

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 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad.

UNIVERSIDAD SOLICITANTE		CENTRO	CÓDIGO CENTRO
Universitat Politècnica de València		Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación	46018205
NIVEL		DENOMINACIÓN CORTA	
Máster		Tecnologías Audiovisuales	
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Máster Universitario en Tecnologías Audiovisuales por la Universitat Politècnica de València			
NIVEL MECES			
3			
RAMA DE CONOCIMIENTO		CAMPO DE ESTUDIO	CONJUNTO
Ingeniería y Arquitectura		Ingeniería eléctrica, ingeniería electrónica e ingeniería de la telecomunicación	No
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
JOSÉ PEDRO GARCIA SABATER		Vicerrector de Planificación, Estudios, Calidad y Acreditación	
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
JOSE MIGUEL MONTALVA SUBIRATS		Director del Área de Calidad	
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS		CARGO	
Héctor Esteban González		Director de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación	
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
Camí de Vera s/n	46022	València	600200191
E-MAIL	PROVINCIA		FAX
aca@upv.es	Valencia/València		
3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES			
De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, 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 Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, 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 43 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.			
		En: Valencia/València, AM 10 de noviembre de 2025	
		Firma: Representante legal de la Universidad	



1. DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS FORMATIVOS Y JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO

1.1-1.3 DENOMINACIÓN, CAMPO DE ESTUDIO, MENCIONES/ESPECIALIDADES Y OTROS DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Máster	Máster Universitario en Tecnologías Audiovisuales por la Universitat Politècnica de València	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.
RAMA				
Ingeniería y Arquitectura				
CAMPO DE ESTUDIO				
Ingeniería eléctrica, ingeniería electrónica e ingeniería de la telecomunicación				
AGENCIA EVALUADORA				
Agència Valenciana d'Avaluació i Prospectiva				
LISTADO DE ESPECIALIDADES				
No existen datos				
MENCIÓN DUAL				
No				

1.4-1.9 UNIVERSIDADES, CENTROS, MODALIDADES, CRÉDITOS, IDIOMAS Y PLAZAS

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		
CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE COMPLEMENTOS FORMATIVOS	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
60		0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/MÁSTER
6	45	9

1.4-1.9 Universitat Politècnica de València

1.4-1.9.1 CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS			
CÓDIGO	CENTRO	CENTRO RESPONSABLE	CENTRO ACREDITADO INSTITUCIONALMENTE
46018205	Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación	Si	No

1.4-1.9.2 Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación

1.4-1.9.2.1 Datos asociados al centro

MODALIDADES DE ENSEÑANZA EN LAS QUE SE IMPARTE EL TÍTULO		
PRESENCIAL	SEMPRESENCIAL/HÍBRIDA	A DISTANCIA/VIRTUAL
Sí	No	No
PLAZAS POR MODALIDAD		
30		
NÚMERO TOTAL DE PLAZAS	NÚMERO DE PLAZAS DE NUEVO INGRESO PARA PRIMER CURSO	



30	30	
IDIOMAS EN LOS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	Sí	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

1.10 JUSTIFICACIÓN

JUSTIFICACIÓN DEL INTERÉS DEL TÍTULO Y CONTEXTUALIZACIÓN
Ver Apartado 1: Anexo 6.

1.11-1.13 OBJETIVOS FORMATIVOS, ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS Y DE INNOVACIÓN DOCENTE

OBJETIVOS FORMATIVOS
<p>El principal objetivo del Máster es proporcionar una formación especializada y avanzada en Tecnologías Audiovisuales que capacite al estudiantado para su incorporación a empresas del sector audiovisual. De forma más concreta, pueden detallarse los siguientes objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proporcionar un conocimiento actualizado de las tecnologías necesarias para el desarrollo de soluciones tecnológicas complejas en el sector audiovisual: inteligencia artificial, desarrollo software y sistemas inmersivos. 2. Formar profesionales capaces de aplicar técnicas de aprendizaje automático e inteligencia artificial generativa para resolver problemas específicos en proyectos audiovisuales. 3. Capacitar al estudiantado a manejar entornos para desarrollo de aplicaciones multiplataforma para sistemas audiovisuales escalables y eficientes, haciendo uso de servicios de computación en la nube. 4. Proporcionar las bases para el diseño y desarrollo de experiencias audiovisuales inmersivas e interactivas haciendo uso de motores gráficos. 5. Capacitar al estudiantado a desarrollo de proyectos audiovisuales profesionales complejos que combinen e integren distintas tecnologías, como la inteligencia artificial, el desarrollo software y los sistemas inmersivos.
ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE INNOVACIÓN DOCENTE
Ver Apartado 1: Anexo 7.

1.14 PERFILES FUNDAMENTALES DE EGRESO Y PROFESIONES REGULADAS

PERFILES DE EGRESO	
Especialista en el uso de diversas tecnologías avanzadas para desarrollar proyectos audiovisuales complejos	
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS	No
NO ES CONDICIÓN DE ACCESO PARA TÍTULO PROFESIONAL	

2. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE
CT01 - 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. TIPO: Competencias
CT02 - 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. TIPO: Competencias
CT03 - Colaborar eficazmente en equipos de trabajo, asumiendo responsabilidades y funciones de liderazgo y contribuyendo a la mejora y desarrollo colectivo. TIPO: Competencias
CT04 - Comunicarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, adaptándose a las características de la situación y de la audiencia. TIPO: Competencias
CT05 - 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. TIPO: Competencias
RF1 - Identificar las tecnologías, librerías y arquitecturas necesarias para el desarrollo de soluciones audiovisuales basadas en inteligencia artificial, realidad extendida y aplicaciones software. TIPO: Conocimientos o contenidos
RF2 - Aplicar técnicas de inteligencia artificial para el diseño de soluciones tecnológicas complejas en el sector audiovisual. TIPO: Habilidades o destrezas



RF3 - Desarrollar aplicaciones software en el ámbito audiovisual para entornos de escritorio, web, y dispositivos móviles, empleando tecnologías y arquitecturas específicas. TIPO: Habilidades o destrezas
RF4 - Diseñar y desarrollar experiencias audiovisuales inmersivas e interactivas donde se combinen distintas tecnologías como la realidad extendida y los sistemas de captación de movimiento. TIPO: Habilidades o destrezas
RF5 - Diseñar y desplegar servicios locales, en la nube, e híbridos, para aplicaciones audiovisuales, garantizando calidad de servicio, seguridad, y escalabilidad. TIPO: Habilidades o destrezas
RF6 - Aplicar metodologías ágiles y técnicas de gestión de proyectos en el ámbito audiovisual, incluyendo técnicas de integración continua y entrega continua (CI/CD). TIPO: Habilidades o destrezas
RF7 - Reconocer las técnicas de diseño de interacción, diseño de la experiencia de usuario y protección de datos que se deben aplicar en el desarrollo de aplicaciones para el sector audiovisual. TIPO: Conocimientos o contenidos
RF8 - Analizar y diseñar arquitecturas para soluciones tecnológicas avanzadas en el sector audiovisual, abarcando la creación, la distribución, y la explotación de contenidos. TIPO: Competencias
RF9 - Elaborar, presentar y defender un ejercicio original realizado individualmente, ante un tribunal universitario. El ejercicio consistirá en una aplicación o un desarrollo específico en el ámbito de las tecnologías audiovisuales, aplicando los conocimientos, técnicas y destrezas adquiridas en las materias del Máster. TIPO: Competencias

3. ADMISIÓN, RECONOCIMIENTO Y MOVILIDAD

3.1 REQUISITOS DE ACCESO Y PROCEDIMIENTOS DE ADMISIÓN

Los requisitos de acceso a esta titulación son los establecidos con carácter general en el Real Decreto 822/2021, en la redacción dada en su artículo 18. Asimismo, también resulta de aplicación los establecidos en la [Normativa propia de Preinscripción y Admisión a los estudios de másteres universitarios en la Universitat Politècnica de València \(UPV\)](#).

Para acceder a las enseñanzas universitarias oficiales de máster es necesario estar en posesión de alguno de los siguientes títulos:

1. Título universitario oficial español de Graduado o Graduada o equivalente, o de otro título de Máster Universitario, o títulos del mismo nivel que el título español de Grado o Máster expedidos por universidades e instituciones de educación superior de un país del EEES que en dicho país permita el acceso a los estudios de Máster.
2. Títulos procedentes de sistemas educativos que no formen parte del EEES, que equivalgan al título de Grado, sin necesidad de homologación del título, pero sí de comprobación por parte de la universidad del nivel de formación que implican, siempre y cuando en el país donde se haya expedido dicho título permita acceder a estudios de nivel de postgrado universitario. En ningún caso el acceso por esta vía implicará la homologación del título previo del que disponía la persona interesada ni su reconocimiento a otros efectos que el de realizar los estudios de Máster.
3. De un título universitario extranjero homologado por el Ministerio de Educación por el equivalente título universitario oficial español o de un título extranjero de educación superior declarado equivalente por el Ministerio de Educación a titulación o a nivel académico universitario oficial que permite el acceso a enseñanzas de Máster.
4. De un título universitario oficial correspondiente a la ordenación previa al EEES de acuerdo con lo dispuesto en la disposición adicional primera del Real Decreto 822/2021: Título oficial de licenciado o licenciada o ingeniero o ingeniera, ingeniero técnico o ingeniera técnica con complementos o sin complementos formativos.
5. Con carácter excepcional, podrá ser admitido con carácter condicional el estudiantado de un grado español o del EEES al que le quede por superar el TFG y como máximo hasta 9 créditos ECTS que en ningún caso de forma conjunta (TFG y asignaturas) podrán superar los 30 créditos ECTS. También podrá ser admitido el estudiantado de grado que tenga pendiente de acreditar el conocimiento de lengua extranjera requerido para la obtención de un título de grado.

En ningún caso el estudiantado con matrícula condicional en un máster (tanto en másteres oficiales que forman parte de programas académicos con recorridos sucesivos como en el resto de los másteres oficiales) podrá obtener el título de máster si previamente no ha obtenido el título de grado.

Cupos de reserva de plazas:

La UPV reservará, al menos, un 5 por ciento de las plazas ofertadas en los títulos universitarios oficiales de Máster Universitario para estudiantes que tengan reconocido un grado de discapacidad igual o superior al 33 por ciento, así como para estudiantes con necesidades de apoyo educativo permanentes asociadas a circunstancias personales de discapacidad, que en sus estudios anteriores hayan precisado de recursos y apoyos para su plena inclusión educativa.

En este último caso corresponderá al Servicio de Atención al Estudiante con Discapacidad de la UPV (Fundación CEDAT) la valoración de cada caso para la emisión del pertinente informe sobre la procedencia de formalizar la preinscripción a un título de máster de la UPV por este cupo de reserva de plazas. A estos efectos, la persona interesada aportará al citado Servicio la información y documentación acreditativa que le sea requerida para la valoración de su solicitud.

La ordenación y adjudicación de las plazas dentro de cada cupo se realiza atendiendo a la nota de admisión.

Requisitos generales de admisión a Máster Universitario en la UPV.

Los estudiantes que reúnan los requisitos de acceso podrán ser admitidos a un máster conforme a los requisitos específicos y criterios de valoración de méritos que establezca cada máster universitario de conformidad con el apartado 5 del artículo 18 del citado Real Decreto 822/2021.

Los requisitos y criterios de valoración propios de este título de máster universitario se han definido, atendiendo a lo dispuesto en el artículo 5.2 de la normativa propia de Preinscripción y Admisión a los estudios de másteres universitarios en la UPV para garantizarla igualdad de oportunidades de acceso a la enseñanza para estudiantes que cumplan las condiciones de acceso.



Son criterios transparentes y objetivos y permiten seleccionar, de entre los estudiantes que lo soliciten, a los más cualificados sobre la base del expediente y los méritos acreditados y en condiciones de comparabilidad de dichos expedientes y méritos.

La admisión en este máster no implicará, en ningún caso, modificación alguna de los efectos académicos y, en su caso, profesionales, que correspondan al título previo del que esté en posesión la persona interesada, ni su reconocimiento a otros efectos que el de cursar enseñanzas de Máster.

http://www.upv.es/orgpeg/normativa/preinscripcion_admision_masteres.pdf

Requisitos específicos de admisión al Máster Universitario.

La Comisión Académica del Título es el órgano competente para aplicar los criterios de valoración para fijar el orden de prelación en la adjudicación de plazas, de acuerdo a la normativa propia de Preinscripción y Admisión a los estudios de másteres universitarios en la UPV y siguiendo las directrices emanadas del vicerrectorado competente en materia de estudiantado.

La composición de la Comisión Académica del Título se regula en el artículo 4.2 de la Normativa de Régimen Académico y Evaluación del Alumnado. Esta normativa está disponible en:

http://www.upv.es/orgpeg/normativa/evaluacion_alumnado.pdf

Grado de referencia

El Grado en Tecnología Digital y Multimedia por la UPV es el título Universitario oficial que se ha usado como referente en el diseño del plan de estudios del Máster Universitario en Tecnologías Audiovisuales. Este grado asegura las competencias necesarias para cursar el máster como una continuación de estudios natural. Por consiguiente, sus graduados y graduadas, de acuerdo con los criterios de baremación de méritos establecidos en los siguientes apartados, se admitirán, en su caso, sin complementos formativos.

Igualmente, de acuerdo con los criterios de baremación de méritos establecidos en los siguientes apartados, se admitirán, en su caso, titulados y tituladas con los siguientes grados:

- Grados en la rama de Ingeniería de Telecomunicación mención de Sonido e Imagen o equivalente (no requiere complementos formativos).
- Grado en Ingeniería Multimedia y títulos equivalentes (no requiere complementos formativos).
- Grado en Diseño y Tecnologías Creativas y títulos equivalentes (con complementos formativos).
- Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas y títulos equivalentes (con complementos formativos).
- Grado en Tecnologías Interactivas y títulos equivalentes (con complementos formativos).
- Grados en la rama de Ingeniería de Telecomunicación en menciones diferentes a Sonido e Imagen o equivalente (con complementos formativos).
- Grados en la rama de Ingeniería Informática (con complementos formativos).

Complementos formativos o admisión sin complementos.

Para la admisión en este máster, no se requieren complementos formativos para el estudiantado que provenga de los siguientes grados:

- Grado en Tecnología Digital y Multimedia.
- Grado en Ingeniería de Tecnologías y Servicios de Telecomunicación, mención de Sonido e Imagen, y títulos equivalentes (con mención equivalente).
- Grado en Ingeniería Multimedia y títulos equivalentes.

De acuerdo a lo dispuesto en el artículo 18.5 el RD 822/2021 por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias y el procedimiento de aseguramiento de su calidad, así como en el artículo 24 de la Normativa propia de Preinscripción y Admisión a los estudios de másteres universitarios en la UPV, para la admisión en este máster se establecen complementos formativos para los perfiles de estudiantado que se detallan a continuación. Los complementos formativos son establecidos por la CAT para cada estudiante según su grado de origen y no se considerarán prerrequisito para la admisión y matrícula del máster, sino que se podrán cursar simultáneamente.

Perfiles de acceso desde grados tecnológicos

Un posible perfil de acceso incluye el estudiantado de grados de carácter técnico que, si bien cuentan con una sólida formación en fundamentos tecnológicos, no han recibido formación previa en el ámbito de la creación y gestión de contenidos multimedia y audiovisuales. Se contemplan en este perfil egresados y egresadas del Grado en Tecnologías Interactivas y títulos equivalentes, de grados en la rama de Ingeniería de Telecomunicación en menciones diferentes a Sonido e Imagen o equivalente y de grados en la rama de Ingeniería Informática.

El estudiantado procedente de estos grados aporta competencias clave en programación, sistemas, interacción persona-ordenador, redes y tecnologías digitales, que se verán enriquecidas en el máster con una formación especializada en tecnologías audiovisuales, sistemas inmersivos, inteligencia artificial aplicada y desarrollo de aplicaciones multimedia, permitiéndoles abordar con solvencia proyectos complejos en el sector audiovisual. Dada su falta de formación previa en la creación y gestión de contenidos multimedia, tendrán que cursar 6 ECTS como complementos formativos en asignaturas del grado de referencia (GTDM), que se cursarán de manera simultánea al máster universitario.

En concreto, este perfil de estudiantado deberá cursar la asignatura: 14205- Edición y Postproducción Audiovisual. Se trata de una asignatura de 6 créditos de primer cuatrimestre del 4º curso del Grado en Tecnología Digital y Multimedia. Se resumen a continuación los contenidos, resultados de aprendizaje, actividades formativas y sistema de evaluación.

Contenidos:

La asignatura se estructura en dos grandes bloques: audio y vídeo. En el bloque de audio se abordan fundamentos de teoría musical, grabación en estudio y exteriores, mezcla, edición, masterización, uso de MIDI y OSC, automatizaciones y pistas de audio e instrumento. En el bloque de vídeo se profundiza en la edición no lineal, integración de vídeo real y sintético, efectos especiales, simulaciones físicas y de partículas, generación de personajes virtuales y técnicas de tracking. Las unidades didácticas incluyen prácticas específicas para cada técnica, desde la escultura digital hasta la postproducción de audio.

Resultados de aprendizaje:

- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Desarrollar habilidades de aprendizaje para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.



- Evaluar los conceptos, formatos y estándares de multimedia, audio y vídeo.
- Crear guiones y estructuras narrativas de productos, interactivos, multimedia y transmedia utilizando los lenguajes y técnicas apropiados.
- Determinar los fundamentos de la imagen y vídeo digital en sus diferentes formatos, así como las herramientas y técnicas de captación, producción, edición y postproducción de imagen en sus dimensiones técnica y creativa.
- Determinar los fundamentos de la voz, el sonido y la música digital en sus diferentes formatos, así como las herramientas y técnicas de captación, producción, edición y postproducción de sonido y música en sus dimensiones técnica y creativa.
- Diseñar, construir y animar elementos gráficos y visuales, modelos 2D y 3D, incluyendo todas las etapas requeridas para la producción de una imagen o secuencia infográfica.
- Diseñar sistemas, servicios y aplicaciones para la generación, distribución y gestión de contenidos digitales y multimedia con criterios de calidad y eficiencia.
- Estructurar el discurso para favorecer la comprensión de los objetivos, acciones y/o resultados de un trabajo propio.

Actividades formativas:

La metodología combina teoría, prácticas de aula e informática. Las actividades incluyen clases teóricas, prácticas guiadas, desarrollo de proyectos, y actividades de evaluación. Se promueve la participación activa del alumnado y el trabajo autónomo, con prácticas centradas en simulaciones físicas, efectos de partículas, tracking, modelado y animación de personajes, grabación y edición de audio, entre otras.

Sistemas de evaluación:

Las técnicas de evaluación empleadas son: trabajos académicos, prueba escrita y observación. La evaluación se basa en tres componentes: una prueba objetiva tipo test (30%), observación del trabajo diario y participación (30%), y un trabajo académico audiovisual final (40%). Este último debe demostrar la aplicación integrada de los conocimientos adquiridos. En caso de suspenso, se ofrece una prueba teórica de recuperación. Los estudiantes con dispensa de asistencia siguen el mismo sistema, adaptado a su situación.

Perfiles de acceso desde grados vinculados a la creación de contenidos multimedia

También pueden acceder al máster graduados y graduadas vinculados al diseño digital, la creatividad tecnológica y la producción de contenidos interactivos. En particular, se contempla el acceso de estudiantado procedente del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas y títulos equivalentes, así como del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas y títulos equivalentes.

El estudiantado procedente de estos grados aporta una formación sólida en diseño visual, narrativa digital, animación, desarrollo de experiencias interactivas y uso de herramientas tecnológicas aplicadas a la creación de contenidos. Este perfil destaca por su capacidad para integrar creatividad y tecnología en proyectos digitales, así como por su familiaridad con entornos de producción multimedia, videojuegos, realidad virtual y diseño de interfaces. El máster les permitirá ampliar su campo de acción hacia el diseño y desarrollo de soluciones audiovisuales avanzadas, integrando tecnologías como la inteligencia artificial, los entornos inmersivos y las aplicaciones y tecnologías web.

Dada su falta de formación previa en tecnologías web, tendrán que cursar 6 ECTS como complementos formativos en asignaturas del grado de referencia (GTDM), que se cursarán de manera simultánea al máster universitario.

En concreto, este perfil de estudiantado deberá cursar la asignatura: 14211 # Tecnologías web. Se trata de una asignatura de 6 créditos del primer cuatrimestre de 2º curso del Grado en Tecnología Digital y Multimedia. Se resumen a continuación los contenidos, resultados de aprendizaje, actividades formativas y sistema de evaluación.

Contenidos:

La asignatura se centra en el estudio y desarrollo de aplicaciones web, abordando aspectos fundamentales como la arquitectura de aplicaciones, la capa de presentación y las tecnologías en el lado del cliente. Se trabajan lenguajes de marcas (HTML), hojas de estilo (CSS) y programación (JavaScript), así como conceptos clave como el modelo de caja, selectores, formularios, multimedia, y manipulación del DOM. Además, se introduce al estudiantado en el diseño y creación de sitios web multipágina, con prácticas orientadas al desarrollo progresivo de un proyecto web completo.

Resultados de aprendizaje:

- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Aplicar y evaluar tecnologías y sistemas que garanticen niveles de seguridad y de calidad de servicio y experiencia en la distribución de contenidos digitales y multimedia.
- Conceptualizar y definir interfaces de usuario en aplicaciones multimedia, evaluando su usabilidad y accesibilidad.
- Identificar los roles y destrezas para operar en equipos multidisciplinares con diferentes perfiles profesionales.

Actividades formativas:

La metodología combina clases teóricas, prácticas de aula y laboratorio, con un enfoque aplicado. Las sesiones teóricas introducen los fundamentos de las tecnologías web, mientras que las prácticas permiten al estudiantado aplicar estos conocimientos mediante ejercicios y el desarrollo de un proyecto en equipo. Las actividades incluyen la instalación de software, resolución de ejercicios, entrega de código y documentación, y participación activa en sesiones presenciales. El proyecto grupal es una parte central del aprendizaje, promoviendo la integración de conocimientos y habilidades.

Sistema de evaluación:

Las técnicas de evaluación empleadas son: trabajos académicos, prueba práctica de laboratorio/campo/informática/aula, prueba escrita y proyecto. La evaluación se divide en teoría (50%) y práctica (50%). La parte teórica se valora mediante dos pruebas objetivas (20% y 30%), mientras que la parte práctica incluye la entrega de prácticas (10%), un examen práctico (20%) y un proyecto final (20%). Se contempla una recuperación parcial (hasta el 70% de la nota) mediante pruebas escritas. El sistema es aplicable también a estudiantes con dispensa de asistencia.

El estudiantado al que le hayan sido asignados complementos formativos formalizará la matrícula en dichos complementos en el mismo curso académico en que accede al máster universitario.

En ningún caso se podrá obtener el título de máster sin haber superado previamente los complementos formativos.

Criterios de admisión y baremación específicos del título

Para cursar este máster se requiere una formación tecnológica sólida, especialmente en el ámbito de los sistemas y contenidos multimedia y audiovisuales. Esta formación tecnológica debe estar combinada con un desarrollo adecuado de habilidades creativas y organizativas, así como con una gran capacidad de adaptación y de aprendizaje continuo que le permita desenvolverse en un ámbito en constante evolución.



a) Valoración del expediente académico.

En el caso de expedientes calificados en escalas diferentes a las indicadas en el RD 1125/2003, se requerirá que la persona interesada aporte una **declaración de equivalencia de notas medias de estudios universitarios realizados en centros extranjeros** obtenida del Ministerio competente en materia de Universidades. A aquellas personas que no aporten este documento se les asignará un 5 como nota media de acceso.

La valoración del expediente se expresará en una puntuación en escala de 0 a 10 y se obtendrá de la calificación media del expediente del Grado con el que el solicitante accede al Máster. A efectos de la obtención de la calificación media citada, no se contabilizan los créditos reconocidos sin calificación.

La nota media del expediente del grado de acceso de cada estudiante tiene un valor del 50% sobre la baremación final

b) Correspondencia de las competencias de la titulación de acceso con las del Grado de Referencia.

Se valorará la correspondencia de las competencias de la titulación de acceso con las del Grado en Tecnología Digital y Multimedia (Grado de Referencia). La valoración se expresará en una puntuación en escala del 0 al 10:

- Grado en Tecnología Digital y Multimedia (GTDM): 10.
- Grados en la rama de Ingeniería de Telecomunicación mención de Sonido e Imagen o equivalente: 9
- Grado en Ingeniería Multimedia y títulos equivalentes: 8.
- Grado en Diseño y Tecnologías Creativas, Grado en Tecnologías Interactivas, Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Experiencias Interactivas, y títulos equivalentes: 7.
- Grados en la rama de Ingeniería de Telecomunicación en otras menciones diferentes a Sonido e Imagen o equivalente: 6.
- Grados en la rama de Ingeniería Informática: 5.

Este apartado tiene un valor del 40% sobre la baremación final.

c) Currículum Vitae.

Se valorará el currículum vitae del solicitante, especialmente en aquellos aspectos que tengan que ver con la experiencia laboral / prácticas en empresa o instituciones en el ámbito del Máster, participación en proyectos relevantes, la formación continua y el conocimiento de idiomas extranjeros. Los criterios de valoración serán propuestos por la Comisión Académica del Máster. La valoración se expresará con una puntuación en escala del 0 al 10. Este apartado tiene un valor del 10% sobre la baremación final.

Serán admitidos tantos solicitantes como plazas se oferten, por estricto orden de prelación.

Tras la admisión de los graduados y graduadas y si sobran plazas, se admitirá al estudiantado que, no habiendo completado el grado, proceda de alguno de los grados de acceso listados o equivalentes, siempre que le quede por superar el TFG y hasta 9 créditos ECTS, que en ningún caso de forma conjunta (TFG y asignaturas) podrán superar los 30 créditos ECTS. En ningún caso deberán incluir resultados necesarios para el normal desarrollo de los estudios del máster.

En caso de que se produzcan renunciaciones, y siempre que existan solicitudes en lista de espera, se cubrirán las vacantes hasta completar la oferta de plazas o hasta agotar la lista de espera, siguiendo el orden de prelación anteriormente establecido.

Pruebas particulares de acceso o criterios particulares de admisión

Requisito lingüístico de español para extranjeros

Se exigirá para la admisión del estudiantado procedente de países no hispanohablantes, la acreditación de un nivel equivalente a B2 de español.

Modos de acreditación:

La relación de certificados admitidos por la Universitat Politècnica de València para la acreditación del requisito de conocimiento en lenguas extranjeras es la que aparece en la tabla actualizada de certificados reconocidos por ACLES (Asociación de Centros de Lenguas de la Enseñanza Superior en España).

Exenciones:

Quedará exento de esa acreditación el alumnado que haya cursado sus estudios en sistemas educativos que empleen el español como lengua vehicular.

Sistemas de información y acompañamiento al estudiantado

Sistemas de información previa

La UPV desarrolla distintas iniciativas para dar a conocer al público interesado todo lo relativo a los estudios oficiales de grado y máster, para cada curso académico. En primer lugar, cuenta en su página web con una sección dedicada al futuro estudiante, donde aparece en castellano, valenciano e inglés la información actualizada relacionada con las titulaciones, la preinscripción, la matrícula, las notas de corte, las ponderaciones, las plazas ofertadas y otra información.

Coincidiendo con el período de preinscripción, la UPV lanza una campaña de publicidad intensa en internet y medios sociales, donde se informan los futuros estudiantes, pero también en offline exterior y en prensa generalista para llegar al público en general. Además, facilita de manera transparente datos a los medios de comunicación y demás entidades que elaboran rankings, guías de universidades, suplementos y especiales.

<https://www.upv.es/perfiles/futuro-alumno/index-es.html>

Programa UPV de acompañamiento



El Plan Integral de Acompañamiento al estudiantado (PIAE+) es un proyecto de orientación, guía y apoyo sistemático, inmerso en el currículo y garantizado por la UPV, dirigido a sus estudiantes desde su matrícula en cualquier curso de grado, máster y doctorado hasta la finalización de los estudios.

<https://www.upv.es/perfiles/futuro-alumno/integra-piaeacom-es.html>

Sistemas de apoyo y orientación al estudiantado

La Universitat Politècnica de València cuenta con un sistema de orientación integrado en el Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) dirigido a todos los alumnos de la Universidad. Este sistema de orientación al ALUMNADO (GOPU) se lleva a cabo por psicopedagogos y contempla distintas acciones. <http://www.upv.es/entidades/ICE/>

Sistemas de apoyo y orientación al estudiantado con discapacidad o con necesidades específicas

En el caso de estudiantes con necesidades educativas específicas derivadas de la diversidad funcional, se establecerán los servicios de apoyo y asesoramiento adecuados para evaluar las necesidades de adaptaciones curriculares, itinerario o estudios alternativos a través del apoyo de la fundación CEDAT de la UPV. <https://www.upv.es/entidades/CAD/>

Desde la ERT, la Directora Académica del Máster enviará un correo a los estudiantes de nuevo acceso, dándoles la bienvenida. En él, se recuerda la fecha de comienzo de las clases y se envía un enlace con la web del máster, en el que pueden consultar desde horarios, aulas, periodos de evaluación, etc.

Además, se les comunica en dicho correo, del día, hora y lugar en el que se celebrará la Jornada de Acogida para estudiantes de másteres de la UPV. Por último, se informa de la feria de los servicios UPV para estudiantes, que tiene lugar tras la Jornada de Acogida.

3.2 CRITERIOS PARA EL RECONOCIMIENTO Y TRANSFERENCIAS DE CRÉDITOS

Reconocimiento de Créditos cursados en centros de formación profesional de grado superior

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Adjuntar Convenio

Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

Adjuntar Título Propio

Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	6

DESCRIPCIÓN

La Normativa para el Reconocimiento y Transferencia de Créditos en Títulos Oficiales de Grado y Máster de la Universitat Politècnica de València fue aprobada por Consejo de Gobierno de 23 de diciembre de 2021, atendiendo a los criterios y normas básicas fijados en el artículo 10 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, así como a lo establecido en el Real Decreto 1618/2011, de 11 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior:

http://www.upv.es/orgpeg/normativa/reconocimiento_creditos.pdf

Reconocimientos específicos del título:

Transferencia de créditos cursados en enseñanzas oficiales universitarias cursadas previamente que no hayan conducido a la obtención de un título universitario oficial.

La UPV tramitará la transferencia de créditos académicos y su inclusión en el expediente académico y en el Suplemento Europeo al Título de créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas previamente, indistintamente de la universidad, que no hayan conducido a la obtención de un título universitario oficial. El procedimiento para realizar la transferencia de créditos viene regulado en la citada Normativa para el Reconocimiento y Transferencia de Créditos en Títulos Oficiales de Grado y Máster de la Universitat Politècnica de València.

Reconocimiento por créditos obtenidos en otras enseñanzas universitarias oficiales.

Se atenderá a lo dispuesto en el Artículo 10 del RD822/2021 y en la normativa propia de la UPV. La equivalencia mínima de contenidos y créditos entre las materias o asignaturas superadas y las que se pretende reconocer será de un 75 por 100. En este procedimiento no podrán ser reconocidos los créditos que corresponden a trabajos de fin de título a excepción de aquellos que se desarrollen en un programa de movilidad.



Reconocimiento de créditos por títulos propios.

El reconocimiento de créditos por títulos propios es 0.

Reconocimiento de créditos por actividad laboral.

Teniendo en cuenta la Normativa para el reconocimiento y transferencia de créditos en títulos oficiales de grado y máster de la UPV, en su artículo 5, en el Máster Universitario en Tecnologías Audiovisuales se reconocerá un máximo de 6 ECTS en la materia Formación Complementaria por experiencia laboral, previo estudio y aprobación de la CAT, siempre y cuando se acredite de forma fehaciente y suficiente que esa experiencia profesional y laboral está estrechamente relacionada con los conocimientos, competencias y habilidades propias del título universitario oficial. La materia Formación Complementaria incluye entre sus resultados de aprendizaje la aplicación de los conocimientos, destrezas y habilidades trabajados en el máster en un entorno profesional. Se deberá garantizar siempre que dicha actividad laboral haya estado relacionada con el uso de tecnologías en el sector audiovisual.

El procedimiento para llevar a cabo el reconocimiento de créditos por experiencia laboral se resume en las siguientes etapas:

- 1) El estudiante solicita a la Escuela el reconocimiento por experiencia laboral a través de su intranet.
- 2) En la solicitud, el estudiante describe la experiencia profesional aportada, que debe acreditarse documentalmente. La acreditación de la experiencia profesional y laboral, deberá efectuarse mediante la aportación de la documentación que en cada caso corresponda y que seguidamente se indica:
 - a) Informe de vida laboral que acredite la antigüedad laboral en el grupo de cotización que considere la persona solicitante guarda relación con las competencias previstas en los estudios correspondientes.
 - b) Certificado colegial (en su caso), para quienes estén en posesión de un título universitario con profesión regulada.
 - c) Certificado Censal de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, para quienes ejerzan como liberales no dados de alta en el régimen especial de trabajadores autónomos.
 - d) Certificación de la empresa u organismo en el que se concrete que la persona interesada ha ejercido o realizado la actividad laboral o profesional para la que se solicita reconocimiento de créditos, y el período de tiempo de la misma, que necesariamente ha de ser coincidente con lo reflejado en el informe de vida laboral anteriormente indicado.

La secretaría de la Escuela, vista la solicitud y una vez comprobada que la documentación aportada es correcta, pasa la solicitud a la Comisión Académica de Título.

La Comisión Académica del Título, vista la solicitud y la documentación aportada, comprueba la adecuación de la experiencia laboral a las competencias ligadas a la materia que se pretende reconocer, acuerda una propuesta favorable o desfavorable sobre el reconocimiento de créditos solicitado y la eleva a la Comisión de Reconocimiento de Créditos de Grado de la UPV, que es la comisión de carácter general de la universidad competente para resolver sobre las propuestas de reconocimientos de créditos tramitadas por las Escuelas y Facultades.

El período mínimo de tiempo acreditado de experiencia laboral o profesional, requerido para poder solicitar y obtener reconocimiento de créditos es de 3 meses en jornada a tiempo completo, o período equivalente si la dedicación fuera a tiempo parcial.

Reconocimiento de créditos por movilidad.

Los estudiantes que participen en programas de movilidad nacionales o internacionales suscritos por la Universitat Politècnica de València, cursando un período de estudio en otras instituciones de educación superior, obtendrán el reconocimiento completo que se derive del acuerdo académico establecido.

El citado acuerdo académico será objeto de aprobación por la Comisión del Consejo de Gobierno que tenga asignadas las competencias en materia académica u órgano en que delegue con carácter previo a la incorporación del estudiante en la institución de destino y recogerá la totalidad de asignaturas o créditos a cursar en su estancia de movilidad, así como las asignaturas o créditos que serán transcritos al expediente del alumno en la Universitat Politècnica de València una vez finalizada la estancia. Este acuerdo podrá ser modificado a propuesta de la Comisión Académica del título cuando concurran circunstancias que lo justifiquen. En este acuerdo podrá incluirse el trabajo fin de título, de acuerdo con la Normativa Marco de Trabajos Fin de Grado y Fin de Máster de la Universitat Politècnica de València.

La equivalencia entre los contenidos de las materias, asignaturas o créditos a cursar por el estudiante en la institución de destino y las que serán objeto de reconocimiento en esta universidad se establecerá en función de las competencias asociadas a las mismas, con un enfoque abierto y flexible hacia el reconocimiento de los créditos obtenidos.



dos en otro contexto y atendándose especialmente al valor formativo conjunto de las actividades académicas desarrolladas, sin que sea necesariamente exigible la identidad de contenidos entre las materias y programas.

Con carácter general se procurará la plena equivalencia entre el número de créditos a cursar en la institución de destino y los créditos a reconocer en esta universidad. Sin perjuicio de lo anterior, podrán autorizarse en casos justificados excepciones a la identidad entre la carga lectiva cursada en movilidad y la reconocida en la Universitat Politècnica de València, siempre que la propuesta cuente con el informe motivado de la Comisión Académica del título.

El estudiantado interesado en participar en programas de movilidad podrán hacerlo durante el segundo cuatrimestre con una equivalencia máxima de 30 ECTS, en universidades donde se impartan másteres afines, y buscando la equivalencia entre los 15 ECTS a cursar en las asignaturas de dicho cuatrimestre más la realización de la materia Formación Complementaria (6 ECTS) y el TFM (9 ECTS).

3.3 MOVILIDAD DE LOS ESTUDIANTES PROPIOS Y DE ACOGIDA

La movilidad del estudiantado hacia centros de destino en el extranjero se ha incrementado enormemente en los últimos años. Este incremento ha sido parejo con las necesidades de gestión y documentación y requiere el establecimiento de unas normas y procedimientos de aplicación que en aras de la transparencia faciliten un control riguroso, eficaz y consciente de todos los procesos. Esta normativa debe ser rigurosa y al mismo tiempo debe permitir la flexibilidad suficiente para que el objetivo fundamental que es la mejora formativa del estudiantado se garantice, en igualdad de condiciones con el estudiantado que no es de movilidad. Por ello, todo el estudiantado del Centro debe conocer las normas y los criterios establecidos que regulan el acceso a las plazas de movilidad y, en consecuencia, estos criterios deben hacerse públicos. Además, desde la Subdirección de RRII se hace posible que todo el estudiantado del Centro que desee acceder a plazas de movilidad, y cumpla con los criterios para ello, pueda hacerlo. Actualmente se puede afirmar que todo el estudiantado del Centro que desee realizar estancias de movilidad y cumpla los requisitos para ello puede hacerlo.

Las plazas ofertadas por cada centro extranjero son limitadas. Por tanto, es necesario establecer un procedimiento de prioridad en la selección de los destinos de movilidad. El criterio elegido para elaborar este proceso es un criterio por méritos en el que se tienen en cuenta los siguientes aspectos:

- Expediente académico de la titulación de acceso.
- Conocimiento de idiomas.
- Otros Méritos

Una vez establecidas las listas de prioridad, éstas serán publicadas junto con la fecha y lugar de la convocatoria de selección de destino de movilidad con suficiente antelación para establecer un plazo de reclamaciones. El estudiantado seleccionará su destino el día establecido para dicha subasta, que será hecho público con suficiente antelación, y conforme al puesto ocupado en la lista de prioridad. Tras el nombramiento de cada estudiante, éste o ésta escogerá un destino donde queden plazas libres. Si nombrado por tres veces consecutivas un o una estudiante no se presentara para seleccionar su destino, pasará al último puesto de la lista en el orden de prioridad.

Una vez seleccionados todos los destinos de movilidad con programas de Máster similares al que oferta la UPV, como, por ejemplo, Queen Mary University of London, Aalto University, Technology Arts Sciences TH Köln o KTH Royal Institute of Technology, el estudiantado será adscrito de forma preliminar al Centro de destino escogido. Esta adscripción sólo será definitiva tras la aprobación del Plan de Transcripción de Créditos (PTC) y la aceptación del o la estudiante por el Centro de destino.

Movilidad de alumnos de la ETSIT a centros nacionales (SICUE#SENECA)

La movilidad SICUE#SÉNECA hereda los mismos principios de movilidad ERAMUS y hasta el momento no ha sido necesario elaborar listas priorizadas. El máximo de créditos a reconocer en esta modalidad será la de un cuatrimestre completo o 30 créditos ECTS. Según la normativa SICUE no se podrán incluir en el PTC asignaturas del Centro de origen que hayan sido suspendidas anteriormente.

Entre las universidades destino que ofrecen Másteres afines al MUTAV, y, por tanto, más recomendados dentro de esta opción están la Universidad Autónoma de Madrid o la Universidad Rey Juan Carlos.

Dinamización, programas y acciones internas de promoción de la movilidad:

La ETSIT organiza cada año una presentación a todo el estudiantado procedente de fuera para proporcionarles toda la información necesaria para su integración académica y social en la Universidad.

Asimismo, también se desarrolla el programa Mentor que se desarrolla para facilitar la integración del estudiantado de Intercambio procedente de cualquier universidad mundial que va a estudiar en la UPV.

Consiste en poner en contacto a estudiantes de la UPV con estudiantes de intercambio, a ser posible de su propia escuela para que les ayuden en lo que sea necesario, sobre todo en los primeros días. La ayuda puede ir desde rellenar los impresos de matrícula, buscar piso, practicar idiomas, recogerle a su llegada o ayudarle a conocer la ciudad o a decidir entre qué asignaturas podría coger en la escuela.

Además de la recompensa a nivel personal y de la magnífica experiencia de conocer de primera mano a un estudiante procedente de una cultura distinta, al participar en este programa reciben puntos extra en los programas de Intercambio, créditos curriculares a reconocer en la escuela (según titulaciones).

4. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

4.1 ESTRUCTURA BÁSICA DE LAS ENSEÑANZAS	
DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS	
Ver Apartado 4: Anexo 1.	
NIVEL 1: Módulo de Formación Obligatoria	
4.1.1 Datos Básicos del Nivel 1	
ECTS NIVEL1	45



NIVEL 2: Materia Desarrollo Software en Audiovisuales		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	15	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
10,5	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
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CT01 - 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. TIPO: Competencias		
CT02 - 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. TIPO: Competencias		
CT03 - Colaborar eficazmente en equipos de trabajo, asumiendo responsabilidades y funciones de liderazgo y contribuyendo a la mejora y desarrollo colectivo. TIPO: Competencias		
CT04 - Comunicarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, adaptándose a las características de la situación y de la audiencia. TIPO: Competencias		
CT05 - 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. TIPO: Competencias		
RF1 - Identificar las tecnologías, librerías y arquitecturas necesarias para el desarrollo de soluciones audiovisuales basadas en inteligencia artificial, realidad extendida y aplicaciones software. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RF3 - Desarrollar aplicaciones software en el ámbito audiovisual para entornos de escritorio, web, y dispositivos móviles, empleando tecnologías y arquitecturas específicas. TIPO: Habilidades o destrezas		
RF5 - Diseñar y desplegar servicios locales, en la nube, e híbridos, para aplicaciones audiovisuales, garantizando calidad de servicio, seguridad, y escalabilidad. TIPO: Habilidades o destrezas		
RF6 - Aplicar metodologías ágiles y técnicas de gestión de proyectos en el ámbito audiovisual, incluyendo técnicas de integración continua y entrega continua (CI/CD). TIPO: Habilidades o destrezas		
RF7 - Reconocer las técnicas de diseño de interacción, diseño de la experiencia de usuario y protección de datos que se deben aplicar en el desarrollo de aplicaciones para el sector audiovisual. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RF8 - Analizar y diseñar arquitecturas para soluciones tecnológicas avanzadas en el sector audiovisual, abarcando la creación, la distribución, y la explotación de contenidos. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Materia Inteligencia Artificial en Audiovisuales		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	16,5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
6	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
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		



CT01 - 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. TIPO: Competencias		
CT02 - 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. TIPO: Competencias		
CT04 - Comunicarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, adaptándose a las características de la situación y de la audiencia. TIPO: Competencias		
CT05 - 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. TIPO: Competencias		
RF1 - Identificar las tecnologías, librerías y arquitecturas necesarias para el desarrollo de soluciones audiovisuales basadas en inteligencia artificial, realidad extendida y aplicaciones software. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RF2 - Aplicar técnicas de inteligencia artificial para el diseño de soluciones tecnológicas complejas en el sector audiovisual. TIPO: Habilidades o destrezas		
RF8 - Analizar y diseñar arquitecturas para soluciones tecnológicas avanzadas en el sector audiovisual, abarcando la creación, la distribución, y la explotación de contenidos. TIPO: Competencias		
NIVEL 2: Materia Sistemas Inmersivos		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	13,5	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
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
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CT01 - 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. TIPO: Competencias		
CT02 - 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. TIPO: Competencias		
CT03 - Colaborar eficazmente en equipos de trabajo, asumiendo responsabilidades y funciones de liderazgo y contribuyendo a la mejora y desarrollo colectivo. TIPO: Competencias		
CT04 - Comunicarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, adaptándose a las características de la situación y de la audiencia. TIPO: Competencias		
CT05 - 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. TIPO: Competencias		
RF1 - Identificar las tecnologías, librerías y arquitecturas necesarias para el desarrollo de soluciones audiovisuales basadas en inteligencia artificial, realidad extendida y aplicaciones software. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RF4 - Diseñar y desarrollar experiencias audiovisuales inmersivas e interactivas donde se combinen distintas tecnologías como la realidad extendida y los sistemas de captación de movimiento. TIPO: Habilidades o destrezas		
RF7 - Reconocer las técnicas de diseño de interacción, diseño de la experiencia de usuario y protección de datos que se deben aplicar en el desarrollo de aplicaciones para el sector audiovisual. TIPO: Conocimientos o contenidos		
RF8 - Analizar y diseñar arquitecturas para soluciones tecnológicas avanzadas en el sector audiovisual, abarcando la creación, la distribución, y la explotación de contenidos. TIPO: Competencias		
NIVEL 1: Módulo de Formación Complementaria		
4.1.1 Datos Básicos del Nivel 1		
ECTS NIVEL1	6	
NIVEL 2: Materia Formación Complementaria		



4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	6	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	6	
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
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CT01 - 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. TIPO: Competencias		
CT02 - 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. TIPO: Competencias		
CT03 - Colaborar eficazmente en equipos de trabajo, asumiendo responsabilidades y funciones de liderazgo y contribuyendo a la mejora y desarrollo colectivo. TIPO: Competencias		
CT04 - Comunicarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, adaptándose a las características de la situación y de la audiencia. TIPO: Competencias		
CT05 - 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. TIPO: Competencias		
NIVEL 1: Módulo de Trabajo Fin de Máster		
4.1.1 Datos Básicos del Nivel 1		
ECTS NIVEL1	9	
NIVEL 2: Materia Trabajo Fin de Máster		
4.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
	9	
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
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
4.1.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CT01 - 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. TIPO: Competencias		
CT02 - 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. TIPO: Competencias		
CT03 - Colaborar eficazmente en equipos de trabajo, asumiendo responsabilidades y funciones de liderazgo y contribuyendo a la mejora y desarrollo colectivo. TIPO: Competencias		
CT04 - Comunicarse de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita, adaptándose a las características de la situación y de la audiencia. TIPO: Competencias		



CT05 - 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. TIPO: Competencias

RF9 - Elaborar, presentar y defender un ejercicio original realizado individualmente, ante un tribunal universitario. El ejercicio consistirá en una aplicación o un desarrollo específico en el ámbito de las tecnologías audiovisuales, aplicando los conocimientos, técnicas y destrezas adquiridas en las materias del Máster. TIPO: Competencias

4.2 ACTIVIDADES Y METODOLOGÍAS DOCENTES

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Entre las actividades formativas reguladas en la normativa de la Universitat Politècnica de València se utilizarán las siguientes: Teoría Aula (TA), Práctica Aula (PA), Práctica Laboratorio (PL), Práctica Informática (PI), Trabajo en proyectos (TP) y Trabajo autónomo (TAA).

Teoría de Aula

Exposición de contenidos mediante presentación o exposición por parte de un profesor (incluyendo demostraciones, problemas y ejemplos).

Práctica Informática

Actividades desarrolladas en espacios especialmente equipados con equipos informáticos específicos.

Práctica de Laboratorio

Actividades desarrolladas en espacios especiales con equipamiento especializado (laboratorio, talleres, etc.).

Práctica de Aula

Cualquier tipo de práctica en el aula.

Trabajo Autónomo

Trabajo no presencial desarrollado por el alumno, para la preparación de clases, ejercicios, trabajos o estudio.

El objetivo de estas actividades en este título será el siguiente:

Que el estudiantado comprenda los conceptos fundamentales teóricos relacionados con cada una de las materias definidas en el Plan de Estudios y sea capaz de aplicar las destrezas trabajadas en dichas materias a la resolución de problemas. En concreto, las metodologías están escogidas para conseguir que el estudiantado sea capaz de utilizar distintas tecnologías, como la inteligencia artificial, el desarrollo software y los sistemas inmersivos para desarrollar soluciones avanzadas en el ámbito audiovisual y multimedia.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las metodologías básicas empleadas en el Máster Universitario en Tecnologías Audiovisuales incluyen el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje orientado a proyectos, la lección magistral, las prácticas, la simulación y juego/gamificación y la tutoría.

Aprendizaje cooperativo

Método de instrucción en que los estudiantes trabajan divididos en pequeños grupos y se ayudan unos a otros para aprender el contenido académico. La premisa fundamental es el consenso construido a partir de la colaboración de los miembros del grupo.

Finalidad:

- Motivar hacia la tarea.
- Desarrollar habilidades sociales de trabajo en equipo: respeto, tolerancia, escucha activa, discusión, gestión del tiempo, responsabilidad
- Optimizar el grado de comprensión de lo que se hace y del porqué se hace.
- Mejorar la calidad y cantidad del trabajo que haría un solo estudiante.

Aprendizaje orientado a proyectos

Experiencias de aprendizaje que involucran a los estudiantes en la resolución colaborativa de proyectos complejos y del mundo real, vinculados a los conceptos fundamentales y principios de la disciplina.

Finalidad:

- Desarrollar habilidades de aprendizaje y trabajo autónomo: búsqueda de información, toma de decisiones
- Potenciar el trabajo en equipo.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en el ámbito de la disciplina.

Lección magistral

Metodología didáctica, de carácter expositivo, donde el docente proporciona información esencial y organizada de la materia, con el apoyo de recursos tecnológicos y haciendo partícipes a los estudiantes.

Finalidad:

- Exponer información actualizada y bien organizada procedente de fuentes diversas y de difícil acceso al estudiante.
- Facilitar la comprensión y aplicación de los procedimientos específicos de la asignatura.



- Favorecer la interacción y la participación de los estudiantes a través de la pregunta.

Prácticas

Escenarios educativos donde los estudiantes aplican los conceptos y/o habilidades de un ámbito de conocimiento determinado. Pueden ser de aula, de campo, informáticas y/o de laboratorio.

Finalidad:

- Experimentar y aplicar los contenidos estudiados en un contexto determinado.
- Facilitar el aprendizaje de procedimientos y de algunas habilidades o destrezas.

Simulación y juego/gamificación

La simulación es una forma de enseñanza-aprendizaje que permite a los estudiantes experimentar con la realidad y participar activamente en las tareas que se plantean, adoptando papeles sin dejar de ser ellos mismos (si actuaran, dejaría de ser una simulación para convertirse en un juego de rol o en una dramatización).

La gamificación implica el diseño de un entorno educativo real o virtual que supone la definición de tareas y actividades usando los principios o mecánicas de los juegos: otorgar puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse

Finalidad:

- Aumentar la motivación del estudiantado al tiempo que alcanzan aprendizajes más significativos y funcionales a través de la experimentación y la diversión.
- Optimizar y recompensar al estudiantado en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.
- Enriquecer la experiencia de aprendizaje.
- Trabajar en equipo de manera cooperativa.

Tutoría

Método de enseñanza-aprendizaje en el que se establece una relación personalizada de ayuda en el proceso formativo entre el docente y uno o varios estudiantes.

Finalidad:

- Resolver dudas de los estudiantes.
- Ofrecer una atención personalizada.
- Orientar y guiar el proceso de aprendizaje del estudiante.
- Revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases.
- Apoyar y supervisar el aprendizaje autónomo y/o del pequeño grupo.
- Facilitar la integración del estudiante.

Otras metodologías

Se utilizarán otras metodologías como la docencia inversa y el uso de portafolios.

La docencia inversa es un enfoque metodológico que consiste en trabajar en distintas fases. En casa, antes de la sesión de aula, se deben trabajar los resultados de aprendizaje más sencillos, simples y concretos que el estudiantado puede realizar de forma autónoma con el apoyo de materiales elaborados o seleccionados por el profesorado. Una vez en el aula, los resultados de aprendizaje más complejos se trabajan con la guía del profesor y el trabajo colaborativo de todo el estudiantado. Una vez finalizada la sesión de aula, el estudiantado puede profundizar en casa determinados aspectos, y también finalizar y reflexionar sobre el trabajo realizado en el aula.

Finalidad:

- Fomentar la autonomía del estudiantado.
- Incrementar la interacción estudiantado/profesorado.
- Mejorar la interacción estudiantado/profesorado.
- Realizar una evaluación formativa y proporcionar feedback de manera inmediata.
- Favorecer un aprendizaje más profundo, activo y experiencial.
- Implicar al estudiantado en su proceso de aprendizaje.

El portafolio es un conjunto documental estructurado, elaborado por el estudiantado, que recoge evidencias que demuestran sus conocimientos y competencias (nivel de aprendizaje) en una materia o curso, en relación a los criterios-guía estipulados por el profesorado.

Finalidad:

- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje realizado.
- Evaluar aprendizajes complejos y competencias genéricas, difícilmente evaluables con otro tipo de técnicas.
- Evaluar las evidencias de lo que el alumno es capaz de hacer a través de la selección de muestras de trabajo y sobre su capacidad de comunicar, reflexionar, construir, etc.
- Fomentar la autoevaluación por parte del alumno.
- Mantener un diálogo continuado profesor-alumno.
- Demostrar el nivel de destreza y grado de profundización sobre los contenidos.
- Fomentar el desarrollo del pensamiento divergente, crítico y la creatividad.

4.3 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Los sistemas de evaluación en los títulos de grado y máster de la Universitat Politècnica de València se regulan en la Normativa de Régimen Académico y Evaluación del Estudiantado:



<https://www.upv.es/entidades/SA/ciclos/528835normalc.html>

En el Máster en Tecnologías Audiovisuales se utilizarán los siguientes sistemas de evaluación: Examen/defensa oral, prueba escrita, prueba práctica de laboratorio/campo/informática/aula, trabajos académicos y otras metodologías.

Examen/defensa oral (E/DO)

Presentación oral de un tema concreto, trabajo académico, proyecto, práctica que permite evaluar los resultados de aprendizaje que tienen que ver, no solo con el dominio de los contenidos, sino también con el desempeño de las habilidades comunicativas.

Finalidad:

- Evaluar el conocimiento de datos o hechos específicos en relación con la asignatura.
- Valorar la capacidad de interpretación y profundidad en la comprensión de los contenidos.
- Evaluar las habilidades comunicativas y sociales en lo que se dice y en cómo se dice.
- Fomentar el pensamiento crítico, creativo y divergente.
- Defender una idea, proyecto, hipótesis argumentando a favor o en contra.
- Valorar la capacidad de síntesis.

Prueba escrita (PES)

Examen escrito donde se debe demostrar el dominio de los contenidos de la asignatura a partir de las preguntas planteadas por el profesorado, bien de respuesta abierta o bien de tipo test.

Finalidad:

- Evaluar la capacidad de expresión escrita, organización de ideas, análisis, creatividad, etc.
- Comprobar la consecución de los resultados de aprendizaje sin centrarse solo en la memoria, sino también en la comprensión, interpretación, relación, etc.
- Calificar objetivamente y cuantificar los resultados evitando sesgos tales como la suerte, ambigüedades en la respuesta, etc.
- Identificar con claridad los contenidos no entendidos.

Prueba práctica de laboratorio/campo/informática/aula (PRAC)

Prueba de evaluación utilizando instrumentación u otros recursos específicos, en la que se demuestran habilidades o destrezas adquiridas en el desarrollo de prácticas de laboratorio, de campo, informáticas y/o de aula.

Finalidad:

- Evaluar el proceso de desarrollo de la práctica realizada.
- Valorar los contenidos adquiridos como resultado/producto de la práctica.
- Valorar la capacidad de transferencia de los aprendizajes a diferentes contextos.

Trabajos académicos (TA)

Elaboración de un producto académico, texto formal, vídeo, infografía, etc., que se desarrolla de manera individual o en equipo sobre un contenido de la asignatura. Debe ajustarse a unos criterios previamente establecidos: formato, normas de estilo, estructura, extensión, reglas para las citas y referencias bibliográficas, etc.

Finalidad:

- Evaluar la dimensión social del trabajo a través de las valoraciones y argumentos expuestos en base a unos determinados criterios.
- Valorar el proceso de elaboración del trabajo sin centrarse únicamente en los productos.
- Desarrollar capacidades como la búsqueda y selección de información, lectura comprensiva, organización y exposición del conocimiento, etc.
- Propiciar el uso de diversidad de fuentes documentales, tecnologías de la información y conocimiento, etc.
- Fomentar y evaluar el desarrollo del pensamiento crítico y de las habilidades comunicativas.

4.4 ESTRUCTURAS CURRICULARES ESPECÍFICAS



5. PERSONAL ACADÉMICO Y DE APOYO A LA DOCENCIA

PERSONAL ACADÉMICO
Ver Apartado 5: Anexo 1.
OTROS RECURSOS HUMANOS
Ver Apartado 5: Anexo 2.

6. RECURSOS MATERIALES E INFRAESTRUCTURALES, PRÁCTICAS Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 6: Anexo 1.

7. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

7.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	2026
Ver Apartado 7: Anexo 1.	
7.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	
No procede	
7.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN	
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

8. SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE LA CALIDAD Y ANEXOS

8.1 SISTEMA INTERNO DE GARANTÍA DE LA CALIDAD	
ENLACE	https://www.upv.es/entidades/aca/sigti-2/
8.2 INFORMACIÓN PÚBLICA	
<p>Las titulaciones de la Universitat Politècnica de València disponen de los siguientes medios de información pública:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Web específica de la titulación soportada por los sistemas de la información de la UPV, se publica una vez el título es oficial. 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. (Intranet UPV) • Atención en las secretarías de las escuelas. Con recursos físicos de atención al público. 	
8.3 ANEXOS	
Ver Apartado 8: Anexo 1.	

PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

RESPONSABLE DEL TÍTULO			
CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Director de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Telecomunicación	Héctor	Esteban	González
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Camí de Vera s/n	46022	Valencia/València	València
EMAIL	FAX		
admin.ages@upv.es			
REPRESENTANTE LEGAL			
CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Director del Área de Calidad	JOSE MIGUEL	MONTALVA	SUBIRATS
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Camí de Vera s/n	46022	Valencia/València	València
EMAIL	FAX		



aca@upv.es			
El Rector de la Universidad no es el Representante Legal			
Ver Personas asociadas a la solicitud: Anexo 1.			
SOLICITANTE			
El responsable del título no es el solicitante			
CARGO	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
Vicerrector de Planificación, Estudios, Calidad y Acreditación	JOSÉ PEDRO	GARCIA	SABATER
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
Camí de Vera s/n	46022	Valencia/València	València
EMAIL	FAX		
jpgarcia@omp.upv.es			

INFORME PREVIO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA

Informe previo de la Comunidad Autónoma: Ver Apartado Informe previo de la Comunidad Autónoma: Anexo 1.



Apartado 1: Anexo 6

Nombre :ContInfProvAp1_An1_MUTAV_260129.pdf

HASH SHA1 :ABB39A92D25C959510C93CD328D7C9ABEB5B4699

Código CSV :958051135870541917901560

Ver Fichero: ContInfProvAp1_An1_MUTAV_260129.pdf



Apartado 1: Anexo 7

Nombre :Ap1_An2_MUTAV_250506.pdf

HASH SHA1 :075CF8DF954BE873E94F5ADBDD95782E8810ECDD

Código CSV :865208323791563302837786

Ver Fichero: Ap1_An2_MUTAV_250506.pdf



Apartado 4: Anexo 1

Nombre : ContInfProvAp4_An1_Verifica_MUTTAA_260128.pdf

HASH SHA1 : 0042F767DB049F8DADC2390F2C2125F47FACCA27

Código CSV : 958051205043508689105116

Ver Fichero: ContInfProvAp4_An1_Verifica_MUTTAA_260128.pdf



Apartado 5: Anexo 1

Nombre :ContInfProvC5_anexo1_MUTA_251218.pdf

HASH SHA1 :48480A587D7E6BEDB702FD96686C5AE811577D1F

Código CSV :954319615416906710125274

Ver Fichero: ContInfProvC5_anexo1_MUTA_251218.pdf



Apartado 5: Anexo 2

Nombre :Ap5_An2_MUTA_250729.pdf

HASH SHA1 :B4ADE648289D3CF173914DCC05AADA150BF019D2

Código CSV :882481836123239566929139

Ver Fichero: Ap5_An2_MUTA_250729.pdf



Apartado 6: Anexo 1

Nombre :ContInfProvAp6_An1_251205.pdf

HASH SHA1 :BED442919A81FC06B793E14165FB993C41EDE1DD

Código CSV :952688171100673008079659

Ver Fichero: ContInfProvAp6_An1_251205.pdf



Apartado 7: Anexo 1

Nombre :Ap7_An1_MUTTAA_250718.pdf

HASH SHA1 :726AA2279E519AE9953DB2EA83CC1919D21E3DA3

Código CSV :881439105143120662398453

Ver Fichero: Ap7_An1_MUTTAA_250718.pdf



Apartado Personas asociadas a la solicitud: Anexo 1

Nombre :Delegación_firma_Rector_José_Miguel_Montalvá_20240515.pdf

HASH SHA1 :B8353894EDAEDB144DCBE9D1C75A766117E7C98C

Código CSV :881448171979698512031710

Ver Fichero: Delegación_firma_Rector_José_Miguel_Montalvá_20240515.pdf



Apartado Informe previo de la Comunidad Autónoma: Anexo 1

Nombre :2-INEC_UPV_MU_Tecnol_Audiovisual_Exp_280-24_firmado.pdf

HASH SHA1 :B6AFDF12254A60BEC63405197A3F6FE91A9DE8E9

Código CSV :882155336700032635251117

Ver Fichero: 2-INEC_UPV_MU_Tecnol_Audiovisual_Exp_280-24_firmado.pdf



