

IMPRESO SOLICITUD PARA VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD, CENTRO Y TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD

De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales

UNIVERSIDAD SOLICITANTE	CENTRO	CÓDIGO CENTRO	
Universitat Politècnica de València	Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática	46035653	
NIVEL	DENOMINACIÓN CORTA		
Máster	Humanidades Digitales		
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Máster Universitario en Humanidades Digitales por la Universitat Politècnica de València			
RAMA DE CONOCIMIENTO	CONJUNTO		
Artes y Humanidades	No		
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS	NORMA HABILITACIÓN		
No			
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Sara Blanc Clavero	Directora del Área de Gestión de Títulos		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF			
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Sara Blanc Clavero	Directora del Área de Gestión de Títulos		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF			
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
Silvia María Terrasa Barrena	Directora de la Escuela Técnica Superior de Informática		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF			
2. DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN			
A los efectos de la práctica de la NOTIFICACIÓN de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.			
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO	TELÉFONO
Camino de Vera, s/n	46022	Valencia	963879897
E-MAIL	PROVINCIA		FAX
aeot@upv.es	Valencia/València		963877969



3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999 de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley 5-1999, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.

El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 59 de la 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999 de 13 de enero.

	En: Valencia/València, AM 20 de septiembre de 2022
	Firma: Representante legal de la Universidad



1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Máster	Máster Universitario en Humanidades Digitales por la Universitat Politècnica de València	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
LISTADO DE ESPECIALIDADES				
No existen datos				
RAMA		ISCED 1	ISCED 2	
Artes y Humanidades		Humanidades	Ciencias de la educación	
NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA				
AGENCIA EVALUADORA				
Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación				
UNIVERSIDAD SOLICITANTE				
Universitat Politècnica de València				
LISTADO DE UNIVERSIDADES				
CÓDIGO		UNIVERSIDAD		
027		Universitat Politècnica de València		
LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS				
CÓDIGO		UNIVERSIDAD		
No existen datos				
LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES				
No existen datos				

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE COMPLEMENTOS FORMATIVOS	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
60		0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
4,5	45	10,5
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
ESPECIALIDAD	CRÉDITOS OPTATIVOS	
No existen datos		

1.3. Universitat Politècnica de València

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
46035653	Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

1.3.2. Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL	A DISTANCIA
No	Sí	No
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	
25	25	
	TIEMPO COMPLETO	



	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	40.1	60.0
RESTO DE AÑOS	0.0	0.0
TIEMPO PARCIAL		
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	ECTS MATRÍCULA MÁXIMA
PRIMER AÑO	18.0	40.0
RESTO DE AÑOS	18.0	40.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
http://www.upv.es/orgpeg/normativa/progreso_y_permanencia.pdf		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	



2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
CB6 - 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
CB7 - Que los estudiantes sepan 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
CB8 - Que los estudiantes sean 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
CB9 - Que los estudiantes sepan 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
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
GENERALES
No aplica - No aplica
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
CT1 - Actuar con ética y responsabilidad profesional ante los desafíos sociales, ambientales y económicos, teniendo como referentes los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
CT2 - Proponer soluciones creativas e innovadoras a situaciones o problemas complejos, propios del ámbito de conocimiento, para dar respuesta a las diversas necesidades profesionales y sociales.
CT3 - Colaborar eficazmente en equipos de trabajo, asumiendo responsabilidades y funciones de liderazgo y contribuyendo a la mejora y desarrollo colectivo.
CT4 - Comunicarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, adaptándose a las características de la situación y de la audiencia.
CT5 - Actuar con autonomía en el aprendizaje, tomando decisiones fundamentadas en diferentes contextos, emitiendo juicios en base a la experimentación y el análisis y transfiriendo el conocimiento a nuevas situaciones.
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1 - Analizar y valorar críticamente las posibilidades y posibles problemas que se derivan de la integración de la tecnología en la elaboración de nuevas formas de creación cultural.
CE2 - Utilizar herramientas tecnológicas de apoyo al análisis cualitativo y cuantitativo de la información en áreas específicas del ámbito del título.
CE3 - Gestionar bases de datos de catalogación y descripción de documentos multimedia para repositorios virtuales de áreas específicas del ámbito del título.
CE4 - Planificar y coordinar estrategias de transformación digital en la gestión y comunicación del patrimonio artístico y documental.
CE5 - Crear contenidos digitales multimedia para la divulgación, alfabetización y educación cultural, utilizando tecnologías interactivas.
CE6 - Diseñar estrategias y acciones orientadas a mejorar la experiencia interactiva digital del ciudadano en el ámbito cultural y de las humanidades
CE7 - Desarrollar campañas de comunicación digital y medios sociales para la promoción de productos y servicios en el ámbito de las humanidades y la transmisión cultural.
CE8 - Valorar críticamente tecnologías adecuadas para la gestión y creación de experiencias de aprendizaje multigeneracional interactivas y multimedia en el ámbito del título.
4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES
4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO
Ver Apartado 4: Anexo 1.
4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN



Ver Apartado 4. Anexo 1	
4.3 APOYO A ESTUDIANTES	
Ver Apartado 4. Anexo 1	
4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS	
Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	0
Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	0
Adjuntar Título Propio	
Ver Apartado 4: Anexo 2.	
Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional	
MÍNIMO	MÁXIMO
0	0
Ver Apartado 4. Anexo 1	
4.6 COMPLEMENTOS FORMATIVOS	
Ver Apartado 4. Anexo 1	



5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 5: Anexo 1.		
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
Teoría de Aula		
Teoría de Seminario		
Práctica de Laboratorio		
Trabajo Autónomo		
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral participativa		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje orientado a proyectos		
Aprendizaje basado en problemas		
Aprendizaje basado en la investigación		
Debate		
Estudio de casos		
Prácticas		
Seminario		
Simulación/gamificación		
Tutorías		
Otras metodologías: Docencia inversa		
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Proyecto		
Trabajo académico		
Observación		
Evaluación con participación del estudiantado		
Prueba Práctica de laboratorio/campo/aula		
Examen/defensa oral		
Prueba escrita		
5.5 NIVEL 1: Módulo Obligatorio		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Materia Humanidades e Innovación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	19,5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
19,5		
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA



Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Aunque hay objetivos y resultados de aprendizaje que se pueden circunscribir a una materia específica, el máster se ha diseñado de forma que unas materias se complementen con otras (analizar y comprender > educar > comunicar, con tecnología), por lo que algunos resultados de aprendizaje pueden hacer partícipes a asignaturas de distintas materias del máster para la consecución de sus objetivos. En el caso de esta materia se asignan los siguientes resultados de aprendizaje:

- Comprender las variables socioeconómicas y culturales que concurren en la transformación digital de la sociedad actual.
- Conocer el marco ético y los aspectos legales que afectan a las tecnologías de la información en el ámbito de las humanidades digitales.
- Identificar y localizar información y normativa necesaria para realizar análisis cualitativos elementales que precisen el uso de datos propios o adquiridos.
- Conocer portales de datos abiertos y otros repositorios.
- Aplicar procedimientos para preparar conjuntos de datos de calidad.
- Identificar herramientas tecnológicas para apoyar el análisis cualitativo y cuantitativo de información en áreas específicas de Humanidades y Ciencias Sociales.
- Aplicar herramientas estadísticas para el análisis exploratorio y la visualización de datos en el ámbito de las humanidades.
- Conocer técnicas de digitalización y formatos de soporte para el diseño de contenidos digitales multimedia.
- Aplicar procedimientos de digitalización de información analógica.
- Diseñar contenidos digitales multimedia aplicables a la transferencia de conocimiento humanístico y cultural a la sociedad.
- Diseñar contenidos digitales multimedia con tecnologías interactivas que permitan la divulgación cultural, la alfabetización y/o la educación cultural de la sociedad.
- Conocer técnicas de extracción de datos e información en el ámbito de las humanidades.
- Emplear herramientas para la extracción de datos y raspado web, para obtener información en el ámbito de las humanidades.
- Identificar herramientas para la automatización de procesos de gestión de contenidos digitales.
- Emplear herramientas orientadas a la automatización inteligente de tareas de gestión de la información y contenidos digitales para la optimización de procesos.
- Estructurar el discurso para favorecer la comprensión de los objetivos, acciones y/o resultados de un trabajo propio.
- Adaptar la organización de contenidos y el uso del lenguaje, verbal y no verbal, para argumentar en diversas situaciones y/o ante diversas audiencias.
- Identificar los roles y destrezas para operar en equipos multidisciplinares con diferentes perfiles profesionales.
- Colaborar de manera proactiva en el desarrollo del trabajo, estableciendo metas y cumpliendo objetivos.
- Valorar las consecuencias éticas de las decisiones a tomar en una situación concreta, considerando el impacto en la sociedad y la responsabilidad en la práctica profesional.
- Emitir juicios informados sobre el tratamiento de la sostenibilidad y del cambio climático.
- Contribuir en el diseño, desarrollo y ejecución de soluciones que den respuesta a demandas sociales, teniendo en cuenta como referente los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Desarrollar textos profesionales o informes científico-técnicos según las convenciones propias de la disciplina.
- Demostrar destreza en la comunicación digital utilizando medios de apoyo variados y adaptados a la situación y a la audiencia.
- Extraer conclusiones de los trabajos e investigaciones prácticas o experimentales realizadas de manera autónoma.
- Aplicar de manera efectiva técnicas relacionadas con la búsqueda bibliográfica y el uso de fuentes de datos fiables u otros sistemas de información.
- Contribuir a la búsqueda de soluciones a retos o proyectos, demostrando empatía y asertividad a la hora de compartir ideas, reflexiones y argumentos en el seno del trabajo colaborativo.
- Funcionar eficazmente en un equipo cuyos miembros juntos brinden liderazgo y creen un entorno colaborativo e inclusivo en la organización y coordinación del trabajo.
- Proponer soluciones creativas para responder satisfactoriamente a necesidades y problemas reales de la sociedad.
- Demostrar una actitud emprendedora en el diseño, desarrollo y ejecución de soluciones que supongan una novedad o avance en el ámbito de la disciplina.
- Resolver problemas complejos, de manera autónoma, en el ámbito de la disciplina.
- Demostrar iniciativa para organizar el trabajo propio, gestionando el esfuerzo y el tiempo dedicado a alcanzar los objetivos y metas propuestas.

5.5.1.3 CONTENIDOS

La materia permite al estudiante identificar y comprender los factores que concurren en la transformación digital en la sociedad actual (privacidad, impacto de la inteligencia artificial, transparencia, propiedad intelectual en internet, etc). Conocerá asimismo el marco ético y los aspectos legales que afectan a las tecnologías de la información como, por ejemplo, los derechos digitales y las implicaciones del acceso universal a la cultura, recibiendo también formación sobre los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. El objetivo es que el alumnado sepa construir una visión crítica, multifacética, cualitativa y lo más libre de sesgos posible, con compromiso social y medioambiental, de los aspectos en los que las TIC suponen cambios y riesgos en el día a día de la ciudadanía y las organizaciones.

Esta visión crítica se complementará con el aprendizaje de habilidades digitales en innovación humanística, pues capacita al estudiante en técnicas y tecnologías que le permitirán ser más autónomo en procesos de innovación tecnológica en el ámbito humanístico, tales como la extracción de datos abiertos o la interconexión de servicios. La materia permitirá al alumnado identificar y utilizar herramientas orientadas a la automatización inteligente de tareas repetitivas de gestión de datos y contenidos digitales, facilitando así la optimización de procesos en su labor profesional. Posteriormente, obtendrá capacitación para la búsqueda, preparación y análisis descriptivo y exploratorio de datos, a pequeña y gran escala. El alumnado conocerá los principios y conceptos básicos de la estadística aplicada al análisis en el ámbito de las humanidades y la sociedad, con una mirada hacia el desarrollo humano sostenible, priorizando la calidad del análisis y la visualización de la información. Redundará así en la mejora del conocimiento y la toma de decisiones.

El alumnado conocerá asimismo las características del proceso de digitalización y de la edición de contenido multimedia con el fin de preparar el material interactivo necesario aplicable a la alfabetización digital en humanidades, y de este modo, mejorar la resiliencia y autonomía del estudiante. Se



analizará el papel de la información multimedia como soporte de la comunicación audiovisual, por lo que el alumnado conocerá diferentes formatos de soporte para el diseño de contenidos digitales multidispositivo y/o interactivos. En este sentido, se realizarán actividades prácticas encaminadas a reunir, seleccionar, organizar, representar, preservar, recuperar, acceder, difundir e intercambiar información para la alfabetización digital.

Finalmente, como parte de la actividad formativa de esta materia, el alumnado participará activamente en la presentación de los proyectos desarrollados a lo largo del semestre. Esta participación incluirá la coordinación, gestión y comunicación de los eventos donde se presenten estos proyectos.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

No existen datos

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Actuar con ética y responsabilidad profesional ante los desafíos sociales, ambientales y económicos, teniendo como referentes los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CT2 - Proponer soluciones creativas e innovadoras a situaciones o problemas complejos, propios del ámbito de conocimiento, para dar respuesta a las diversas necesidades profesionales y sociales.

CT3 - Colaborar eficazmente en equipos de trabajo, asumiendo responsabilidades y funciones de liderazgo y contribuyendo a la mejora y desarrollo colectivo.

CT4 - Comunicarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, adaptándose a las características de la situación y de la audiencia.

CT5 - Actuar con autonomía en el aprendizaje, tomando decisiones fundamentadas en diferentes contextos, emitiendo juicios en base a la experimentación y el análisis y transfiriendo el conocimiento a nuevas situaciones.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Analizar y valorar críticamente las posibilidades y posibles problemas que se derivan de la integración de la tecnología en la elaboración de nuevas formas de creación cultural.

CE2 - Utilizar herramientas tecnológicas de apoyo al análisis cualitativo y cuantitativo de la información en áreas específicas del ámbito del título.

CE5 - Crear contenidos digitales multimedia para la divulgación, alfabetización y educación cultural, utilizando tecnologías interactivas.

CE8 - Valorar críticamente tecnologías adecuadas para la gestión y creación de experiencias de aprendizaje multigeneracional interactivas y multimedia en el ámbito del título.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría de Aula	45	20
Teoría de Seminario	90	50
Práctica de Laboratorio	60	60
Trabajo Autónomo	341.3	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Lección magistral participativa

Aprendizaje cooperativo

Aprendizaje orientado a proyectos

Aprendizaje basado en problemas

Debate

Estudio de casos

Prácticas

Seminario

Simulación/gamificación

Tutorías

Otras metodologías: Docencia inversa



5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Proyecto	40.0	60.0
Trabajo académico	0.0	50.0
Observación	0.0	10.0
Evaluación con participación del estudiantado	0.0	10.0
Prueba Práctica de laboratorio/campo/aula	0.0	20.0
Examen/defensa oral	0.0	30.0
Prueba escrita	0.0	40.0
NIVEL 2: Materia Transformación Digital del patrimonio		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Mixta	
ECTS OPTATIVAS	ECTS OBLIGATORIAS	ECTS BÁSICAS
4,5	7,5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
7,5	4,5	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<ul style="list-style-type: none"> Comprender las variables socioeconómicas y culturales que concurren en la transformación digital de la sociedad actual. Describir e inferir información sobre patrimonio cultural para su posterior recuperación y difusión. Emplear herramientas digitales de gestión de colecciones de objetos en soporte digital. Comprender los conceptos básicos asociados a la extracción y recuperación de información. Emplear herramientas de extracción y/o recuperación de información relevante en el estudio de objetos propios de las humanidades digitales. Comprender las repercusiones éticas que afectan a las tecnologías de la información en el ámbito de las humanidades digitales. Conocer los modelos de negocio y las posibilidades de desarrollo profesional en el ámbito de las humanidades digitales. Conocer experiencias de entidades, proyectos, investigaciones, servicios y productos relacionados con las Humanidades Digitales. Conocer tendencias de innovación e investigación relacionadas con las Humanidades Digitales. Identificar nuevos retos, proyectos u oportunidades de mejora en el ámbito de la disciplina alineados con tendencias y avances futuros. Demostrar iniciativa para organizar el trabajo propio, gestionando el esfuerzo y el tiempo dedicado a alcanzar los objetivos y metas propuestas. Aplicar de manera efectiva técnicas relacionadas con la búsqueda bibliográfica y el uso de fuentes de datos fiables u otros sistemas de información. Colaborar de manera proactiva en el desarrollo del trabajo, estableciendo metas y cumpliendo objetivos. Contribuir a la búsqueda de soluciones a retos o proyectos, demostrando empatía y asertividad a la hora de compartir ideas, reflexiones y argumentos en el seno del trabajo colaborativo. Emitir juicios informados sobre el tratamiento de la sostenibilidad y del cambio climático. Contribuir en el diseño, desarrollo y ejecución de soluciones que den respuesta a demandas sociales, teniendo en cuenta como referente los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Identificar nuevos retos, proyectos u oportunidades de mejora en el ámbito de la disciplina alineados con tendencias y avances futuros. Evaluar, de manera crítica y constructiva, las ventajas y las oportunidades de diferentes soluciones a un mismo problema. Identificar los roles y destrezas para operar en equipos multidisciplinares con diferentes perfiles profesionales. 		



- Funcionar eficazmente en un equipo cuyos miembros juntos brinden liderazgo y creen un entorno colaborativo e inclusivo en la organización y coordinación del trabajo.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Esta materia introduce los fundamentos relacionados con la gestión del patrimonio digital y con la extracción y recuperación de información en el ámbito de las humanidades. En el área del patrimonio cultural, el alumnado aprenderá el uso de herramientas para la gestión del patrimonio digital y digitalizado. Asimismo, con el objetivo de adquirir capacidades para describir y clasificar distintas formas de información patrimonial, descubrirá los fundamentos de la administración de bases de datos documentales o bibliográficas y museísticas. Para ello se plantearán actividades de entrenamiento con herramientas específicas de gestión de patrimonio digital y repositorios de datos. También se darán a conocer formatos interoperables para la clasificación, descripción y publicación de repositorios web de recursos digitales. Asimismo, se estudiarán iniciativas, estándares, normativas y repositorios públicos relacionados con la agregación de información patrimonial nacional e internacional, como Hispana y Europea.

Por otro lado y para que la transformación digital de la información patrimonial vaya más allá de la descripción y catalogación, esta materia proporcionará los conocimientos básicos necesarios para la extracción y la recuperación de información en el campo de las humanidades. El objetivo principal es facilitar al alumnado el manejo de herramientas apropiadas para encontrar información relevante en el estudio de objetos relacionados con las humanidades digitales, actualizar la información en repositorios de datos y establecer nuevas conexiones entre estos objetos. El estudio se centrará principalmente en objetos tales como textos manuscritos históricos escaneados, imágenes de obras de arte y de restos arqueológicos, grabaciones históricas de audio y cinematográficas, etc., lo que permitirá encontrar información relevante en el estudio de los mismos y actualizar las bases de datos disponibles.

Además, la materia acercará al futuro egresado al ejercicio profesional, abarcándose, entre otros aspectos, modelos de negocio, soluciones tecnológicas, posibilidades de desarrollo profesional, líneas futuras, etc., para lo que se organizarán seminarios, visitas a centros culturales y charlas llevadas a cabo por expertos en innovación, cultura y patrimonio, tanto de centros privados como públicos e I+D. Los estudiantes argumentarán las variables socioeconómicas y culturales que concurren en la transformación digital de la sociedad actual, así como las repercusiones éticas que afectan a las tecnologías de la información en el ámbito de las humanidades digitales. Asimismo, compararán experiencias de entidades, proyectos, investigaciones, servicios y productos relacionados con las Humanidades Digitales y analizarán las tendencias de innovación e investigación de esta área.

Finalmente, como parte de la actividad formativa de esta materia, el alumnado participará activamente en la presentación de los proyectos desarrollados a lo largo del semestre. Esta participación incluirá la coordinación, gestión y comunicación de los eventos donde se presenten estos proyectos.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

No existen datos

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Actuar con ética y responsabilidad profesional ante los desafíos sociales, ambientales y económicos, teniendo como referentes los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CT2 - Proponer soluciones creativas e innovadoras a situaciones o problemas complejos, propios del ámbito de conocimiento, para dar respuesta a las diversas necesidades profesionales y sociales.

CT3 - Colaborar eficazmente en equipos de trabajo, asumiendo responsabilidades y funciones de liderazgo y contribuyendo a la mejora y desarrollo colectivo.

CT5 - Actuar con autonomía en el aprendizaje, tomando decisiones fundamentadas en diferentes contextos, emitiendo juicios en base a la experimentación y el análisis y transfiriendo el conocimiento a nuevas situaciones.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Analizar y valorar críticamente las posibilidades y posibles problemas que se derivan de la integración de la tecnología en la elaboración de nuevas formas de creación cultural.

CE2 - Utilizar herramientas tecnológicas de apoyo al análisis cualitativo y cuantitativo de la información en áreas específicas del ámbito del título.

CE3 - Gestionar bases de datos de catalogación y descripción de documentos multimedia para repositorios virtuales de áreas específicas del ámbito del título.

CE4 - Planificar y coordinar estrategias de transformación digital en la gestión y comunicación del patrimonio artístico y documental.

CE6 - Diseñar estrategias y acciones orientadas a mejorar la experiencia interactiva digital del ciudadano en el ámbito cultural y de las humanidades

CE8 - Valorar críticamente tecnologías adecuadas para la gestión y creación de experiencias de aprendizaje multigeneracional interactivas y multimedia en el ámbito del título.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría de Aula	30	20
Teoría de Seminario	60	50
Práctica de Laboratorio	30	60



Trabajo Autónomo	210	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral participativa		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje orientado a proyectos		
Aprendizaje basado en problemas		
Debate		
Estudio de casos		
Prácticas		
Seminario		
Simulación/gamificación		
Tutorías		
Otras metodologías: Docencia inversa		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Proyecto	40.0	60.0
Trabajo académico	0.0	50.0
Observación	0.0	10.0
Evaluación con participación del estudiantado	0.0	10.0
Prueba Práctica de laboratorio/campo/aula	0.0	20.0
Examen/defensa oral	0.0	30.0
Prueba escrita	0.0	40.0
NIVEL 2: Materia Creación y comunicación digital		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	18	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
4,5	13,5	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		



5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los fundamentos del diseño de la estructura de la información orientado a la interacción con el usuario. • Administrar contenidos en plataformas digitales enfocadas a la comunicación y difusión de información. • Conocer los fundamentos de la comunicación digital orientada a la divulgación cultural. • Diseñar y planificar campañas de marketing digital para entidades culturales. • Diseñar e implementar objetos digitales interactivos. • Conocer y aplicar herramientas para el despliegue e integración de contenidos digitales en el ámbito humanístico. • Conocer sistemas interactivos 3D y de realidad aumentada y aplicarlos a la comunicación y difusión de los resultados en proyectos humanísticos. • Resolver problemas complejos, de manera autónoma, en el ámbito de la disciplina. • Extraer conclusiones de los trabajos e investigaciones prácticas o experimentales realizadas de manera autónoma. • Colaborar de manera proactiva en el desarrollo del trabajo, estableciendo metas y cumpliendo objetivos. • Funcionar eficazmente en un equipo cuyos miembros juntos brinden liderazgo y creen un entorno colaborativo e inclusivo en la organización y coordinación del trabajo. • Estructurar el discurso para favorecer la comprensión de los objetivos, acciones y/o resultados de un trabajo propio. • Desarrollar textos profesionales o informes científico-técnicos según las convenciones propias de la disciplina. • Proponer soluciones creativas para responder satisfactoriamente a necesidades y problemas reales de la sociedad. • Identificar los roles y destrezas para operar en equipos multidisciplinares con diferentes perfiles profesionales. • Contribuir a la búsqueda de soluciones a retos o proyectos, demostrando empatía y asertividad a la hora de compartir ideas, reflexiones y argumentos en el seno del trabajo colaborativo. • Demostrar concienciación sobre el respeto a la diversidad y a los principios de accesibilidad universal y diseño para todas las personas. • Contribuir en el diseño, desarrollo y ejecución de soluciones que den respuesta a demandas sociales, teniendo en cuenta como referente los Objetivos de Desarrollo Sostenible. • Adaptar la organización de contenidos y el uso del lenguaje, verbal y no verbal, para argumentar en diversas situaciones y/o ante diversas audiencias. • Demostrar destreza en la comunicación digital utilizando medios de apoyo variados y adaptados a la situación y a la audiencia. • Evaluar, de manera crítica y constructiva, las ventajas y las oportunidades de diferentes soluciones a un mismo problema.
5.5.1.3 CONTENIDOS
<p>Esta materia profundiza en la creación, comunicación, divulgación y difusión tanto de los hallazgos de la investigación humanística como de proyectos y productos de industrias y servicios culturales. En primer lugar, el alumnado aprenderá cómo diseñar experiencias interactivas, así como gestionar contenidos digitales multidispositivo, explorando la creación de la arquitectura de contenidos en portales web, aplicaciones y contenidos educativos multimedia. Los estudiantes identificarán elementos que favorezcan la experiencia de usuario, así como la comprensión didáctica y comunicativa de los contenidos a difundir, y que mejoren el impacto de la divulgación de productos y proyectos culturales, de acuerdo con las necesidades e intereses de distintos segmentos de usuarios. Junto a la creación de los contenidos, se estudiarán las fases, canales y técnicas de divulgación, comunicación y marketing digital necesarios para visibilizar tanto una marca como los resultados de proyectos o productos culturales, según las características del público potencial, y la propia marca personal del alumnado, potenciando así su futura proyección laboral.</p> <p>La materia contempla el diseño e implementación de elementos interactivos concebidos para transmitir información cultural en la sociedad digital, y apoya la integración del alumnado en grupos de trabajo interdisciplinares dedicados a idear, planificar y coordinar proyectos de educación, comunicación y difusión. El objetivo es capacitar al alumnado para interactuar con otros profesionales del ámbito de la creación y desarrollo artístico e informático de proyectos y productos digitales, aportando una perspectiva humanística en el despliegue de servicios de gestión de contenidos digitales que no precisen de programación específica, como por ejemplo la construcción de mapas geolocalizados, generación de códigos QR, etc.</p> <p>Asimismo, se introducirá al alumnado en el uso de sistemas gráficos interactivos para la virtualización de la información. El objetivo es que la/el estudiante conozca herramientas para generar experiencias educativas, formativas o expositivas innovadoras. El alumnado conocerá ejemplos de tecnologías para la captura de datos y visualización en tiempo real de información tridimensional aplicadas a la representación geográfica, arqueología, preservación del patrimonio, etc. En particular, se estudiará la terminología, funcionamiento, dispositivos y herramientas de virtualización como realidad virtual y realidad aumentada, así como sus posibilidades, en el ámbito de las humanidades.</p> <p>Finalmente, como parte de la actividad formativa de esta materia, el alumnado participará activamente en la presentación de los proyectos desarrollados a lo largo del semestre. Esta participación incluirá la coordinación, gestión y comunicación de los eventos donde se presenten estos proyectos.</p>
5.5.1.4 OBSERVACIONES
5.5.1.5 COMPETENCIAS
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES
No existen datos
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES
CT1 - Actuar con ética y responsabilidad profesional ante los desafíos sociales, ambientales y económicos, teniendo como referentes los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.



CT2 - Proponer soluciones creativas e innovadoras a situaciones o problemas complejos, propios del ámbito de conocimiento, para dar respuesta a las diversas necesidades profesionales y sociales.		
CT3 - Colaborar eficazmente en equipos de trabajo, asumiendo responsabilidades y funciones de liderazgo y contribuyendo a la mejora y desarrollo colectivo.		
CT4 - Comunicarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, adaptándose a las características de la situación y de la audiencia.		
CT5 - Actuar con autonomía en el aprendizaje, tomando decisiones fundamentadas en diferentes contextos, emitiendo juicios en base a la experimentación y el análisis y transfiriendo el conocimiento a nuevas situaciones.		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE5 - Crear contenidos digitales multimedia para la divulgación, alfabetización y educación cultural, utilizando tecnologías interactivas.		
CE6 - Diseñar estrategias y acciones orientadas a mejorar la experiencia interactiva digital del ciudadano en el ámbito cultural y de las humanidades		
CE7 - Desarrollar campañas de comunicación digital y medios sociales para la promoción de productos y servicios en el ámbito de las humanidades y la transmisión cultural.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría de Aula	60	20
Teoría de Seminario	60	50
Práctica de Laboratorio	60	60
Trabajo Autónomo	315	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral participativa		
Aprendizaje cooperativo		
Aprendizaje orientado a proyectos		
Aprendizaje basado en problemas		
Debate		
Estudio de casos		
Prácticas		
Seminario		
Simulación/gamificación		
Tutorías		
Otras metodologías: Docencia inversa		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Proyecto	40.0	80.0
Trabajo académico	0.0	50.0
Observación	0.0	10.0
Evaluación con participación del estudiantado	0.0	10.0
Prueba Práctica de laboratorio/campo/aula	0.0	20.0
Examen/defensa oral	0.0	30.0
Prueba escrita	0.0	40.0
5.5 NIVEL 1: Módulo Trabajo Fin de Máster		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Materia Trabajo Fin de Máster		



5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	10,5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	10,5	
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
<p>Aplicar e integrar los conocimientos adquiridos en el campo de las humanidades digitales en un proyecto para la resolución de problemas en entornos nuevos, de carácter multidisciplinar y altamente especializados.</p>		
5.5.1.3 CONTENIDOS		
<p>El Trabajo Fin de Máster comprende la realización, presentación y defensa, una vez obtenidos todos los créditos del plan de estudios, de un ejercicio original realizado individualmente ante un tribunal universitario, consistente en un proyecto en el ámbito de las Humanidades Digitales en el que se sintetizan las competencias adquiridas en el título. El Trabajo de Fin de Máster cumplirá con la normativa de la Universitat Politècnica de València aprobada por el Consejo de Gobierno de la universidad el 21 de julio de 2022, disponible en el siguiente enlace:</p> <p>http://www.upv.es/orgpeg/normativa/normativa_tfg_tfm.pdf</p>		
5.5.1.4 OBSERVACIONES		
<p>La evaluación del TFM será llevada a cabo por un tribunal académico por medio de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La valoración de la memoria presentada por el estudiante, y, • La valoración de la exposición oral realizada por el estudiante. Ésta incluye la valoración de las respuestas dadas a las cuestiones planteadas por los miembros del tribunal sobre el trabajo realizado. <p>El Trabajo de Fin de Máster cumplirá con la normativa de la Universitat Politècnica de València aprobada por el Consejo de Gobierno de la universidad el 21 de julio de 2022, disponible en el siguiente enlace:</p> <p>http://www.upv.es/orgpeg/normativa/normativa_tfg_tfm.pdf</p> <p>La superación del Trabajo Fin de Máster es requisito imprescindible para obtener el título oficial.</p>		
5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
No existen datos		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Actuar con ética y responsabilidad profesional ante los desafíos sociales, ambientales y económicos, teniendo como referentes los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.		



CT2 - Proponer soluciones creativas e innovadoras a situaciones o problemas complejos, propios del ámbito de conocimiento, para dar respuesta a las diversas necesidades profesionales y sociales.

CT3 - Colaborar eficazmente en equipos de trabajo, asumiendo responsabilidades y funciones de liderazgo y contribuyendo a la mejora y desarrollo colectivo.

CT4 - Comunicarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, adaptándose a las características de la situación y de la audiencia.

CT5 - Actuar con autonomía en el aprendizaje, tomando decisiones fundamentadas en diferentes contextos, emitiendo juicios en base a la experimentación y el análisis y transfiriendo el conocimiento a nuevas situaciones.

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Analizar y valorar críticamente las posibilidades y posibles problemas que se derivan de la integración de la tecnología en la elaboración de nuevas formas de creación cultural.

CE2 - Utilizar herramientas tecnológicas de apoyo al análisis cualitativo y cuantitativo de la información en áreas específicas del ámbito del título.

CE3 - Gestionar bases de datos de catalogación y descripción de documentos multimedia para repositorios virtuales de áreas específicas del ámbito del título.

CE4 - Planificar y coordinar estrategias de transformación digital en la gestión y comunicación del patrimonio artístico y documental.

CE5 - Crear contenidos digitales multimedia para la divulgación, alfabetización y educación cultural, utilizando tecnologías interactivas.

CE6 - Diseñar estrategias y acciones orientadas a mejorar la experiencia interactiva digital del ciudadano en el ámbito cultural y de las humanidades

CE7 - Desarrollar campañas de comunicación digital y medios sociales para la promoción de productos y servicios en el ámbito de las humanidades y la transmisión cultural.

CE8 - Valorar críticamente tecnologías adecuadas para la gestión y creación de experiencias de aprendizaje multigeneracional interactivas y multimedia en el ámbito del título.

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Teoría de Seminario	105	20
Trabajo Autónomo	183.8	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Aprendizaje orientado a proyectos

Aprendizaje basado en la investigación

Tutorías

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Trabajo académico	40.0	60.0
Examen/defensa oral	40.0	60.0



6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Universitat Politècnica de València	Catedrático de Universidad	13.6	100	13,7
Universitat Politècnica de València	Profesor Titular de Universidad	54.5	100	47,5
Universitat Politècnica de València	Profesor Titular de Escuela Universitaria	9.1	100	17
Universitat Politècnica de València	Profesor colaborador Licenciado	4.5	0	7,9
Universitat Politècnica de València	Profesor Contratado Doctor	13.6	100	13
Universitat Politècnica de València	Ayudante Doctor	4.5	100	,9
PERSONAL ACADÉMICO				
Ver Apartado 6: Anexo 1.				
6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS				
Ver Apartado 6: Anexo 2.				

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 7: Anexo 1.

8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS		
TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
75	10	95
CODIGO	TASA	VALOR %
No existen datos		
Justificación de los Indicadores Propuestos:		
Ver Apartado 8: Anexo 1.		
8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS		
Según el anexo I Criterio 8 apartado 2 del RD 822/21, procede la información que se detalla a continuación:		
8.2 Identificación de los medios de información pública relevante del plan de estudios dirigidos a atender las necesidades del estudiantado.		
Las titulaciones de la Universitat Politècnica de València disponen de los siguientes medios de información pública:		
<ul style="list-style-type: none"> • Web específica de la titulación soportada por los sistemas de la información de la UPV. Esta web soporta información sobre el plan de estudios, asignaturas y horarios por curso y módulo, el profesorado asignado a la docencia del título, las competencias incluidas en la memoria de verificación cruzadas con las materias donde se trabajan, los informes de calidad tales como la memoria de verificación original, modificaciones e informes de acreditación, información de matrícula, información relativa al trabajo fin de título, intercambio académico, prácticas en empresa y otra información relevante. • Jornadas de difusión de títulos realizadas por el Área de Comunicación de la UPV. Estas jornadas se realizan anualmente para dar difusión y atender a cuestiones. • Web principal de la UPV. Integra un buscador de títulos que enlaza con sus webs oficiales. • Servicio de alumnado. Competente en el proceso de matrícula y admisión supervisa y atiende la matrícula telemática del estudiantado. Dispone de emplazamiento físico en los campus de la UPV con atención personalizada. • Sistema telemático de consulta, solicitud, quejas y felicitaciones. Accesible por medios telemáticos, es un sistema de distribución automática de solicitudes a los diferentes servicios y áreas de la UPV. • Atención en las secretarías de las escuelas. Con recursos físicos de atención al público. 		

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	http://www.upv.es/entidades/ACA/info/734272normalc.html
--------	---

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	
	2023



Ver Apartado 10: Anexo 1.	
10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	
No procede	
10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN	
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
	Silvia María	Terrasa	Barrena
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Camino de Vera, s/n	46022	Valencia/València	Valencia
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
sterrasa@disca.upv.es	963875728	963875728	Directora de la Escuela Técnica Superior de Informática

11.2 REPRESENTANTE LEGAL			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
	Sara	Blanc	Clavero
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Camino de Vera, s/n	46022	Valencia/València	Valencia
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
aeot@upv.es	963879897	963877969	Directora del Área de Gestión de Títulos

El Rector de la Universidad no es el Representante Legal

Ver Apartado 11: Anexo 1.

11.3 SOLICITANTE			
El responsable del título no es el solicitante			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
	Sara	Blanc	Clavero
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Camino de Vera, s/n	46022	Valencia/València	Valencia
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
aeot@upv.es	963879897	963877969	Directora del Área de Gestión de Títulos



Apartado 2: Anexo 1

Nombre :Aptdo2_Anexo1_(Contestacion+Justif+Crit1+Crit2)_MUHD_20230130.pdf

HASH SHA1 :28513BF1D21B14D2ED6FC4B7B168EF99B3E4F00B

Código CSV :583061559753852651852100

Ver Fichero: Aptdo2_Anexo1_(Contestacion+Justif+Crit1+Crit2)_MUHD_20230130.pdf



Apartado 4: Anexo 1

Nombre :Apartado4_Anexo1_MUHD.pdf

HASH SHA1 :642072708019677B67C8FB7008203D09E6CD128A

Código CSV :582568581622946916187773

Ver Fichero: Apartado4_Anexo1_MUHD.pdf



Apartado 5: Anexo 1

Nombre :Apartado5_Anexo1_MUHD.pdf

HASH SHA1 :38E5583FA26537D9182F5A88B0B4D124A19D9C83

Código CSV :582570228582838664562158

Ver Fichero: Apartado5_Anexo1_MUHD.pdf



Apartado 6: Anexo 1

Nombre :Apdo6_Anexo1_MUHD.pdf

HASH SHA1 :3EF7532903A4B84F5914161C58C543BC9F97F21A

Código CSV :583061977992496071593538

Ver Fichero: Apdo6_Anexo1_MUHD.pdf



Apartado 6: Anexo 2

Nombre :Apdo6_Anexo2_MUHD.pdf

HASH SHA1 :8776BAB7D276CC0CD651360E8844748AE6F82A68

Código CSV :582416447102050812585457

Ver Fichero: Apdo6_Anexo2_MUHD.pdf



Apartado 7: Anexo 1

Nombre :Apartado7_Anexo1_MUHD.pdf

HASH SHA1 :FE5D36C304D5665CA27FB1D8D688C620459AC650

Código CSV :582415907567585973345356

Ver Fichero: Apartado7_Anexo1_MUHD.pdf



Apartado 8: Anexo 1

Nombre : Apartado8.1_MUHD.pdf

HASH SHA1 : 2AC32AB46100E92D1BE9F29FD677F6A0466D447D

Código CSV : 520461658705265825158483

Ver Fichero: Apartado8.1_MUHD.pdf



Apartado 10: Anexo 1

Nombre :Apartado10_(Crit7)_MUHD.pdf

HASH SHA1 :A0C7EC905F1D642B2B35E276FE42CC95144DC675

Código CSV :520381378605504304262105

Ver Fichero: Apartado10_(Crit7)_MUHD.pdf



Apartado 11: Anexo 1

Nombre :11.2 DELEGACIÓN ACCESO A SEDES ELECTRÓNICAS SARA BLANC CLAVERO.pdf

HASH SHA1 :E8BB504600BD62BEFED7754B05487CFB38AD6DEE

Código CSV :520382131689220428585059

Ver Fichero: 11.2 DELEGACIÓN ACCESO A SEDES ELECTRÓNICAS SARA BLANC CLAVERO.pdf



