

Denominación del Título: **MÁSTER UNIVERSITARIO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA**

Órgano proponente: **FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS**

Órgano de gestión: **FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS**

Datos básicos del estudio:

TIPO DE MATERIA	ECTS
Obligatorios	24
Optativos	30
Prácticas externas	*
TFM	6
CRÉDITOS TOTALES	60

* Las Prácticas Externas se proponen integradas como modalidad del Trabajo Fin de Máster, con el objetivo de integrar los proyectos de TFM en el tejido sociocultural y empresarial.

- Ámbito de conocimiento al que se adscribirá el título: **Historia del arte y de la expresión artística, y bellas artes.**
- Relación con los grados ofertados por la UZ: **Bellas Artes**
- Relación con los programas de doctorado de la UZ: **Se espera empezar a trabajar en colaboración con la Escuela de Doctorado tras la implantación del máster para ofertar un programa de doctorado en la Universidad de Zaragoza.**
- Modalidad de impartición:
 Presencial Híbrida o semipresencial Virtual o no presencial
- Idioma/s de impartición: Castellano y otros.
- ¿Es título conjunto? Sí No
 En caso afirmativo indicar las universidades participantes y quien sería la universidad coordinadora.
- ¿Puede dar lugar a una doble titulación? ¿Con qué universidad?
 No.

Número de plazas:

Nº de plazas totales ofertadas para alumnos de nuevo ingreso el primer año de implantación	20
Nº de plazas ofertadas para alumnos de nuevo ingreso el segundo año de implantación	24

Justificación del nuevo estudio (esta justificación estará basada en los Criterios Generales y Criterios Específicos reflejados en el Artículo 2 y en el Anexo I del Acuerdo de 27 de junio de 2018, del Consejo de Gobierno de la Universidad de Zaragoza, por el que se aprueba el Reglamento de oferta, modificación y supresión de másteres universitarios de la Universidad de Zaragoza):

Asistimos a un enfoque transversal e interdisciplinar de los saberes que generan y movilizan las prácticas artísticas y la producción cultural contemporánea en la que la cultura científica y humanística superan la supuesta “fractura epistemológica” y encuentran nuevos espacios de confluencia.

Dada esta realidad, el objetivo principal del *Máster Universitario en Creación y Producción Artística* de la Universidad de Zaragoza es la formación en el ámbito de las Prácticas Artísticas y la Cultura Visual Digital contemporáneas que quieran desarrollar un trabajo artístico en los ámbitos de lo formal, lo metodológico y lo conceptual.

El eje vertebrador de la formación consiste en ofrecer los aprendizajes necesarios para desarrollar una trayectoria artística imbricada en los discursos y contextos artísticos contemporáneos que demanda la actual sociedad del conocimiento. Un modelo de sociedad en la que la intersección entre arte y tecnología es de vital importancia dada la potencialidad que ofrecen las tecnologías digitales en la generación y producción de imágenes. Un hecho que abre un nuevo campo de posibilidades productivas y de generación de nuevos mercados vinculados a las industrias culturales/creativas y que tienen un valor indiscutible tanto desde el ámbito social como cultural. En tanto que el impacto de lo visual en nuestra cultura influye también en la creación de nuevos imaginarios colectivos y en la posibilidad de acceder al conocimiento a través de nuevos medios.

Estos conocimientos permiten que las personas egresadas puedan desenvolverse estratégicamente tanto en el contexto de la investigación artística y académica, como en el de la producción cultural contemporánea, así como responder perfectamente a la demanda de profesionales polivalentes en campos de trabajo interprofesionales vinculados a las industrias culturales/creativas.

Por tanto, las salidas profesionales vinculadas al proceso de creación, producción y mediación artística pueden identificarse en cuatro grandes bloques:

- (1) Desarrollo de proyectos en el ámbito de las prácticas artísticas contemporáneas en sus diferentes expresiones: performance, dibujo, pintura, escultura, diseño, videoarte, etc.
- (2) Desarrollo creativo en el contexto de los perfiles que demandan las industrias culturales principalmente en el ámbito audiovisual, nuevas tecnologías, dirección artística, diseño gráfico, etc.
- (3) Desarrollo de procesos vinculados al análisis e intermediación de la producción cultural contemporánea en los diferentes medios y departamentos de instituciones de carácter cultural: asesoría, gestión, comisariado, técnicas de montaje de exposiciones, etc.
- (3) Profesionales en el ámbito de la investigación, la docencia y la formación artística.

Atendiendo a este objetivo, la estructura del plan de estudios profundiza de manera ordenada y coherente en las diferentes etapas en las que debe desarrollarse un proyecto artístico en el ámbito profesional que defina la identidad, subjetividad y trayectoria artística del estudiantado.

De este modo, el Máster Universitario responde a los objetivos marcados por la Universidad de Zaragoza la cual quiere ser una institución de calidad al servicio del progreso de Aragón, dedicada a la formación de personas cultas, críticas y comprometidas, altamente cualificadas como profesionales, que respondan a las necesidades sociales y laborales del momento, y bien preparadas para adaptarse, anticiparse y liderar los procesos de cambio.

Este tipo de formación de posgrado dirigido a la producción artística como investigación artística, es un modelo demandado en gran parte del territorio nacional. Actualmente hay 14 universidades públicas que lo imparten además de la Universidad de Zaragoza (figura 1).

Posgrados universitarios de investigación artísticas centrados en creación y producción artística multidisciplinar

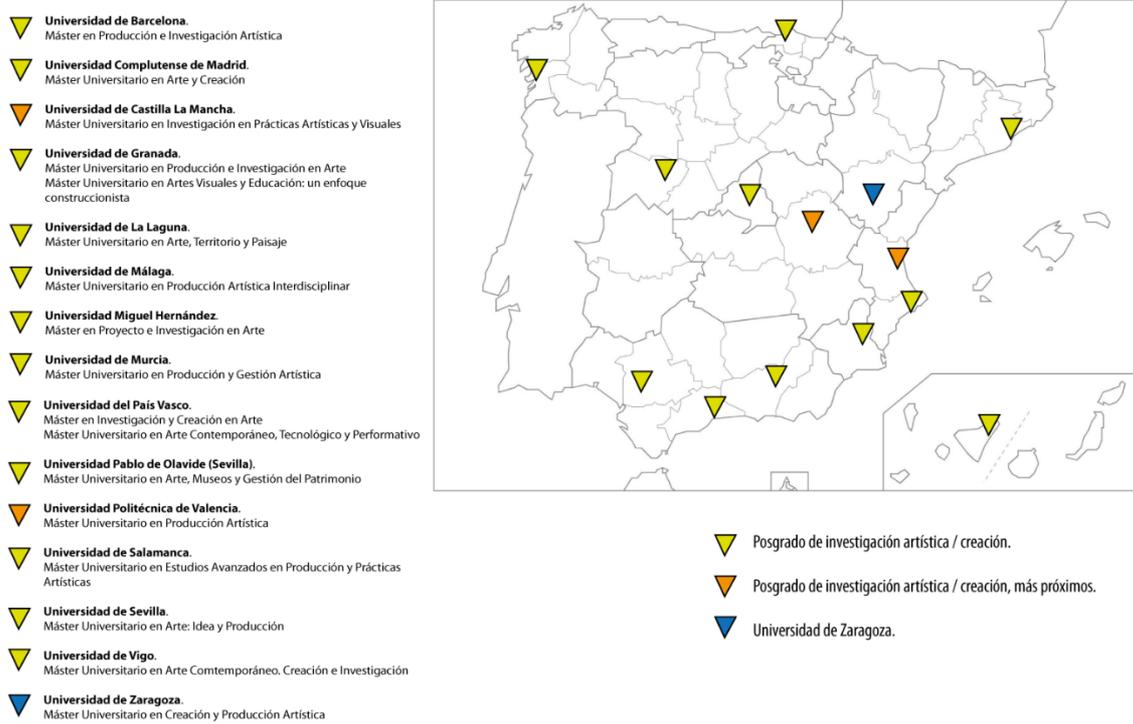


Figura 1. Mapa estatal con las referencias a los posgrados universitarios de investigación artística.

PRINCIPALES OBJETIVOS FORMATIVOS DEL TÍTULO.

El principal objetivo del *Máster Universitario en Creación y Producción Artística* es proporcionar una formación especializada y ofrecer los conocimientos necesarios para plantear y llevar a cabo proyectos orientados a la investigación en el ámbito de la práctica artística. Estas investigaciones están orientadas a la realización de una tesis doctoral o a cualquier otra propuesta de campos profesionales vinculados a la producción cultural contemporánea.

Acorde con las demandas de una sociedad en constante cambio que urge a la producción de conocimientos y no únicamente a su reproducción el *Máster Universitario en Creación y Producción Artística* apuesta por la capacidad del estudiantado para participar de un proceso de aprendizaje centrado en sus intereses de investigación. Estos se implementarán en un proyecto de investigación personal en el que se detectarán las cuestiones más relevantes del tema de investigación. Un proceso que le permitirá contrastar las hipótesis propuestas, detectar las evidencias y llegar a conclusiones vinculadas a las preguntas de investigación.

Los principales objetivos formativos del *Máster Universitario en Creación y Producción Artística* serán:

1. Acercar al estudiantado a los diferentes enfoques del debate epistemológico y metodológico que afecta a la práctica artística en la contemporaneidad.
2. Problematizar la producción cultural contemporánea desde una mirada crítica y constructiva en la actual sociedad del conocimiento.
3. Iniciar al estudiantado en los procesos de investigación, creación y mediación artística tanto desde el ámbito de la investigación como del ámbito profesional.
4. Fomentar la producción de proyectos artísticos personales imbricados en su propia trayectoria profesional.

Esta propuesta de máster cuenta con tres aspectos diferenciadores a los posgrados de investigación artística actuales; modalidad de residencia artística (*cada estudiante dispondrá de un espacio de trabajo personal para el desarrollo de los proyectos de la titulación*), talleres interdisciplinares (*itinerario proyectual definido por cada estudiante*) y mención de estructura de innovación docente (Real Decreto 822/2021). Esto permitirá un proyecto formativo innovador orientado a mejorar la formación de cada estudiante y su empleabilidad.

Datos que, en materia de rendimiento académico, I+D+I e inserción laboral, justifiquen el cumplimiento de los principios de demanda social, inserción y viabilidad. (Deberán basarse en estimaciones fundadas de demanda e inserción y en los antecedentes de rendimiento de titulaciones afines impartidas por la Universidad de Zaragoza):

Rendimiento académico.

Teniendo en cuenta que el estudiantado preferente, aunque no exclusivo, para cursar este máster son estudiantes de Bellas Artes, se van a tomar como referencia los datos de Éxito, Rendimiento y Eficiencia de los últimos cinco cursos, que figuran en la web de estudios.unizar.es

Tabla 1. Tasas de éxito, rendimiento y eficiencia en los últimos cursos en el Grado en Bellas Artes.

Grado en Bellas Artes, Universidad de Zaragoza			
Curso académico	Tasa de éxito	Tasa de rendimiento	Tasa de eficiencia
2017-18	93.85	83.08	92.81
2018-19	98.23	90.62	91.87
2019-20	98.64	95.19	93.50
2020-21	98.88	95.81	88.28
2021-22	97.88	94.52	98.22
Media	<i>97.496</i>	<i>91.844</i>	<i>92.936</i>

Los datos correspondientes a la tasa de abandono en el Grado en Bellas Artes disponibles en estudios.unizar.es ofrecen datos de curso 2018-19 y anteriores, siendo los últimos cinco valores; 35.90%, 13.89%, 24.07%, 15.38% y 14.29% siendo éste, el último el valor más reciente del [histórico disponible](#) (2018-19).

A continuación, se presentan los indicadores utilizados para realizar la estimación son la tasa de graduación, la tasa de abandono y la tasa de eficiencia. Los valores estimados son los que siguen:

Tasa de graduación se estima en un 85%. Dicha cifra deriva de las características principales del estudiantado de máster, ya que su dedicación se supone más elevada, dado el conocimiento que tienen del ámbito académico y el mayor compromiso que puedan mostrar ante la importancia que la adquisición de conocimientos tiene en para un desempeño profesional que se antoja inmediato. Por otra parte, se tiene en cuenta el nivel de profundización y especialización que se exige en máster con respecto a grado.

Tasa de abandono: se estima en un 20%. Para la estimación de este indicador ha de tenerse en cuenta que, a pesar de tratarse de estudiantado altamente implicado, pueden presentarse una gran cantidad de situaciones personales o profesionales que puedan influir en el desarrollo del máster y que pueden afectar a un porcentaje reducido como norma general.

Tasa de eficiencia: 85%. Mediante esta estimación se pone de manifiesto que se espera que el estudiantado tenga que repetir un número muy reducido de asignaturas, debido al carácter personalizado de la formación, al seguimiento individualizado en grupo reducido y al perfil de los potenciales estudiantes. La justificación de la previsión del 85% de tasa de eficiencia se justifica especialmente en estudiantes que simultanean el máster con otras actividades profesionales.

I+D+I.

La creación artística es un campo en continua expansión donde el conocimiento de las diferentes disciplinas artísticas, el desarrollo de nuevos proyectos tecnológicos y los avances en la producción de conocimiento a través de las prácticas artísticas contemporáneas reflexivas y expresivas, se ha potenciado como eje cultural dinamizador y transformador social en los últimos años. Las prácticas artísticas forman parte de la oferta cultural de diferentes instituciones públicas y privadas, del mismo modo que forman parte de los contenidos de productoras y estudios que integran artistas y creadores de contenido, lo cual está produciendo una importante demanda de profesionales

que sean capaces de integrarse en equipos multidisciplinares para abordar nuevos retos junto con otros profesionales técnicos y artísticos.

Este Máster brinda la oportunidad de adquirir un conocimiento más profundo y especializado en el campo del arte, permitiendo al estudiantado explorar nuevas teorías, prácticas y enfoques creativos. Este posgrado proporciona a cada estudiante la oportunidad de desarrollar y profundizar habilidades prácticas en diversidad de disciplinas artísticas, permitiendo desarrollar dos itinerarios que profundizan en la investigación artística a través de la creación y de la producción digital. Estas habilidades son fundamentales para la creación y producción de obras de arte significativas y de calidad.

Estos estudios fomentan la creatividad y la experimentación al brindar a cada estudiante un entorno propicio para la experimentación artística en el edificio de Bellas Artes. Se anima a cada estudiante a explorar nuevas ideas, técnicas y medios de expresión, lo que les permite desarrollar su estilo personal y ampliar sus horizontes artísticos. Este posgrado tiene un enfoque académico y científico cualitativo que permite a cada estudiante involucrarse en la investigación artística. Esto implica el estudio de teorías y enfoques contemporáneos, así como la realización de proyectos de investigación originales que contribuyan al avance del campo artístico.

Este máster fomenta la transdisciplinariedad al promover la colaboración entre distintas áreas artísticas y disciplinas relacionadas. Esto permite a cada estudiante explorar nuevas formas de expresión híbridas y enriquecer su práctica artística a través de la integración de diferentes perspectivas y enfoques. La formación en gestión de la producción se integra a través de proyectos de creación, que proporcionan conocimientos aplicados y habilidades transversales en la gestión y producción de proyectos artísticos analógicos y digitales. Esto incluye la planificación, organización y ejecución de exposiciones, eventos y actividades relacionadas con el arte, preparando a cada estudiante para roles profesionales en la industria artística.

La formación en este posgrado permite a cada estudiante mantenerse actualizado sobre las tendencias actuales en la práctica artística contemporánea y las tecnologías emergentes. Esto es fundamental para expandir la capacidad de adaptación de cada estudiante a los cambios rápidos en el panorama artístico y aprovechar las herramientas digitales y los medios contemporáneos en la creación y producción de obras de arte. El máster ofrece una oportunidad única para establecer contactos y colaborar con profesionales del arte, artistas reconocidos y expertos en el campo. Esta red de contactos puede ser invaluable para el desarrollo de la carrera profesional de cada estudiante, brindando oportunidades de exhibición, colaboración y mentoría.

La obtención de este título de posgrado proporciona un reconocimiento académico y profesional que aumenta las oportunidades de empleo, la autonomía creativa y profesional junto a la iniciativa personal, así como la posibilidad de continuar con estudios de doctorado en el ámbito artístico. A través de la investigación y la producción de obras de arte significativas, cada estudiante de este máster tiene la oportunidad de contribuir al avance del campo artístico. Sus proyectos de investigación y su trabajo creativo pueden influir en el discurso artístico y enriquecer la comprensión y apreciación del arte en la sociedad.

Inserción laboral.

Para realizar una valoración aproximada a la situación real de inserción laboral hay que fijarse en los datos de inserción que el título de Bellas Artes puede ofrecer. En este sentido hay que mencionar la falta de estudios fiables de egresados, motivados en parte por la baja participación en las encuestas que se realizan tras dos años de la finalización del grado, menor a diez encuestas anuales. Sin datos fidedignos directos, se va a hacer una valoración con respecto a datos recientes conocidos a nivel nacional.

En los últimos años se viene analizando la empleabilidad de los titulados universitarios, señalando de manera habitual el porcentaje de empleabilidad de la titulación de Bellas Artes a nivel nacional, que ya presenta una tasa entre 7 y 8 puntos por debajo de la media europea, según desprende el informe de 2022 del proyecto U-Ranking, iniciativa de la Fundación BBVA y el Instituto Valenciano de Investigaciones Económicas (IVIE). En el informe se señalan las carreras en Arte y Humanidades con peores resultados de inserción laboral, ofreciendo [Bellas Artes](#) unos resultados de 2.750 graduados, una tasa de empleo del 72,1% y un porcentaje del 21% de empleados con un sueldo mayor de 1.500€, ofreciendo un ajuste del empleo al nivel de estudios del 67,3% y un ajuste del empleo al área de estudio del 55,3%.

En septiembre de 2022 se valoraba en la noticia de Ainoa Asenjo para el [digital Huffington Post](#), que la tasa de paro cinco años después de la finalización del título en *Bellas Artes* es del 16,4%, cercana al 16,6% de *Historia del Arte* o al 15,7% de *Periodismo y Comunicación Audiovisual*, y con mejores datos que *Conservación y restauración*, con una

tasa del 25,8%. Estos datos se acercan a las últimas estadísticas disponibles por el Instituto Nacional de Estadística (INE) sobre [*Tasa de actividad, empleo y paro de los titulados universitarios por rama de conocimiento en el año 2019*](#) sobre egresados universitarios del curso 2013-2014. En la encuesta se valora en Arte y Humanidades una tasa de empleo de 76,3%, una tasa de paro de 13,4%, en graduados universitarios, y una tasa de empleo de 78,4% y una tasa de paro del 11,8% para titulados de máster. En titulados de ambos niveles se observaba una mejora de la empleabilidad y la disminución del desempleo, aportando mejores datos en el caso de máster: tener un máster mejora la empleabilidad. Según esta encuesta de inserción laboral en 2019 del INE, los titulados de máster tenían una tasa de empleo del 87% a nivel general, y más del 57% de los encuestados afirmó que tener un máster le había servido para encontrar trabajo. Algo más del 20% tardó menos de tres meses en encontrar su primer empleo tras cursar el máster. La estadística *Inserción Laboral de los Egresados Universitarios* del Ministerio de Universidades, que analiza la situación laboral de los titulados de máster en el curso 2015-2016. Casi el 65% estaba trabajando a los cuatro años de haber terminado sus estudios de postgrado.

Es por ello que se puede prever una mejora de la empleabilidad de egresados en Bellas Artes formándose posteriormente con esta propuesta de máster que les permite especializarse, destacando además que les abriría además la vía de la carrera académica, opción que hasta el momento debían buscar en otras universidades.

Tanto la creación artística como la producción digital pueden tener un gran potencial para el futuro de la economía aragonesa por su capacidad de dinamizar el tejido socioeconómico aragonés por su contribución al desarrollo de la industria cultural y creativa de la comunidad autónoma a diferentes niveles.

El arte mudéjar tiene numerosas representaciones por todo el territorio aragonés y Declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. Desde los Pirineos al valle del Ebro también existen diferentes muestras identificadas y conservadas de arte románico. En Aragón se cuenta con importantes castillos musulmanes y cristianos, testigos de leyendas, historia, arte y paisaje; desde el Castillo de Loarre, el Castillo de Peracense o el Castillo de Alcañiz, al Castillo de Sádaba, el Castillo de Valderrobres, el Castillo templario de Monzón, el Castillo-Palacio del Papa Luna de Illueca o la Colegiata de Santa María la Mayor de Alquézar y el Palacio de la Aljafería. En la comunidad autónoma también se aúnan diferentes muestras de arte y religión a través de catedrales, colegiatas, santuarios y monasterios repartidos por el territorio; de la Basílica de Nuestra Señora del Pilar o la Catedral del Salvador, a la Catedral de Teruel y la Catedral de Santa María de Huesca, además de la Catedral de Santa María de la Huerta, la Catedral de San Pedro de Jaca, la Catedral del Salvador de Albarraçin, la Catedral de Santa María de la Asunción de Barbastro entre otras, además del centro tecnológico ETOPIA en Zaragoza.

Aragón es cuna de artistas ilustres y universales como el pintor Francisco de Goya, el cineasta Luis Buñuel, el diseñador Manuel Pertegaz o el escultor Pablo Gargallo, siendo la casa del científico Santiago Ramón y Cajal, autor de dibujos científicos de gran precisión técnica. Pueden encontrarse numerosos espacios e instituciones dedicadas al arte en la comunidad autónoma; Museo de Zaragoza, Museo Goya – Colección Ibercaja, Alma Mater Museum, Cartuja de Aula Dei, Casa natal de Goya en Fuentetodos, Museo del Grabado de Goya y Sala Zuluaga, Museo de Huesca, Museo Provincial de Teruel, Centro Buñuel Calanda, Espacio Bécquer en Veruela, Fundación José Antonio Labordeta, Museo Pablo Gargallo, IAACC Pablo Serrano, CDAN Centro de Arte y Naturaleza – Museo en Huesca, Museo dedicado a Elvira de Hidalgo, Museo de Pintura Virgilio Albiac y el Museo de Pintura Contemporánea Marín Bosqued, entre otros.

Aragón es una región rica en patrimonio cultural y artístico, con importantes monumentos, museos y también festivales, como el Festival Internacional Buñuel (Calanda), el Desafío Buñuel – rally cinematográfico en 48 horas (Teruel), 10 Polifonik Sound Festival en Barbastro (Huesca), XXVII Festival Castillo de Aínsa (Huesca), Festival Pirineos Classic & Jazzetania (Primavera) en Canfranc (Huesca), Festival de Música y Cultura Pirenaica (PIR) en Ansó (Huesca), XXI Festival de la Ribagorza Clásicos en la Frontera en Ribagorza (Huesca), XIV Festival de las Artes Escénicas de Graus en Estadilla, Graus (Huesca), XXVI Pirineos Sur "Festival Internacional de las Culturas" en Sallent de Gállego, Lanuza (Huesca), XXVI Festival Internacional en el Camino de Santiago. Jaca-Santa Cruz de la Serós-Berdún-Hecho-Siresa-Bailo (Huesca), Festival Periferias 17.0 en Huesca, Slap! Festival, en Zaragoza, 19 Festival Poborina Folk en Pobo de la Sierra (Teruel), Festival Reagee Lagatavajunto en Zaragoza, XXX Curso y Festival de Música Antigua de Daroca (Zaragoza), X Festival Gaire en Pancrudo (Teruel), 30 Festival Puerta al Mediterráneo en Mora de Rubielos-Rubielos de Mora (Teruel), XXIV Festival Castillo de Alcañiz (Teruel), Festival Internacional Música Viva de Veruela en Monasterio de Veruela (Zaragoza) o el Festival Ilustrado en Teruel. Cada estudiante de este máster puede participar en proyectos que promuevan el turismo cultural, colaborando con instituciones culturales, agencias de viajes y empresas relacionadas para desarrollar exposiciones, eventos, talleres y actividades artísticas que atraigan a visitantes y estimulen la economía local.

Es importante la colaboración con empresas de diseño gráfico y creatividad visual en tanto que actualmente estas empresas requieren cada vez más servicios de diseño gráfico, ilustración y contenidos audiovisuales para las marcas y las estrategias de marketing y publicidad. Cada estudiante de este máster, con su formación artística integral,

puede colaborar con empresas para la creación de logotipos, material promocional, diseño web y otros elementos visuales que contribuyan al desarrollo empresarial.

Aragón cuenta con una creciente industria cultural audiovisual y multimedia, que incluye producciones cinematográficas, televisivas y digitales. Cada estudiante de este máster puede colaborar con productoras, estudios de animación, empresas de realidad virtual y otros actores de la industria para desarrollar proyectos audiovisuales y multimedia innovadores, aportando su creatividad y habilidades técnicas. Del modo, pueden colaborar con empresas de producción audiovisual en la creación de contenidos artísticos para cine, televisión y plataformas de *streaming*, así como en la dirección artística de proyectos audiovisuales

El arte urbano y la decoración de espacios comerciales son elementos importantes para la revitalización y embellecimiento de áreas urbanas y comerciales. El estudiantado puede colaborar con empresas de diseño y decoración, así como con propietarios de tiendas y establecimientos para crear murales, instalaciones artísticas y ambientaciones visuales que mejoren la estética y atractivo de los espacios comerciales.

El máster puede fomentar el espíritu emprendedor en el ámbito artístico, brindando a los graduados las herramientas y conocimientos necesarios para establecer sus propios proyectos y empresas culturales. Estos emprendimientos pueden generar empleo y contribuir al crecimiento económico de la comunidad autónoma. El estudiantado también puede contribuir al desarrollo de proyectos culturales y eventos artísticos en la comunidad autónoma de Aragón, en colaboración con empresas de gestión cultural, fundaciones, instituciones educativas y organismos públicos para organizar exposiciones, festivales, conciertos y otras actividades culturales que dinamicen la vida cultural y económica de Aragón.

Información económica: costes previstos y sus fuentes de financiación; recursos humanos (personal docente e investigador y personal de administración y servicios) e infraestructuras, tanto los previstos como los ya disponibles.

Todo el equipo humano implicado en la Titulación realizará su labor respetando los valores y principios figurados en las siguientes leyes: Ley 3/2007 de 22 de marzo para la igualdad efectiva de mujeres y hombres; Ley 51/2003 de 2 de diciembre de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, y Ley 27/2005 de 30 de noviembre, de fomento de la educación y cultura de la paz.

Recursos humanos: PDI

PDI disponible y previsión de profesorado para la impartición del Máster Universitario en Creación y Producción Artística.

Tabla 2. PDI de las áreas que se prevé docencia en el Máster.

Área de conocimiento	Disponibilidad y encargo docente en la FCSH, curso 2022-23			Holgura actual del profesorado	Previsión de créditos y horas a impartir en el Máster propuesto (excepto TFM y prácticas externas)	
	Disponibilidad del profesorado en horas*	Encargo contable en horas	Encargo asignado en horas*		Créditos obligatorios/horas	Créditos optativos/horas
Dibujo**	2083,62	2120,60	2073,1	10,52	8 / 80	30 / 300
Escultura**	816,83	985,80	903	-86,17	8 / 80	18 / 180
Pintura	966,41	877,80	890,4	76,01***	8 / 80	18 / 180
Total	3.866,86*	3.984,20	3866,5*	0,36	24 / 240	66 / 660

*Se registraron incidencias en cinco asignaturas debido a los retrasos en la contratación de ASO UR.

**En el sistema hay un cruce de horas asignadas entre Escultura y Dibujo debido al cambio de área de una profesora asociada.

***En el sistema hay dos modificaciones de las reducciones aplicadas a dos docentes diferentes de las tenidas en cuenta en la fase 2 del Plan de Ordenación Docente del curso 2022-23.

Tal y como se puede observar en la tabla, para las áreas involucradas en el Máster la docencia asignada para el curso 2022/23 es superior al encargo docente. La holgura actual del profesorado en horas (disponibilidad – encargo) varía desde un máximo de 76,01 (*cambios sobrevenidos en modificación de descargas*) hasta un mínimo de -86,17 horas (*debido a los retrasos en la contratación y pérdida de docencia*).

Profesorado, ordenado por categoría académica (curso 2022/23):

Profesor Titular de Universidad.....	4
Profesorado Contratado Doctor.....	10
Profesorado Contratado Doctor Interino...	1
Profesorado Ayudante Doctor.....	2
Profesorado Contratado Interino.....	1
Profesorado Asociado.....	6
Total.....	24

A las 900 horas totales que se necesitan para impartir los créditos obligatorios (24) y optativos (66) del título de Máster deben sumarse los correspondientes a los Trabajos Fin de Máster (144 horas; calculadas siguiendo la normatiza de la UZ – BOUZ de 14 de febrero de 2011¹). Asimismo, se contemplan 180 horas de reducciones relacionadas con la gestión propia del título, que se desglosan en tareas de coordinación (70 horas), tareas propias de las Comisiones de Evaluación (30 horas) y de Garantía de la Calidad (30 horas) y la gestión de la movilidad (20 horas) y las prácticas externas en modalidad trabajo fin de estudios (30 horas). El sumatorio total de horas que se requieren para la puesta en marcha del Máster Universitario en Creación y Producción Artística es de 1.224 horas.

Esto implica que para poder asumirse la docencia derivada de la implantación del Máster sería necesaria la contratación del equivalente a 5.1 profesores nuevos a tiempo completo. La figura a tiempo completo garantizaría la estabilidad de la nueva titulación.

Profesorado externo.

Dado el carácter profesionalizante del Máster, es conveniente que algunos profesionales vinculados al ámbito artístico, desde la creación a la gestión cultural, participen como docentes en el Máster. Esta posibilidad permitiría, por una parte, que los centros que reciben estudiantes del Máster para llevar a cabo el proyecto de Trabajo Fin de Máster pudieran ver reconocido su esfuerzo y colaboración a través de la impartición remunerada de algunos créditos en el Máster. Por otra parte, el estudiantado, disfrutaría de una mayor calidad en el proceso de formación al acceder a la realidad laboral del artista y de los profesionales del arte y la profesión cultural.

Sin perder de vista la situación económica actual, el grupo de trabajo para la elaboración de la memoria de verificación para el Máster plantea un mínimo de 45 horas de docencia a impartir por profesionales externos (no profesores a tiempo completo o parcial) cada año. Las horas se repartirían entre aquellas asignaturas obligatorias con mayor peso práctico de contenidos complementarios a razón de 125 € por hora.

Tabla 3. Estimación de horas a impartir por profesorado externo en el Máster.

Horas a impartir por profesorado externo	Importe incluyendo IVA
45	5.625 € docencia. 700€ dietas y desplazamientos.

¹ 144 horas = 24 estudiantes*6créditos*1horas/crédito estudiante

Recursos humanos: PAS

A nivel de personal de administración y servicios, el Campus de Teruel cuenta con una plantilla propia de unas 48 personas que se organizan en distintas áreas y departamentos (*conserjería, gestión académica, biblioteca, impresión y edición, información y reclamaciones, mantenimiento, servicios informáticos, apoyo a la dirección, departamentos, etc.*). El personal ofrece servicios a todas las titulaciones del Campus y ha atendido en el curso 2022-23 a unos 1.923 estudiantes y a los 188 profesores del Campus.

El personal de administración y servicios del Campus Universitario de Teruel se encargará de la gestión e información del nuevo título, y debido a la carga de trabajo actual, se solicita la modificación y creación en la RPT de un puesto básico de administración en la Unidad Administrativa y de Servicios del Campus de Teruel, dedicado al apoyo administrativo a los procesos de admisión, gestión académica y gestión económica del *Máster en Creación y Producción Artística*, y de un puesto de técnico de laboratorio, para soporte tecnológico y de apoyo a la docencia en el Laboratorio Multimedia.

Infraestructuras.
Espacios disponibles.

Para el adecuado funcionamiento del Máster será necesario el acceso a los siguientes espacios e instalaciones de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas del Campus de Teruel:

Tabla 4. Estimación de necesidades de espacios para la titulación.

Instalación o espacio	Objetivo	Equipamiento
Aula teórica con capacidad para 24 estudiantes en el primer curso académico. Teniendo en cuenta la posibilidad de que exista un porcentaje de estudiantes que no superen las convocatorias de evaluación, a partir del segundo curso académico se debería contar con una capacidad para 30 estudiantes.	Clases teóricas	Mesa para profesorado Pizarra Cañón de vídeo (<i>entrada hdmi</i>) Ordenador Sonido amplificado / altavoces Meses y sillas para estudiantes (24-30)
Taller de Dibujo , capacidad para 24-30 estudiantes	Clases prácticas	Mesa para profesorado Pizarra Cañón de vídeo (<i>entrada hdmi</i>) Ordenador Sonido amplificado / altavoces Caballetes, mesas y sillas para estudiantes (24-30)
Taller de Escultura , capacidad para 24-30 estudiantes	Clases prácticas	Mesa para profesorado Pizarra Cañón de vídeo (<i>entrada hdmi</i>) Ordenador Sonido amplificado / altavoces Mesas, tornos y sillas para estudiantes (24-30)

PROPUESTA DE TÍTULO DE MÁSTER UNIVERSITARIO

<p>Taller de Pintura, capacidad para 24-30 estudiantes</p>	<p>Clases prácticas</p>	<p>Mesa para profesorado Pizarra Cañón de vídeo (<i>entrada hdmi</i>) Ordenador Sonido amplificado / altavoces Caballetes, mesa y sillas para estudiantes (24-30) Recipiente para deshechos químicos</p>
<p>Laboratorio multidisciplinar*, capacidad para 24-30 estudiantes, se requiere de un espacio configurado para el trabajo interdisciplinar que permita trabajar varias disciplinas diferentes (incluyendo desagüe para residuos) y permita a la vez el trabajo con equipos portátiles (enchufes)</p>	<p>Clases prácticas</p>	<p>Mesa para profesorado Pizarra Cañón de vídeo (<i>entrada hdmi</i>) Ordenador Sonido amplificado / altavoces Caballetes, mesas y sillas para estudiantes (24-30) Recipiente para deshechos químicos</p>
<p>Laboratorio multimedia*, capacidad para 24 estudiantes, se requiere de un espacio con equipos informáticos actualizados y licencias de software específico para impartir docencia actualizada y adaptada al mercado laboral.</p>	<p>Clases prácticas</p>	<p>Mesa para profesorado Cañón de vídeo (<i>entrada hdmi</i>) Pizarra interactiva Ordenador Sonido amplificado / altavoces Puestos de trabajo (pc), mesas y sillas para estudiantes (24) Tabletas digitalizadoras</p>
<p>Laboratorio experimental*, capacidad para 24 estudiantes. Espacio para el trabajo autónomo del estudiantado de máster para el desarrollo de proyectos y prácticas artísticas en el contexto de autoaprendizaje permanente y autogestión de los procesos artísticos.</p> <p>Modalidad de estudio abierto o residencia artística parcial</p>	<p>Clases prácticas</p>	<p>Espacio flexible con mesas de trabajo, sillas, enchufes, caballetes y separadores de espacio.</p> <p>Acceso para estudiantes de máster.</p>
<p>Salón de Actos con capacidad para 30-60 personas.</p>	<p>Actos oficiales</p>	<p>Presentación del Máster en la Facultad Bienvenida al estudiantado Conferencias Proyecciones de trabajos Clausura del Máster</p>
<p>Sala de exposiciones</p>	<p>Muestra de obra de estudiantes</p>	<p>Exposiciones de materias Exposición final de estudiantes Exposiciones TFM</p>
<p>Taquillas para estudiantes de Máster</p>	<p>Almacenaje de materiales y herramientas</p>	<p>Asignación de una taquilla individual por estudiante de máster</p>

*En este apartado sería necesaria la adecuación de los espacios de *Laboratorio Multidisciplinar*, *Laboratorio multimedia* y *Laboratorio experimental*, en tres espacios del edificio de Bellas Artes, priorizando su uso para la docencia del Máster, sin exclusividad, aunque para evitar problemas en la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en el Máster, habría que adecuar necesariamente estos tres espacios.

Medios materiales.

Para la puesta en marcha del Máster Universitario en Creación y Producción Artística, así como para la titulación de Bellas Artes, se requiere la actualización de equipos informáticos y licencias de programas es fundamental para ofrecer formación competitiva en el campo de Bellas Artes y de cara al futuro profesional del estudiantado.

La tecnología ha revolucionado la forma en que se enseña y se aprende Bellas Artes. Las herramientas digitales, como programas de diseño gráfico, pintura digital, modelado 3D y edición y renderizado de imágenes, son vitales para explorar y desarrollar habilidades artísticas. Es imperante actualizar los equipos informáticos y las licencias de programas para que los estudiantes tengan acceso a las últimas versiones y funciones de software, lo que mejorará su experiencia educativa y les permitirá desarrollar sus habilidades de manera más efectiva ampliando sus posibilidades de acceder al mercado laboral en el ámbito de las artes y los sectores relacionados.

El campo de las Bellas Artes está en constante evolución, y es esencial que los estudiantes estén familiarizados con las herramientas digitales de aplicación en las últimas tendencias de la práctica artística. Las actualizaciones de software suelen incluir nuevas herramientas y técnicas que son utilizadas por los profesionales del arte. Al proporcionar a los estudiantes acceso a estas actualizaciones, se les prepara para enfrentar los desafíos y las demandas del mercado artístico profesional. Esto les brinda una ventaja competitiva al buscar oportunidades profesionales y les permite adaptarse a las necesidades cambiantes de la industria.

Las actualizaciones en Hardware y en Software son fundamentales para ofrecer a los estudiantes una gama actualizada de herramientas y opciones creativas. Esto les abre las puertas a experimentar con diferentes técnicas, estilos y medios digitales, lo que fomenta la exploración y la innovación artística propia de una formación superior en Artes. Al permitir que los estudiantes exploren su creatividad de manera más amplia y sectores emergentes, se promueve un ambiente de aprendizaje enriquecedor y estimulante abriendo las puertas a la experimentación e investigación en nuevos medios de expresión y producción artística.

A continuación, se relacionan los requerimientos de software y hardware necesarios, así como sus respectivos costes:

Adobe Creative Cloud. Coste: 330 €/año (399,3€ al año i.i.), por dispositivo compartido para aulas y laboratorios. Creative Cloud incluye plantillas y tipografías además de los programas y actualizaciones: *Photoshop, Illustrator, Acrobat, InDesign, Premiere Pro, Dreamweaver, Media Encoder, Lightroom, Premiere Rush, Fresco, After Effects, Bridge, Aero, Animate, Character Animator, Audition, Dimension, XD, InCopy, Substance 3D Painter, Substance 3D Designer, Substance 3D Stager y Substance 3D Modeler.*

Información: <https://www.adobe.com/es/education.html?marketSegment=EDU>

Blackmagic DaVinci Resolve. Coste: Gratuito. *Software* para la edición y postproducción de imagen y sonido integrado con el hardware de *Blackmagic*, una de las marcas más utilizadas en el ámbito de la industria audiovisual.

Información: <https://www.blackmagicdesign.com/es/products/davinciresolve>

Maxon One. Coste: 9,36€ (cada 6 meses; 18.72€ anuales, licencias personales). *Software* en suite creativa, centralizada en licencias para estudiantes y profesores. *Software* incluido: *Cinema 4D, Forger, Red Giant, Redshift, Universe y ZBrush.*

Información: <https://www.maxon.net/es/buy/students-teachers>

Blender es un software dedicado especialmente al modelado, iluminación, renderizado, animación y creación de gráficos 3D con licencia GPL. Coste: Gratuito.

Información: <https://www.blender.org/download/>

Unity es un motor de videojuegos que permite la edición de entornos interactivos y programación con capacidad de exportación y edición. Coste: Gratuito.

Información: <https://unity.com/es/download>

Microsoft Office 365 Educación. Coste: Gratuito. Incluye: *Word, Excel, PowerPoint, OneNote, Teams, Publisher.*

Información: <https://www.microsoft.com/es-es/education/products/office>

Presupuesto de estación de trabajo: 6002023926023

Proveedor: PcComponentes (se adjunta factura proforma)

Coste total: 846,75 € (Incluye montaje, sin S.O.)

Características: Intel Core i5 10400 2.90Ghz, 16 Gb RAM DDR4, Kingston A400 SSD 480Gb, MSI GeForce RTX 360 Ti VENTUS 8GB GDDR6X.

Inversión inicial en equipos para la creación del laboratorio digital: **21.168,75€** (25 unidades x 846,75€ c/u)

Sistema Operativo: Depende la versión de Windows y el tipo de licencia puede fluctuar mucho entre licencias nuevas oficiales y licencias especiales o reutilizadas. Por ejemplo, una nueva [licencia Windows 11 Pro](#) alcanza los 258,99€, una [licencia retail](#) o licencia OEM de la misma versión, 17,49€. Este arco de gastos puede suponer una inversión para el laboratorio digital (x25) entre 6.474,75€ (nueva licencia) y 437,25€ (retail).

Tabla 5. Estimación de costes de equipamiento del **Laboratorio Digital**.

Concepto	Coste unidad(i.i.)	Unidades	Subtotal
Estaciones de trabajo (pc)			
<i>Intel Core i5 10400 2.90Ghz, 16 Gb RAM DDR4, Kingston A400 SSD 480Gb, MSI GeForce RTX 360 Ti VENTUS 8GB GDDR6X</i>	846,75€	X25	21.168,75€
Licencias Sistema Operativo – Windows 11 PRO	258,99€	X25	6.499,75€
LICENCIAS DE SOFTWARE			
Licencia Software - Adobe Creative Cloud (anual)	399,3€	X25	9.982,5€
Licencia Software - Maxon One (anual)	18,72€	X25	468€
Licencia Software – MadMapper (<i>licencia única</i>)	599€ (x2) (s.i.)	X5	1.735,14€ (i.i)
Licencia Software – Blender	Gratuito	X25	0
Licencia Software – Unity	Gratuito	X25	0
Licencia Software – DaVinci Resolve	Gratuito	X25	0
Microsoft Office 365	Gratuito	X25	0
PERIFÉRICOS			
Tableta Digitalizadora WACOM INTUOS Medium	169,99€	X24	4.079,76€
Cámara 360º - GO PRO MAX 360 - Kit accesorios	629.97 €	X3	1.889,91€
VISORES Realidad Virtual Oculus Quest 2	349,99€	X3	1.049,97€
IMPRESORA 3D – FILAMENTO CREALITY Crealty ender 3 V2	276.00€	X1	276€
IMPRESORA 3D - RESINA ELEGOO Elegoo Mars 3 PRO 4K	242,65€	X1	242,65€
Canon EOS R + RF 24-105mm F4-7.1 IS STM	2.199€	X2	4.398€
XGIMI Horizon Pro Proyector 4k Nativo	1.899€	X1	1.899€
Grabadora de sonido ZOOM H5	379,61 €	X2	759,22€
Grabadora de voz con micrófono omnidireccional PHILIPS DVT8110	199,50€	X2	399€
TOTAL			54.847,65

Queremos hacer constar nuestra disposición a utilizar fórmulas de cofinanciación para la puesta en marcha y mantenimiento del Máster Universitario en Creación y Producción Artística. Una vez aprobada la memoria de verificación del citado máster, comenzarán las reuniones con organismos públicos y privados de la Comunidad Autónoma de Aragón para realizar convenios de colaboración de diversa índole, incluyendo la económica. Algunos de los organismos previstos son: la Diputación de Aragón, la Diputación de Teruel, el Ayuntamiento de Teruel, la Fundación Antonio Gargallo, IberCaja, Caja Rural de Teruel, Cámara de comercio de Teruel, Comarca, etc.

Estructura básica del plan de estudios propuesto:

El *Máster Universitario en Creación y Producción Artística* se articula sobre una estructura simétrica compuesta de cuatro módulos, de los cuáles, dos son obligatorios (*Investigación artística de 24 ects* y *Trabajo Fin de Máster 6 ects*) y dos se corresponden a cada una de las dos especialidades entre las cuáles el estudiantado podrá elegir matricularse (*Creación artística de 30 ects* y *Producción digital de 30 ects*). El conjunto de módulos y materias alcanzan 60 ects y su planificación se articula sobre un curso académico cuyo calendario que quedará definido cada año por la Universidad de Zaragoza.

El módulo *Investigación artística (24 ects)* de carácter obligatorio se articula sobre las materias *Metodología para la investigación artística (6 ects)* y *Contenidos complementarios académicos y metodológicos (18 ects)*, a través de los cuáles se configuran los contenidos, competencias y habilidades correspondientes a la metodología de investigación en creación artística, seminarios e itinerario de especialidad y los contenidos complementarios tanto académicos como metodológicos correspondientes a la práctica artística contemporánea en dibujo, escultura y pintura. En *Metodología para la investigación artística* cada estudiante deberá desarrollar un *Anteproyecto de investigación* en el que configurará a su elección la oferta formativa comprendida en los talleres interdisciplinares de especialidad.

El módulo *Trabajo Fin de Máster (6 ects)* de carácter obligatorio se articula sobre la materia homónima y comprende el Trabajo Fin de Máster que cada estudiante deberá desarrollar para demostrar las habilidades y conocimientos adquiridos en su formación en el programa de máster.

Se fomentará que el estudiantado desarrolle el *Trabajo Fin de Máster* en modalidad de prácticas externas con el objetivo de facilitar el desempeño de la actividad artística en el ámbito profesional o institucional de preferencia de cada estudiante, para potenciar su empleabilidad a través del desarrollo de un proyecto en colaboración con empresas e instituciones que sean de interés del estudiantado. En este caso, el profesorado en dirección o codirección actuará como tutor profesional en coordinación con el tutor o la tutora profesional de la empresa o institución, siguiendo con el procedimiento correspondiente a *UNIVERSA*, Servicio de Orientación y Empleo de la Universidad de Zaragoza. Desde la planificación temporal del plan de estudios se fomenta a través de una distribución temporal asimétrica para favorecer la presencia temporal

También será posible desarrollar el *Trabajo Fin de Máster* de forma habitual siguiendo la oferta de direcciones del profesorado.

El estudiantado podrá elegir entre dos especialidades que se articulan en itinerarios y módulos simétricos. Cada módulo de especialidad se compone de tres materias; proyectos y talleres de proyectos interdisciplinares. Las especialidades se articulan sobre la posibilidad de elección y personalización de los contenidos según los intereses creativos de cada estudiante en equilibrio con una oferta de optatividad que garantiza una matriculación equilibrada entre toda la oferta académica optativa de especialidad.

La primera materia se centra en proyectos artísticos (*Proyectos en Creación Artística (12 ects)* en el itinerario *Creación artística*, y *Proyectos en Producción Digital* en el itinerario de *Producción digital*). En esta materia el estudiantado podrá elegir dos de tres asignaturas de Laboratorio de Proyectos, correspondientes a dibujo, escultura y pintura (en el itinerario de *Producción Digital*, la nomenclatura pasa a ser *Laboratorio de Proyectos Digitales*, también correspondientes a dibujo, escultura y pintura).

La segunda y tercera materia se centran en talleres interdisciplinares. En el itinerario *Creación artística* se encuentran *Taller de proyectos artísticos interdisciplinares I (TPAI I, 9 ects)* y *Taller de proyectos artísticos interdisciplinares II (TPAI II, 9 ects)*. En el itinerario *Producción digital* se encuentran *Talleres artísticos y tecnológicos interdisciplinares I (TATI I, 9 ects)* y *Talleres artísticos y tecnológicos interdisciplinares II (TATI II, 9 ects)*.

Cada uno de los talleres interdisciplinares se articula sobre una oferta de seminarios (asignaturas de 3cts) que se ordenan en dos listados de cinco asignaturas, un listado de asignaturas específicas de cada itinerario. A través del *Anteproyecto de investigación*, cada estudiante podrá configurar cada taller interdisciplinar (9 ects) seleccionando dos optativas de su itinerario (3 ects + 3ects) y completarlo con una optativa del listado de la otra especialidad (3ects) para completar el total de 9 ects de cada taller interdisciplinar, no pudiendo coincidir una misma asignatura en los dos talleres. El sentido de los talleres interdisciplinares es complementar la formación específica

mediante contenidos de aplicación transversal y de interés para el desarrollo de los Trabajos Fin de Máster.

Las cinco asignaturas de 3 ECTS correspondientes al itinerario *Creación artística* son; *Dibujo del entorno, Dibujo y figura humana, Mediación cultural, Artivismo y sociedad intercultural, Procesos pictóricos*. Cada estudiante matriculado en esta especialidad deberá seleccionar cuatro de cinco asignaturas, junto a dos del otro itinerario cuando su especialidad sea *Creación Artística*.

Las asignaturas de 3 ECTS correspondientes al itinerario *Producción digital* son; *Proyectos en la Red, Diseño multimedia expositivo, Digitalización de la producción artística, Pintura digital y sistema NFT y Entornos colaborativos virtuales*. Cada estudiante matriculado en esta especialidad deberá seleccionar cuatro de cinco asignaturas, junto a dos del otro itinerario cuando su especialidad sea *Producción Digital*.

Tabla 5. Resumen del plan de estudios (módulos, materias y asignaturas)

Módulo	Materia	Asignatura (si procede)	Carácter	Créditos ECTS
Investigación artística	Metodología para la investigación artística		Obligatorio	6
	Contenidos complementarios académicos y metodológicos		Obligatorio	18
TOTAL MÓDULO 1				24
Trabajo Fin de Máster	Trabajo Fin de Máster		Obligatorio	6
TOTAL MÓDULO 2				6
SUBTOTAL				30
Módulo	Materia	Asignatura (si procede)	Carácter	Créditos ECTS
<i>Itinerario 1</i> Creación artística	Proyectos en Creación Artística		Optativa	12 de 18
	Taller de proyectos artísticos interdisciplinares I		Obligatoria	9
	Taller de proyectos artísticos interdisciplinares II		Obligatoria	9
TOTAL MÓDULO 3				30
<i>Itinerario 2</i> Producción Digital	Proyectos en Producción Digital		Optativa	12 de 18
	Talleres artísticos y tecnológicos interdisciplinares I		Obligatoria	9
	Talleres artísticos y tecnológicos interdisciplinares II		Obligatoria	9
TOTAL MÓDULO 4				30
TOTAL [MÓDULO 1 + MÓDULO 2 + (MÓDULO 3 o MÓDULO 4)]				60

La planificación del curso se estructura con oferta académica de 36 créditos en el primer semestre, centrado en contenidos metodológicos, académicos y de investigación, y se complementa con 24 créditos en el segundo semestre, centrado en el Trabajo Fin de Máster y los talleres interdisciplinares. La asimetría de la distribución del plan de estudios responde a la necesidad y pertinencia de que en el segundo semestre nuestro estudiantado se centrarse en el desarrollo del TFM y la formación específica complementaria de los talleres interdisciplinares únicamente, teniendo así mayores garantías de dedicación presencial en empresa o institución cursando el TFM en modalidad prácticas externas siguiendo la filosofía de los modelos de formación dual universitaria.

Tabla 6. Resumen del plan de estudios con su estructura semestral.

Curso	Semestre	Materia	ECTS	Curso	Semestre	Materia	ECTS
1	1	Metodología para la investigación artística	6	1	2	Trabajo Fin de Máster	6
1	1	Contenidos complementarios académicos y metodológicos	18				
Itinerario 1. Creación artística				Itinerario 1. Creación artística			
1	1	Proyectos en Creación Artística	12	1	2	Taller de proyectos artísticos interdisciplinares I	9
				1	2	Taller de proyectos artísticos interdisciplinares I	9
Itinerario 2. Producción digital				Itinerario 2. Producción digital			
1	1	Proyectos en Producción Digital	12	1	2	Talleres artísticos y tecnológicos interdisciplinares I	9
				1	2	Talleres artísticos y tecnológicos interdisciplinares II	9
TOTAL SEMESTRE 1			36	TOTAL SEMESTRE 2			24
TOTAL CURSO 1							60

Tabla 7. Estructura de las especialidades

Mención 1/Especialidad 1	Creación Artística	Nº total ECTS	30
Materia		Semestre	ECTS
Proyectos en Creación Artística		1	12
Taller de proyectos artísticos interdisciplinares I		2	9
Taller de proyectos artísticos interdisciplinares II		2	9
Mención 2/Especialidad 2	Producción digital	Nº total ECTS	30
Materia		Semestre	ECTS
Proyectos en Producción Digital		1	12
Talleres artísticos y tecnológicos interdisciplinares I		2	9
Talleres artísticos y tecnológicos interdisciplinares II		2	9

PREVISIÓN DE ESTUDIANTES Y REDISTRIBUCIÓN DE RECURSOS DOCENTES.

La previsión de nuevos estudiantes es de 24 estudiantes, redistribuyendo la oferta al estudiantado en las dos especialidades, a razón de un cupo de 12 estudiantes en cada especialidad.

La distribución de recursos docentes queda asociada a la Unidad Predepartamental de Bellas Artes, que debe organizar la docencia de 90 ECTS del posgrado en las tres áreas adscritas, quedando la distribución de materias y asignaturas, con respecto a las áreas, del siguiente modo:

Tabla 8. Propuesta consensuada de distribución de recursos docentes en áreas.

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS total	ECTS área	Área
Ma1. Metodología para la investigación artística.		OBL.	6	2	Dibujo
				2	Escultura
				2	Pintura
Ma2. Contenidos complementarios académicos y metodológicos		OBL.	6	6	Dibujo
				6	Escultura
				6	Pintura
Ma3. Trabajo Fin de Máster.		OBL.	6	6	Dibujo
					Escultura
					Pintura
<i>Itinerario 1. Creación artística (30 ects)</i>					
Ma4. Proyectos en Creación artística		OPT	6	6	Dibujo
				6	Escultura
				6	Pintura
Ma5. Taller de Proyectos Artísticos Interdisciplinares I		OBL.	9	-	Ver tabla 9
Ma6. Taller de Proyectos Artísticos Interdisciplinares II		OBL.	9	-	Ver tabla 9
<i>Itinerario 2. Producción digital (30 ects)</i>					
Ma7. Proyectos en Creación artística		OPT	6	6	Dibujo
				6	Escultura
				6	Pintura
Ma8. Talleres Artísticos y Tecnológicos interdisciplinares I		OBL.	9	-	Ver tabla 9
Ma9. Talleres Artísticos y Tecnológicos interdisciplinares II		OBL.	9	-	Ver tabla 9

Tabla 9. Propuesta consensuada de distribución de recursos docentes en seminarios optativos de los talleres interdisciplinares.

Itinerario 1. Creación artística <i>Cada taller de especialidad se configurará con dos seminarios de esta columna y uno de la otra columna, completando los 9 ects de cada taller)</i>			Itinerario 2. Producción digital** <i>Cada taller de especialidad se configurará con dos seminarios de esta columna y uno de la otra columna, completando los 9 ects de cada taller)</i>		
Materia	ECTS	Área	Materia	ECTS	Área
Optatividad principal para los talleres interdisciplinares Ma5 de 9 ECTS y Ma6 de 9 ECTS	3	Dibujo	Optatividad principal para los talleres interdisciplinares Ma8 de 9 ECTS y Ma9 de 9 ECTS	3	Dibujo
	3	Dibujo		3	Dibujo
	3	Dibujo		3	Dibujo
	3	Escultura		3	Escultura
	3	Pintura		3	Pintura

En Teruel, ade Junio de 2023

EL DECANO/DIRECTOR

Fdo: Luis Miguel Pascual Orts.

RECURSOS HUMANOS

TITULACIÓN PROPUESTA: MÁS

PERSONAL DOCENTE E

		Nº Profesores disponibles	Nº Profesores adicionales necesarios	Coste total profesores adicionales	Fuente financiación
Profesorado cuerpos docentes universitarios		4			
CONTRATADOS	Ayudantes				
	Ayudantes Doctores/ contratados Doctores	13	5	151970	UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA
	Asociados	6			
	Colaboradores				
	Visitantes				
	Eméritos				

COSTE TOTAL PRIMER CURSO

		Nº Profesores disponibles	Nº Profesores adicionales necesarios	Coste total profesores adicionales	Fuente financiación
Profesorado cuerpos docentes universitarios					
CONTRATADOS	Ayudantes				
	Ayudantes Doctores/ contratados Doctores				
	Asociados				
	Colaboradores				
	Visitantes				
Eméritos					

RECURSOS HUMANOS

COSTE TOTAL SEGUNDO CURSO

COSTE TOTAL IMPLANTACIÓN

RECURSOS HUMANOS

TER UNIVERSITARIO EN CREACIÓN Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

INVESTIGADOR EN EQUIVALENCIAS A TIEMPO COMPLETO

PRIMER CURSO

Justificación necesidad profesores adicionales

Para las áreas involucradas en el Máster la docencia asignada para el curso 2022/23 es superior al encargo docente. La holgura actual del profesorado en horas (disponibilidad – encargo) varía desde un máximo de 19,29 hasta un mínimo de -99,35 horas. Es importante señalar que el área con menor holgura asumiría una mayor carga docente en el Máster y que, dado el tamaño de la plantilla de la Sección Departamental, supone un promedio de

A las 900 horas totales que se necesitan para impartir los créditos obligatorios y optativos del nuevo título deben sumarse los correspondientes a los Trabajos Fin de Máster (144 horas; calculadas siguiendo la normatiza de la UZ – BOUZ de 14 de febrero de 2011). Asimismo, se contemplan 180 horas de reducciones relacionadas con la gestión propia del título, que se desglosan en tareas de coordinación (70 horas), tareas propias de las Comisiones de Evaluación (30 horas) y de Garantía de la Calidad (30 horas) y la gestión de la movilidad (20 horas) y las prácticas externas en modalidad trabajo fin de estudios (30 horas). El sumatorio total de horas que se requieren para la puesta en marcha del Máster Universitario en Creación y Producción Artística es de 1.224 horas.

Esto implica que para poder asumirse la docencia derivada de la implantación del Máster sería necesaria la contratación del equivalente a 5.1 profesores nuevos a tiempo completo. La figura a tiempo completo garantizaría la estabilidad de la nueva titulación.

151.970 €

Justificación necesidad profesores adicionales

RECURSOS HUMANOS

151.970 €