



**d) Relación con el plan estratégico de la Facultad/Escuela:*****Justificación con respecto al número de titulaciones de Grados oficiales en otros centros universitarios, número de matriculados por titulación, etc.***

El Centro Superior de Estudios Universitarios (CSEU) La Salle en la ciudad de Madrid está consolidado en el sistema universitario madrileño dedicado al sector educativo y socio-terapéutico. Actualmente desarrolla dos grandes áreas de conocimiento: Educación y Ciencias Sociales y Ciencias de la Salud.

En el contexto de la educación superior se ha establecido una línea de debate e investigación en torno a la transformación de las universidades a través de la adopción de las tecnologías, dada su trascendencia en todos los ámbitos de la sociedad. En este sentido, el CSEU La Salle se hizo eco de este debate desde sus orígenes, desarrollando una fuerte apuesta por el uso educativo de las tecnologías, evidenciado en la primera oferta de estudios de Magisterio semipresenciales en el territorio español, en el año 2000 e incorporando del mismo modo su campus virtual a los estudios presenciales, desdibujando la línea presencial-online y apostando por una formación en la que los elementos tecnológicos se aprovechan al servicio de los procesos de aprendizaje en cualquier modalidad. En esta misma línea y de cara a adaptar el perfil de los maestros a las transformaciones de la educación en el contexto de la sociedad del conocimiento, asumiendo estos cambios como oportunidades de mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se desarrollaron varias convocatorias del *Posgrado en nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. En este momento el centro cuenta entre su oferta con el *Experto en tecnologías del aprendizaje y el conocimiento*, cuyos objetivos son dominar las principales tecnologías para una aplicación sensata y avanzada en la labor docente, la innovación en metodología docente, el desarrollo de proyectos de cambio tecnológico en los centros educativos, la formación de coordinadores TIC y la competencia en el uso de tecnologías educativas revolucionarias, como Impresión 3D, Realidad Aumentada, Programación y Robótica.

En este contexto, y dada la demanda creciente de profesionales capaces de gestionar y diseñar proyectos innovadores y eficaces sustentados tanto en la transmedia como en el uso de la tecnología, surge el proyecto educativo del Grado en Diseño y gestión de proyectos transmedia. Como todas las instituciones de educación superior, el centro afronta el reto de diferenciar su actividad en un entorno competitivo y en expansión, frente al cual debe posicionarse con elementos distintivos que al mismo tiempo den continuidad a su tradición y consoliden su carácter.

Este nuevo título se impartiría en la Facultad de Educación y Ciencias Sociales del Centro Universitario La Salle en formato Presencial, constando de 240 ECTS.

Como marco de referencia, las tasas de graduación en otras titulaciones en el Centro Universitario La Salle se sitúan entre 78.13 y 97.03%. En cuanto a la tasa de eficiencia, como referencia en otras titulaciones del Centro Universitario La Salle esta se sitúa entre el 87.15% y el 91.30%. Por último, la tasa de abandono en las titulaciones del Centro Universitario La Salle se sitúa entre el 0 y el 10.53%, según titulación.

**e) En caso de ser título conjunto entre varias universidades:**

Indicar el documento que se adjunta para acreditar que todas ellas están al corriente de la iniciativa:

Relación de universidades que participan en la titulación:

**Datos de la Universidad Coordinadora del Grado:**

Nombre de la Universidad Coordinadora.....  
Representante legal (rector, vicerrector): .....  
Coordinador del Grado.....  
Dirección de contacto: .....  
Teléfono: ..... Fax: ..... E-mail.....

**f) Datos del coordinador/a o del responsable académico**

Apellidos y nombre: Valdivielso Alba, Rosario  
Departamento: Educación y Ciencias Sociales. CSEU La Salle  
Teléfono: 91740 19 80 E-mail: [r.valdivielso@lasallecampus.es](mailto:r.valdivielso@lasallecampus.es)

## 2. OBJETIVOS E INDICADORES DE CALIDAD DEL TÍTULO

### a) Exposición breve de los objetivos del título

La **misión** del Grado en Diseño de proyectos transmedia:

La formación de profesionales que sean capaces de diseñar, gestionar, coordinar, y evaluar proyectos sustentados en tecnologías, así como de establecer modelos de trabajo basados en la transmedia y en crear un relato formativo, productivo y comunicativo donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación. Estos perfiles necesitan haber desarrollado conocimientos y habilidades en la gestión de proyectos y acerca de los elementos que cimentan el diseño de las acciones apoyadas en tecnologías en diferentes ámbitos como la formación, la gestión del cambio, la comunicación o la gamificación, así como en relación con los procesos del proyecto sustentados en tecnologías (roles, metodología, gestión) y finalmente acerca de las estrategias y herramientas de evaluación de estas acciones.

Profesiones para las que capacitaría el título:

- Diseñador de proyectos transmedia
- Diseñador y coordinación de proyectos de formación (ámbito formal y no formal, formación ocupacional y permanente y ámbito empresa).
- Editor de proyectos editoriales innovadores (labores de coordinación, diseño, edición, community management y gestión de calidad).
- Gamificador y diseñador de proyectos de videojuegos.

Lenguas utilizadas a lo largo del proceso formativo: español – inglés.

La formación de los estudiantes de este grado debe ser una formación integral que atienda tanto a contenidos disciplinares, competenciales y actitudinales que contribuyan a formar a profesionales del diseño y coordinación de proyectos transmedia con una comprensión amplia de los ámbitos de intervención en los que van a desarrollar su labor profesional, los cuales pueden implicar el diseño y gestión de proyectos en distintos contextos: ámbito empresa, ámbito editorial, ámbito de ocio tecnológico y ámbito educativo escolar en las distintas etapas. Esto facilitará el desarrollo de las siguientes competencias:

- Aplicar la tecnología de una forma global, innovadora y creativa en la dirección y gestión de proyectos transmedia, coordinando, planificando, implementando, ejecutando y evaluando dichos proyectos.
- Desarrollar metodologías ágiles como Scrum, Kanban o XP en el diseño y gestión de proyectos.
- Diseñar programas tecnopedagógicos innovadores en procesos docentes de índole presencial o semipresencial.
- Lograr implicación en el objetivo de los proyectos desarrollando historias a través de diferentes formatos mediáticos.
- Gamificar entornos tecnológicos y analógicos llevando a cabo procesos de cambio y mejora.
- Participar en las labores editoriales educativas de dirección, gestión, diseño, coordinación y edición que involucren de algún modo el uso de la tecnología.
- Evaluar la calidad de cualquier proceso educativo donde intervenga la tecnología.
- Coordinar equipos de diseño de videojuegos.

- Guionizar y diseñar las mecánicas, dinámicas y estéticas del juego en proyectos de ocio tecnológico.
- Diseñar *serious games* para su aplicación en un entorno educativo o de formación.
- Llevar a cabo acciones de *community management* en medios de comunicación y editoriales.

**b) Evidencia de la demanda social y potencial**

*Evidencia del interés para la sociedad del título presentado, justificando su adecuación a demandas sociales concretas*

Existe una demanda creciente de profesionales capaces de gestionar y diseñar proyectos innovadores, ágiles y eficaces sustentados en el uso de tecnologías. De hecho, en el ámbito universitario ya se han realizado importantes esfuerzos para aprovechar los medios tecnológicos que en los últimos años se han adoptado de forma masiva en la sociedad, entre otras finalidades, con el compromiso de que los alumnos desarrollen las competencias que cubran las demandas sociales de nuestro tiempo. Es imprescindible dar continuidad a estos esfuerzos, respondiendo a la demanda de profesionales capaces de poner las tecnologías al servicio de la sociedad.

En un ámbito como el de la educación, el libro blanco de la profesión docente afirma que será necesario en los próximos años la integración de expertos en medios digitales en la escuela y en los distintos ámbitos de la formación, con un carácter más general. Estos profesionales deben ser expertos en el uso de las tecnologías dentro de los procesos de aprendizaje, en la organización de los Centros y en la gestión, organización, diseño y evaluación de proyectos tecnopedagógicos. En este ámbito de la formación a todos los niveles, así como en el contexto de la comunicación, las acciones no se entienden ya desde un único medio sino desde una perspectiva multimodal, a través de la cual se transmitan los mensajes o se desarrolle la comunicación mediada por distintas tecnologías.

Por ello, los profesionales dedicados a aprovechar el potencial de las tecnologías deben ser capaces de dominar los lenguajes propios de cada modo o tecnología y de adaptar discursos transferibles y adaptados simultáneamente a un contexto multimodal. Esto conlleva un amplio conocimiento de los distintos contextos de aplicación, de su discurso y estructura, así como de las características comunes que facilitan el desarrollo de una guionización transmedia. El objetivo es conseguir un discurso eficaz en entornos multimodales.

La importancia de dominar este discurso se justifica en un proceso en el cual diseño y guionización establecen el éxito o fracaso de todo un proyecto. Independientemente de la inversión en otros elementos, si el guión falla el proyecto también.

La industria española de videojuegos, multimedia y gamificación ha sido uno de los pocos sectores que lleva creciendo exponencialmente en los últimos años. De hecho, según estudios de mercado realizados por la Asociación Española de Videojuegos y la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento se prevé una clara consolidación de este sector creciendo a una tasa anual del 24,7% hasta 2018, triplicando el dato de 2013. Esto no hace sino continuar una tendencia global. A este nivel, en 2014 el mercado internacional de videojuegos superó los 81.000 millones de dólares (71.600 millones de euros), cuando la previsión era alcanzar esta cifra en 2016.

Además, es de destacar dentro del sector de los videojuegos y la gamificación la juventud de las plantillas, indicando un alto compromiso de la industria por el empleo juvenil. Casi la mitad (45%) de los empleados en este sector tiene menos de 30 años. Esta especial configuración de las plantillas es un elemento a destacar en el sector de los videojuegos.

Tanto el Libro Blanco de la Economía Digital como el Libro Blanco del desarrollo español de los videojuegos nos hablan de la necesidad de un personal muy cualificado para estos ámbitos. Asimismo, nos arrojan datos fehacientes sobre la gran ausencia de formación de estos profesionales. En 2013 un 63,6% de las empresas de proyectos tecnológicos, narrativa transmedia, videojuegos y formación tecnológica especializada, declaraba tener dificultades para encontrar perfiles adecuados dentro del mercado laboral español. Un ejemplo claro de esto es que los planes de formación relacionados con el mundo de los videojuegos, la transmedia y la gamificación van destinados a satisfacer las necesidades de formar profesionales en la programación de videojuegos. En cambio, no hay formación de grado en temas especializados como el diseño de mecánicas y dinámicas, mercadotecnia y gestión de este sector. Los amplios porcentajes en las demandas de formación hacen que las acciones de formación sean una necesidad clave para el futuro de la industria.

Pero no sólo en el sector del videojuego hace que la formación en este ámbito sea necesaria. Si hablamos del sector de la gamificación, en 2014 ya el 70% de las empresas del Fortune Global 2000 estaban embarcadas en iniciativas de gamificación. El sector de la gamificación engloba tres grandes proyectos de cualquier empresa como el marketing, la formación y la mejora del rendimiento laboral.

Estas razones hacen que podamos considerar el diseño y coordinación de proyectos tecnológicos, elearning, la gamificación y la narración transmedia como un nicho de empleo a considerar actualmente y en los años venideros, lo cual justifica la creación de grados en este ámbito, frente a algunos de los ya existentes, más centrados en el arte y programación multimedia. En este sentido, la creación de un Grado de Diseño y gestión de proyectos transmedia ocuparía un vacío formativo en los diferentes ámbitos anteriormente descritos.

#### **Documentación que justifica la propuesta**

- Libro blanco de la economía digital. Ministerio de Industria, Energía y Turismo.
- Libro blanco de la profesión docente. Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte.
- Libro blanco del desarrollo español de los videojuegos. Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento.
- Agenda Digital de la estrategia europea 2020. La agenda digital es parte de la estrategia Europa 2020. Trata de impulsar el potencial de las tecnologías de la información y la comunicación para promover la innovación, el desarrollo económico y el progreso. Está alineado con las iniciativas i2010, eEurope 2005, eEurope 2002 y eEurope. En el planteamiento de la agenda se resalta que los estados miembros deben canalizar el elearning en las políticas nacionales para la modernización de la educación, incluyendo el currículo, la evaluación de los resultados de aprendizaje y el desarrollo profesional de los docentes.
- Informe Horizon 2016. En el que se identifican tendencias clave en el uso de las tecnologías dentro del ámbito educativo.
- Declaración mundial de la UNESCO del año 1998; Declaración mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI: visión y acción. En la declaración mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI se recogen la misión y funciones de la educación superior, así como unos planteamientos que conducen de la visión a la acción.

- Estudio 2013 acerca de la educación online, desarrollado por el Babson Survey Research Group. El Babson Survey Research Group lleva 10 años desarrollando un análisis en torno a la formación online en los Estados Unidos. En el estudio de Allen y Seaman (2013), se presenta una recopilación de las respuestas de 2.800 líderes académicos.
- Estudios del ICEX del Ministerio de Economía y Productividad que crea GAMES FROM SPAIN, marca bajo la cual se agrupan las desarrolladoras españolas para acudir a eventos internacionales relacionadas con el videojuego. También tiene como objetivo fomentar la visibilidad de las empresas del mundo de los videojuegos en España.
- Estudio "Videojuegos y Adultos" de la AEVI (Asociación Española de Videojuegos). Es el primer estudio de ámbito nacional para conocer la penetración de los videojuegos en la población adulta, realizado en colaboración con Sigma Dos.
- Estudio "The Legal Status of Videogames: Comparative Analysis in National Approaches", encargado por la OMPI (Organización Mundial de Propiedad Intelectual) en 2013.

#### Referencias

- Allen, I. & Seaman J. (Dir.) (2013) Going the Distance Online Education in the United States. Babson: Babson Survey Research Group.
- Comisión Europea (2014). Comprender las políticas de la Unión Europea: Agenda Digital para Europa. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- Jenkins, H. (2003, January 15). Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. Technology Review.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., and Hall, C. (2016). NMC Horizon Report: 2016. Higher Education Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Scolari, C. (2013). Narrativa transmedia: cuando todos los medios cuentan. Deusto
- UNESCO (2004). Educación para todos. El imperativo de la calidad. Resumen. París: Ediciones UNESCO.
- Estudios sobre videojuegos internacionales:
  - Entertainment Software Association of Canada (2013): "Essential Facts about Canadian Video Game Industry".
  - Korea Creative Content Agency (KOCCA) (2012): White Paper on Korean Games.
  - Entertainment Software Association (2013): Essential Facts about the computer and video game industry.
  - TIGA (2013): UK video games industry.
  - Syndicat National du Jeu Vidéo (2012) : Le jeu video en France en 2012.
  - BIU (2013): Computer and Video Games as popular as ever: German games Industry sold more games in 2012.
  - Neogames (2013): Finnish Games Industry 2013

**c) Relación con grupos y líneas de investigación**

Líneas de Investigación del CSEU La Salle en las que se enmarca el Grado DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS TRANSMEDIA:

Didáctica, Internet, Multimedia y recursos educativos digitales.

Aprendizaje basado en juego

Videojuegos educativos y *serious games*

Tecnología para la formación

Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales.

Software interactivo para el aprendizaje del lenguaje escrito mediante la lectura de cuentos. Inclusión, Aprendizaje y Éxito Escolar.

**d) En caso de tener prácticas externas, relación previa con centros profesionalizantes.**

En el ámbito educativo de educación formal, el CSEU la Salle cuenta con una red de centros en los que los alumnos del Grado de Magisterio desarrollan sus periodos de prácticas. Estos centros, entre los que figuran los propios de La Salle conviven hace años con las tecnologías y son candidatos a acoger perfiles formados en el ámbito del Grado en Diseño y gestión de proyectos transmedia.

De modo similar en el ámbito de la educación no formal y de la formación ocupacional, el CSEU la Salle cuenta con una red de contactos en los que los alumnos de los Grados Trabajo Social y Educación Social desarrollan actualmente sus periodos de prácticas.

En el ámbito empresa, el CSEU La Salle colabora habitualmente con organizaciones dedicadas al *elearning*, como colaboradores aliados en proyectos de formación online o semipresencial. Además, el centro cuenta con acuerdos con empresas dedicadas a la consultoría en procesos de evaluación, desarrollo y cambio.

**3. ESTRUCTURA DEL PLAN DE ESTUDIOS**

Rama de Conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas

<b>Tipo de materia</b>	<b>Créditos que debe cursar el estudiante</b>
Formación Básica.....	60
Obligatorias.....	84
Optativas.....	30
Prácticas externas.....	60
Trabajo Fin de Grado.....	6
<b>Total.....</b>	<b>240</b>

Indicar si existen menciones-Itinerarios
<p><b>Mención 1-Itinerario 1</b>  Denominación: Diseño de proyectos transmedia: creatividad y contenidos  Nº de créditos vinculados a la obtención de mención/itinerario: 30</p>
<p><b>Mención 2- Itinerario 2</b>  Denominación: Dirección y coordinación de proyectos  Nº de créditos vinculados a la obtención de mención/itinerario: 30</p>
<p><b>Mención 2- Itinerario 3</b>  Denominación: Ocio y entretenimiento  Nº de créditos vinculados a la obtención de mención/itinerario: 30</p>

Cronograma de implantación del título
Curso de inicio ..... Cronograma.....

DESTINATARIO	COMISION DE ESTUDIOS-CONSEJO DE GOBIERNO-CONSEJO SOCIAL-UAM COMUNIDAD DE MADRID.
--------------	---