

# SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE UNA ENSEÑANZA PROPIA DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

## I. Memoria Académica

Denominación y tipo ( <i>Máster, Especialización, Experto, Diploma de Extensión Universitaria y F. Específica</i> ) del Título Propio:			
TIPO	NOMBRE DEL TITULO PROPIO	CREDITOS ECTS	PRACTICAS CURRICULARES EN EMPRESA
Grado			Sí / No
Máster			Sí / No
Especialización			Sí / No
Experto	Gobierno de Proyectos Software	20	
Dip.Ext.Univ.			Sí / No
F. Específica			

### Justificación y objetivos de la Titulación:

La gestión de proyectos software y la labor de un jefe de proyectos software ha sido reconocida por la literatura como uno de los factores críticos de éxito en un proyecto software. Para realizar una correcta gestión integrada de los proyectos software que lleva a cabo una organización es necesario la aplicación de un conjunto de actividades que abordan desde la definición del alcance del proyecto en términos de costes y tiempo hasta la estrategia de calidad a emplear pasando por una adecuada gestión de los riesgos asociados a dicho proyecto. Adicionalmente el concepto del "factor humano" ha ido cobrando cada vez mayor valor y, en la actualidad, se considera vital en la gestión de los proyectos software.

En el Máster en Dirección y Gestión de Proyectos Software (modalidad on-line), cuya última actualización fue aprobada por el Consejo de Gobierno de 22 de Junio de 2017, se incluye varios módulos específicos sobre este tema. Estos módulos despiertan el interés de los alumnos, principalmente los que llevan cierto tiempo en actividades relevantes de gestión dentro de sus organizaciones y necesitan formalizar conocimiento específico de gestión de proyecto software, sin entrar en aspectos más técnicos que cubren otros módulos del Master en Dirección y Gestión de Proyectos Software. Dado que la Normativa de Títulos Propios aprobada en Consejo de Gobierno el 25 de octubre de 2018 permite plantear una estructura modular que facilite la obtención de títulos de Experto, se presenta esta memoria para solicitar la aprobación de un curso de Experto en Gobierno de Proyectos Software, ligado al Master en Dirección y Gestión de Proyectos Software.

De forma complementaria, se presenta también una propuesta de actualización del Master en Dirección y Gestión de Proyectos Software para reflejar esta estructura modular.

### Modalidad del Título (presencial, semi-presencial, on-line):

On-line

**Duración:**

Meses: 4

Horas: 500

Inicio: Está previsto iniciar un grupo cuando haya un número mínimo de alumnos, siempre atendiendo a los plazos fijados por la Normativa de Enseñanzas Propias.

Fin: Cuatro meses después del Inicio

**Centro y Departamento solicitantes:**

Escuela Técnica Superior de Ingenieros Informáticos

Departamento de Lenguajes, Sistemas Informáticos e Ingeniería del Software

**Documento acreditativo del compromiso con entidades públicas y/o privadas, y la distribución de horas docentes teóricas y prácticas en dichas entidades :****Entidad Gestora:**

Fundación General de la UPM

**Nº de plazas ofrecidas:**

Número máximo: 10

Número mínimo ( para que el curso sea viable): 5

**Precio de la matrícula:**

Coste del crédito ( aprobado por el Consejo de Gobierno de la UPM)

Precio de la matrícula: 1850 €

Reducción de la matrícula por convenio con entidades ajenas a la UPM ( en el caso que exista) :

**Nº de becas y criterios de asignación:**

Becas ofrecidas por entidad ajena a la UPM:

Becas para personal UPM:

Becas ofrecidas con remanentes de ediciones anteriores: 2

Criterios de asignación de las becas: Expediente Académico y Curriculum Vitae

**Requisitos de acceso y admisión (titulación requerida, otros requisitos)**

Para cursar este Experto, los alumnos necesitarán un Título de Grado o Postgrado en Ingeniería Informática (o equivalentes), según se estipula en el Artículo 2.2. de la Normativa. Sería también válida una Titulación de grado o postgrado diferente a Ingeniería Informática acreditando experiencia laboral en el sector del desarrollo de software de al menos 2 años.

También podrán cursar este programa de Experto los alumnos que no cumplan los requisitos anteriores, pero que acrediten una experiencia laboral en el área del desarrollo de software de al menos 2 años.

En el caso de estudiantes de Grado de la UPM, se seguirá lo estipulado en el Artículo 22.6 de la Normativa.

**Criterios de selección:**

Expediente académico y curriculum vitae de los candidatos.

**Responsables**

**Director(es):**

Nombre y apellidos: Ana M. Moreno Sánchez-Capuchino

Categoría docente: Catedrática de Universidad

Teléfono: 616 687 163

E-mail: anamaria.moreno@upm.es

**Secretario:**

Nombre y apellidos:

Categoría docente:

**Secretaría administrativa:**

Contacto (teléfono, e-mail, etc...):

**Comisión Académica:**

**Plan de Estudios y Planificación docente. Cronograma del Curso. (se puede adjuntar un pdf con toda la documentación):**

Se adjunta documento con Plan Docente

**Para las enseñanzas propias con estructura modular, incluir el esquema que constituye la enseñanza, indicando expresamente el nombre y tipología de cada curso que constituye la enseñanza superior. (Estos aspectos deben estar claramente expuestos en la memoria del Plan de Estudios).**

El curso de Experto en Gobierno de Proyectos Software se presenta como curso de experto integrado en la estructura modular del Master en Dirección y Gestión de Proyectos Software, cuya última renovación fue aprobada por el Consejo de Gobierno de 22 de Junio de 2017, y cuya actualización se presenta también, con el fin de formalizar su organización a través de cursos de Experto.

Junto con esta solicitud de aprobación de un curso de este Experto, se presenta también una solicitud para aprobación de un nuevo curso de Experto UX, así como la actualización del curso de Experto en Métodos Ágiles (originalmente aprobado por el Consejo de Gobierno de 27 de Enero de 2016).



**Seguimiento y evaluación, indicando como se realiza cuando el curso no es presencial (exámenes escritos, orales, ejercicios, trabajos, proyecto final...).**

**Sistema y Criterios de Evaluación:**

Con respecto a la evaluación de los conocimientos del alumno, se establecerá un sistema de evaluación valorativa basado en los siguientes controles: Pruebas de los distintos temas del curso y Proyecto Final.

A lo largo de cada módulo, los alumnos deberán realizar una serie de ejercicios que deberán remitir obligatoriamente para su corrección y valoración. La presentación y superación de dichos ejercicios será condición necesaria para presentarse a la prueba del módulo. Dichas pruebas se realizarán por videoconferencia en fechas acordadas con los alumnos, de tal forma que exista cierta flexibilidad para que cada alumno pueda elegir el momento más adecuado para su realización.

Dado que este curso de experto consta de tres módulos, los alumnos habrán de superar las pruebas de cada uno de los módulos para superar el curso de Experto.

**Asistencia mínima exigida:**

Se comprobará la participación de los alumnos en el curso a través de la realización de los distintos ejercicios de cada módulo y la prueba final de cada módulo. Además se realizarán sesiones on-line a través de la plataforma de tele-enseñanza en cada módulo, debiendo los alumnos haber participado en al menos un 80% de las sesiones correspondientes a cada módulo.

**Profesorado. Indicar créditos impartidos por profesor. Adjuntar breve Currículum Vitae de todos los profesores propuestos no pertenecientes a la UPM, con la firma de su aceptación. Para los profesores de la UPM indicar su categoría docente y adjuntar la autorización del Departamento(s) a los que pertenezcan:**

- Tomás San Feliú – Profesor Titular de Unviersidad UPM – 7 ECTS
- Ana M. Moreno Sánchez-Capuchino – Catedrática UPM – 3 ECTS
- Jose Antonio Calvo Manzano – Profesor Titular de Universidad UPM – 7 ECTS
- Miguel Moreno Ramos – Abogado y Mediador - 3 ECTS

El porcentaje de créditos del curso responsabilidad de profesores UPM es superior al 30%. 85% en este caso.

## RECURSOS MATERIALES

El director académico se hace responsable de la reserva del uso de medios propios de la Escuela, Facultad, Centro o Instituto.

**Lugar de impartición previsto para las sesiones presenciales**

**Descripción de recursos online:**

- Moodle
- Sistema de Video Conferencia (Skype o similar)

## RECURSOS TECNOLÓGICOS

La dirección académica del curso tendrá a su disposición los siguientes recursos tecnológicos de la UPM:

### Cuentas de email

Alta de cuentas administrativas de email necesarias para la gestión del título propio

Cuentas de email necesarias en formato [experto.gobiernosoftware@upm.es](mailto:experto.gobiernosoftware@upm.es)

### Servicio de Redirección Web

Redirección desde [www.upm.es](http://www.upm.es) a la página web del Título Propio. Se establecerá la redirección cuando la página web del programa esté activa.

### Páginas Web

del Título Dirección Web del Título de Propio (URL) y fecha de puesta en marcha de la página  
Dirección de Especifique la dirección desde la cual quiere hacer la redirección a su Página Web en formato  
la redirección <http://www.upm.es/experto/gobiernosoftware>

### APOLO – Títulos Propios

APOLO – Títulos Propios es el sistema informático que le permite:

- Especificar la información necesaria del título propio para la Web de la UPM
- Sistema de Admisión de alumnos

Desde el Vicerrectorado responsable de los asuntos académicos se solicitará al Director o Secretario Académico del título propio la información necesaria para la configuración de APOLO – Títulos Propios.

### Universitas XXI - Académico

Universitas XXI – Académico (AGORA) es el Sistema de Matriculación de la UPM.

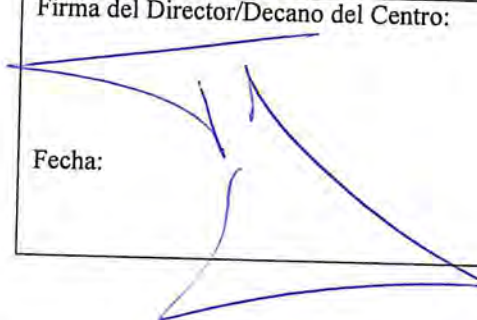
Desde el Vicerrectorado de Servicios Tecnológicos se solicitará al Director o Secretario Académico del título propio la información necesaria para la configuración del Sistema de Matriculación.

Firma del Director del Curso:



Fecha: 29-01-2019

Firma del Director/Decano del Centro:



Fecha:

**SE DEBEN ADJUNTAR TODOS LOS ACUERDOS QUE SE INDICAN EN LA NORMATIVA**



## ANEXO II

### II. Memoria Económica

DENOMINACIÓN DEL TÍTULO PROPIO	AÑO
<b>Experto en Gobierno de Proyectos Software</b>	<b>2019</b>
Nº de Alumnos sin beca	3
Nº de Alumnos con reducción de matrícula (hacer referencia al convenio)	
Nº de Alumnos con beca parcial	
Nº de Alumnos con beca completa	
Nº de Alumnos con beca parcial o total con remanentes	2
Nº de Alumnos con beca completa de UPM ( máximo 2)	
Nº Total de alumnos	5

### GASTOS

<b>Canon del total de los ingresos a favor de la UPM:</b>	<b>499,50 €</b>
Canon desglosado:	
UPM/Fundación (9%)	4.392,00 €
Centro Organizador (4,2%)	233,10 €
Departamento Organizador (1,8%)	99,90 €
<b>Retribuciones del Director, Secretario del curso y de los profesores:</b>	<b>3.500,00 €</b>
Director/es:	1.000,00 €
Secretario	0,00 €
Profesorado (debe ser igual al precio del crédito* número de créditos)	2.500,00 €
<b>Viajes, alojamientos y manutenciones:</b>	<b>500,00 €</b>
<b>Gastos de secretaría:</b>	<b>1.000,00 €</b>
<b>Gastos de material fungible:</b>	<b>38,50 €</b>
<b>Gastos de material didáctico:</b>	<b>1.162,00 €</b>
<b>Gastos de publicidad y propaganda del curso:</b>	<b>850,00 €</b>
Coste de las becas concedidas ( solo las no reflejadas en ingresos, y que no supongan entrada monetaria, excepto las concedidas por la UPM)	
<b>TOTAL DE GASTOS:</b>	<b>7.550,00 €</b>

### INGRESOS

<b>Ingreso total de las matrículas:</b>	<b>7.550,00 €</b>
Importe de la matrícula por Alumno:	1.850,00 €
Importe de matrícula reducida si hay convenio	
Importe de la beca parcial	
Importe de las becas completas	
Importe de las becas con remanentes	1.000,00 €
<b>Subvenciones otorgadas por entidades públicas o privadas:</b>	<b>0,00 €</b>
<b>Otros ingresos:</b>	
<b>TOTAL DE INGRESOS: (por matrícula+subvenciones+ otros ingresos)</b>	<b>7.550,00 €</b>





## RESUMEN DE INGRESOS Y GASTOS

TOTAL DE INGRESOS:	7.550,00 €
TOTAL DE GASTOS:	7.549,50 €
RESULTADO FINAL:	0,50 €

## OTRA INFORMACIÓN

Número mínimo de alumnos que inicia el curso

5

Posibilidad de aplazamientos en el pago (Marque lo que proceda)

SI  
NO

Firma del Director del Curso:



Fecha: 29-01-2019

Vº Bº del Director/Decano del Centro y Departamento solicitantes del Curso:

Fecha:





## **Experto en Gobierno de Proyectos Software**

### **Modalidad on-line**

#### **Competencias y Conocimientos a Desarrollar**

Este curso de Experto forma parte del Master en Dirección y Gestión de Proyectos Software. Incluye tres módulos que se imparten en este programa y que cubren las partes más relevantes de la gestión de proyectos software según estándares internacionales como el PMBOK.

De forma análoga al Master en Dirección y Gestión de Proyectos Software, el planteamiento docente de esta modalidad on-line se plantea más allá de proporcionar a los alumnos documentación y videos sobre los distintos contenidos. Se trata de ofrecer de manera complementaria formas de interacción con ellos a través de continua retroalimentación e interacción. Se seguirá la misma aproximación docente que el Master, en términos de tutor asignado a cada alumno, acceso a seminarios presenciales y evaluación de los módulos.

#### **Plan de Estudios**

El temario del curso de experto se resume en los siguientes módulos:

Módulo I. Gestión de Costes y Tiempos de un Proyecto Software – 7 ECTS

Módulo II. Gestión de Calidad y Riesgos de un Proyecto Software – 7 ECTS

Módulo III. Gestión de RRHH y Dirección de Equipos – 6 ECTS

A continuación, se describen los temas más relevantes cubiertos por cada módulo:

##### **Módulo I. Gestión de Costes y Tiempos de un Proyecto Software – 7 ECTS**

- Introducción a la Ingeniería del Software
- Estimación de Proyectos Software
- Herramientas de Planificación y Seguimiento de Proyectos Software
- Gestión de Configuración
- Proyecto Consolidación

##### **Módulo II. Gestión de Calidad y Riesgos de un Proyecto Software – 7 ECTS**

- Introducción Aseguramiento de la calidad
- Modelos y estándares de calidad
- Inspecciones y Revisiones de código
- La Deuda Tecnológica
- Conceptos de Gestión de Riesgos
- Identificación y Análisis de riesgos
- Planificación, Seguimiento y Control
- Comunicación y Documentación de Riesgos
- Proyecto de Consolidación

**Módulo II. Gestión de RRHH y Dirección de Equipos – 6 ECTS**

- Introducción a la Gestión de RRHH y Habilidades Directivas
- Habilidades de Comunicación
- Relaciones Interpersonales
- Gestión de Equipos
- Toma de Decisiones
- Inteligencia Emocional

# SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE UNA ENSEÑANZA PROPIA DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

## I. Memoria Académica

Denominación y tipo (*Máster, Especialización, Experto, Diploma de Extensión Universitaria y F. Específica*) del Título Propio:

TIPO	NOMBRE DEL TITULO PROPIO	CREDITOS ECTS	PRACTICAS CURRICULARES EN EMPRESA
Grado			Sí / No
Máster			Sí / No
Especialización			Sí / No
Experto	UX: User Experience and Software Usability	15	
Dip.Ext.Univ.			Sí / No
F. Específica			

Justificación y objetivos de la Titulación:

El curso de Experto en “UX: User Experience and Software Usability” introduce al alumno en la disciplina de la Interacción Persona – Ordenador, denominada de forma más genérica como Experiencia del Usuario, y desde un punto de vista de la Ingeniería del Software, como Usabilidad de Software.

Dicha disciplina se ocupa de asegurar que los sistemas de información sean usables y proporcionen a sus usuarios una buena experiencia de uso de los mismos. En la actualidad los sistemas de información se utilizan en multitud de fines: laborales, comerciales, de ocio, de acceso a servicios, etc. Un uso eficiente desde el punto de vista de los usuarios de estos sistemas de información es clave para las organizaciones, proporcionando claras ventajas competitivas. Por ello, se hace necesario que los desarrolladores de software perciban la importancia de manejar técnicas y buenas prácticas que les ayuden a entender las características específicas de los usuarios potenciales de sus aplicaciones, y a diseñar y desarrollar aplicaciones donde la usabilidad se convierta en un atributo de calidad prioritario.

Dadas las restricciones de créditos y materias existentes en los cursos de grado de Ingeniería Informática no es habitual que los contenidos relacionados con la usabilidad de software estén detallados en sus currícula. En el mejor de los casos los cursos de grado ofrecen una visión general de dichos contenidos que suscita mucho interés por parte de los alumnos. Por todo ello, los conocimientos relacionados con técnicas de mejora de la experiencia del usuario y la usabilidad de software son especialmente adecuados para cursos de postgrado.

En el Máster en Dirección y Gestión de Proyectos Software (modalidad on-line), cuya última actualización fue aprobada por el Consejo de Gobierno de 22 de Junio de 2017, se incluye un módulo específico sobre este tema. Este módulo ha sido uno de los mejor valorados por los alumnos. Sin embargo, dado el especial interés que suscita este tema, también hemos recibido peticiones de cursar dichos conocimientos de forma independiente del resto de módulos de Máster. Dado que la Normativa de Títulos Propios aprobada en Consejo de Gobierno el 25 de octubre de 2018 permite plantear una estructura modular que facilite la obtención de títulos de Experto, se presenta esta memoria para solicitar la aprobación de un curso de Experto en UX: User Experience and Software Usability, ligado al Master en Dirección y Gestión de Proyectos Software.

Se presenta también una propuesta de actualización del Master en Dirección y Gestión de Proyectos Software para reflejar esta estructura modular.

**Modalidad del Título (presencial, semi-presencial, on-line):**

On-line

**Duración:**

Meses: 3

Horas: 400

Inicio: Está previsto iniciar un grupo cuando haya un número mínimo de alumnos, siempre atendiendo a los plazos fijados por la Normativa de Enseñanzas Propias.

Fin: Tres meses después del Inicio

**Centro y Departamento solicitantes:**

Escuela Técnica Superior de Ingenieros Informáticos

Departamento de Lenguajes, Sistemas Informáticos e Ingeniería del Software

**Documento acreditativo del compromiso con entidades públicas y/o privadas, y la distribución de horas docentes teóricas y prácticas en dichas entidades :****Entidad Gestora:**

Fundación General de la UPM

**Nº de plazas ofrecidas:**

Número máximo: 10

Número mínimo ( para que el curso sea viable): 5

**Precio de la matrícula:****Nº de becas y criterios de asignación:**

Becas ofrecidas por entidad ajena a la UPM:

Becas para personal UPM:

Becas ofrecidas con remanentes de ediciones anteriores: 2

Criterios de asignación de las becas: Expediente Académico y Curriculum Vitae

**Requisitos de acceso y admisión (titulación requerida, otros requisitos)**

Para cursar este Experto, los alumnos necesitarán un Título de Grado o Postgrado en Ingeniería Informática (o equivalentes), según se estipula en el Artículo 2.2. de la Normativa. Sería también válida una Titulación de grado o postgrado diferente a Ingeniería Informática acreditando experiencia laboral en el sector del desarrollo de software de al menos 2 años.

También podrán cursar este programa de Experto los alumnos que no cumplan los requisitos anteriores, pero que acrediten una experiencia laboral en el área del desarrollo de software de al menos 2 años.

En el caso de estudiantes de Grado de la UPM, se seguirá lo estipulado en el Artículo 22.6 de la Normativa.

**Criterios de selección:**

Expediente académico y curriculum vitae de los candidatos.

**Responsables****Director(es):**

Nombre y apellidos: Ana M. Moreno Sánchez-Capuchino  
Categoría docente: Catedrática de Universidad  
Teléfono: 616 687 163  
E-mail: anamaria.moreno@upm.es

**Secretario:**

Nombre y apellidos:  
Categoría docente:

**Secretaría administrativa:**

Contacto (teléfono, e-mail, etc...):

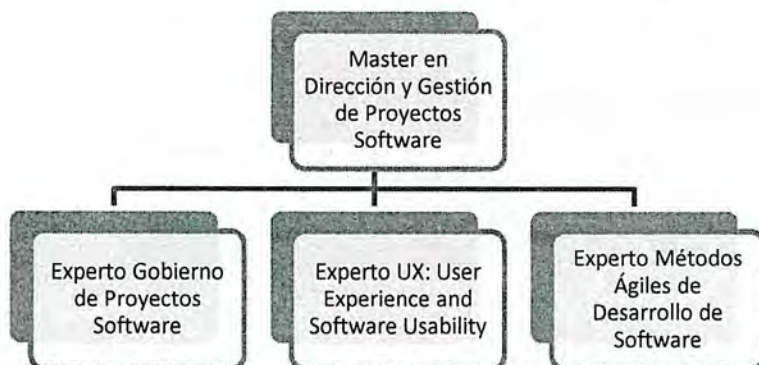
**Comisión Académica:****Plan de Estudios y Planificación docente. Cronograma del Curso. (se puede adjuntar un pdf con toda la documentación):**

Se adjunta documento con Plan Docente

**Para las enseñanzas propias con estructura modular, incluir el esquema que constituye la enseñanza, indicando expresamente el nombre y tipología de cada curso que constituye la enseñanza superior. (Estos aspectos deben estar claramente expuestos en la memoria del Plan de Estudios).**

El curso de Experto en UX: User Experience and Software Usability se presenta como curso de experto integrado en la estructura modular del Master en Dirección y Gestión de Proyectos Software, cuya última renovación fue aprobada por el Consejo de Gobierno de 22 de Junio de 2017, y cuya actualización se presenta también, con el fin de formalizar su organización a través de cursos de Experto.

Junto con esta solicitud de aprobación de un curso de Experto UX, se presenta también una solicitud para aprobación de un nuevo curso de Experto Software Project Manager, así como la actualización del curso de Experto en Métodos Ágiles (originalmente aprobado por el Consejo de Gobierno de 27 de Enero de 2016).



Seguimiento y evaluación, indicando como se realiza cuando el curso no es presencial (exámenes escritos, orales, ejercicios, trabajos, proyecto final...).

Sistema y Criterios de Evaluación:

Con respecto a la evaluación de los conocimientos del alumno, se establecerá un sistema de evaluación valorativa basado en los siguientes controles: Pruebas de los distintos temas del curso y Proyecto Final.

A lo largo de cada módulo, los alumnos deberán realizar una serie de ejercicios que deberán remitir obligatoriamente para su corrección y valoración. La presentación y superación de dichos ejercicios será condición necesaria para presentarse a la prueba del módulo. Dichas pruebas se realizarán por videoconferencia en fechas acordadas con los alumnos, de tal forma que exista cierta flexibilidad para que cada alumno pueda elegir el momento más adecuado para su realización.

Integrando y completando las pruebas de cada módulo los alumnos deberán confeccionar un proyecto UX, que recoge los conocimientos impartidos durante el curso y que será supervisado y evaluado por el profesor responsable.

Asistencia mínima exigida:

Se comprobará la participación de los alumnos en el curso a través de la realización de los distintos ejercicios de cada tema, la prueba final del tema, así como el proyecto ágil. Además se realizarán sesiones on-line a través de la plataforma de tele-enseñanza en cada tema, debiendo los alumnos haber participado en al menos un 80% de las sesiones correspondientes a cada tema.

**Profesorado. Indicar créditos impartidos por profesor. Adjuntar breve Currículum Vitae de todos los profesores propuestos no pertenecientes a la UPM, con la firma de su aceptación. Para los profesores de la UPM indicar su categoría docente y adjuntar la autorización del Departamento(s) a los que pertenezcan:**

- Jessica Díaz Fernández – Contratada Doctora UPM – 4 ECTS
- Ana M. Moreno Sánchez-Capuchino – Catedrática UPM – 3 ECTS
- Elena Villalba Mora – Profesora Contratada Doctora UPM – 4 ECTS
- Agustín Yagüe Panadero – Profesor Titular de Escuela Universitaria UPM – 4 ECTS

El porcentaje de créditos del curso responsabilidad de profesores UPM es superior al 30%, en este caso es el 100%.

## RECURSOS MATERIALES

El director académico se hace responsable de la reserva del uso de medios propios de la Escuela, Facultad, Centro o Instituto.

**Lugar de impartición previsto para las sesiones presenciales**

**Descripción de recursos online:**

- Moodle
- Sistema de Video Conferencia (Skype o similar)



## RECURSOS TECNOLÓGICOS

La dirección académica del curso tendrá a su disposición los siguientes recursos tecnológicos de la UPM:

### Cuentas de email

Alta de cuentas administrativas de email necesarias para la gestión del título propio

**Cuentas de email necesarias** Cuentas de email necesarias en formato [experto.ux@upm.es](mailto:experto.ux@upm.es)

### Servicio de Redirección Web

Redirección desde [www.upm.es](http://www.upm.es) a la página web del Título Propio. Se establecerá la redirección cuando la página web del programa esté activa.

**Páginas Web del Título** Dirección Web del Título de Propio (URL) y fecha de puesta en marcha de la página  
**Dirección de la redirección** Especifique la dirección desde la cual quiere hacer la redirección a su Página Web en formato <http://www.upm.es/experto/ux>

### APOLO – Títulos Propios

APOLO – Títulos Propios es el sistema informático que le permite:

- Especificar la información necesaria del título propio para la Web de la UPM
- Sistema de Admisión de alumnos

Desde el Vicerrectorado responsable de los asuntos académicos se solicitará al Director o Secretario Académico del título propio la información necesaria para la configuración de **APOLO – Títulos Propios**.

### Universitas XXI - Académico

Universitas XXI – Académico (AGORA) es el Sistema de Matriculación de la UPM.

Desde el Vicerrectorado de Servicios Tecnológicos se solicitará al Director o Secretario Académico del título propio la información necesaria para la configuración del Sistema de Matriculación.

Firma del Director del Curso:



Fecha: 29-01-2019

Firma del Director/Decano del Centro:



Fecha:

**SE DEBEN ADJUNTAR TODOS LOS ACUERDOS QUE SE INDICAN EN LA NORMATIVA**



## ANEXO II

### II. Memoria Económica

DENOMINACIÓN DEL TÍTULO PROPIO	AÑO
<b>Experto UX: User Experience and Software Usability</b>	<b>2019</b>
Nº de Alumnos sin beca	3
Nº de Alumnos con reducción de matrícula (hacer referencia al convenio)	
Nº de Alumnos con beca parcial	
Nº de Alumnos con beca completa	
Nº de Alumnos con beca parcial o total con remanentes	2
Nº de Alumnos con beca completa de UPM ( máximo 2)	
Nº Total de alumnos	5

### GASTOS

<b>Canon del total de los ingresos a favor de la UPM:</b>	<b>618,75 €</b>
Canon desglosado:	
UPM/Fundación (9%)	371,25 €
Centro Organizador (4,2%)	173,25 €
Departamento Organizador (1,8%)	74,25 €
<b>Retribuciones del Director, Secretario del curso y de los profesores:</b>	<b>3.000,00 €</b>
Director/es:	800,00 €
Secretario	0,00 €
Profesorado (debe ser igual al precio del crédito* número de créditos)	2.200,00 €
<b>Viajes, alojamientos y manutenciones:</b>	<b>293,75 €</b>
<b>Gastos de secretaría:</b>	<b>300,00 €</b>
<b>Gastos de material fungible:</b>	<b>0,00 €</b>
<b>Gastos de material didáctico:</b>	<b>312,50 €</b>
<b>Gastos de publicidad y propaganda del curso:</b>	<b>400,00 €</b>
Coste de las becas concedidas ( solo las no reflejadas en ingresos, y que no supongan entrada monetaria, excepto las concedidas por la UPM)	
<b>TOTAL DE GASTOS:</b>	<b>4.925,00 €</b>

### INGRESOS

<b>Ingreso total de las matrículas:</b>	<b>4.925,00 €</b>
Importe de la matrícula por Alumno:	1.375,00 €
Importe de matrícula reducida si hay convenio	
Importe de la beca parcial	
Importe de las becas completas	
Importe de las becas con remanentes	400,00 €
<b>Subvenciones otorgadas por entidades públicas o privadas:</b>	<b>0,00 €</b>
<b>Otros ingresos:</b>	
<b>TOTAL DE INGRESOS: (por matrícula+subvenciones+ otros ingresos)</b>	<b>4.925,00 €</b>



## RESUMEN DE INGRESOS Y GASTOS

TOTAL DE INGRESOS:	4.925,00 €
TOTAL DE GASTOS:	4.925,00 €
RESULTADO FINAL:	0,00 €

## OTRA INFORMACIÓN

Número mínimo de alumnos que inicia el curso

5

Posibilidad de aplazamientos en el pago (Marque lo que proceda)

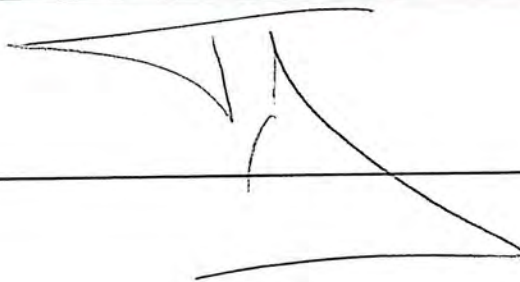
SI  
NO

Firma del Director del Curso:



Fecha: 29 - 01 - 2009

Vº Bº del Director/Decano del Centro y Departamento solicitantes del Curso:



Fecha:



El curso de experto UX: User Experience and Software Usability describe las herramientas y técnicas más utilizadas en el desarrollo de software usable. En primer lugar, se introducen diferentes conceptos como Interacción Persona-Ordenador, Usabilidad de Software o Experiencia del Usuario, utilizando estándares internacionales ISO. Posteriormente se discuten los factores humanos que influyen en la interacción y la necesidad de contemplar técnicas específicas para desarrollar software que atendiendo a dichos factores faciliten la interacción entre el sistema y el tipo específico de usuario al que va dirigido.

A continuación, se describe el proceso de diseño centrado en el usuario y las diferentes técnicas que pueden utilizarse para desempeñar cada actividad de dicho proceso. Este proceso centrado en el usuario es la pieza clave del diseño de sistemas interactivos de forma que permite al desarrollador entender el valor del producto software para el usuario, ayudándole a crear así un producto donde la experiencia de dicho usuario sea mejor. El objetivo es que los distintos alumnos entiendan la importancia de incorporar las actividades del proceso centrado en el usuario en sus procesos de desarrollo de software habituales.

El curso está estructurado en nueve módulos: los cuatro primeros presentan los fundamentos teóricos de la interacción persona-ordenador, la usabilidad, los factores humanos y el diseño centrado en el usuario. Los tres módulos siguientes presentan las diferentes técnicas y prácticas para facilitar el desarrollo de software usable. Se incluye también un módulo sobre aplicaciones móviles y la incorporación de usabilidad en las mismas. Finalmente el último módulo aborda conceptos fundamentales de emprendimiento tecnológico.

**Módulo 1: Introducción a la Interacción Persona-Ordenador (0,25 ECTS)**

- Objetivos de la Interacción Persona-Ordenador
- Interfaces de Usuario
- Interacción con Usuario
- Ejercicios Autoevaluación

**Módulo 2: Usabilidad y Experiencia del Usuario (0,25 ECTS)**

- Atributos de Calidad de Software
- Implicaciones y definición de Usabilidad
- Definición de Experiencia de Usuario
- Diferencia entre Usabilidad y Accesibilidad
- Ejercicios de Autoevaluación

**Módulo 3: Factores Humanos en el Desarrollo de Software (0,5 ECTS)**

- Percepción Visual
- Psicología Cognitiva
- Modelos Mentales
- Ejercicios de Autoevaluación

**Módulo 4: Método de Diseño Centrado en el Usuario (3 ECTS)**

- Requisitos de un Método de Diseño Centrado en el Usuario
- Modelos de Diseño Centrado en el Usuario
- Ejercicios de Autoevaluación

Estos temas incluyen ejercicios de autoevaluación para que el alumno evalúe su nivel de comprensión de los contenidos. Además de ejercicios concretos que el alumno debe entregar al profesor.

**Módulo 5: Análisis del Usuario, Contexto de Uso y Requisitos (3 ECTS)**

- Persona
- Escenarios de Uso
- Requisitos de Usabilidad
- Ejercicios de Autoevaluación

**Módulo 6: Diseño de la Interacción (3 ECTS)**

- Prototipos
- Heurísticas de Usabilidad
- Ejercicios de Autoevaluación

**Módulo 7: Evaluación de la Experiencia del Usuario (3 ECTS)**

- Evaluación Heurística
- Evaluación con Usuarios Reales
- Análisis de Pruebas de Usabilidad
- Ejercicios de Autoevaluación

**Módulo 8: Usabilidad en las Aplicaciones Móviles (3 ECTS)**

- Diferencias entre aplicaciones de escritorio y móviles
- Tipos de aplicaciones. Mobile App vs Mobile Web
- Los componentes de interacción de los dispositivos móviles
- Diseño de wireframes para aplicaciones móviles
- Patrones de usabilidad para dispositivos móviles
- Ejercicios de autoevaluación

**Módulo 9: Proyecto Final (3 ECTS)**

Las técnicas presentadas en los módulos cinco, seis y siete se ejercitarán de forma individual en cada tema, y además se utilizarán en la realización del proyecto final que se irá desarrollando de forma progresiva y se complementará con los conocimientos del módulo ocho, Este proyecto será evaluado para obtener la calificación final del curso. El proyecto final incluirá un business case donde los alumnos ejercitarán los conocimientos de emprendimiento adquiridos en el módulo nueve.



# SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE UNA ENSEÑANZA PROPIA DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

## I. Memoria Académica

### Denominación y tipo (*Máster, Especialización, Experto, Diploma de Extensión Universitaria y F. Específica*) del Título Propio:

TIPO	NOMBRE DEL TÍTULO PROPIO	CREDITOS ECTS	PRACTICAS CURRICULARES EN EMPRESA
Grado			
Máster			
Especialización			
Experto			
Dip.Ext.Univ.	<i>Curso de Enseñanza del Fútbol / Course in Football Teaching</i>	75	No
F. Específica			

### Justificación y objetivos de la Titulación:

#### JUSTIFICACIÓN:

El curso de Extensión Universitaria en entrenamiento de fútbol de la Universidad Politécnica de Madrid, está diseñado específicamente para el desarrollo de la educación futbolística en el marco de la colaboración con la Universidad deportiva de Beijing.

La experiencia formativa de los profesionales de la Universidad Politécnica de Madrid lo avala como el mejor centro de formación del deporte en España. Los modelos de entrenamiento de habilidades técnicas y tácticas en deportes colectivos han hecho de España un referente mundial en los deportes de equipo y más concretamente en el fútbol, logrando en los últimos años dos campeonatos europeos y un Campeonato Mundial.

#### OBJETIVOS:

- Ofrecer una formación de alta calidad a través de profesionales del fútbol del más alto nivel, proporcionando conocimiento científico y los más actualizados recursos metodológicos, en un curso de carácter eminentemente práctico y basado en el uso de medios tecnológicos.
- Proporcionar a los estudiantes la formación académica y el reconocimiento institucional necesario para desarrollar su trabajo profesional como entrenador de fútbol, adquiriendo las habilidades necesarias dentro de un equipo de trabajo, en el contexto de una gestión deportiva o compatible con áreas de actuación relacionadas con el sector.
- Difundir la figura del entrenador y su metodología a los estudiantes de otras culturas transmitiendo la excelencia en la formación deportiva en el fútbol a otras sociedades.
- Promover un excelente desempeño profesional, promoviendo el desarrollo de científico y la actitud de investigación y disposición basada en la aplicación de las ciencias del deporte en el fútbol, y que también puede ser extrapolada a otros ámbitos relativos con otros deportes colectivos

### Modalidad del Título (*presencial, semi-presencial, on-line*):

Presencial con soporte en Tele-enseñanza.

**Duración:**

Meses: 15

Horas: 750

Inicio: Septiembre 2019

Fin: Diciembre de 2020

**Centro y Departamento solicitantes:**Centro:

Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (INEF)

Departamentos:

Departamento de Ciencias Sociales de la Actividad Física, del Deporte y del Ocio.

Departamento de Deportes.

**Documento acreditativo del compromiso con entidades públicas y/o privadas, y la distribución de horas docentes teóricas y prácticas en dichas entidades:****Entidad Gestora:**

Fundación General de la Universidad Politécnica de Madrid.

**Nº de plazas ofrecidas:**

Número máximo: 35

Número mínimo ( para que el curso sea viable): 20

**Precio de la matrícula:**

Coste del crédito ( aprobado por el Consejo de Gobierno de la UPM):253.3 €

Precio de la matrícula: 19.000 €

Reducción de la matrícula por convenio con entidades ajenas a la UPM ( en el caso que exista ) :

**Nº de becas y criterios de asignación:**

Becas ofrecidas por entidad ajena a la UPM: 0

Becas para personal UPM: 0

Becas ofrecidas con remanentes de ediciones anteriores: 0

Criterios de asignación de las becas: 0

**Requisitos de acceso y admisión (titulación requerida, otros requisitos)**

Estudiante de Grado relacionado con el Área de Educación Física y Deportiva con especialidad en Fútbol.

**Criterios de selección:**

Realizado por la entidad colaboradora. Beijín Sport University.

**Responsables****Director(es):**

Nombre y apellidos: Vicente Gómez Encinas.  
Categoría docente: Profesor Titular Laboral INEF  
Teléfono: 913364041 (4041)  
E-mail: [v.gencinas@upm.es](mailto:v.gencinas@upm.es)

**Secretario:**

Nombre y apellidos: Ignacio Refoyo Román  
Categoría docente: Profesor Titular de Universidad.

**Secretaría administrativa:**

Contacto (teléfono, e-mail, etc...):  
Ana Isabel Ruiperez  
[anaisabel.ruiperez@upm.es](mailto:anaisabel.ruiperez@upm.es)  
913364055

**Comisión Académica:**

Vicente Gómez Encinas.  
Ignacio Refoyo Román  
Ruben Omar Barakat Carballo  
Fco Javier Coteron Lopez  
Enrique López Adan

**Plan de Estudios y Planificación docente. Cronograma del Curso. (Se puede adjuntar un pdf con toda la documentación):**

--

Para las enseñanzas propias con estructura modular, incluir el esquema que constituye la enseñanza, indicando expresamente el nombre y tipologías de cada curso que constituye la enseñanza superior. (Estos aspectos deben estar claramente expuestos en la memoria del Plan de Estudios).

Documento Adjunto.

Seguimiento y evaluación, indicando como se realiza cuando el curso no es presencial (exámenes escritos, orales, ejercicios, trabajos, proyecto final....).

Sistema y Criterios de Evaluación:

Asistencia a clase con participación activa	30%
Realización de trabajos de clase solicitados por el profesorado	30%
Exámenes teóricos y exposiciones orales.	40%

Asistencia mínima exigida: 90 %

Profesorado. Indicar créditos impartidos por profesor. Adjuntar breve Currículum Vitae de todos los profesores propuestos no pertenecientes a la UPM, con la firma de su aceptación. Para los profesores de la UPM indicar su categoría docente y adjuntar la autorización del Departamento(s) a los que pertenezcan:

**Profesores vinculación UPM:**

Javier Sampedro Molinuevo.	CU (3 créditos)
Ignacio Refoyo Roman	TU (3 créditos)
Ruben Barakat Carballo	TU (3 créditos)
Fco Javier Coteron Lopez	TU (6 créditos)
Enrique López Adan	CD (Laboral Interino) (3 créditos)
Abraham Garcia Aliaga	Profesor Ayudante (9 créditos)
M <sup>a</sup> Teresa Gómez López	Profesor Ayudante Doctor. (3 créditos)

**Profesores sin vinculación UPM:**

Anexo.

## RECURSOS MATERIALES

El director académico se hace responsable de la reserva del uso de medios propios de la Escuela, Facultad, Centro o Instituto.

Lugar de impartición previsto para las sesiones presenciales

Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (INEF)

Descripción de recursos online:

- Plataforma de Tele enseñanza Moodle UPM
- 
-

## RECURSOS TECNOLÓGICOS

La dirección académica del curso tendrá a su disposición los siguientes recursos tecnológicos de la UPM:

### Cuentas de email

Alta de cuentas administrativas de email necesarias para la gestión del título propio

**Cuentas de email necesarias** Cuentas de email necesarias en formato [football\\_teaching\\_BSU.diplomaeu@upm.es](mailto:football_teaching_BSU.diplomaeu@upm.es)

### Servicio de Redirección Web

Redirección desde [www.upm.es](http://www.upm.es) a la página web del Título Propio. Se establecerá la redirección cuando la página web del programa esté activa.

#### Páginas Web

**del Título** Dirección Web del Título de Propio (URL) y fecha de puesta en marcha de la página  
**Dirección de la redirección** Especifique la dirección desde la cual quiere hacer la redirección a su Página Web en formato <http://www.upm.es/master/xxxxxx> , <http://www.upm.es/especialista/xxxxxx> o <http://www.upm.es/experto/xxxxxx>

### APOLO – Títulos Propios

APOLO – Títulos Propios es el sistema informático que le permite:

- Especificar la información necesaria del título propio para la Web de la UPM
- Sistema de Admisión de alumnos

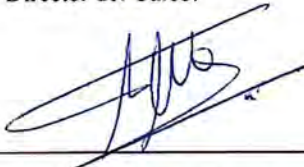
Desde el Vicerrectorado responsable de los asuntos académicos se solicitará al Director o Secretario Académico del título propio la información necesaria para la configuración de APOLO – Títulos Propios.

### Universitas XXI - Académico

Universitas XXI – Académico (AGORA) es el Sistema de Matriculación de la UPM. Desde el Vicerrectorado de Servicios Tecnológicos se solicitará al Director o Secretario Académico del título propio la información necesaria para la configuración del Sistema de Matriculación.

Firma del Director del Curso:

Fecha:



Firma del Director/Decano del Centro:

Fecha:



**SE DEBEN ADJUNTAR TODOS LOS ACUERDOS QUE SE INDICAN EN LA NORMATIVA**

**ANEXO II  
FORMULARIO DE MEMORIA ECONÓMICA**

DENOMINACIÓN DEL TÍTULO PROPIO	AÑO
Course in Football Teaching	2019
Nº de estudiantes sin beca	20
Nº de estudiantes con reducción de matrícula (hacer referencia al convenio)	
Nº de estudiantes con beca parcial	
Nº de estudiantes con beca completa	
Nº de estudiantes con beca parcial o total con remanentes	
Nº de estudiantes con beca completa de UPM ( máximo 2 en formación presencial / 4 en formación semipresencial y on line)	
Nº total de estudiantes	20

**GASTOS**

Canon del total de los ingresos a favor de la UPM:	57.000,00 €
Canon desglosado:	
UPM ( 9 %)	34.200,00 €
Entidad gestora (50% canon UPM)	17.000,00 €
Centro organizador ( 4,2%)	15.960,00 €
Departamento organizador ( 1,8 %)	6.840,00 €
<b>Retribuciones del director, secretario , coordinador y profesorado:</b>	<b>220.350,00 €</b>
Director:	3.000,00 €
Secretario académico:	3.000,00 €
Coordinador:	3.000,00 €
Profesorado :	211.350,00 €
<b>Viajes, alojamientos y mantenimientos (alquileres):</b>	<b>67.000,00 €</b>
<b>Gastos de secretaría administrativa:</b>	<b>9.000,00 €</b>
<b>Gastos de material fungible:</b>	<b>2.000,00 €</b>
<b>Gastos de material didáctico:</b>	<b>15.650,00 €</b>
<b>Gastos de publicidad y propaganda del curso. (practicás en clubes):</b>	<b>9.000,00 €</b>
Coste de las becas concedidas (solo las no reflejadas en ingresos, y que no supongan entrada monetaria, excepto las concedidas por la UPM)	
<b>TOTAL DE GASTOS:</b>	<b>340.490,00 €</b>

**INGRESOS**

<b>Ingreso total de las matrículas:</b>	<b>380.000,00 €</b>
Importe de la matrícula por estudiante:	19.000,00 €
Importe de matrícula reducida si hay convenio	
Importe de la beca parcial	
Importe de las becas completas	
Importe de las becas con remanentes	
<b>Subvenciones otorgadas por entidades públicas o privadas:</b>	<b>0,00 €</b>
Otros ingresos:	
<b>TOTAL DE INGRESOS: (por matrícula+subvenciones+ otros ingresos)</b>	<b>380.000,00 €</b>

**RESUMEN DE INGRESOS Y GASTOS**

TOTAL DE INGRESOS:	380.000,00 €
TOTAL DE GASTOS:	380.000,00 €
RESULTADO FINAL:	0,00 €

**OTRA INFORMACIÓN**

Número mínimo de estudiantes para iniciar el curso

20

Posibilidad de aplazamientos en el pago (marque lo que proceda)

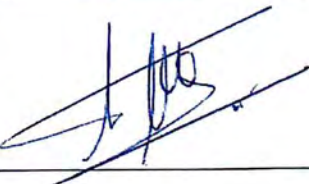
NO

Firma del Director del curso:



Fecha:

Vº Bº del Director/Decano del Centro y Departamento solicitantes del Curso:



Fecha:



POLITÉCNICA

CAMPUS  
DE EXCELENCIA  
INTERNACIONAL



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD  
FÍSICA Y DEL DEPORTE

# COURSE IN FOOTBALL TRAINING

*Universidad Politécnica de Madrid*





## 1. PRESENTATION

The Expert Course in Football Training of Universidad Politécnica de Polytechnic University of Madrid, is designed specifically for the development of football education within the framework of collaboration with the Beijing Sports University.

The training experience of the professionals of Universidad Politécnica de Madrid endorses it as the best training center in sport in Spain. The training models of technical and tactical skills in collective sports has made Spain a world reference in team sports and more specifically in football, achieving in recent years two European championships and one World Championship.

Likewise, professional clubs in our country are continental references in sports performance. Many of the technicians who perform various technical tasks in these clubs have been trained in our university.

## 2. OBJECTIVES:

The main objectives of the course are the following:

- Offer high quality training through football professionals of the highest level, providing scientific knowledge and the most up to date methodological resources, in a course of eminently practical nature and based on the use of technological means.
- Provide students with the academic training and institutional recognition necessary to develop their professional work as a football coach, acquiring the necessary skills to function within a coaching staff, in the context of a sports management or in companies with areas of action related to the sector.
- Disseminate the figure of coach and its methodology to students of other cultures and transfer excellence in sports training in football to other societies.
- Promote excellent professional performance, promoting the development of a scientific and research attitude and disposition based on the application of sports



sciences in football, and that can also be extrapolated to other fields related to the world of sport

### 3. DURATION

The course will be carried out in 3 semesters distributed as follows:

First semester:

15 weeks distributed weekly with:

- 15 hours of theoretical and practical teaching and soccer training classes.
- 20 hours per week of autonomous online study.
- 4,5 hours of Spanish language.

Second semester:

15 weeks distributed weekly with:

- 15 hours of theoretical and practical teaching and soccer training classes.
- 20 hours per week of autonomous online study.
- 4,5 hours of Spanish language.

Third semester:

15 weeks distributed weekly with:

- 10 hours of practice in amateur football clubs as assistant coach.
- 15 hours of preparation of final report of practices and work end of course

### 4. METHODOLOGY

The face-to-face teaching will be organized with a theoretical-practical teaching, combining theoretical teaching with practical classes in the soccer field.

On-line teaching will be carried out through the provision of theoretical content that the student can consult and develop.

Likewise, group workshops will be proposed in which face to-face discussion groups on the topics and contents to be developed will be developed.





POLITÉCNICA

CAMPUS  
DE EXCELENCIA  
INTERNACIONAL



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD  
FÍSICA Y DEL DEPORTE

## 5. PROGRAM:

### MODULE 1:

- Rules of the game.
- General aspects of the game
- The Hit-Touch of the ball
- The Head Game.
- Controls.
- Driving the ball
- Feint and Dodge
- Shot to goal.
- Defensive technique. Anticipation, Interception and Clearance. Recovery of the ball
- The goalkeeper.
- Collective Technique.
- Passes
- Combination actions

### MODULE 2:

- Regulation
  - Update Game Rules
  - Tactical Advantages of the Laws of the Game
- Game systems
  - Concept
  - Tactical foundations of game systems
  - Types of game systems
  - Variants of game systems
  - Placement of the players and occupation of the pitch
  - Schemes
  - Movements
  - Evolutions
  - Joint actions
- Game organization
  - Defensive organization
  - Offensive organization
- Set game
  - Tactics and strategy
  - Basic foundations
  - Principles of attack and defense
- Analysis of current game systems
- Fundamental principles of tactics
  - Defensive principles
  - Offensive principles
  - Combat and neutralize tactical principle
  - Application and practical development of the principles





POLITÉCNICA

CAMPUS  
DE EXCELENCIA  
INTERNACIONAL



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD  
FÍSICA Y DEL DEPORTE

- Bases for the development of a soccer game model
  - Phases or moments of the game
  - Principles and subprinciples of the game
- Analysis of the game
  - Knowledge of tools for game analysis
  - Practical application of analysis tools

#### MODULE 3:

- Models of Planning in High Performance in soccer
  - ATR in Soccer
  - The Integrated Training
  - Structured Training in Football
  - The Tactical Periodization
  - Contextualized Soccer
- Annual Planning Project in a Soccer Team
  - Analysis of the Team and its Surroundings
  - Human Resources and Media
  - Analysis of the Competition
  - Objectives
  - Game Model
  - Training Model
  - Analysis of the players
  - Grassroots Proposal
  - Proposal of the Microcycle
  - Session Proposal
- Soccer Training. Sports schools. Performance Schools.
- Research and Football.

#### MODULE 4:

- The Physical Condition in High Performance Soccer. Physiological demands of football performance.
- Resistance in High Performance Soccer
- Strength in High Performance Soccer
- Speed in High Performance Soccer
- Performance indicators in team sports.
- Profiles of sports performance in soccer players.
- Competition evaluation: systems and tools
- Conditional performance analysis in competition.

#### PRACTICE MODULE:

Personalized

#### FINAL PROYECT:

Personalized





POLITÉCNICA

CAMPUS  
DE EXCELENCIA  
INTERNACIONAL



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD  
FÍSICA Y DEL DEPORTE

## 6. EVALUATION

For the monitoring and evaluation of the learning acquired in the course, the following means will be used:

- Attendance control (minimum 90% of classroom hours).
- Questionnaires of self-evaluation of the contents taught in each of the modules of the Course.
- Where appropriate, qualifications obtained in the works requested by the professors in each of the modules that integrate the Course.
- Final Course Project (FCP), in which the contents developed throughout the Course are applied in a practical way.

## 7. TITLE AT THE END OF THE COURSE

Completion of the Course will lead to obtaining the Professional Degree of Expert in Soccer Training by the Universidad Politécnica de Madrid.

## 8. REGISTRATIONS

The maximum number of students enrolled will be 35

## 9. PRICE

- The price of the course per student is 19.000 €.
- Accommodation, it includes food and related expenses: 1.000 € per month (15.000 €).  
Taxes not Included
- **Total price: 34.000€**





**POLITÉCNICA**



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD  
FÍSICA Y DEL DEPORTE

FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE (INEF)

**JUNTA DE FACULTAD  
EXTRAORDINARIA nº 59  
(21-12-2018)**

CERTIFICADO DE ACUERDOS

**D. PEDRO JESÚS JIMÉNEZ MARTÍN**, Secretario Académico de la  
Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (INEF) de Madrid,

**CERTIFICA:**

Que en la sesión Extraordinaria de la Junta de Facultad celebrada el 21 de diciembre de 2018 en la Sala Internacional de esta Facultad, convocada en tiempo y forma, se adoptaron válidamente los siguientes acuerdos:

- *Aprobar por mayoría la del Título Propio para la obtención del Diploma de Extensión Universitaria de Enseñanza de Fútbol.*