios en créditos ECTS, por tipo de materia

TIPO DE MATERIA	Créditos ECTS
Obligatorias	48
Optativas	0
Prácticas Externas	0
Trabajo Fin de Máster	12
TOTAL	60

5.1.2. Estructura del Plan de estudios

El plan de estudios se estructura en cuatro bloques, que comprenden cuatro aspectos básicos de un profesional del diseño y desarrollo de videojuegos: diseño de videojuegos, perspectiva artística, programación de videojuegos y visión empresarial. Así, los egresados de esta titulación obtendrán las competencias necesarias para comprender el funcionamiento de un equipo de desarrollo de videojuegos, interactuar con todas las partes e incorporarse a él como profesionales del diseño o el desarrollo, más allá de las nociones básicas que se pudieran obtener en los estudios que dan acceso al título.

Apoyados en un sistema de laboratorios grupales y un TFM también grupal, con la guía de profesionales del sector del videojuego, se pretende recrear el funcionamiento de los grupos de trabajo de la industria, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de participar en un proceso cuasi-completo en un periodo de tiempo asumible durante su formación y permitiendo la adquisición de las competencias profesionales requeridas por el título.

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Materias	Asignaturas	Créditos ECTS	Carácter
Diseño de Videojuegos (18 créditos ECTS)	Diseño de Juegos	6	OB
	Diseño Avanzado de Sistemas y Niveles	6	OB
	Narrativa y Experiencia de Usuario	6	OB
Perspectiva Artística (6 créditos ECTS)	Arte en el Diseño y Desarrollo de Videojuegos	6	OB
Programación de Videojuegos (18 créditos ECTS)	Introducción a la Programación y Desarrollo de Videojuegos	6	OB
	Desarrollo de Videojuegos I	6	OB
	Desarrollo de Videojuegos II	6	OB
Visión Empresarial (6 créditos ECTS)	Producción y Gestión	3	OB
	Free to Play (F2P)	3	OB
Trabajo Fin de Máster (12 créditos ECTS)	Trabajo Fin de Máster	12	TFM
TOTAL ECTS		**60**	

5.1.3. Distribución temporal del Plan de estudios

Se hace una distribución homogénea en cada uno de los dos cuatrimestres en los que se estructura la titulación. Así, en el primer cuatrimestre se imparten en paralelo las materias que sientan las bases para el proceso de diseño y desarrollo de un videojuego, sobre las que se construirá el resto del aprendizaje, en el segundo cuatrimestre.

En este segundo cuatrimestre, además, se lleva a cabo el Trabajo Fin Máster, que combina los conocimientos obtenidos durante todo el Máster, permitiendo a los estudiantes obtener una visión y práctica integrales del proceso de creación del videojuego.

Por tanto, las habilidades y competencias aplicadas se practican, especialmente, en el segundo cuatrimestre, una vez que los estudiantes han trabajado ya de forma asidua en los laboratorios grupales de las asignaturas del primer y segundo cuatrimestre, asesorados, además, por profesionales del sector.

Esquemática y temporalmente, la planificación del máster queda de la siguiente manera:

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

PRIMER CURSO			
PRIMER CUATRIMESTRE		**SEGUNDO CUATRIMESTRE**	
Asignaturas	**ECTS**	**Asignaturas**	**ECTS**
Diseño de Juegos	6	Diseño Avanzado de Sistemas y Niveles	6
Introducción a la Programación y Desarrollo de Videojuegos	6	Producción y Gestión	3
Arte en el Diseño y Desarrollo de Videojuegos	6	Free to Play (F2P)	3
Desarrollo de Videojuegos I	6	Desarrollo de Videojuegos II	6
Narrativa y Experiencia de Usuario	6	Trabajo Fin de Máster	12
Total primer cuatrimestre	**30**	**Total segundo cuatrimestre**	**30**

Competencias adquiridas en las materias que componen el plan de estudios

La consecución de las competencias especificadas en el apartado 3 de la memoria queda garantizada por las competencias de cada una de las materias que se pueden ver en las fichas de las materias del apartado 5.5.

Para facilitar la evaluación de las mismas, la siguiente tabla muestra una relación de las distintas materias y las competencias asignadas a cada una.

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

MATERIAS	ASIGNATURAS	CB 6	BC 7	CB 8	CB 9	CB 10	CG 1	CG 2	CG 3	CG 4	CG 5	CT 1	CT 2	CE 1	CE 2	CE 3	CE 4	CE 5	CS 6	CE 7	CE 8	CE 9	CE 10	CE 11	CE 12	CE 13	CE 14	CE 15
DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	Diseño de Juegos	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X						X				X	
	Diseño Avanzado de Sistemas y Niveles	X	X	X		X		X			X	X	X				X						X				X	
	Narrativa y Experiencia de Usuario	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X						X	X	X							
PERSPECTIVA ARTÍSTICA	Arte en el Diseño y Desarrollo de Videojuegos	X	X	X	X	X	X		X		X	X	X					X										
PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS	Introducción a la Programación y Desarrollo de Videojuegos	X	X	X		X			X		X	X				X	X							X				
	Desarrollo de Videojuegos I	X	X	X		X			X		X	X				X	X		X					X				
	Desarrollo de Videojuegos II	X	X	X		X			X		X	X				X	X		X					X				
VISIÓN EMPRESARIAL	Producción y Gestión	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X			X						X					X	X
	Free to Play (F2P)	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X											X	X		
TFM	TFM	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
RESUMEN		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

5.1.4. Igualdad entre hombres y mujeres, fomento de la educación y cultura de la paz, política de no discriminación

El plan de estudios que se presenta cumple con la legalidad vigente y el compromiso de enseñar a los estudiantes a ser respetuosos con el ordenamiento jurídico siguiendo las directrices que marcan las siguientes leyes:

- Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres. *BOE*, núm. 71, de 23 de marzo de 2007.
- Ley 27/2005, de 30 de noviembre, de fomento de la educación y la cultura de la paz. *BOE*, núm. 287, de 1 de diciembre de 2005.
- Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social. *BOE*, núm. 289, de 3 de diciembre de 2013.

5.1.5. Procedimiento de coordinación académico-docente

Los mecanismos de coordinación docente de los que se dispone para garantizar una adecuada asignación de la carga de trabajo y una adecuada planificación temporal se basan en los siguientes agentes y procesos:

- El Coordinador académico del Máster, que es el responsable de todos los aspectos académicos imbricados en el mismo, y que tiene, entre otras, las siguientes funciones:
  - Verificar la actualización y vigencia de los contenidos curriculares.
  - Garantizar la impartición de los contenidos según el calendario académico.
  - Resolver todos los problemas e incidencias de origen académico.
  - Verificar la adecuación de los perfiles de los profesores a las materias que impartan.
  - Formar de manera continua al profesorado, asegurando la correcta aplicación de los procedimientos internos establecidos.
  - Asegurar la calidad académica que exige el título.
  - Evitar las duplicidades en cuanto al contenido de las asignaturas.
  - Asegurar una buena coordinación de las direcciones de los distintos Trabajos Fin de Master (TFM). Para ello mantiene reuniones con los directores de TFM, o en su caso, con el responsable de TFM, sobre el diseño de los TFM, la implantación y utilización por parte de todos de la rúbrica, que les ayudará a evaluar de forma ecuánime y objetiva todos los trabajos que tienen que dirigir y que se constituye en uno de los principales mecanismos para que el director autorice un TFM, paso previo e ineludible para que el estudiante pueda defender públicamente su trabajo ante un tribunal.
- La figura del Técnico de Organización Docente, junto al Coordinador académico del Máster, tiene como cometidos los siguientes:
  - Atiende las dudas relacionadas con la gestión diaria de los profesores (bien mediante resolución directa, bien mediante derivación al departamento correspondiente).

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

- Gestiona el área técnico-administrativa de la docencia que se imparte (accesos plataforma, vínculos con gestores de UNIR, encuestas estudiantes, certificados docentes, etc.).
- Imparte alguna de las sesiones formativas a los docentes (iniciales o de reciclaje, relacionadas con el manejo de la plataforma, criterios generales, aplicaciones informáticas vinculadas a la labor docente, etc.).
- Colabora con la coordinación académica.

- El cuerpo de profesores genera los materiales de aprendizaje y realiza las revisiones y adaptaciones que les indica la coordinación académica. También imparte las clases virtuales presenciales, corrige las actividades formativas, dirige los foros de debate y realiza la evaluación final del estudiante. La coordinación general del máster junto con el conjunto de profesores son los responsables de la coordinación horizontal. El Departamento de Contenidos de UNIR coteja las sugerencias y materiales propuestos por la coordinación del máster con el fin de asegurar la calidad y evitar las duplicidades.

- Los Tutores personales llevan a cabo el proceso de tutoría y seguimiento individualizado de cada estudiante. Sus funciones son el acompañamiento a los estudiantes: les ayudan a resolver cualquier duda de índole no académica u organizativa y se convierten en el interlocutor del estudiante con cualquiera de los departamentos de la universidad. Los tutores personales son graduados o licenciados universitarios.

- Por lo que se refiere a los procedimientos de coordinación, el Coordinador académico del Máster mantiene una reunión en el aula virtual, al menos dos veces al año, con los miembros del claustro de profesores, en la que se incide en la información y procedimientos necesarios para garantizar un sistema de enseñanza y evaluación académica exigente y equitativa de acuerdo al modelo pedagógico imperante en la Universidad. Los profesores hacen sus sugerencias y transmiten sus experiencias y dificultades, particularmente las que puedan tener una importancia general para el máster.

- De manera paralela y de forma continua, el Coordinador académico del Máster mantiene el contacto con cada profesor a través del correo electrónico o de llamadas telefónicas, para resolver dudas, realizar el seguimiento pertinente, aclarar principios y procedimientos de actuación docente, y apoyarles en todo lo necesario.

5.1.6. Metodología de la Universidad Internacional de La Rioja

La Universidad Internacional de La Rioja basa su enfoque pedagógico en los siguientes puntos:

- La participación de los estudiantes y el trabajo colaborativo que favorecen la creación de redes sociales y la construcción del conocimiento. Las posibilidades técnicas que ofrece el campus virtual permiten crear entornos de aprendizaje participativos (con el uso de foros, correo web, etc.) y facilitar y fomentar la creación colaborativa de contenidos (blogs, videoblogs, etc.).

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

- A partir de aquí, los procedimientos y estrategias cognitivos llevan al estudiante, mediante su actividad directa y personal, a la construcción del propio conocimiento y elaboración de significados. Los docentes son mediadores en el proceso. Además de programar y organizar el proceso, el docente anima la dinámica y la interacción del grupo, y facilita recursos. Se destaca el aprendizaje significativo, la colaboración para el logro de objetivos y la flexibilidad.

- Organización de los contenidos y variedad de recursos de aprendizaje.

Los puntos clave de nuestra metodología son:

- Formular los objetivos de aprendizaje.

- Facilitar la adquisición de las competencias básicas para el ejercicio de la profesión.

- Elaborar los contenidos que el profesor desea transmitir.

- Elaborar las herramientas de evaluación necesarias que garanticen el aprovechamiento de su formación.

- Evaluación continua de las respuestas de los estudiantes.

- Control del ritmo de progreso de los estudiantes.

- Crear aportaciones para que los estudiantes se enfrenten a situaciones que entren en contraste con sus experiencias anteriores.

- Sugerir actividades que les ayuden a reestructurar su conocimiento.

- Proponer actividades de resolución de problemas.

- Fomentar actividades que requieran interacción y colaboración con otros estudiantes.

- Crear contextos “reales”. El formador puede diseñar simulaciones de la realidad que ayuden al estudiante a comprender la validez de lo que aprende para resolver problemas concretos y reales.

- Utilizar casos prácticos que muestren al estudiante experiencias reales.

- Aprovechar las posibilidades del hipertexto para permitir a los estudiantes construir sus propios caminos de aprendizaje (un camino adecuado a su estilo de aprendizaje).

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Aula virtual

- **Descripción general del aula virtual:**

El aula virtual es un espacio donde los estudiantes tienen acceso a la totalidad del material didáctico asociado a la asignatura (unidades didácticas, documentación de interés complementaria, diccionario digital de términos asociados a las asignaturas del programa de formación, etc.).

El campus virtual es una plataforma de formación donde, además del aula, el estudiante puede encontrar otra información de interés. Se hace a continuación una descripción general sobre las diferentes secciones del campus virtual con una descripción más detallada del aula:

CAMPUS VIRTUAL	
AGENDA	Permite al estudiante consultar los principales eventos (exámenes, actividades culturales, clases presenciales). La agenda puede estar sincronizada con dispositivos móviles.
CLAUSTRO	En este apartado se encuentran los nombres de todo el personal docente de UNIR y el nivel de estudios que poseen.
NOTICIAS	Información común a todos los estudios que puede resultar interesante.
FAQ	Respuestas a preguntas frecuentes.
DESCARGAS	Apartado desde donde se pueden descargar exploradores, programas, formularios, normativa de la Universidad, etc.
LIBRERÍA/BIBLIOTECA	Acceso a libros y manuales para las diferentes asignaturas. Existen también herramientas donde se pueden comprar o leer libros *online*.
EXÁMENES	Cuestionario que el estudiante debe rellenar para escoger sede de examen y una fecha de entre las que la Universidad le ofrece.
ENLACES DE INTERÉS	UNIR propone enlaces tales como blogs, voluntariado, actividades culturales destacadas, etc.
AULA VIRTUAL	El estudiante tendrá activadas tantas aulas virtuales como asignaturas esté cursando. Contiene el material necesario para la impartición de la asignatura, que se organiza en las **secciones que se describen a continuación:**

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

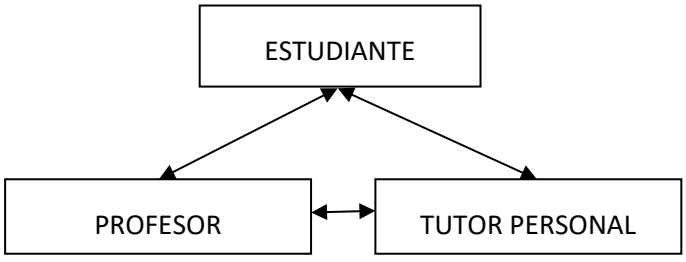
CAMPUS VIRTUAL	
RECURSOS	**Temas:** cada uno de los temas incluye varias secciones que serán básicas en el desarrollo de la adquisición de las competencias de la titulación: - **Ideas clave:** material didáctico básico para la adquisición de competencias. - **A fondo:** pueden ser lecturas complementarias, vídeos, enlaces de interés, textos del propio autor, opiniones de expertos sobre el tema, artículos, páginas web, bibliografía, etc. - **Actividades:** diferentes tipos de ejercicios, actividades y casos prácticos. - **Test:** al final de cada uno de los temas se incluye un test de autoaprendizaje para que el estudiante pueda controlar los resultados de su aprendizaje.
	Programación semanal: al comienzo de cada asignatura, el estudiante conoce el reparto de trabajo de todas las semanas del curso. Tanto los temas que se imparten en cada semana como los trabajos, eventos, lecturas. Esto le permite una mejor organización del trabajo.
	Documentación: a través de esta sección el profesor de la asignatura puede compartir documentos con los estudiantes. Desde las presentaciones que emplean los profesores hasta publicaciones relacionadas con la asignatura, normativa que regule el campo a tratar, etc.
TV DIGITAL	**Presenciales virtuales:** permite la retransmisión en directo de clases a través de Internet, donde profesores y estudiantes pueden interactuar.
	Recursos audiovisuales: en esta sección se pueden ver sesiones grabadas por especialistas de la materia, sin la presencia de los estudiantes. Estas sesiones pueden presentar diversos formatos: lecciones magistrales, entrevistas, análisis de ejemplos y/o casos reales, animaciones multimedia, etc.
	UNIRTV: desde esta sección, los estudiantes pueden subir vídeos y ver los que hayan subido sus compañeros.

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

CAMPUS VIRTUAL	
COMUNICACIONES	**Última hora:** se trata de un tablón de anuncios dedicado a la publicación de noticias e información de última hora interesante para los estudiantes.
	Correo: es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes y archivos rápidamente.
	Foros: este es el lugar donde profesores y estudiantes debaten y tratan sobre los temas planteados.
	Blogs: enlace a los blogs de UNIR.
ACTIVIDADES	**Envío de actividades:** para realizar el envío de una actividad hay que acceder a la sección correspondiente. En este apartado, el estudiante ve las actividades que el profesor ha programado y la fecha límite de entrega. Dentro de cada actividad, el estudiante descarga el archivo con el enunciado de la tarea para realizarla. Una vez completado, el estudiante adjunta el documento de la actividad. Una vez completado el proceso, solo queda conocer el resultado. Para ello hay que ir a la sección donde aparecen los resultados de actividades.
	Resultado de actividades: el estudiante puede consultar en la sección correspondiente, los datos relacionados con su evaluación de la asignatura hasta el momento: calificación de las actividades y suma de las puntuaciones obtenidas, comentarios del profesor, descargarse en su caso las correcciones, etc.

- **Comunicación a través del aula virtual:**

El aula virtual dispone de sistemas de comunicación tanto síncrona como asíncrona que facilitan la interacción en tiempo real o diferido para sus usuarios: profesor, estudiante y tutor personal:



CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

La comunicación entre los usuarios es un elemento fundamental que permite al alumnado la adquisición de competencias y resultados de aprendizaje de las diferentes materias y se realiza a través de las siguientes herramientas del aula virtual:

HERRAMIENTA	UTILIDAD
CLASES PRESENCIALES VIRTUALES	Permiten a los estudiantes ver y escuchar al docente a la vez que pueden interactuar con él y el resto de estudiantes mediante chat, vídeo y/o audio de manera síncrona. El profesor dispone de una pizarra electrónica que los estudiantes visualizan en tiempo real. También se permite al estudiante **acceder a las grabaciones** de las sesiones presenciales virtuales de las asignaturas, de manera que puede ver la clase en diferido.
FORO	Son los profesores quienes inician los foros. Existen diferentes tipos: - Foro *"Pregúntale al profesor de la asignatura":* foro no puntuable donde los estudiantes plantean sus cuestiones. Los profesores y tutores personales lo consultan a diario. - Foros programados: tratan sobre un tema específico y son puntuables. Los profesores actuarán de moderadores, marcando las pautas de la discusión. - Foros no programados: se trata de foros no puntuables cuyo objetivo es centrar un aspecto de la asignatura que considere importante el profesor. En la programación semanal de la asignatura se especifica la fecha de inicio y fin de los foros puntuables, el tema sobre el que se va a debatir y la puntación máxima que se puede obtener por participar. Las intervenciones se pueden filtrar por título, leídas/no leídas, participante, ponente y fecha, y pueden descargar los foros en formato Excel para guardarlos en su ordenador.
CORREO ELECTRÓNICO	A través del correo electrónico el estudiante se pone en contacto con el tutor personal, quien contesta todas las consultas de índole técnica o las deriva al profesor si se trata de una cuestión académica.

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

HERRAMIENTA	UTILIDAD
ÚLTIMA HORA	A través de este medio el tutor personal pone en conocimiento del alumnado eventos de interés como pueden ser: foros, sesiones, documentación, festividades, etc.

Además de las herramientas del aula virtual, también existe comunicación vía telefónica, mediante la que asiduamente el tutor personal se pone en contacto con los estudiantes.

Toda esta información se resume de manera esquemática en la tabla que a continuación se presenta:

Herramientas / Usuarios	Clase	Foro	Correo	Última hora	Vía telefónica
Profesor-tutor personal			X		X
Profesor-estudiante	X	X			
Tutor personal - estudiante		X	X	X	X

5.1.7. Planificación y gestión de la movilidad de los estudiantes propios y de acogida

5.1.7.1. Planificación de la movilidad

En una clara apuesta por la internacionalización, la Universidad Internacional de La Rioja promueve la movilidad académica de sus estudiantes, así como de su personal docente e investigador y del de gestión y servicios. Para lograr dicho objetivo, pone a su alcance diferentes servicios de apoyo, becas y ayudas para que puedan realizar parte de su educación, práctica o actividad docente, profesional e investigadora en otra universidad, empresa o institución de educación superior durante el periodo en el que están estudiando o trabajando en UNIR.

Desde 2014, UNIR participa activamente en distintos programas de movilidad internacional y muy especialmente en el nuevo Erasmus+ (vigente a lo largo del periodo 2014-2020), programa de la UE para las áreas de educación, formación, juventud y deporte, que ha integrado los programas existentes en el Programa de Aprendizaje Permanente (Comenius, Leonardo, Grundtvig) y también los programas de educación superior internacional (Mundus, Tempus, ALFA, Edulink y programas bilaterales, además del Programa Juventud en Acción). Y ello como

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

consecuencia de la concesión ese mismo año de la Carta Erasmus de Educación Superior (ECHE), cuya vigencia para el periodo 2014-2020 coincide con la del nuevo y ambicioso programa europeo. Este instrumento, a su vez, constituye un marco general de calidad de las actividades de colaboración europea e internacional que todo centro de educación superior podrá llevar a cabo en el marco de la referida programación europea, y plasma, a su vez, los compromisos adquiridos en dicho ámbito por nuestra organización.

Este nuevo programa europeo se centra en el aprendizaje formal e informal más allá de las fronteras de la UE, con una clara vocación de internacionalización, abriéndose a terceros países con el objetivo de mejorar las capacidades educativas y formativas de las personas para la empleabilidad de estudiantes, profesorado y trabajadores. Su objetivo general es contribuir a la consecución de los objetivos de la estrategia Europa 2020, incluido el objetivo principal sobre educación; los del marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación (ET2020); el desarrollo sostenible de países asociados en el campo de la educación superior; las metas globales del marco renovado para la cooperación europea en el ámbito de la juventud (2010-2018); el objetivo del desarrollo de la dimensión europea en el deporte; así como la promoción de los valores europeos.

En particular, los objetivos específicos del programa en el área de juventud son: mejora del nivel de competencias y de capacidades fundamentales de los jóvenes, así como promover su participación en la vida democrática de Europa y en el mercado de trabajo, la ciudadanía activa, el diálogo intercultural, la integración social y la solidaridad, promoción de la calidad del trabajo en el ámbito de la juventud, complementar las reformas de las políticas en las esferas local, regional y nacional, y apoyar el desarrollo de una política de la juventud basada en el conocimiento y la experiencia, así como el reconocimiento del aprendizaje no formal e informal, y la difusión de buenas prácticas y potenciar la dimensión internacional de las actividades juveniles y el papel de los trabajadores y las organizaciones en el ámbito de la juventud como estructuras de apoyo para los jóvenes en complementariedad con la acción exterior de la Unión. Objetivos que UNIR comparte y con los que está comprometida a través de la ECHE.

Resulta indudable la multitud de ventajas que este programa aporta a los estudiantes, especialmente en un Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), donde la convivencia en un país europeo, el conocimiento de otra lengua y de otros métodos de trabajo son un valor añadido no solo para el estudiante o el docente sino también para el conjunto de la sociedad.

Entendemos que la movilidad interuniversitaria constituye un factor relevante en la formación de nuestros estudiantes (modo práctico de apertura a otras culturas, a otros modos de vida, a otras formas de entender la educación y el ejercicio profesional, etc.), por lo tanto, se potenciará la movilidad virtual entre universidades *online* ya que ofrece un gran número de posibilidades para acceder a cursos y programas que permiten la comunicación entre docentes y estudiantes a través de las TIC.

UNIR está trabajando en la participación activa en el programa Erasmus+ con el objetivo de realizar intercambios en universidades e instituciones europeas de educación superior, aunque por el momento solo se haya concretado en la solicitud de ayudas de la acción K1 (movilidad de las personas por motivos de aprendizaje: estudiantes y personal de educación superior, incluidas prácticas internacionales).

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Para materializar esta apuesta por la movilidad y el intercambio de estudiantes y docentes resulta necesario establecer acuerdos de movilidad recíproca con otras universidades de manera que nuestros estudiantes podrán cursar determinadas materias en universidades extranjeras, y estudiantes de estas universidades estudiar en UNIR; del mismo modo que profesores e investigadores de las universidades de destino o acogida podrán fortalecer lazos con equipos internacionales, a través de periodos o estancias en los que alternarán docencia e investigación.

Desde la Oficina de Movilidad (OMI), se asesora a los estudiantes acerca de las posibilidades de movilidad que se adapten con mayor idoneidad a sus circunstancias personales. Asimismo, desde la OMI se continúa trabajando en ampliar el número de convenios específicos; en la actualidad, UNIR cuenta con convenio de intercambio con las siguientes instituciones educativas:

ÁREAS	ENTIDADES CON CONVENIO DE INTERCAMBIO
Artes y Humanidades	- Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales (EHESS) (Francia) - Open University of Cyprus (Chipre) - Università di Padova (Italia) - Università degli studi di Foggia (Italia) - Universitá di Roma La Sapienza (Italia) - Instituto Politécnico de Bragança (Portugal) - Jan Kochanowski University (Polonia) - Universidade de Évora (Portugal) - Instituto Politécnico de Castelo Branco (Portugal) - Università La Sapienza di Roma (Italia)

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

ÁREAS	ENTIDADES CON CONVENIO DE INTERCAMBIO
Ingeniería	- College For Information Technologies Zagreb (Croacia) - Faculty of Information Studies of Novo Mesto (Eslovenia) - Information Systems Management Institute (ISMA) (Letonia) - Instituto Politécnico de Bragança (Portugal) - Instituto Politecnico De Santarem (Ipsantarem) (Portugal) - PWSZ Krosn (Polonia) - Universitatea Politehnica Timisoara (Rumanía) - University Of Lincoln (Reino Unido) - University of Plymouth (Reino Unido) - Open University of Cyprus (Chipre) - Bialystok University of technology (Polonia)

En el caso concreto de este máster, los estudiantes pueden acogerse a las ayudas económicas, listadas en el siguiente epígrafe.

5.1.7.2. Gestión de la movilidad

Tras la consecución de la ECHE (Carta Erasmus de Educación Superior), desde UNIR se viene trabajando en un ambicioso plan de movilidad, condicionado por nuestra naturaleza no presencial o virtual, a partir de una nueva oficina creada al efecto, que ha sido la encargada de coordinar todas las acciones en dicho ámbito.

Se han realizado varias convocatorias de becas para estudiantes para estudios y prácticas en empresas extranjeras, así como convocatorias para profesores de UNIR para los que se dispone de convenios con universidades europeas. Estas convocatorias se realizan a través de la Oficina de Movilidad Internacional de UNIR (OMI).

En UNIR estamos concretando los acuerdos bilaterales de movilidad con las instituciones de educación superior europeas, coordinando internamente todas nuestras acciones con los distintos departamentos implicados, y dando máxima divulgación e información a las acciones de movilidad dentro de nuestra comunidad universitaria.

La gestión de la movilidad se realiza según se indica en los procedimientos del SGIC: “PO-2-6.1 Procedimiento de gestión y revisión de la movilidad del estudiante enviado” y “PO-2-6.2 Procedimiento de gestión y revisión de la movilidad del estudiante recibido”.

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

En las dos últimas Convocatorias de Propuestas del programa Erasmus+, a la Universidad Internacional de La Rioja le han sido adjudicados en el marco de los proyectos de movilidad de las personas por motivos de aprendizaje en el sector de Educación Superior, los siguientes fondos:

- 2017, en virtud de la Resolución de la Dirección del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE) por la que se publican los listados de solicitudes seleccionadas y excluidas de proyectos de la Acción Clave 1, Movilidad de las personas por motivos de aprendizaje en el sector de Educación Superior entre países del Programa (KA103) publicada el 23 de junio de 2017, del total de 87 421 011,00 € adjudicados, a la Universidad Internacional de La Rioja le ha sido concedida una ayuda de 56 950,00 € (http://sepie.es/doc/convocatoria/2017/resoluciones/junio/HE/20170526120507_AnexoI_KA103_seleccionadas.pdf).

- 2018, en virtud de la Resolución de la Dirección del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE) por la que se publican los listados de solicitudes seleccionadas y excluidas de proyectos de la Acción Clave 1, Movilidad de las personas por motivos de aprendizaje entre países del Programa en el sector de Educación Superior (KA103) publicada el 18 de junio de 2018, del total de 93 731 558,00 € adjudicados, a la Universidad Internacional de La Rioja le ha sido concedida una ayuda de 54 650,00 € (http://sepie.es/doc/convocatoria/2018/resoluciones/junio/20180614163321_Anexo%20I_Apartado_1_KA103_seleccionadas.pdf).

5.2. Actividades formativas

De acuerdo al artículo 4 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos, en la asignación de créditos a cada una de las materias que configuran el plan de estudios se computan el número de horas de trabajo requeridas para la adquisición por los estudiantes de los conocimientos, capacidades y destrezas correspondientes. En esta asignación están comprendidas las horas correspondientes a las clases lectivas, teóricas o prácticas, las horas de estudio, las dedicadas a la realización de seminarios, trabajos, prácticas o proyectos, y las exigidas para la preparación y realización de los exámenes y pruebas de evaluación. El número de horas, por crédito, será de 30 horas, por lo que un curso completo requiere una dedicación total de 1800 horas.

El carácter no presencial virtual de este máster apuesta por el uso intensivo de las tecnologías de la información y las comunicaciones con el fin de facilitar y potenciar la comunicación entre el profesor y el estudiante como herramienta con la que el profesor guía el aprendizaje de éste. Esta utilización es lo que permite que, en algunas de las actividades formativas, se incluya un porcentaje de presencialidad. Esto significa que el profesor imparte su clase o realiza la actividad programada en tiempo real y en directo por medios telemáticos (multiconferencia, teléfono, plataformas diseñadas para la formación online, etc.) en presencia de sus estudiantes (vía internet) que, además, pueden interactuar tanto con su profesor como con sus compañeros. Es por ello que, por sus especiales características y sin excluir otras, las actividades formativas

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

"Sesiones Presenciales Virtuales" y "Sesiones prácticas de laboratorio virtual", en función de la materia donde se utilicen, podrán incluir porcentajes de presencialidad diferentes de cero.

En resumen, siempre que en una de las actividades formativas se incluya un porcentaje de presencialidad diferente de cero es porque estudiante y profesor coincidirán en el tiempo en el aula virtual entendida esta como el lugar donde, entre otras muchas cosas, el profesor interactúa en tiempo real con sus estudiantes.

La distribución de las actividades formativas responde a un criterio de dedicación del estudiante a cada una de las actividades que le permitirán adquirir las competencias asignadas a cada una de las asignaturas del máster. Con ayuda del aula virtual, se programan las siguientes actividades formativas:

Sesiones presenciales virtuales: Consisten en sesiones presenciales impartidas por profesores expertos a través del aula virtual (clases en tiempo real). Todas las clases son en directo y, además, pueden verse en diferido las veces que el estudiante considere necesario.

Las características de estas sesiones es que permiten realizar las siguientes acciones:

- El estudiante ve y escucha al profesor en tiempo real.
- El estudiante puede participar en cualquier momento a través de un chat integrado en la sesión virtual.
- Si para la adquisición de competencias lo requiere, el aula ofrece una gran variedad de posibilidades, entre las más utilizadas están:

    - Intervención de los estudiantes a través de audio y vídeo, ya sea de manera grupal o individual.
    - Realización de laboratorios de informática.
    - Construcción de laboratorios virtuales.
    - Pizarra digital.

Recursos didácticos audiovisuales: son sesiones virtuales previamente grabadas e impartidas por especialistas en su área de actividad. Se facilitan a los estudiantes como material complementario y pueden desarrollarse en entornos distintos, presentando diversos formatos: lecciones magistrales, entrevistas, análisis de ejemplos y/o casos reales, animaciones multimedia, etc. Están permanentemente accesibles a los estudiantes en el repositorio documental de la titulación.

Estudio del material básico: Permite al estudiante integrar los conocimientos necesarios para superar satisfactoriamente la asignatura. El material considerado básico está determinado por el profesor de la asignatura y consiste en manuales, artículos, apuntes elaborados por el profesor, material audiovisual, etc.

Lectura del material complementario: El material está constituido, básicamente, por documentación complementaria, legislación, artículos y enlaces de interés, ejemplos de expertos, vídeos, etc., que permiten a los estudiantes ahondar en la información y estudio de la materia, ayudándoles a alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos en cada asignatura.

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Trabajos, casos prácticos y test de autoevaluación: En todas las asignaturas se contempla la realización de trabajos o actividades de cierta complejidad que conllevan por ejemplo una búsqueda de información, análisis y crítica de lecturas, resolución de problemas, etc.

Por otra parte, se pueden programar casos prácticos con el objetivo pedagógico final de que el estudiante detecte situaciones relevantes, analice la información complementaria, tome decisiones en relación con el escenario que se plantea y proponga soluciones o indique cómo mejorar la situación de partida.

Además, por cada unidad didáctica se propone un test de autoevaluación. Su finalidad es analizar el grado de conocimiento del tema expuesto. El sistema proporciona al estudiante la respuesta correcta de forma inmediata; esto le permite dirigirse —también inmediatamente— al lugar concreto de la unidad para revisar los conocimientos en caso necesario.

Sesiones prácticas de laboratorio virtual: los laboratorios virtuales son una actividad formativa de carácter muy aplicado y consisten en sesiones presenciales virtuales y trabajo práctico posterior. La primera parte se lleva a cabo con herramientas de videoconferencia cuyo objetivo es que los estudiantes conozcan y practiquen con las herramientas y las metodologías necesarias para realizar uno o varios supuestos prácticos. En esta sesión se promoverá la interacción y la participación de los estudiantes. El objetivo de la segunda parte es poner en práctica lo aprendido resolviendo el supuesto práctico planteado a través del trabajo en grupo.

Su modo de funcionamiento es el siguiente:

1. El profesor, por medio del aula virtual, especifica a los estudiantes algunas de las características del laboratorio como puede ser el objetivo del mismo, la documentación previa y, en el caso de que sean necesarias, las herramientas requeridas.

2. Los estudiantes deben consultar esta información antes de asistir a la sesión del laboratorio práctico virtual.

3. En el día y hora asignado al laboratorio, el profesor, en la sesión presencial virtual, expone las tareas a realizar por los estudiantes. Además, explica la metodología de trabajo y ejemplos y casos reales parecidos al objeto del laboratorio que se resuelven entre todos. Los estudiantes también aprovechan esta sesión para plantear dudas.

4. Tras la sesión, los estudiantes se reparten en grupos de trabajo que se coordinarán para solucionar el supuesto práctico planteado por el profesor.

5. Al final del proceso, los estudiantes entregarán el trabajo requerido que será evaluado por el profesor.

En definitiva, en esta actividad, en las que se fomenta el trabajo grupal entre los estudiantes, se resolverán casos relacionados con cada asignatura haciendo uso de herramientas y metodologías de trabajo necesarias bajo la tutela síncrona y asíncrona del profesor (principalmente herramientas de búsqueda de información y tratamiento y análisis de los datos; teniendo en cuenta que estas herramientas están en continua evolución, mejora y desarrollo debido a la constante actualización de las tecnologías, se trabajará siempre con aquellas más

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

adecuadas en cada momento a la realización de los procesos de trabajo. En el apartado 7.1 de la memoria, se indican las herramientas empleadas).

Los Laboratorios virtuales y los Casos prácticos se reparten en las asignaturas de acuerdo con el siguiente cuadro. Se incluyen, además, ejemplos de actividades a realizar:

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

ASIGNATURAS	Existencia de "Laboratorios virtuales"	Existencia de "Trabajos y Casos prácticos"	Ejemplos de temática de los "Laboratorios virtuales" y/o de los "Trabajos y Casos prácticos"	Software/Recursos
Diseño de Juegos	Sí	Sí	**Temática de caso práctico:** Diseñar un juego analógico sencillo donde se utilicen las técnicas y recomendaciones estudiadas hasta el momento. **Temática de laboratorio:** Jugar y analizar a alguno de los juegos diseñados por los compañeros, estudiando la aplicación de las técnicas y recomendaciones estudiadas en la asignatura.	Ofimático
Diseño Avanzado de Sistemas y Niveles	Sí	Sí	**Temática de caso práctico:** Diseño del encuentro con uno de los jefes de nivel. **Temática de laboratorio:** Diseño de un nivel de un juego conocido, como propuesta de ampliación de un juego existente.	Ofimático + herramienta para hacer mockup
Narrativa y Experiencia de Usuario	Sí	Sí	**Temática de caso práctico:** Definir el argumento de un juego y su relación con las mecánicas, presentando las características de los personajes. **Temática de laboratorio:** Analizar un juego desde el punto de vista de la experiencia de usuario y proponer mejoras al juego.	Ofimático

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

ASIGNATURAS	Existencia de "Laboratorios virtuales"	Existencia de "Trabajos y Casos prácticos"	Ejemplos de temática de los "Laboratorios virtuales" y/o de los "Trabajos y Casos prácticos"	Software/Recursos
Arte en el Diseño y Desarrollo de Videojuegos	Sí	Sí	**Temática de caso práctico:** Diseñar un HUD para un videojuego. **Temática de laboratorio:** Diseñar un entorno de juego, el HUD y un personaje de un videojuego propuesto por los estudiantes.	Krita o similar
Introducción a la Programación y Desarrollo de Videojuegos	Sí	Sí	**Temática de caso práctico**: Realizar un mini juego que incluya manejo de fuerzas físicas. **Temática de laboratorio:** Realizar un mini juego que incluya *sprites* y condiciones de victoria y derrota.	Framework de desarrollo 2D, tipo Cocos2d y navegador
Desarrollo de Videojuegos I	Sí	Sí	**Temática de caso práctico:** A partir de una implementación de un juego sencillo, incorporar elementos de información al jugador. **Temática de laboratorio:** Implementar un juego para varios jugadores.	Motor de desarrollo tipo UNITY

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

ASIGNATURAS	Existencia de "Laboratorios virtuales"	Existencia de "Trabajos y Casos prácticos"	Ejemplos de temática de los "Laboratorios virtuales" y/o de los "Trabajos y Casos prácticos"	Software/Recursos
Desarrollo de Videojuegos II	Sí	Sí	**Temática de caso práctico:** Diseñar un nivel e implementar el escenario en un motor de desarrollo. **Temática de laboratorio:** Implementar un mini juego que incluya personajes y detección de colisiones en un motor de desarrollo.	Motor de desarrollo tipo UNREAL ENGINE
Producción y Gestión	Sí	Sí	**Temática de caso práctico:** Hacer una planificación para el desarrollo de un videojuego con unas características concretas. **Temática de laboratorio:** Diseñar una campaña de Crowdfunding para un videojuego	Ofimático + webs específicas
Free to Play (F2P)	Sí	Sí	**Temática de caso práctico:** Elaborar un plan de contingencia a partir de un informe de usuarios de un juego F2P. **Temática de laboratorio:** Diseñar un juego F2P, analizando el tipo de audiencia, competidores y estrategia de captación de usuarios.	Ofimático

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Tutorías: Las tutorías se pueden articular a través de diversas herramientas y medios. Durante el desarrollo de la asignatura, el profesor programa tutorías en días concretos para la resolución de dudas a través de las denominadas "sesiones de consultas", que se desarrollan a través del aula virtual, y que es donde se resuelven las dudas o problemas de índole estrictamente académica y relacionados con el contenido de la asignatura. Como complemento de estas sesiones se dispone de otro medio, a través del cual se articulan algunas preguntas de estudiantes y las correspondientes respuestas, es el denominado foro "Pregúntale al profesor de la asignatura", en el que se tratan aspectos generales de la asignatura. En otras ocasiones, el estudiante necesita resolver cuestiones de índole no académica, aunque relacionadas con la asignatura para las que el tutor personal será el indicado para su resolución (por ejemplo, fechas de entrega de trabajos, exámenes, sedes, seguimiento del nivel de participación del estudiante, etc.). El tutor personal, asiduamente, se pone en contacto con los estudiantes con el fin de seguir la evolución y detectar las principales dificultades a las que se enfrentan en la asignatura.

Trabajo colaborativo: Las habilidades propias del trabajo colaborativo pueden ponerse en práctica con el apoyo del profesor de la asignatura, mediante el uso de herramientas que la Universidad pone a disposición de los estudiantes. Para ello, el estudiante dispone de foros, en los que el profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten experiencias, compartan e inicien discusiones constructivas. Estos pueden ser puntuables para el estudiante, como por ejemplo los foros programados, que tratan sobre un tema específico de la asignatura y en los que el profesor actúa como moderador, marcando las pautas de la discusión. Los laboratorios también favorecen el trabajo colaborativo y acercan a los estudiantes al entorno laboral que encontrarán cuando se incorporen a los estudios de desarrollo de videojuegos.

Así mismo, el uso de wikis y blogs, también pueden permitir al estudiante la interacción con sus compañeros y la posibilidad de participar en trabajos en los que se coordina con otros estudiantes. Otra de las posibilidades con las que cuenta el estudiante, es el uso de herramientas colaborativas de Office 365, asociadas a su cuenta de correo institucional, facilitada por la Universidad, y que permiten la elaboración de documentos, hojas de cálculo, presentaciones, etc. en equipo, la gestión de reuniones, y el intercambio de documentos y preparación de presentaciones grupales.

Para el desarrollo del correspondiente **Trabajo Fin de Máster** están previstas las siguientes actividades formativas:

Sesión inicial de presentación de Trabajo Fin de Máster: En la sesión inicial, se explican los elementos más generales y el significado de un trabajo de las características del TFM.

Lectura de material en el aula virtual (TFM): Entran en este apartado elementos auxiliares del estudio, como la documentación complementaria, la legislación, artículos y enlaces de interés, ejemplos de expertos, vídeos, etc., que permiten a los estudiantes ahondar en la información y estudio de la materia, y les facilitan el logro de los objetivos propuestos.

Tutorías (TFM): durante el desarrollo de la asignatura, la comunicación entre el estudiante y su director de TFM puede ser síncrona (programando sesiones individuales a través del Aula Virtual, donde la herramienta se convierte en un Despacho individual para que el profesor atienda al estudiante), asíncrona (a través del correo electrónico), así como una combinación de

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

ambas. Las tutorías se planifican con especial interés después de cada entrega intermedia del TFM para tratar las posibles correcciones del trabajo.

Sesiones grupales de Trabajo Fin de Máster: se imparten a todo el grupo de estudiantes y se suelen emplear para aquellas cuestiones más complejas que surgen en la elaboración de los trabajos (establecer pautas de trabajo, fechas de entrega, aspectos para la defensa, etc.).

Elaboración del Trabajo Fin de Máster: Consiste en la elaboración por parte del estudiante del trabajo que finalmente es objeto de evaluación por parte de una comisión evaluadora.

5.3. Metodologías docentes

- **Métodos de enseñanza magistral con mediación tecnológica:** aquí se incluirían las clases presenciales virtuales, lecciones magistrales, seminarios monográficos, etc. Este tipo de actividades promueven el conocimiento por comprensión y, en virtud de la función motivacional que cumplen los múltiples recursos tecnológicos utilizados, superan las limitaciones de la enseñanza meramente transmisiva, creando en el estudiante la necesidad de seguir aprendiendo e involucrándole en su propio proceso de aprendizaje.

- **Métodos activos:** son métodos de enseñanza y aprendizaje basados en la actividad, participación y aprendizaje significativo del alumnado (estudio de casos, aprendizaje cooperativo, método por proyectos, aprendizaje basado en problemas y/o aprendizaje-servicio, etc.). En este tipo de metodologías adquiere protagonismo el trabajo colegiado y cooperativo, sin llegar a prescindir del aprendizaje autónomo de cada estudiante.

- **Métodos fundamentados en el aprendizaje individual:** estudio personal, aprendizaje acompañado a través de lecturas de material complementario, realización de actividades individuales. Dichos métodos permiten que el estudiante establezca un ritmo de estudio, marque sus propios objetivos de aprendizaje, y planifique, organice y autoevalúe su trabajo.

5.4. Sistemas de evaluación

Las asignaturas se evaluarán a través de una prueba final y de la evaluación continua.

- **El examen final presencial** representa el 60 % de la nota de la asignatura.

  Al final de la asignatura, se realiza una prueba final presencial en la que se certifica la identidad del estudiante mediante documentación fehaciente de identidad. En cualquier momento de la misma, se puede requerir la identificación de los estudiantes participantes, que deberán acreditarla mediante la exhibición de su carné de estudiante, documento nacional de identidad, pasaporte o, en su defecto, acreditación suficiente a juicio del evaluador. Esta prueba supone un 60 % de la evaluación final. Esta tiene un

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

carácter básico y solamente cuando se supera la nota establecida para el aprobado puede completarse la calificación con los procedimientos específicos de evaluación continua que establezca cada materia.

- **La evaluación continua** representa el 40 % de la nota final y puede contemplar los siguientes criterios:

  - **Participación del estudiante:** se evalúa teniendo en cuenta la participación en las sesiones presenciales virtuales, así como en foros (ponderación mínima 0% - ponderación máxima 10%).

  - **Trabajos, proyectos y/o casos:** en este criterio se valoran las actividades que el estudiante envía a través del aula virtual, tales como trabajos, proyectos o casos prácticos (ponderación mínima 10% - ponderación máxima 30%).

  - **Prácticas de laboratorio virtual:** una vez que el estudiante ha realizado la práctica en el laboratorio virtual, envía una memoria de la práctica de laboratorio realizada a través del aula virtual que será evaluada por el profesor. En la evaluación se valorará el trabajo realizado por el estudiante en el laboratorio y la adecuación de los resultados enviados a la práctica propuesta (ponderación mínima 10% - ponderación máxima 30%).

  - **Test de autoevaluación:** al final de cada tema, los estudiantes pueden realizar este tipo de test, que permite al profesor valorar el interés del estudiante en la asignatura (ponderación mínima 0% - ponderación máxima 10%).

Trabajo Fin de Máster

El Trabajo Fin de Máster será objeto de seguimiento continuo por parte del director del Trabajo Fin de Máster, que será el que autorice su defensa pública. La evaluación final le corresponderá a una comisión. La defensa del Trabajo de Fin de Máster se realizará siempre de forma individual ante la comisión, aunque el trabajo se haga de forma grupal. La comisión valorará no solo el proyecto, sino también la defensa oral del mismo, que se realizará de manera pública siguiendo las directrices marcadas por el Real Decreto 1393/2007. Se evaluará del siguiente modo:

- **Evaluación de la estructura:** Atender a la adecuada estructura y organización del Trabajo Fin de Máster (20 %).

- **Evaluación de la exposición:** Valorar la claridad en la exposición, así como la redacción y la capacidad de síntesis, análisis y respuesta (30 %).

- **Evaluación del contenido:** Se tomará como referencia la memoria del trabajo y la documentación técnica de apoyo para comprobar la validez de la exposición. Se valorará la capacidad de síntesis y su fácil lectura. También se valorará la corrección y claridad de la expresión, tanto escrita como gráfica (50 %).

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es

Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el artículo 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (*BOE,* de 18 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:

- 0 - 4,9: suspenso (SS).
- 5 - 6,9: aprobado (AP).
- 7 - 8,9: notable (NT).
- 9 - 10: sobresaliente (SB).

La mención de matrícula de honor podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9. Su número no podrá exceder del 2,5 por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 40, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

CSV: 341131509945468679697737 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y Carpeta Ciudadana https://sede.administracion.gob.es