

I. COMUNIDAD AUTÓNOMA

3. OTRAS DISPOSICIONES

Consejería de Educación, Formación Profesional y Empleo

1371 Resolución de 11 de marzo de 2024, de la Dirección General de Formación Profesional, Enseñanzas de Régimen Especial y Educación Permanente por la que se establece para la Región de Murcia el plan de estudios y la ordenación de los estudios superiores de Diseño, y se regula la prueba específica de acceso.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, incluye en su artículo 3.5 a las enseñanzas artísticas superiores dentro de la educación superior. En este contexto, el artículo 46.2 especifica que la definición del contenido de las enseñanzas artísticas superiores, así como la evaluación de las mismas, se hará dentro del contexto de la ordenación de la educación superior española en el marco europeo. El artículo 58.1 determina que corresponde al Gobierno, previa consulta a las Comunidades Autónomas y al Consejo Superior de Enseñanzas Artísticas, definir la estructura y el contenido básicos de los diferentes estudios de las enseñanzas artísticas superiores regulados por esta Ley.

En cumplimiento de este mandato, se aprobó el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Esta regulación se efectúa de conformidad con las líneas generales emanadas del Espacio Europeo de Educación Superior.

De conformidad con lo establecido en el apartado 1 del artículo 11 del Real Decreto anteriormente citado, el Gobierno aprobó el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. En su artículo 7 se indica que las Administraciones educativas, vista la propuesta de los centros, establecerán el plan de estudios completando los mínimos fijados en el citado real decreto.

Asimismo, la disposición adicional tercera obligaba a iniciar en el curso académico 2010- 2011 la implantación progresiva de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño. En cumplimiento de este mandato, se publicó la Resolución de 19 de noviembre de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas por la que se inicia, con el primer curso, la implantación del plan de estudios correspondiente a las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño para el curso 2010-2011. Posteriormente la Resolución de 27 de junio de 2011, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas estableció el segundo curso del plan de estudios y modifica el primer curso correspondiente a las Enseñanzas Artísticas Superiores de Grado en Diseño.

Al amparo de la citada disposición adicional, en el año académico 2012-2013 continuó la implantación de los estudios superiores de Diseño con el tercer curso, y finalizando en el 2013-2014 con el cuarto curso. Por ello, la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas establece el plan y

la ordenación de los estudios superiores de Diseño, así como regula la prueba específica de acceso a los mismos.

Debido a la necesidad de actualizar el plan de estudios para adaptarlo a la realidad de las enseñanzas artísticas superiores de diseño, resulta necesaria la aprobación de una nueva resolución que regule estas enseñanzas en el ámbito de gestión de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, estableciendo un periodo transitorio para el alumnado que finalice los estudios con el plan anterior.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 19 de la Ley 7/2004, de 28 de diciembre, de Organización y Régimen Jurídico de la Región de Murcia, y el artículo 5 del Decreto n.º Decreto n.º 433/2023, de 14 de diciembre por el que se establecen los Órganos Directivos de la Consejería de Educación, Formación Profesional y Empleo, esta Dirección General:

Resuelve:

Primero.- Objeto y ámbito de aplicación.

1. La presente resolución tiene por objeto establecer, para la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, el plan de estudios de los estudios superiores de Diseño, completar los planes de estudios iniciados los años académicos 2010-2011 y 2011-2012 y regular la prueba específica de acceso.

2. Esta resolución es de aplicación en los centros de enseñanzas artísticas superiores de Diseño de la Región de Murcia.

Segundo.- Créditos europeos

1. La asignación de créditos ECTS y su correspondiente número de horas se entenderá referida a un estudiante dedicado a cursar a tiempo completo los estudios correspondientes a las enseñanzas artísticas superiores durante 40 semanas por curso académico, incluidos los periodos de exámenes y las vacaciones de Navidad y Semana Santa, siendo el número de horas por crédito de 28.

2. Se podrá computar a estos efectos el tiempo de dedicación al periodo de prácticas externas en caso de realizarse en los términos expresados en el apartado 7 del punto noveno de esta resolución.

Tercero.- Especialidades

1. Las especialidades que configuran los estudios superiores de Diseño en la Región de Murcia son las siguientes: Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Diseño de Moda y Diseño de Producto.

Cuarto.- Formación continua

1. Los centros de enseñanzas artísticas superiores de Diseño podrán ofrecer la posibilidad de cursar de manera independiente las asignaturas objeto de este plan de estudios.

2. Los solicitantes deberán acreditar que están en posesión del título de Bachiller o que han superado la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años, además de lo recogido en el apartado 2 del punto cuadragésimo quinto.

3. La admisión se supeditará a la existencia de plazas disponibles en las asignaturas correspondientes.

4. Los estudios que se realicen por esta vía no darán derecho a la obtención del título correspondiente. No obstante, si posteriormente se accediera a las enseñanzas, se podrá solicitar el reconocimiento o transferencia de créditos, según corresponda.

Quinto.- Estructura del plan de estudios

1. El plan de estudios se articula en materias de formación básica, materias obligatorias de especialidad, asignaturas optativas, prácticas externas y Trabajo fin de grado, cuyo desarrollo se concreta en asignaturas de duración variable.

Sexto.- Contenido del plan de estudios

1. El contenido del plan de estudios está conformado por cuatro cursos académicos de 60 créditos ECTS cada uno, con un total de 240 créditos.

2. El total de 240 créditos se distribuye como sigue:

a. La formación básica contendrá 65 créditos.

b. La formación especializada tendrá 123 créditos.

c. La formación de materias optativas en cada una de las especialidades, 27 créditos.

d. Las prácticas externas, 10 créditos.

e. El Trabajo fin de grado, 15 créditos.

3. La descripción de cada una de las competencias transversales, generales y específicas de la especialidad correspondiente se recogen en el anexo I. La asignación de competencias, contenidos y criterios de evaluación a cada una de las asignaturas constituyentes del plan de estudios, incluyéndose las prácticas externas y el Trabajo fin de grado, quedan establecidos en los anexos II. A y III.

Séptimo.- Asignaturas optativas

1. Las asignaturas optativas desarrollan contenidos cuya finalidad es la de actualizar, completar o ampliar la formación del alumnado, en conformidad con lo establecido en el apartado 1.c del artículo 7 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

2. El anexo III recoge la relación de asignaturas optativas.

3. Además de las asignaturas optativas relacionadas en el citado anexo, el director de cada centro docente podrá proponer la autorización de optativas propias de nueva creación a la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores. La propuesta será efectuada por la Junta de departamentos o, en los centros privados, por el Claustro de profesores a solicitud del departamento o departamentos responsables de impartirlas, en los términos que establezca la citada dirección general.

4. A efectos de lo dispuesto en el apartado anterior, se consignará en la propuesta la denominación completa de la asignatura, la asignación de créditos ECTS y competencias, la descripción de contenidos y de criterios de evaluación, la tipología, la relación profesor/alumno, el tiempo lectivo semanal previsto así como criterios pedagógicos para su admisión, que podrá incluir la prelación e incompatibilidades con otras asignaturas.

5. Las asignaturas optativas deberán cumplir los siguientes requisitos:

a. Estar relacionadas con la especialidad o especialidades en las que se oferte.

b. Tener asignados 3 créditos ECTS, con una duración máxima de un semestre.

c. Relación mínima profesor/alumno: 1/10.

6. Sin perjuicio de lo establecido en los apartados anteriores, podrán ofertarse como asignaturas optativas las asignaturas obligatorias de especialidad al resto de especialidades siempre que el modelo organizativo del centro lo permita y haya disponibles plazas vacantes.

7. El claustro de profesores establecerá la oferta anual de asignaturas optativas a propuesta de los departamentos didácticos, oído el alumnado, seleccionando entre las relacionadas en el anexo III, las asignaturas propuestas en los términos establecidos en los apartados 3 y 4, así como entre las asignaturas obligatorias de otras especialidades, según se recoge en el apartado 6.

8. La programación general anual recogerá la oferta anual de asignaturas optativas

Octavo.- Talleres de especialización

1. Los talleres de especialización tienen como fin favorecer el desarrollo y la ejecución de los proyectos académicos que esté realizando el alumnado mediante la profundización en las técnicas y los conocimientos relacionados con los mismos.

2. El Anexo II.B recoge los tipos de talleres de especialización, las asignaturas que dispondrán de las mismas, así como las horas anuales.

3. Las guías docentes, establecidas en el punto cuadragésimo sexto, incluirán los contenidos a desarrollar y la temporalización de los citados talleres en función de los proyectos programados y de los contenidos establecidos en el anexo II.A para cada asignatura.

Noveno.- Prácticas externas

1. Las prácticas externas tienen como objetivos complementar la formación del estudiante y acercarlo a la realidad del ámbito profesional donde ejercerá su actividad una vez haya finalizado sus estudios.

2. Se consideran prácticas externas las actividades formativas realizadas por los estudiantes en una empresa, entidad u organismo, de carácter privado o público, así como las actividades profesionales autónomas en los términos que establezca la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores. El objeto de estas últimas es favorecer el espíritu emprendedor y el autoempleo en los futuros profesionales.

3. Los centros elaborarán y desarrollarán un programa de prácticas externas. Previamente, la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores establecerá el procedimiento para su regulación.

4. Las prácticas externas serán tuteladas por un tutor académico, profesor del centro en que curse el alumno sus estudios, y un tutor por parte de la empresa, entidad u organismo. Existirá en los centros docentes un coordinador de prácticas, cuyas competencias y actuaciones serán establecidas por la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores. En el caso de la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia, la coordinación de las prácticas externas y la tutoría de las prácticas externas se computarán al profesorado como horario lectivo en los términos establecidos en el anexo II.A.

5. La realización de las prácticas no supondrá, en ningún caso, relación laboral ni contractual con la entidad en la que se desarrollen las mismas, dada su naturaleza académica y formativa.

6. La Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores o, en su caso, los centros docentes promoverán la firma de convenios con empresas, instituciones, entidades y organismos para la realización de las prácticas externas por parte del alumnado.

7. El periodo de prácticas externas podrá realizarse en cualquier momento comprendidos entre el tercer y cuarto curso, no computándose sus créditos a efectos de los establecido en el apartado 2 del punto vigésimo noveno de esta resolución.

Décimo.- La materia Trabajo fin de grado

1. La materia Trabajo fin de grado consta de un total de 15 créditos ECTS, de los cuales 3 corresponden a la asignatura Metodologías de la investigación, que deberá superarse previamente, y los 12 restantes son específicos del Trabajo fin de grado.

2. El Trabajo fin de grado tiene como finalidad demostrar por parte del alumnado la adquisición de las competencias asociadas al Título, así como que la preparación global es suficiente para el ejercicio profesional.

3. El Trabajo fin de grado es un trabajo individual y autónomo, se desarrollará bajo la dirección de una tutoría académica y deberá presentarse de forma individual.

4. Se podrá realizar en colaboración con instituciones y empresas, según los términos que establezca la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores

5. Se determinan dos modalidades para realizar el Trabajo fin de grado:

a. Adscritos a líneas de investigación-: cuando el Trabajo fin de grado es propuesto por un departamento del centro a partir de las líneas de investigación que se establezcan.

b. Libres: cuando el Trabajo fin de grado se plantea a petición del estudiante o de una empresa o institución. En este caso se necesita el visto bueno del departamento al que pertenezca el tutor o tutora.

6. Los departamentos didácticos o el Claustro de profesores, según corresponda al tratarse de la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia o de un centro privado, elaborarán las líneas de investigación. Podrán elaborarse líneas de investigación entre distintos departamentos, en el caso de la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia, aunque la tutorización de los posibles trabajos a desarrollar no podrá ser compartida.

7. Las líneas de investigación serán presentadas a la Junta de Departamentos o al Claustro de profesores, en el caso de los centros autorizados, con la finalidad de que sean debatidas y aprobadas. Para la valoración de las líneas de investigación se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- a. Descripción y finalidad de cada una de las líneas de investigación.
- b. Duración prevista.
- c. Objetivos generales de la línea de investigación.
- d. Interés académico, artístico y técnico de las mismas.
- e. Propuestas de trabajos finales derivados
- f. Bibliografía

8. Una vez aprobadas las líneas de investigación por la Junta de departamentos o del Claustro de profesores, según proceda, los alumnos podrán elegir su propuesta de proyecto y tutor. En el caso de que el alumno no elija tutor, el Director o el Claustro de profesores, en el caso de los centros autorizados, le asignará uno.

9. Si un alumno quisiera cambiar de proyecto o modificar aspectos de la propuesta que le ha sido aprobada deberá presentar al tutor una justificación razonada de sus motivos y de la alternativa que propone. El tutor dará cuenta del caso al jefe de Departamento correspondiente o al Claustro de profesores, según proceda, en los plazos que establezca el centro. La realización de la nueva propuesta quedará supeditada a la aprobación de la misma por los mismos cauces que se emplearon para autorizar la propuesta inicial.

10. El Trabajo fin de grado constará de dos partes, cuyos descriptores de contenidos se incluyen en el anexo II.A.

11. El tema objeto del Trabajo fin de grado deberá permitir su realización por el estudiante en el número de horas correspondientes a los créditos ECTS asignados en el plan de estudios.

12. El trabajo final de grado se desarrollará en las siguientes fases:

a. Propuesta: la propuesta deberá recoger, a grandes rasgos, los objetivos específicos, el contenido y características del trabajo de investigación y del proyecto de diseño a realizar, habrá de estar avalada por el tutor y ser presentada en los plazos establecidos por el centro. Dicha propuesta se formulará en un modelo de solicitud que se presentará en la secretaría del centro en el caso de la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia o en la Jefatura de estudios en el de los centros autorizados.

b. Visto bueno de la propuesta: en el plazo que determine el centro desde la presentación de la propuesta, el departamento correspondiente o el Claustro de profesores, según proceda, informará la misma. Los informes desfavorables a la aceptación de la propuesta, cuando se produzcan, deberán ser argumentados y determinar qué aspectos de aquella han de ser corregidos. Hechas las oportunas correcciones, el Departamento o el Claustro de profesores, en su caso, informará de nuevo.

c. Elaboración del trabajo: En la elaboración se incluirán los aspectos básicos contemplados en la guía docente, así como en los documentos de apoyo que aprueben la Junta de departamentos o el Claustro de profesores, en su caso.

d. Depósito del Trabajo fin de grado: Los alumnos deberán depositar, en la fecha establecida por el centro educativo, el número de copias y en el formato que establezca el centro. Una de las copias impresas quedará depositada en el archivo de Trabajos finales de grado del centro.

e. Defensa y exposición del Trabajo fin de grado: El Trabajo fin de grado será públicamente expuesto ante la comisión de evaluación, según el apartado 2 del punto decimoséptimo.

13. La titularidad de los derechos de propiedad intelectual o de propiedad industrial de los trabajos fin de grado corresponde a los estudiantes que los hayan realizado. Esta titularidad puede compartirse con los tutores, los cotutores y las entidades públicas o privadas a las que pertenezcan, en los términos y con las condiciones previstas en la legislación vigente.

Undécimo.- Tutoría del Trabajo fin de grado

1. El profesorado que desempeñe su labor docente en el centro tendrá entre sus funciones la actuación como tutor de los trabajos fin de grado. Los tutores serán nombrados por el director del centro a propuesta de los departamentos, oído el alumnado.

2. Las funciones a desempeñar por el tutor académico serán las siguientes:

- a. Orientar, asesorar y planificar las actividades del alumno.
- b. Hacer un seguimiento del desarrollo y elaboración del trabajo.
- c. Velar por el cumplimiento de los objetivos fijados.

3. El tutor emitirá un informe final dirigido a la comisión de evaluación del Trabajo fin de grado en el que se recojan los aspectos significativos del trabajo, el grado de consecución de los objetivos y la valoración del trabajo realizado.

4. En el caso de la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia, la tutoría del Trabajo fin de grado se computará al profesorado como horario lectivo en los términos establecidos en el anexo II.A y con una dedicación lectiva de media hora semanal por alumno. El total de horas dedicadas a la tutoría por profesor no podrá ser superior a tres horas semanales.

5. En caso de realizarse en colaboración total o parcial con empresas o instituciones, además se nombrará un tutor en la institución colaboradora. Asimismo podrá ser nombrado un tutor de reconocido prestigio. En ambos casos la dedicación lectiva del tutor académico será la mitad de la contemplada en el apartado 4 de este punto.

Duodécimo.- Evaluación y criterios de cualificación

1. La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios, según establece el apartado 1 del artículo 9 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

2. Además su apartado 2 determina que la evaluación será diferenciada por asignaturas y tendrá un carácter integrador en relación con las competencias definidas para cada una de ellas en el plan de estudios.

3. Los criterios de evaluación correspondientes al plan de estudios son los que se determinan en los anexos II.A y III.

4. No se podrá evaluar al alumno en una asignatura si, previamente, no ha superado la correspondiente con la que tenga establecida incompatibilidad, por tratarse de asignaturas de contenido progresivo. En el anexo VI se recogen las asignaturas de contenido progresivo.

Decimotercero.- Sistema de calificaciones

1. Las calificaciones se expresarán numéricamente de 0 a 10, con un decimal, seguido de la correspondiente calificación cualitativa en los términos explicitados en el artículo 5 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

2. En caso de alumnado cuya calificación en una asignatura sea igual o superior a 9, podrá obtener la mención de "Matrícula de Honor". Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una

asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

Decimocuarto.- Convocatorias de asignaturas, de las prácticas externas y del Trabajo fin de grado

1. El alumnado dispondrá de un número máximo de cuatro convocatorias, dos por curso académico -evaluación ordinaria y extraordinaria-, para superar cada una de las asignaturas que constituyen este plan de estudios.

2. Las convocatorias de las asignaturas se computarán sucesivamente.

3. Las convocatorias no se entenderán agotadas en el caso de que el alumno no participe en el procedimiento de evaluación recogido en la guía docente establecida en el punto cuadragésimo sexto.

4. Se dispondrá de dos convocatorias para superar las asignaturas Prácticas externas, Trabajo fin de grado y Metodologías de la investigación.

5. Cuando se produzca un traslado de expediente, el alumnado dispondrá de las convocatorias no agotadas en el centro de procedencia.

Decimoquinto.- Convocatoria extraordinaria

1. Excepcionalmente, por causas debidamente justificadas y motivadas, el director del centro podrá autorizar una convocatoria extraordinaria al alumno que haya agotado las cuatro determinadas por asignatura o las dos determinadas para las asignaturas Prácticas externas, Trabajo fin de grado y Metodologías de la Investigación.

2. A estos efectos será de aplicación la Resolución de 17 de enero de 2011, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se dictan instrucciones para la concesión de convocatoria extraordinaria en asignaturas de las enseñanzas artísticas superiores.

Decimosexto.- Órganos de evaluación de las asignaturas, de las prácticas externas y del Trabajo fin de grado

1. La evaluación de las asignaturas será realizada por el profesor encargado de impartirlas, con las excepciones que se incluyen en los apartados siguientes.

2. La cuarta convocatoria será evaluada por el profesor que imparte la asignatura, salvo que el alumno manifieste su disposición, en los plazos que establezca el centro, a ser evaluado por un tribunal nombrado por el director del centro. El tribunal estará constituido por un número impar de, al menos, tres miembros.

3. La convocatoria extraordinaria será evaluada por un tribunal nombrado por el director del centro. El tribunal estará constituido por un número impar de, al menos, tres miembros.

4. Las prácticas externas serán evaluadas por el tutor académico.

5. El Trabajo fin de grado será evaluado y calificado por la Comisión de evaluación, según se recoge en el resuelvo siguiente.

Decimoséptimo.- Evaluación del Trabajo fin de grado

1. Según establece el apartado 2 del artículo 9 del citado Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, la evaluación y calificación del Trabajo fin de grado requerirá haber aprobado la totalidad de las asignaturas que integran el correspondiente plan de estudios. Así mismo, la evaluación será única.

2. El alumno solicitará la presentación y defensa del Trabajo fin de grado en los plazos que establezca el centro.

3. El Trabajo fin de grado será públicamente expuesto y defendido ante la comisión de evaluación del Trabajo fin de grado. Tras la defensa, habrá una fase de debate con sus miembros.

4. La comisión será responsable de su evaluación y calificación, para la que se aplicará los criterios de evaluación recogidos en el anexo II.A y los criterios de cualificación que se establezcan. Tendrá en cuenta el informe emitido por el tutor del Trabajo fin de grado.

Decimoctavo.- Comisión de Evaluación del Trabajo fin de grado

1. El director del centro nombrará al menos una comisión de Trabajo fin de grado por especialidad.

2. Cada comisión de evaluación estará formada, como mínimo, por tres profesores que hayan impartido docencia en el centro durante el último año académico. Su número de miembros siempre será impar. Actuará como secretario el profesor de menor antigüedad.

3. Podrán formar parte de la comisión de evaluación profesores de otros centros de enseñanza superior, investigadores o profesionales de reconocido prestigio pertenecientes al ámbito del diseño. Esta circunstancia deberá estar avalada debidamente por la Junta de departamentos o, en el caso de los centros privados, por el Claustro de profesores, según se establezca en las normas de organización y funcionamiento.

4. Las comisiones de evaluación del Trabajo fin de grado tendrán las siguientes funciones:

a. Publicar, con suficiente antelación, los plazos de presentación de los trabajos para su defensa, así como establecer el calendario de actuación.

b. Requerir a Jefatura de Estudios o al Claustro de profesores, en su caso, la relación de alumnos que realizarán la defensa del Trabajo fin de grado y publicarla.

c. Requerir a los tutores el informe correspondiente reseñado en el apartado 3 del punto undécimo.

d. Aplicar los criterios de evaluación y calificación.

e. Cumplimentar las actas y publicar las calificaciones.

f. Resolver las reclamaciones que puedan presentarse en relación a la calificación del Trabajo fin de grado.

Sección II. Acceso a los estudios superiores de Diseño

Decimonoveno.- Requisitos de acceso a las enseñanzas

1. Para acceder a los estudios superiores de Diseño se requerirá estar en posesión del título de Bachiller, o de titulación declarada equivalente, o haber superado la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años, y superar una prueba de acceso, en la que se valorarán la madurez, los conocimientos y las aptitudes para cursar con aprovechamiento estos estudios.

2. Podrán acceder a estos estudios aquellos aspirantes mayores de 18 años, que, no reuniendo los requisitos académicos recogidos en el apartado anterior, superen una prueba regulada por la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores, en aplicación del artículo 69.5 de la citada ley orgánica.

3. Podrán acceder directamente a los estudios superiores de Diseño, en el porcentaje indicado en el punto vigésimo quinto de esta resolución, aquellos alumnos que estén en disposición del Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, de conformidad con el artículo 5.7 del citado Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo.

4. Las Administraciones educativas dispondrán de sistemas de información y procedimientos de acogida y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso para facilitar su incorporación a las enseñanzas artísticas superiores correspondientes. Estos sistemas y procedimientos deberán incluir, en el caso de los estudiantes con necesidades educativas derivadas de discapacidad, los servicios de apoyo y asesoramiento adecuados, que valorarán la necesidad de posibles adaptaciones curriculares de acceso.

Vigésimo.- Prueba específica de acceso a los estudios superiores de Diseño

La prueba específica de acceso a los estudios superiores de Diseño, a la que se refiere el apartado 1 del punto anterior, constará de dos partes:

a. Primera parte:

Ejercicio 1: Comentario de un texto. Realización de un comentario de texto sobre un tema de actualidad relacionado con el ámbito del diseño, cuyo objetivo es la relación de sus contenidos y comprobar la capacidad de comprensión, así como la capacidad de análisis crítico y el uso correcto del lenguaje.

Criterios de evaluación: relacionar de forma adecuada los contenidos del texto, argumentar el contenido del texto con claridad y coherencia, aplicar con corrección las normas ortográficas y sintácticas, demostrar conocimiento del contexto cultural e histórico.

Duración máxima: 90 minutos.

Ejercicio 2: Comentario de una imagen.

Cuestionario sobre una imagen proporcionada relacionada con el diseño, con la finalidad de conocer el grado de conocimiento del aspirante sobre el diseño así como su capacidad de análisis formal, funcional y simbólico.

Criterios de evaluación: Ser capaz de analizar la imagen propuesta tanto desde el punto de vista comunicativo como formal y funcional, demostrar conocimiento del contexto cultural e histórico, aplicar con corrección el léxico propio del ámbito del diseño.

Duración máxima: 60 minutos.

b. Segunda parte:

Ejercicio 1: Dibujo artístico. Representación de un modelo tridimensional.

Contenidos: El claroscuro. La proporción, la composición y el encaje. Representación gráfica de formas naturales y artificiales. Análisis y síntesis de las formas observadas atendiendo a su peculiaridad y proporciones. Conocimiento de las posibilidades expresivas de las distintas técnicas y materiales.

Criterios de evaluación: Demostrar capacidad de análisis y síntesis utilizando las técnicas, procedimientos y recursos más adecuados en cada caso (creatividad, sensibilidad y calidad en las soluciones plásticas), utilizar de forma adecuada la luz y la sombra, utilizar correctamente los materiales y procedimientos de representación.

Duración: Máximo 3 horas.

Ejercicio 2: Dibujo técnico. Representación tridimensional de un objeto.

Contenidos: Geometría plana y descriptiva. Sistemas de representación (diédrico, axonométrico y cónico). Técnicas de la representación bidimensional y tridimensional. Criterios de evaluación: conocer la geometría plana, representar vistas y perspectivas de modelos tanto a mano alzada como con instrumentos de dibujo técnico.

Duración: Máximo 2 horas.

Vigésimo primero.- Evaluación y calificación de la prueba de acceso

1. La evaluación y la calificación de la prueba específica de acceso serán competencia del tribunal establecido en el punto vigesimotercero.

2. La calificación de las dos partes de que consta se expresará en términos numéricos, utilizando una escala de cero a diez puntos, con aproximación hasta las centésimas, debiendo ser superadas ambas partes para obtener la calificación final. Para superar cada una de las partes será preciso obtener una calificación igual o superior a cinco puntos.

3. La calificación final de la prueba será la media ponderada de las calificaciones obtenidas en cada una de las dos partes, el 40 por ciento de la primera y el 60 por ciento de la segunda.

4. La calificación de cada parte será la media aritmética de las calificaciones de los dos ejercicios de que constan. Para realizar la media será necesario obtener al menos una calificación de cuatro puntos en cada ejercicio.

Vigésimo segundo. Convocatoria de la prueba específica de acceso

1. La prueba específica de acceso a los estudios superiores de Diseño se podrá celebrar en dos convocatorias anuales.

2. La Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores la convocará anualmente.

Vigésimo tercero.- Tribunal de la prueba específica de acceso

1. El tribunal de la prueba estará compuesto por un presidente y cuatro vocales, de los que uno actuará como secretario. Será designado por la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores la convocará anualmente.

2. El tribunal podrá solicitar a la citada Dirección General la designación de asesores para colaborar en la elaboración y valoración de la prueba de acceso.

3. El tribunal elaborará el contenido y los criterios de calificación de los ejercicios que la componen y publicará, con suficiente antelación a la celebración de la prueba, en el tablón de anuncios de la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia, copia de dichos criterios, así como los materiales necesarios para la realización de los ejercicios que deben aportar los aspirantes y el horario y lugar de celebración de la prueba.

4. Para la evaluación de la prueba específica de acceso se constituirá un tribunal único.

Sección III. Admisión y permanencia

Vigésimo cuarto.- Procedimiento y vías de admisión

1. Se entiende por procedimiento de admisión aquél que establece las normas y procesos a los que deberán atenerse quienes deseen cursar enseñanzas artísticas superiores en la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia, y

que regula las actuaciones que deben realizar los distintos órganos que participen en la admisión del alumnado. Finaliza con la matriculación de quienes hayan obtenido plaza en el centro.

2. La admisión del alumnado en estos se podrá efectuar según las siguientes vías:

i. Acceso a primer curso:

I. Habiendo realizado la prueba de acceso en el propio centro en el que solicita la admisión

II. Habiendo realizado la prueba de acceso en un centro distinto.

III. Acceso directo

ii. Traslado de centro

iii. Readmisión

iv. Titulados en Diseño

3. La Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores desarrollará el procedimiento y los plazos para la admisión del alumnado en sus diferentes vías a partir de lo que se establece en los puntos siguientes.

Vigésimo quinto.- Vía de admisión: acceso a primer curso

1. La admisión por la vía de acceso, en el primer curso de los estudios superiores de Diseño estará supeditada a la superación de la prueba específica descrita en el punto vigésimo, así como al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos.

2. Podrán solicitar la admisión tanto quienes hubieran superado la prueba específica en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia así como en otra comunidad. No obstante lo anterior tendrá preferencia en la adjudicación de plazas vacantes quienes la realicen en la Región de Murcia.

3. Se podrá solicitar admisión en varias especialidades. A estos efectos, el solicitante indicará en la solicitud el orden de preferencia.

4. Quienes estuvieran en posesión del Título Superior de Artes Plásticas y Diseño podrán ser admitidos directamente, según establece el artículo 5.7 del citado Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, sin realizar la prueba de acceso específica en un porcentaje del diez por ciento del total de las plazas ofertadas en el curso.

5. Cuando la demanda de plazas en una determinada especialidad sea superior a las vacantes disponibles, para la adjudicación de estas tendrán prioridad los aspirantes que hayan superado la prueba de acceso en centros de la Región de Murcia. Solo en el caso de que queden vacantes tras atender a estos, se podrán adjudicar a quienes la hubieran superado en otras comunidades autónomas.

6. La adjudicación de plazas se realizará por orden de mayor a menor calificación final obtenida en la prueba de acceso hasta agotar las vacantes ofertadas por el centro, siempre que los aspirantes tengan calificación final igual o mayor a cinco puntos.

7. En el caso de aspirantes que, habiendo efectuado la solicitud en los términos establecidos en el apartado 3, pudieran obtener plaza en varias especialidades, la admisión se efectuará en función del orden de preferencia manifestado.

Vigésimo sexto.- Vía de admisión: traslado de centro

1. Podrán solicitar traslado quienes deseen cursar los estudios superiores de Diseño en un centro distinto al que están cursando las citadas enseñanzas.

2. La admisión estará supeditada a la existencia de plaza vacante en la especialidad y curso en que esté cursando los estudios.

3. De existir más solicitudes de traslado que vacantes disponibles, estas se adjudicarán teniendo en cuenta la mayor nota media en el expediente académico.

Vigésimo séptimo.- Vía de admisión: readmisión

1. La readmisión es la vía de admisión a la que podrán acogerse quienes, tras haber causado baja en el centro, deseen reanudar sus estudios.

2. De manera general, la readmisión de estos alumnos podrá realizarse en los tres años académicos siguientes, siempre y cuando el centro dispusiera de vacantes en su especialidad y curso.

3. En el proceso de adjudicación de plazas vacantes, se priorizará a quienes hubieran causado baja por enfermedad grave u otras causas de fuerza mayor. Se hará constar en la solicitud de admisión tal circunstancia, adjuntándose la documentación justificativa oportuna.

4. Para las solicitudes de readmisión efectuadas con posterioridad al plazo establecido en el apartado 2 de este punto, los centros podrán realizar pruebas de nivel que permitan verificar que el grado de adquisición de contenidos y competencias por parte del solicitante permita su incorporación adecuada a las enseñanzas según el curso que le corresponda. Su admisión, una vez superada la prueba, estará supeditada a la existencia de plaza vacante en el centro en la especialidad y curso correspondiente.

Vigésimo octavo.- Vía de admisión: titulados de Diseño según el plan de estudios regulado por Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre.

1. La admisión de titulados de Diseño que deseen incorporarse al presente plan de estudios en las circunstancias previstas en el punto cuadragésimo noveno estará supeditada a la existencia de plazas vacantes en las asignaturas que se deban cursar.

2. En el caso de existir más solicitudes que plazas vacantes, su adjudicación se realizará teniendo en cuenta la media aritmética entre la nota media del expediente académico y la calificación del proyecto final de carrera.

*Sección IV. Régimen de matrícula***Vigésimo noveno.- Matrícula por curso**

1. Los alumnos admitidos a primer curso, en la vía de acceso, se matricularán de todas las asignaturas del mismo.

2. En los años académicos posteriores, se podrán matricular de un mínimo de 23 y un máximo de 72 CTS sin perjuicio de la excepción prevista en el apartado 7 del punto novena de esta resolución. No podrán matricularse si no hubieran cursado y superado alguna asignatura de las que hubiera estado matriculado el año académico anterior, salvo en el caso de que se debiera a enfermedad, debidamente acreditada, que impidiera los estudios.

3. El alumno que durante el primer mes del curso académico no se haya incorporado al centro, o acumule un 30 por ciento de faltas de asistencia no justificadas perderá el derecho de matrícula, ofertando el centro las plazas vacantes según el orden que se establezca en el procedimiento de admisión.

Después de este primer mes, perderá igualmente la plaza el alumno que acumule un veinte por ciento de faltas de asistencia no justificadas documentalmente sobre el total de horas lectivas presenciales correspondientes a las asignaturas en las que estuviese matriculado.

4. En el caso de solicitudes de reconocimiento de créditos y una vez efectuado el mismo, se podrá ampliar la matrícula en un plazo establecido a tal efecto hasta poder cursar el máximo de créditos citado en el apartado anterior.

5. No se podrá formalizar matrícula en asignaturas correspondientes a un curso superior –a excepción de las materias optativas- si no se tienen cursados un mínimo de 36 ECTS del anterior.

6. Los alumnos que no formalicen su matrícula para un determinado curso académico perderán la plaza que ocupen en el centro, salvo que participen en programas de movilidad. Si desearan continuar sus estudios, deberán solicitar la readmisión en el centro.

7. Los alumnos que agoten en la evaluación ordinaria la cuarta convocatoria, o la segunda en las Prácticas externas o Trabajo fin de Grado, podrán solicitar ampliación de matrícula para estas asignaturas, siguiendo el procedimiento descrito en el apartado decimoquinto “Convocatoria extraordinaria”.

8. Al finalizar los exámenes del primer semestre, se abrirá un plazo de una semana desde la evaluación para la solicitud de ampliación de matrícula. Los alumnos podrán solicitar matricularse de nuevas asignaturas siempre que existan plazas disponibles. En el caso de que en una asignatura haya más solicitantes que plazas, la dirección a propuesta de los departamentos didácticos, establecerá criterios para su adjudicación, entre los que se considerará prioritarios favorecer la titulación del alumnado y la mayor nota media del expediente académico. Los alumnos podrán solicitar matricularse de nuevas asignaturas cuando:

a. Hayan superado asignaturas incompatibles correspondientes.

b. Necesiten matricularse de más asignaturas para poder titular ese mismo año, siempre que no se supere el máximo posible de créditos anuales eliminando los superados en el primer semestre.

c. Se le hayan reconocido un número de créditos y quiera completar su matrícula hasta los 72 créditos anuales o 60 de primer curso.

d. Una vez superadas asignaturas en el primer semestre, cumplan los requisitos de matrícula exigidos por la normativa vigente que previamente no cumplían.

Trigésimo.- Requisitos específicos de matrícula

1. Asignaturas incompatibles: no se podrá efectuar matrícula de la asignatura incompatible correspondiente al curso superior mientras no se supere la del curso inferior. A estos efectos en el anexo VI figura la relación de estas asignaturas.

2. Asignaturas optativas: cada alumno deberá solicitar previamente las que desee cursar, escogidas entre las ofertadas por el centro. El proyecto de centro recogerá el procedimiento de solicitud y adjudicación de optativas según criterios que establezca y, en su caso, las instrucciones que dicte la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores.

3. Prácticas externas: para su matrícula se requerirá haber cursado o reconocido un mínimo de 120 ECTS.

4. Trabajo fin de grado: se requerirá para matricularse haber cursado o reconocido un mínimo de 170 ECTS.

Trigésimo primero.- Cambios de especialidad

1. Los alumnos podrán solicitar cambio de especialidad en los plazos que los centros determinen. En caso de quedar vacantes libres en el curso al que se desee aspirar serán admitidos sin más trámite.

2. Deberán cursar las asignaturas obligatorias de especialidad, realizar las prácticas externas y el Trabajo fin de grado. En caso de tener pendientes asignaturas de formación básica, computarán las convocatorias efectivamente realizadas.

3. En caso de haberse reconocido créditos de alguna asignatura de formación básica, se mantendrá este reconocimiento de créditos en la nueva especialidad.

Trigésimo segundo.- Anulación de convocatoria.

1. El alumnado podrá solicitar, por causa debidamente justificada, la anulación de la convocatoria de las asignaturas que desee, de las prácticas externas o del Trabajo fin de grado.

2. Las convocatorias anuladas no computarán a efectos de agotar el número establecido en el punto decimocuarto.

3. Las resoluciones del director del centro relativas a las solicitudes de anulación de convocatoria en asignaturas, prácticas externas o Trabajo fin de grado deberán ser motivadas.

Trigésimo tercero.- Anulación de matrícula

1. El alumno podrá solicitar la anulación de matrícula de las asignaturas, de las prácticas externas o del Trabajo fin de grado en el plazo de dos meses a contar desde el inicio de las clases de las asignaturas correspondientes. Las solicitudes presentadas en este plazo siempre serán aceptadas.

2. Finalizado dicho plazo, la solicitud deberá ser justificada y documentada. El director del centro la resolverá de manera motivada en un plazo máximo de un mes.

3. No se efectuará el cómputo de las convocatorias correspondientes a la matrícula de las asignaturas anuladas.

4. La anulación de matrícula en los centros públicos no dará derecho a la devolución de las cantidades retribuidas en concepto de precio público.

5. La anulación de matrícula en todas las asignaturas en las que se estuviera matriculado implicará la pérdida de la plaza en el centro. Si se deseara continuar los estudios en años académicos posteriores, el interesado deberá solicitar la readmisión en el centro, exceptuando el primer curso, en cuyo caso deberá realizar la correspondiente prueba de acceso.

*Sección V. Reconocimiento y transferencia de créditos.***Trigésimo cuarto.- Reconocimiento y transferencia de créditos**

1. A efectos de la obtención del título Superior de Diseño, y con el fin de hacer efectiva la movilidad de estudiantes, se podrán reconocer y transferir créditos de conformidad con lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación; en el artículo 10 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y en el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior.

2. Además, se podrá reconocer créditos a partir de la experiencia profesional y laboral adquirida por el estudiante con carácter previo. El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de la experiencia profesional o laboral no podrá ser superior, en su conjunto, al quince por ciento del total de créditos que constituyen el plan de estudios. El número máximo de créditos a reconocer será de 36: 10 deberán corresponder a las prácticas externas, 20 a asignaturas optativas y 6 a otras asignaturas -por esta prelación-. Únicamente podrán reconocerse créditos correspondientes a asignaturas completas.

3. Se reconocerán créditos por el certificado de nivel avanzado de las escuelas oficiales de idiomas. También son válidos a estos efectos los certificados que acrediten al menos un nivel B2 o superior, en los términos recogidos en el Real Decreto 1041/2017. Se aplicará igualmente lo dispuesto en el artículo 2 del Decreto 43/2015, de 27 de marzo, del Consejo de Gobierno de la Región de Murcia. Para los idiomas alemán, francés, inglés e italiano, serán admisibles los certificados reseñados en el anexo al Decreto n.º 177/2022 de 29 de septiembre de la Consejería de Educación y Cultura de la Región de Murcia, que sustituye al anexo del Decreto anterior

4. De manera general, según establece el artículo 10.4 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, para las asignaturas objeto de reconocimiento de créditos se computará la calificación obtenida en el centro de procedencia. El reconocimiento de créditos en que no exista calificación no se tendrá en cuenta a los efectos de ponderación.

5. No obstante, en el caso de calificaciones no expresadas numéricamente por pertenecer las asignaturas objeto de reconocimiento a planes de estudios anteriores, se aplicarán las equivalencias establecidas en el anexo V.

6. Cuando varias materias o asignaturas conlleven el reconocimiento de créditos correspondientes a una sola en la titulación de destino, se realizará la media ponderada de las calificaciones de las materias o asignaturas de origen en función del número de créditos de aquellas, si los planes de estudios de origen estuvieran organizados en créditos ECTS. En caso contrario, se procederá a efectuar media aritmética.

7. No se expresará calificación en los siguientes casos, consignándose en los documentos oficiales el término Reconocido:

- a. Reconocimiento por participación en actividades culturales, artísticas, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.
- b. Reconocimiento de la experiencia profesional o laboral previa.
- c. Reconocimiento del certificado del nivel avanzado en lenguas extranjeras.

8. En el caso de que no fueran reconocidos la totalidad de los créditos solicitados, podrán ser incluidos, previa solicitud, como créditos transferidos en los documentos académicos oficiales siempre que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

9. Además, podrán solicitar la transferencia de créditos para las enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad que no hubieran conducido a la obtención de un título oficial.

Trigésimo quinto.- Órganos competentes

1. En los centros se constituirá una comisión de reconocimiento de créditos en los términos previstos en el punto trigésimo sexto de esta resolución.

2. Las solicitudes de reconocimiento y transferencia de créditos serán resueltas por el director del centro o, en el caso de centros privados, por la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores.

3. El director o el citado órgano, según corresponda, resolverá a partir de la propuesta efectuada por la comisión de reconocimiento de créditos en los términos establecidos.

4. En el caso de alumnado que participe en programas de movilidad transnacionales dentro del Espacio Europeo de Educación Superior, la propuesta de reconocimiento será realizada por el responsable del departamento de Relaciones Transnacionales.

5. Los departamentos didácticos emitirán informe sobre las solicitudes de reconocimiento de créditos de todas las asignaturas que les competan. Una vez emitido, darán traslado a la comisión de reconocimiento.

6. Las asignaturas básicas y optativas de los alumnos que hayan realizado un cambio de especialidad o estén cursando una segunda especialidad, serán incorporadas de oficio a su expediente académico, sin que sea necesaria su resolución a través de la comisión de reconocimiento.

Trigésimo sexto.- Comisión de reconocimiento de créditos

1. La comisión de reconocimiento de créditos estará formada por un número impar de miembros, debiendo ser al menos cinco profesores pertenecientes al Claustro de profesores del centro nombrados por el director del centro.

2. El régimen de funcionamiento de la comisión de reconocimiento de créditos, así como su duración, será competencia de los centros.

3. La comisión de reconocimiento de créditos tendrá las siguientes competencias:

a. Analizar y estudiar los informes realizados por los departamentos didácticos, según se establece en el apartado 5 del punto trigésimo quinto, así como los emitidos por los asesores especialistas indicados en el subapartado anterior.

b. Acordar y elaborar las propuestas de resolución debidamente motivada para cada una de las solicitudes.

c. Proponer al director cuantas medidas ayuden a informar a los estudiantes sobre el proceso de reconocimiento de créditos.

d. Resolver, en primera instancia, las dificultades que pudieran surgir en los procesos de reconocimiento y transferencia de créditos.

e. Emitir cuantos informes sean precisos relacionados con el reconocimiento y la transferencia de créditos.

f. Cuantas establezca la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores.

Trigésimo séptimo.- Criterios de valoración

1. Al efectuar el reconocimiento de créditos se deberán respetar los criterios de valoración establecidos en el artículo 10 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, y en el artículo 4 del Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, según la titulación de origen.

2. Para el reconocimiento de la actividad profesional o laboral, esta deberá estar relacionada con el perfil profesional del Título, sus competencias y contenidos. Se valorará su adecuación a los mismos.

3. Las actividades culturales, artísticas, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación que sean objeto de reconocimiento de créditos deberán estar descritas en un Catálogo de actividades que deberá ser aprobado, antes de comenzar cada año académico, por la Junta de departamentos o, en el caso de los centros privados, por el Claustro de profesores. Asimismo, formará parte de la programación general anual.

4. El Catálogo de actividades incluirá una descripción precisa de las actividades por las cuales se reconocen créditos, especificando el número máximo de créditos a reconocer por cada una de ellas y los requisitos para obtener el reconocimiento.

Trigésimo octavo.- Iniciación del procedimiento de reconocimiento de créditos

1. La solicitud de reconocimiento de créditos se presentará en el centro en el que se encuentre matriculado el interesado para cursar las enseñanzas para las que se requiere el reconocimiento. Deberá dirigirse al director del centro o, en el caso de centros privados, a la Dirección General con competencias en Enseñanzas de Régimen Especial.

2. El solicitante deberá haber satisfecho los derechos de matrícula para cursar las asignaturas para las que se solicita el reconocimiento, salvo reconocimiento producido por incorporaciones al nuevo plan desde planes de estudios anteriores y aquellos otros que establezca la Dirección General con competencias en Enseñanzas de Régimen Especial.

3. Las solicitudes deberán presentarse en el plazo de 15 días a partir del inicio oficial del curso en el que el interesado se encuentra matriculado.

4. Aquellos alumnos que se incorporen al nuevo plan desde planes de estudios anteriores o procedentes de estudios de técnico superior en enseñanzas artísticas, solicitarán el reconocimiento en el momento de la matrícula.

5. Las solicitudes deberán ir acompañadas de la siguiente documentación:

a. Por haber cursado estudios superiores oficiales: título oficial expedido por las autoridades competentes o certificación sustitutoria de aquél en la que conste la normativa reguladora del plan de estudios de origen, al que se adjuntarán las guías docentes o programaciones didácticas, según proceda, de las asignaturas para las que se solicita el reconocimiento.

b. En el caso de haber cursado estudios de enseñanzas artísticas superiores correspondientes a ordenaciones anteriores: certificación emitida por el centro donde se hubieran cursado y programaciones didácticas o programas, según proceda, de las asignaturas para las que se solicita el reconocimiento.

c. Por experiencia profesional o laboral: lo establecido en la Resolución 68/2013 de 23 de abril de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se dan instrucciones para el reconocimiento de créditos por experiencia profesional y laboral en las titulaciones conducentes a la titulación oficial de las enseñanzas artísticas de diseño.

d. Por actividades culturales, artísticas, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación: la que se establezca en el Catálogo de actividades.

e. Reconocimiento del certificado del nivel avanzado en lenguas extranjeras: Certificado o diploma acreditativo expedido por una Escuela Oficial de Idiomas o por una institución de acreditación reconocida internacionalmente.

6. Si los estudios anteriores o las actividades se hubieran realizado en el mismo centro, no será necesario presentar la documentación explicitada en el apartado anterior. El solicitante indicará tal circunstancia en su solicitud.

Trigésimo noveno.- Resolución del procedimiento de reconocimiento de créditos

1. El plazo máximo para resolver y notificar las resoluciones será de tres meses a partir del día siguiente al de entrada de la solicitud en el registro.

2. A efecto de lo dispuesto en el apartado anterior, la comisión de reconocimiento de créditos procederá al análisis de cada una de las solicitudes y realizará la propuesta de reconocimiento individualizada a partir de las tablas establecidas a tales efectos.

3. En el caso de que no hubiera tablas de aplicación, la comisión las establecerá a partir del informe que emitan los departamentos correspondientes. Las mismas reflejarán las competencias y contenidos de las asignaturas cursadas objeto de reconocimiento y las previstas en el plan de estudios, así como los créditos reconocibles.

4. Si los planes de estudio no contuvieran las competencias adquiridas, la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores, establecerá las tablas de equivalencia, que recogerán además los contenidos y los créditos reconocibles. Serán elaboradas por la comisión, previo informe de los departamentos que correspondan. La propuesta será remitida por el director del centro a la citada Dirección General.

5. Las tablas de reconocimiento siempre contendrán mención expresa a la normativa específica reguladora de los planes de estudios correspondientes.

6. El director del centro o, en el caso de los centros privados, la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores, resolverá las solicitudes individuales a partir de la propuesta que realice la comisión.

7. El vencimiento del plazo máximo sin haberse notificado resolución expresa legitima al interesado o interesados que hubieran deducido la solicitud para entenderla desestimada por silencio administrativo.

Cuadragésimo.- Efectos del reconocimiento

El reconocimiento conllevará la convalidación o la exención de cursar las asignaturas que se determinen, a efectos de la obtención del título oficial que se cursa. Se podrá ampliar la matrícula en el plazo de 10 días desde la notificación de la resolución.

Cuadragésimo primero.- Competencia docente

1. Los funcionarios de los cuerpos de Catedráticos y de Profesores Artes Plásticas y Diseño deberán impartir las asignaturas que en cada caso se especifican en el apartado A del anexo VII.

2. Los funcionarios de los cuerpos de Catedráticos y de Profesores de Artes Plásticas y Diseño podrán impartir las asignaturas especificadas en el apartado B del anexo VII, sin perjuicio de la preferencia que, para impartir las asignaturas respectivas, tienen los profesores a los que hace alusión el apartado anterior.

3. Todo el profesorado de las especialidades de los cuerpos de Catedráticos y de Profesores de Artes Plásticas y Diseño podrán ser tutores de las prácticas externas y el Trabajo fin de grado.

Cuadragésimo segundo.- Profesorado especialista

Sin perjuicio de lo especificado en el punto anterior, para aquellas materias o asignaturas que se determinen, la labor docente podrá ser desempeñada por profesorado especialista.

Sección VI

Cuadragésimo tercero.- Movilidad de alumnado

1. Los centros de enseñanzas artísticas superiores de Diseño promoverán los programas de movilidad transnacionales.

2. El responsable de los programas de movilidad será el departamento de Relaciones Transnacionales.

3. Entre sus funciones estará la de realizar la propuesta de reconocimiento de créditos al director del centro para su resolución.

Cuadragésimo cuarto.- Distribución temporal de las asignaturas

1. Los centros docentes podrán ofertar las asignaturas semestral o anualmente. En ambos casos se podrá proceder al agrupamiento del tiempo lectivo semanal en los términos que se establezcan en el proyecto educativo de centro.

2. El periodo de prácticas externas podrá ser ofertado durante el tercer o cuarto curso indistintamente, pudiéndose realizar en periodos estivales.

3. Las guías docentes, que se detallan en el punto cuadragésimo sexto, deberán recoger según corresponda los períodos en que se impartirán las distintas asignaturas así como, si procede, el agrupamiento del tiempo lectivo.

Cuadragésimo quinto.- Oferta de asignaturas del plan de estudios

1. Las plazas vacantes que se produjeran en las asignaturas del plan de estudios podrán ser objeto de oferta bien a alumnado del centro de otras especialidades bien como formación continua a alumnado proveniente del exterior, según se establece en el punto cuarto.

2. Los solicitantes deberán acreditar los necesarios conocimientos previos que determine el departamento didáctico encargado de impartirlas y según establezca el centro en el procedimiento de admisión oportuno, que deberá ser autorizado por la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores.

3. En el caso de alumnado proveniente de otras especialidades los créditos correspondientes a las asignaturas cursadas en estas condiciones serán incluidos en los documentos académicos oficiales acreditativos correspondientes, figurando su calificación y créditos ECTS.

Cuadragésimo sexto.- Guías docentes

1. A efectos de la nueva ordenación del plan de estudios, los departamentos didácticos elaborarán las guías docentes de las asignaturas que tengan asignadas.

2. Las guías docentes contendrán al menos:

a. Una introducción a la asignatura.

b. La asignación de competencias.

c. Temporalización de contenidos. En el caso de que incluya talleres de especialización, contenidos de éstas y temporalización.

d. Oferta semestral o anual así como, si procede, agrupamiento del periodo lectivo.

e. Volumen de trabajo: horas correspondientes a clases lectivas, teóricas o prácticas, las horas de estudio, las dedicadas a la realización de seminarios, trabajos, talleres de especialización, prácticas y proyectos así como las exigidas para la preparación y realización de los exámenes y pruebas de evaluación.

f. Procedimiento de evaluación, así como criterios de evaluación y calificación.

g. Metodología.

h. Bibliografía.

3. Los centros harán públicas las guías docentes correspondientes a las asignaturas con anterioridad al inicio del curso.

Cuadragésimo séptimo.- Reconocimiento desde ciclos superiores

El alumnado que estuviese en disposición del Título de Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño podrá incorporarse a este plan de estudios teniendo reconocidas las asignaturas que figuran en la resolución que a tal fin y de manera anual publicará la Dirección General con competencias en materia de enseñanzas artísticas superiores.

Cuadragésimo octavo.- Extinción del plan de estudios anterior e incorporación a las nuevas enseñanzas

1. En aplicación de la disposición adicional cuarta del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, quienes habiendo iniciado las enseñanzas artísticas superiores de Diseño anteriores se vieran afectados por su extinción progresiva, podrán incorporarse a la especialidad y curso que les corresponda en los términos que se establecen en los apartados siguientes.

2. Se procederá al reconocimiento de créditos según el procedimiento establecido en esta resolución. Se aplicarán las tablas establecidas en el Anexo IV cuando el solicitante hubiera cursado el currículo establecido mediante la Orden de 25 de febrero de 2004 por la que se establece el currículo de los estudios superiores de Diseño y se regula la prueba de acceso a los mismos en la Región de Murcia.

3. Hasta la extinción de la ordenación anterior, el alumnado con asignaturas pendientes del plan que se extingue dispondrá de las convocatorias que le correspondiesen de acuerdo con la normativa derivada de la anterior ordenación.

4. Los centros adoptarán las medidas académicas y organizativas oportunas que permitan la superación de las asignaturas pendientes. Estas medidas podrán incluir la no asistencia a clase, en función de las características de las asignaturas.

5. Las asignaturas pendientes del plan que se extingue serán evaluadas por los profesores designados por la dirección de los centros.

Cuadragésimo noveno.- Incorporación al plan de estudios de titulados en Diseño

1. Quienes estén en posesión del Título de Diseño habiendo cursado los estudios regulados en la Orden de 25 de febrero de 2004 por la que se establece el currículo de los estudios Superiores de Diseño y se regula la Prueba de Acceso a los mismos en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, y quieran obtener el Título Superior de Diseño en la misma especialidad deberán cursar la formación adicional que figura en el anexo IV así como realizar el Trabajo fin de grado.

2. La Dirección con competencias en Enseñanzas de Régimen Especial podrá establecer un procedimiento distinto al determinado en el apartado anterior.

Quincuagésimo.- Centros privados

No serán de aplicación en los centros privados los puntos que se relacionan a continuación: octavo, vigesimocuarto, los apartados segundo, tercero, quinto, sexto y séptimo del punto vigesimoquinto, cuadragésimo primero y cuadragésimo tercero de la presente resolución.

Quincuagésimo primero.- Finalización del plan de estudios iniciado en el 2012-2013

El plan de estudios iniciado en el año académico 2012-2013 mediante la Resolución de 12 de septiembre de 2012, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se establece para la Región de Murcia el plan de estudios y la ordenación de los estudios superiores de Diseño, y se regula la prueba específica de acceso, modificada por la Resolución de 25 de julio de 2013, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas se extinguirá en el año académico 2027-2028. Quien no hubiera finalizado sus estudios conforme al mismo, se incorporará al plan vigente en ese año.

Quincuagésimo segundo.- Derogación normativa

Quedan derogadas las siguientes normas:

a. Resolución de 19 de noviembre, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se inicia, con el primer curso, la implantación del Plan de Estudios correspondiente a las Enseñanzas Artísticas Superiores de Grado en Diseño para el curso 2010-2011.

b. Resolución de 27 de junio de 2011, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se establece el segundo curso del plan de estudios y se modifica el de primer curso correspondientes a las Enseñanzas Artísticas Superiores de Grado en Diseño para la Región de Murcia.

c. Resolución de 7 de mayo de 2012, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se dictan instrucciones sobre la prueba específica para el acceso a los estudios superiores de Diseño para el curso 2012/2013 en la Región de Murcia.

d. Resolución de 17 de enero de 2011, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se dictan instrucciones para el reconocimiento y transferencia de créditos ECTS en las enseñanzas artísticas superiores de Grado.

e. Resolución de 19 de noviembre de 2010, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se regula la presentación, Evaluación y Calificación del Proyecto Final de Carrera de los Estudios Superiores de Diseño.

f. Resolución de 19 de junio de 2014 de la Dirección General de Universidades, por la que se autorizan nuevas asignaturas optativas a partir del año académico 2014-2015 a la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia.

g. Resolución de 20 de octubre de 2014 de la Dirección General de Universidades, por la que se autoriza la oferta de asignaturas optativas a partir del curso académico 2014-2015 en la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia.

h. Resolución de 10 de mayo de 2016 de la Dirección General de Universidades e Investigación, por la que se autoriza la oferta de asignaturas optativas a partir del curso académico 2016-2017 en la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia.

i. Resolución de 5 de mayo de 2017, de la Dirección General de Universidades e Investigación, por la que se autorizan asignaturas optativas, de nueva creación, a partir del curso académico 2017-2018 en la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia.

j. Resolución de la Dirección General de Innovación Educativa y Atención a la Diversidad por la que se autorizan la oferta en la especialidad de Diseño Gráfico de las optativas "espacios interactivos" y "geometrías complejas y patronaje" a partir del curso académico 2019-2020 en la Escuela Superior de Diseño de la Región de Murcia.

k. Resolución de 29 de enero de 2013, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se autoriza un período extraordinario para proceder a la ampliación de matrícula en las enseñanzas artísticas superiores.

l. Asimismo, quedan derogadas todas las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo establecido en la presente resolución.

Quincuagésimo tercero.- Eficacia y publicidad

La presente resolución surtirá efecto a partir de su publicación en el Boletín Oficial de la Región de Murcia y se aplicará a partir del curso 2024-2025.

Quincuagésimo cuarto.- Recursos contra la resolución

Contra la presente resolución, que no agota la vía administrativa, cabe interponer recurso de alzada ante el Excmo. Sr. Consejero de Educación, Formación Profesional y Empleo en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente al de su publicación, de conformidad con los artículos 121 y 122 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

Murcia, 11 de marzo de 2024.—El Director General de Formación Profesional, Enseñanzas de Régimen Especial y Educación Permanente, Luis Quiñonero Ruiz.

ANEXO I

ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO

Competencias transversales, generales y específicas de las especialidades de Diseño Gráfico, de Interiores, de Moda y Producto

1. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.

CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.

CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

2. COMPETENCIAS GENERALES

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CG10 Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CG16 Ser capaz de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG21 Dominar la metodología de investigación.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO GRÁFICO

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos.

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEG5 Establecer estructuras organizativas de la información.

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEG7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

CEG8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CEG9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CEG10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CEG13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

CEG14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

CEG15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO DE INTERIORES

CEI1 Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.

CEI2 Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.

CEI3 Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.

CEI4 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

CEI5 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CEI6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEI7 Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.

CEI8 Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.

CEI9 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

CEI10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

CEI11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

CEI12 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.

CEI13 Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.

CEI14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

CEI15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO DE MODA

CEM1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.

CEM2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

CEM3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.

CEM4 Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

CEM5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

CEM6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

CEM7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEM8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CEM9 Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones

CEM10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.

CEM11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

CEM12 Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.

CEM13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.

CEM14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

CEM15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO DE PRODUCTO

CEP1 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.

CEP2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

CEP3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

CEP4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

CEP5 Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.

CEP6 Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

CEP7 Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

CEP8 Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

CEP9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

CEP10 Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

CEP11 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

CEP12 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

CEP13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

CEP14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

CEP15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

ANEXO II.A

ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO

Asignaturas básicas y obligatorias del Plan de estudios de Diseño en las especialidades de Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Diseño de Moda y Diseño de Producto
Prácticas externas y trabajo fin de estudios

1. MATERIAS DE FORMACIÓN BÁSICA

1.1 Cuadro de asignaturas

Materia	Asignatura	(1)	ECTS				HORAS (2)			
			1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4º
<i>Ciencia aplicada al diseño</i>	Fundamentos científicos del diseño	T	4	--	--	--	2	--	--	--
<i>Cultura del diseño</i>	Cultura del diseño	T	6	--	--	--	2	--	--	--
<i>Fundamentos del diseño</i>	Análisis de la forma, espacio y color	TP	6	--	--	--	4	--	--	--
	Teoría y metodología del proyecto	TP	6	--	--	--	3	--	--	--
<i>Gestión del diseño</i>	Diseño y empresa	T	--	4	--	--	--	2	--	--
<i>Historia de las artes y el diseño</i>	Historia y teoría de arte, la arquitectura y el diseño	T	6	--	--	--	2	--	--	--
	Teoría y crítica del diseño	T	-	-	3	-	-	1	-	-
<i>Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</i>	Dibujo artístico	TP	6	--	--	--	4	--	--	--
	Expresión gráfica	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Geometría y sistemas de representación	TP	6	--	--	--	4	--	--	--
	Fotografía	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Medios audiovisuales	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Volumen y espacio	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
TOTAL			40	22	3	0	21	13	0	0

(1) Tipología de las asignaturas: T, Teórica. TP, Teórico-práctica.

(2) Horas semanales anuales con todo el grupo de alumnos.

1.2. Contenidos de las asignaturas de formación básica

Fundamentos científicos del diseño

Conocimientos de matemáticas, física y química aplicados al diseño. El método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Energías renovables y no renovables.

Criterios de evaluación

- Utilizar correctamente el método científico como metodología para la resolución de problemas.
- Ser capaz de utilizar parámetros estadísticos para medir correctamente.
- Conocer los diferentes sistemas de coordenadas y sus aplicaciones en la tecnología digital.
- Conocer la geometría elemental, plana y fractal.
- Dominar los parámetros estadísticos y sus aplicaciones en el campo de la metrología.
- Dominar todos los aspectos referentes al color y a los sistemas – espacios de color desde una perspectiva científica, así como sus aplicaciones prácticas en el mundo de la producción y la impresión.
- Utilizar correctamente la norma ISO14000.
- Entender lo que es un análisis de ciclo de vida.
- Conocer los diferentes software aplicados al análisis de ciclo de vida.
- Conocer y analizar las energías renovables y no renovables.
- Utilizar el lenguaje apropiado de la materia.
- Demostrar capacidad de investigación y autonomía en el aprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,13,14,15,16,17	CG: 4,8,10,15,16, 18,19,21	

Cultura del diseño

El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura. Fundamentos de antropología aplicados al diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Sociedad y cultura de masas. Estilos de vida. Medios de comunicación. La dimensión estética del diseño en sus formulaciones modernas y postmodernas. Los medios de comunicación en su evolución histórica, los intermediarios culturales que controlan los mecanismos de creación, búsqueda, recomendación y distribución de bienes y servicios de consumo. Procedimientos retóricos que se establecen en la experiencia comunicativa del diseño.

Criterios de evaluación

- Comprender el significado del diseño contemplando sus características comunicativas, semióticas, estéticas, sociológicas y culturales.
- Demostrar capacidad de interpretación de los procedimientos retóricos que se establecen en la experiencia comunicativa del diseño.
- Entender la naturaleza de los patrones culturales, las transformaciones del arte popular y la dinámica de la cultura de masas.
- Conseguir la asimilación y dominio adecuados de los contenidos de la materia.
- Lograr claridad y concisión en el desarrollo de las ideas y una correcta comunicación personal tanto oral como escrita.
- Demostrar capacidad crítica y de análisis.
- Utilizar de forma correcta el lenguaje de la materia.
- Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	CG: 3,6,9,13,14,19	

Análisis de la forma, espacio y color

Conocimientos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen. Análisis de la forma, composición y percepción. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Análisis físico, expresivo, tipológico, funcional e histórico de la forma, color, espacio y volumen. Antropometría. Referencias artísticas en el diseño.

Criterios de evaluación

- Comprender y aplicar los contenidos conceptuales.
- Demostrar capacidad verbal y de reflexión para analizar, describir y sintetizar, de manera sistemática, una forma bi-tridimensional.
- Establecer las relaciones formales y estilísticas de un determinado diseño, dentro de un contexto artístico.
- Desarrollar capacidad de análisis y síntesis, utilizando las técnicas, procedimientos y recursos más adecuados en cada caso.
- Ser creativo y demostrar sensibilidad y calidad en las soluciones plásticas.
- Utilizar el lenguaje propio de la materia, demostrar capacidad de estructuración y capacidad crítica.
- Conseguir capacidad de investigación y autonomía en el aprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3, 6,,8,15	CG: 2, 3, 9, 17, 19	

Teoría y metodología del proyecto

Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica. Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto. Métodos de Investigación propios de la materia. Definición y descripción de diseño según autores. Ámbitos de aplicación del diseño. Principios metodológicos. Fases del proyecto. El lenguaje de los objetos: Forma, función y símbolo. Concepto de estilismo, formalismo y funcionalismo. Condicionantes del diseño: culturales, sociales, económicos, de producción, tecnológicos y éticos. Principales referentes del diseño.

Criterios de evaluación

- Comprender y conocer las distintas definiciones y descripciones del diseño según autores.
- Conocer las áreas de actuación y ámbitos de aplicación del diseño.
- Conocer y comprender la aportación de la antropometría, la ergonomía y la biónica.
- Conocer y diferenciar las fases del proceso de diseño.
- Analizar el lenguaje de los objetos y diferenciar los conceptos de estilismo, formalismo y funcionalismo.
- Conocer y aplicar las distintas metodologías que ayudan a abordar proyectos de diseño.
- Conocer las especificaciones y condicionantes del diseño.
- Conseguir la capacidad de análisis adecuada de los principales referentes del diseño.
- Utilizar el lenguaje propio de la materia, demostrar capacidad de estructuración y capacidad crítica.
- Aplicar las técnicas de ideación para abordar procesos de diseño.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,8,16,17	CG: 1, 3, 14, 19, 20	

Diseño y empresa

Fundamentos de economía de producción. Organización y economía de empresa. Técnicas de análisis de mercado. Propiedad intelectual e industrial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. El proyecto empresarial. Formas jurídicas de empresa. Trámites de constitución y puesta en marcha de una empresa. Aspectos financieros y contables. Recursos humanos. Fundamentos de Propiedad Intelectual: Sujetos. Derechos afines. El objeto. Transmisión y Cesión de derechos. Duración y límites. Registro. Propiedad intelectual e Internet. Fundamentos de Propiedad industrial: Clases. Registro.

Criterios de evaluación

- Conocer el marco jurídico, económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del diseñador.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional y las medidas sobre protección de la creación artística e industrial.
- Definir correctamente los conceptos claves de economía de producción, el proceso de constitución de empresa y los elementos básicos del proyecto empresarial.
- Identificar y aplicar correctamente la normativa relacionada con la actividad profesional y conocimiento de sus aspectos más relevantes.
- Aplicar correctamente el lenguaje apropiado de la materia.
- Mostrar capacidad de investigación y autonomía en el aprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,6,7,8,15	CG: 13, 17, 18, 19	

Historia y teoría del arte, la arquitectura y el diseño

Historia y teoría de las artes, la arquitectura y el diseño. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Diseñadores y tendencias contemporáneas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Introducción a la teoría del arte y del diseño. El arte contemporáneo en sus distintas manifestaciones creativas. La conexión entre el arte, incluyendo la arquitectura y el diseño a lo largo del s. XX.

Criterios de evaluación

- Demostrar sensibilidad estética y capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.
- Comprender los aspectos formales, funcionales y comunicativos.
- Conocer los lenguajes, las técnicas artísticas y los valores simbólicos.
- Conocer y comprender la historia del arte contemporáneo y del diseño y de su significación estética a través de sus producciones, así como la evolución sociológica del gusto y de la fenomenología del diseño contemporáneo.
- Demostrar la capacidad adecuada de relacionar las distintas manifestaciones artísticas a partir de los distintos condicionantes.
- Utilizar correctamente el lenguaje apropiado de la materia.
- Conseguir capacidad de investigación y autonomía en el aprendizaje

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	CG: 3,5,6,9,12,13,14,17,19	

Teoría y crítica del diseño

Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. Teoría de la estética y la composición. Aplicación al diseño de las corrientes estéticas dominantes. Conocimiento y comprensión del significado del diseño a partir de las influencias de los modelos sociales y los medios de comunicación. Interpretación de los códigos de lenguaje que se utilizan en las formas de comunicación del diseño. La formación en los distintos aspectos que intervienen en la capacitación para el análisis crítico, considerando al diseño como una de las formas de comunicación, y la adquisición de instrumentos de análisis del mismo. El conocimiento, la adecuada utilización y la investigación de los lenguajes plásticos, las técnicas artísticas y el desarrollo de valores simbólicos.

Criterios de evaluación

- Conocer de forma general las corrientes estéticas contemporáneas.
- Demostrar conocimiento y comprensión de la significación de las producciones del diseño como consecuencia manifiesta de la situación del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología de las formas de creación contemporánea.
- Utilizar el análisis crítico del conocimiento de los aspectos materiales e inmateriales que intervienen en la obra de diseño de forma coherente.
- Plantear estrategias de investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,8,12,14	CG: 3,6,9,14,19,21	CEI: 6,12

Dibujo artístico

Dibujo de observación, expresión y representación. La luz, la sombra como definidores de la forma. El claroscuro. La proporción y el encaje. Formas naturales y artificiales. Figura humana: estructura y movimiento. Elementos básicos del dibujo: instrumentos y superficies.

Criterios de evaluación

- Utilizar adecuadamente la luz y sombra como definidores de la forma y el volumen.
- Demostrar sensibilidad artística.
- Representar gráficamente formas naturales y artificiales definiendo con claridad sus organizaciones estructurales, la disposición de las partes, su articulación o ensamblajes.
- Sintetizar correctamente las formas observadas, mediante definiciones de sus contornos externos, atendiendo a su peculiaridad y proporciones.
- Aplicar con corrección el claroscuro.
- Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimiento de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta.
- Utilizar el lenguaje apropiado de la materia.
- Demostrar capacidad crítica.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2,3, 4	CG: 2, 3	

Expresión gráfica

Comunicación gráfica de ideas y conceptos. Experimentación y análisis de distintas técnicas instrumentales de representación bidimensional. El lenguaje gráfico y su adaptación a distintos fines. Recursos expresivos. Representación gráfica del volumen y del espacio. Referentes histórico-artísticos en la concepción gráfica. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Manejar los recursos y procedimientos perceptivos de identificación de la forma, el espacio, el color y la composición.
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes mediante técnicas de expresión gráfica.
- Representar objetos y espacios de forma bidimensional y tridimensional aplicando medios de expresión artística.
- Seleccionar adecuadamente y utilizar el medio de expresión artístico mas adecuado para representar gráficamente.
- Identificar y diferenciar los procesos y técnicas de expresión.
- Conseguir calidad plástica en las propuestas.
- Demostrar creatividad y sensibilidad en las soluciones.
- Desarrollar capacidad de investigación técnica e histórica.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,6	CG: 2, 3	

Geometría y sistemas de representación

Geometría plana y descriptiva. Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional y tridimensional. Representación gráfica mediante tecnología digital. Geometría Plana: Normalización en dibujo técnico. Formatos, líneas y escalas. Circunferencia. Polígonos. El Módulo. Sección áurea. Tangencias y enlaces. Curvas técnicas y cónicas. Geometría descriptiva: proyecciones y sistemas de representación. Sistemas diédrico, axonométrico y cónico. Normalización. Herramientas de dibujo técnico manuales y tecnológicas (CAD)

Criterios de evaluación

- Conocer, comprender y saber realizar trazados de geometría plana.
- Definir, valorar y aplicar correctamente la normativa aplicable a las representaciones, como medio para unificar y simplificar los procesos del dibujo técnico.
- Comprender los conceptos y fundamentos de cada sistema de representación y saber representar correctamente la forma plana y volumétrica en los diferentes sistemas diferenciando el ámbito de aplicación de cada uno de ellos.
- Relacionar el espacio con el plano y recíprocamente, apreciando y comprendiendo la reversibilidad de los sistemas de representación.
- Representar con destreza y claridad vistas y perspectivas de objetos de la técnica y el diseño realizadas a mano alzada y a escala acotándolos correctamente.
- Reconocer la aplicación que tiene la geometría plana y los sistemas de representación en el proceso de diseño.
- Demostrar creatividad y sensibilidad artística en las representaciones.
- Manejar adecuadamente herramientas tradicionales y tecnológicas de trazado de geometría plana y la representación de geometría descriptiva.
- Utilizar el lenguaje apropiado de la materia.
- Conseguir capacidad de investigación y autonomía en el aprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	CG: 2,3,4,19	

Fotografía

Fotografía y medios audiovisuales. Representación gráfica mediante tecnología digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. El lenguaje fotográfico. Técnica fotográfica y manipulación de imágenes. Fotografía aplicada al diseño: moda, publicidad, producto y espacio. Tratamiento digital de la imagen fotográfica. Referentes histórico-artísticos en el ámbito fotográfico.

Criterios de evaluación

- Comunicar correctamente las ideas y proyectos mediante el lenguaje fotográfico.
- Adquirir el conocimiento y manejo adecuado de los materiales, técnicas y procesos fotográficos, así como el manejo de los mismos.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Conseguir la capacidad adecuada para el análisis de mensajes fotográficos con intención publicitaria.
- Alcanzar el rigor necesario para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos fotográficos.
- Demostrar creatividad a través de la fotografía.
- Utilizar el lenguaje apropiado de la materia.
- Desarrollar capacidad de investigación y conseguir autonomía en el aprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,,3,4,6	CG: 2, 4, 20	

Medios audiovisuales

Fotografía y medios audiovisuales. Representación gráfica mediante tecnología digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. El lenguaje audiovisual. Producción y edición de vídeo. Publicidad audiovisual. Tratamiento digital de la imagen, el vídeo y el sonido. Referentes histórico-artísticos en el ámbito fotográfico y audiovisual.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocer y manejar adecuadamente los materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Desarrollar capacidad de análisis en mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
- Alcanzar el rigor necesario para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales.
- Demostrar creatividad a través de los medios audiovisuales.
- Utilizar el lenguaje apropiado de la materia.
- Desarrollar capacidad de investigación y conseguir autonomía en el aprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 4,8,9,10,12,13,14,15,16	CG: 2, 3, 4, 10, 20	

Volumen y espacio

Investigación del volumen y concepción espacial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación tridimensional. Procedimientos de investigación sobre la generación de formas volumétricas, la tridimensionalidad y la concepción espacial. Recursos expresivos de la forma, el volumen y el espacio. Análisis, copia e interpretación de la forma volumétrica y espacial. Interpretación de la forma plana en volumétrica y espacial. Tipologías de la forma volumétrica. Procesos creativos. Referentes histórico-artísticos en la concepción del volumen, el espacio y los materiales y su relación con el diseño.

Criterios de evaluación

- Comprender y aplicar correctamente los diferentes contenidos conceptuales.
- Traducir e interpretar los lenguajes de la forma bidimensional en expresión tridimensional.
- Conocer y dominar las diferentes técnicas y procedimientos para la obtención del volumen.
- Utilizar procesos creativos adecuados a la expresión volumétrica y espacial.
- Desarrollar capacidad de análisis y síntesis seleccionando y utilizando las técnicas, procedimientos y recursos más adecuados en cada caso.
- Conseguir calidad plástica en las propuestas, valorando la creatividad y sensibilidad de las soluciones.
- Usar apropiadamente el lenguaje de la materia, la estructuración y demostrar capacidad crítica.
- Desarrollar capacidad de investigación técnica e histórica.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,13,14	CG: 2, 3, 4, 8,9,19	

2. MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

2.1 Cuadro de asignaturas.

Materia	Asignatura	(1)	ECTS				HORAS (2)			
			1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4º
<i>Gestión del diseño gráfico</i>	Gestión del diseño gráfico	T	--	--	--	3	--	--	--	1
	Marketing: diseño gráfico I	T	--	2	--	--	--	1	--	--
	Marketing: diseño gráfico II	T	--	2	--	--	--	1	--	--
<i>Historia del diseño gráfico</i>	Historia del diseño gráfico I	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño gráfico II	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño gráfico III	T	--	--	3	--	--	--	1	--

<i>Proyectos de diseño gráfico</i>	Iniciación al proyecto gráfico	TP	6	--	--	--	3	--	--	--
	Proyectos de comunicación	TP	--	--	--	10	--	--	--	3,5
	Proyectos de diseño gráfico I	TP	--	6	--	--	--	3	--	--

	Proyectos de diseño gráfico II	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos de diseño gráfico audiovisual	TP	--	--	8	--	--	--	3	--
	Proyectos de diseño gráfico: entorno y producto	TP	--	--	8	--	--	--	3	--
<i>Tecnología aplicada al diseño gráfico</i>	Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo I	TP	--	--	5	--	--	--	2	--
	Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo II	TP	--	--	5	--	--	--	2	--
	Lenguaje y técnica fotográfica I	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
	Lenguaje y técnica fotográfica II	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
	Materiales y procesos: envases	T	--	--	2	--	--	--	0,5	--
	Materiales y procesos: entorno	T	--	--	1	--	--	--	0,5	--
	Medios Informáticos: diseño gráfico	TP	8	--	--	--	4	--	--	--
	Producción y presupuestos	T	--	--	--	4	--	--	--	1
	Técnicas de producción e impresión I	T	--	2	--	--	--	1	--	--
	Técnicas de producción e impresión II	T	--	2	--	--	--	1	--	--
	Tecnología digital: edición y publicación electrónica	TP	--	6	--	--	--	3	--	--

	Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
<i>Tipografía</i>	Tipografía	TP	6	--	--	--	2	--	--	--
<i>Ilustración</i>	Ilustración		--	--	4	--	--	--	2	--
	Proyectos de ilustración		--	--	4	--	--	--	2	--
TOTAL			20	38	48	17	9	18	20	5,5

(1) Tipología de las asignaturas: T, Teórica. TP, Teórico-práctica.

(2) Horas semanales anuales con todo el grupo de alumnos.

2.2. Contenidos de las asignaturas obligatorias de la especialidad de Diseño Gráfico

Gestión del diseño gráfico

Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. La Gestión del diseño en la empresa. Organización por cuenta propia y ajena. Contratación de servicios de diseño. El equipo de trabajo. La negociación con el cliente. Presupuestos. Legislación específica de la actividad profesional.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,7, 8, 15	CG: 13,17,18,19	CEG: 13, 14

Marketing: diseño gráfico I

Comunicación y marketing del diseño gráfico. Fundamentos y conceptos de marketing. Macromarketing: marketing y sociedad. Marketing de servicios para diseñadores gráficos. Características diferenciales y estrategias de marketing de servicios. El mercado del diseño gráfico: segmentación. La investigación comercial. Posicionamiento. La calidad como factor de diferenciación del servicio. Normativa relacionada con la materia. Legislación publicitaria.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2, 3, 6,7,8	CG: 13,17,18,19	CEG: 8, 9, 13, 14

Marketing: diseño gráfico II

Comunicación y marketing del diseño gráfico. Comunicación comercial: herramientas. Nuevas tendencias de comunicación comercial. Comunicación publicitaria. Normativa relacionada con la materia.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,5,6,7,8,11,12,13,14,16,17	CEG: 13, 14, 15	

Historia del diseño gráfico I

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico. Diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. Conocimiento del lenguaje y la evolución del diseño gráfico desde sus inicios históricos hasta el siglo XVIII. La asociación del diseño gráfico con su tiempo: situación social e histórica, desarrollo científico y tendencias estéticas. Adquisición de los recursos para el análisis integral de las distintas manifestaciones de las obras de diseño gráfico. Profundización en la utilización de fuentes documentales y en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.

Criterios de evaluación

- Comprender y usar adecuadamente el lenguaje propio del diseño gráfico.
- Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes.
- Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado.
- Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste.
- Demostrar capacidad de análisis.
- Desarrollar capacidad de investigación y conseguir autonomía en el aprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14	CG: 3, 6, 9, 12, 13, 19, 21	CEG: 2, 13, 15

Historia del diseño gráfico II

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico. Diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. Conocimiento del lenguaje y la evolución del diseño gráfico desde finales del siglo XVIII hasta mediados del siglo XX, a partir de los precedentes históricos. La asociación del diseño gráfico con su tiempo: situación social e histórica, desarrollo científico y tendencias estéticas. Adquisición de los recursos para el análisis integral de las distintas manifestaciones de las obras de diseño gráfico. Profundización en la utilización de fuentes documentales y en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.

Criterios de evaluación

- Comprender y usar de forma adecuada el lenguaje propio del diseño gráfico.
- Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes.
- Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado.
- Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste.
- Demostrar capacidad de análisis.
- Desarrollar capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14	CG: 3, 6, 9, 12, 13, 19, 21	CEG: 2, 13, 15

Historia del diseño gráfico III

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico. Diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. Conocimiento del lenguaje y la evolución del diseño gráfico desde la Segunda Guerra Mundial hasta la actualidad. La asociación del diseño gráfico con su tiempo: situación social e histórica, desarrollo científico y tendencias estéticas. Adquisición de los recursos para el análisis integral de las distintas manifestaciones de las obras de diseño gráfico. Profundización en la utilización de fuentes documentales y en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.

Criterios de evaluación

- Comprender y usar de forma adecuada el lenguaje propio del diseño gráfico.
- Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes.
- Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado.
- Conocer y comprender la historia del diseño gráfico y de la significación estética de éste.
- Demostrar capacidad de análisis.
- Desarrollar capacidad de investigación y de autoperdizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,6,8,14	CG: 3, 6, 9, 12, 13, 19, 21	CEG: 2, 13, 15

Iniciación al proyecto gráfico

Definición y realización de proyectos. Técnicas para la visualización de ideas. Retículas compositivas. Escala de iconicidad y clasificación de imágenes. Connotación y denotación. Figuras retóricas. El cartel como medio publicitario. El lenguaje gráfico y la coherencia formal. Sistemas de signos en la comunicación visual. Fundamentos de identificación corporativa y de producto. Elementos básicos de identidad corporativa

Criterios de evaluación

- Componer adecuadamente estructuras simples, distribuyendo textos e imágenes.
- Emplear correctamente las retículas para la composición en proyectos gráficos básicos.
- Reconocer las principales figuras retóricas.
- Diseñar atendiendo al principio de coherencia formal gráfica.
- Clasificar la imagen según nivel de iconicidad.
- Plantear proyectos básicos de diseño gráfico mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.
- Comprender el concepto de identidad visual y distinguir su terminología y pautas de construcción.
- Demostrar capacidad crítica y plantear estrategias de investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 3, 7, 8	CG: 1, 3, 11, 19	CEG: 3,5,6,7,8

Proyectos de comunicación

Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Planificación de estrategias de comunicación de empresas. Ideación, gestión y seguimiento de proyectos integrados de Imagen global. Plan de comunicación, selección y gestión de medios.

Criterios de evaluación

- Aplicar los procesos de investigación en la praxis del diseño.
- Coordinar proyectos en los que intervienen profesionales pertenecientes a diferentes ámbitos.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño gráfico interdisciplinarios de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos definidos por el plan de comunicación.
- Demostrar creatividad en los planteamientos y el desarrollo de proyectos de comunicación.
- Conseguir la viabilidad técnica y económica de los proyectos desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- Lograr una optimización en los recursos.
- Demostrar capacidad crítica y de argumentación.
- Utilizar correctamente el lenguaje propio de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 3, 14	CG: 1, 8, 16, 18, 19	CEG: 1, 2, 8, 10, 15

Proyectos de diseño gráfico I

Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Identidad corporativa. El manual de normas gráficas. Diseño publicitario. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información.

Criterios de evaluación

- Aplicar la metodología y las técnicas de ideación para abordar proyectos de identidad corporativa y de diseño publicitario.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de identidad corporativa y de diseño publicitario de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.
- Desarrollar proyectos de identidad corporativa y de diseño publicitario con calidad gráfica, coherencia formal y creatividad.
- Establecer con coherencia estructuras organizativas de la información.
- Demostrar capacidad crítica y argumentación.
- Utilizar correctamente el lenguaje propio de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 3, 7, 8	CG: 1, 3, 11, 195	CEG: 3, 5, 6, 7, 8

Proyectos de diseño gráfico II

Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Técnicas para la visualización de ideas. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Diseño editorial. Productos editoriales. El libro, publicaciones periódicas y para editoriales. Producción de proyectos editoriales impresos. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

Criterios de evaluación

- Aplicar la metodología y las técnicas de ideación para abordar proyectos de diseño editorial.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño editorial de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.
- Desarrollar proyectos de diseño editorial con calidad gráfica, coherencia formal y creatividad.
- Demostrar claridad y orden en la estructuración y organización de la información sirviéndose de sistemas de retículas.
- Alcanzar viabilidad técnica en los proyectos.
- Demostrar capacidad crítica y de argumentación.
- Utilizar correctamente el lenguaje propio de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 3, 7, 8	CG: 1, 3, 11, 14, 19	CEG: 3, 5, 6, 7, 15

Proyectos de diseño gráfico: audiovisual

Definición y realización de proyectos. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y postproducción de proyectos de imagen en movimiento. Diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad. Sistemas multimedia. Mapas de navegación. La representación gráfica de la información: Infografía para pantalla. Grafismo en TV: Elementos de continuidad y aplicaciones de la marca. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.

Criterios de evaluación

- Conocer las distintas áreas del diseño gráfico audiovisual.
- Conocer, aplicar y diferenciar las distintas fases del proyecto en cuanto a preproducción, producción y postproducción de proyectos de imagen en movimiento.
- Conocer y aplicar las funciones del diseño interactivo y los sistemas de interacción.
- Generar mapas de navegación.
- Conocer, diferenciar y aplicar los elementos de continuidad del grafismo en TV.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño gráfico audiovisual de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.

- Utilizar la usabilidad y accesibilidad aplicados a los proyectos interactivos.
- Demostrar claridad y orden en la estructuración y organización de la información, arquitectura gráfica.
- Desarrollar la capacidad de optimización de recursos.
- Demostrar capacidad crítica y de argumentación.
- Utilizar correctamente el lenguaje propio de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8, 9, 12,15	CG: 1, 3, 8, 11, 17, 18	CEG: 1, 4, 5, 6, 7

Proyectos de diseño gráfico: entorno y producto

Definición y realización de proyectos. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Identidad corporativa y de producto. Envase y embalaje. Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética. Aspectos comunicativos y funcionales del diseño de envases. Tipologías de envases y embalajes. Sistemas modernos de señalización. Categorías de los rótulos. Metodología, normativa, organización y conceptualización del programa señalético. Códigos lingüístico, cromático e icónico. Gráfica del punto de venta. Gráfica expositiva.

Criterios de evaluación

- Conocer las áreas de actuación, funciones y ámbitos de aplicación del diseño ambiental y de producto.
- Aplicar la metodología y las técnicas de ideación para abordar proyectos de diseño ambiental, señaléticos y de envases y embalajes.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de envases, espacio y entorno de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.
- Demostrar claridad y orden en la estructuración y organización de la información, arquitectura gráfica.
- Demostrar coherencia formal.
- Desarrollar la capacidad de optimización de recursos.

Competencias

Transversales	Generales	específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,11,12,13,14,15	CG: 1, 3, 8, 11, 14, 16, 17, 18, 19, 22	CEG: 1, 3, 4, 5, 6, 7, 15

Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo I

Técnicas audiovisuales: producción y edición. Comunicación multimedia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Tendencias actuales audiovisuales aplicadas al diseño gráfico. Técnicas de cámara e iluminación para vídeo. Sistemas de captación y grabación de sonido. Realización audiovisual: publicidad, comunicación, didáctico y divulgativo. Estrategias narrativas audiovisuales

Criterios de evaluación

- Ser capaz de expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar capacidad para investigar, experimentar y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico audiovisual.
- Explotar las distintas posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas de cámara para la producción de vídeo.
- Ser capaz de manejar los sistemas y técnicas de iluminación para el trabajo audiovisual.
- Demostrar capacidad para elaborar mensajes audiovisuales según un esquema organizativo que explore las fases de guión y realización audiovisual.
- Ser creativo a través del audiovisual.
- Dominar el lenguaje propio de la materia.
- Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,4,8,11,13,14,15	CG: 2, 3, 4, 10, 15	CEG: 1, 3, 4, 6, 8, 11

Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo II

Nuevos formatos audiovisuales: plataformas y redes. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Comunicación multimedia. Postproducción audiovisual. Publicación de contenidos audiovisuales. Proyección audiovisual y proyección en directo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar capacidad para investigar, experimentar y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico audiovisual.
- Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas de postproducción audiovisual.
- Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical.
- Dominar los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios.
- Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de proyección en directo.
- Ser creativo a través del audiovisual.
- Dominar el lenguaje propio de la materia.
- Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,4,8,11,13,14,15	CG: 2, 3, 4, 10, 15	CEG: 1, 3, 4, 6

Lenguaje y técnica fotográfica I

La fotografía: técnicas y procesos. Imagen digital. Tratamiento de imágenes. Fotografía publicitaria. Fotografía aplicada al diseño gráfico: editorial, publicidad, comunicación, producto y espacio.

Criterios de evaluación

- Manejar adecuadamente el software de manipulación fotográfica para su integración en procesos de ilustración y fotodiseño.
- Dominar los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos fotográficos a través de los diferentes medios.
- Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas fotográficas, de iluminación y de manipulación de imágenes fotográficas.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar creatividad a través de la fotografía.
- Dominar el lenguaje fotográfico.
- Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,4,8,14	CG: 2, 3, 4, 10, 12, 20	CEG: 1, 2, 3, 6

Lenguaje y técnica fotográfica II

Preimpresión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Técnicas de iluminación. Manipulación de imágenes: el fotomontaje. Referentes históricos de fotografía publicitaria. Tendencias actuales de fotografía aplicada al diseño gráfico.

Criterios de evaluación

- Manejar los sistemas y técnicas de iluminación para el trabajo fotográfico.
- Manejar correctamente el software de manipulación fotográfica para su integración en procesos de ilustración y fotodiseño.
- Conseguir el correcto dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos fotográficos a través de los diferentes medios.
- Demostrar capacidad para Investigar y experimentar con los soportes, materiales y procesos fotográficos y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico.
- Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas fotográficas, de iluminación y de manipulación de imágenes fotográficas.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Ser creativo a través de la fotografía.
- Dominar el lenguaje fotográfico.
- Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,4,8,14	CG: 2, 3, 4, 10, 12, 20	CEG:1, 2, 3, 6

Materiales y procesos: envases

Reproducción e impresión. Sistemas de impresión industrial. Soportes para la impresión. Producción de proyectos gráficos: envases y productos. Soportes, técnicas de impresión, acabados y producción para envases y productos.

Criterios de evaluación

- Comprender los procesos respecto a la técnica de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.
- Identificar los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico de envases y producto.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos.
- Considerar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 6, 8, 12	CG: 15	CEG: 11

Materiales y procesos: entorno

Reproducción e impresión. Sistemas de impresión industrial. Soportes para la impresión. Producción de proyectos gráficos: entorno y producto. Soportes, técnicas de impresión, acabados y producción para entorno y producto.

Criterios de evaluación

- Comprender los procesos respecto a la técnica de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.
- Identificar los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico de entorno.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos.
- Considerar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 6, 8, 11, 12	CG: 15	CEG: 11

Medios informáticos: diseño gráfico

Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Imagen digital. Preimpresión y tratamiento de imágenes. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Dibujo vectorial. Imagen bitmap.

Criterios de evaluación

- Conseguir el adecuado dominio de la informática de usuario.
- Usar correctamente las redes.
- Usar correctamente el equipamiento informático.
- Utilizar de forma adecuada el software de edición de la imagen digital bitmap.
- Utilizar de forma adecuada el software de edición digital vectorial.
- Resolver los problemas de composición y creación gráfica utilizando los medios informáticos de edición vectorial y bitmap.
- Seleccionar y utilizar correctamente la técnica adecuada para resolver los problemas de comunicación visual.
- Manejar los dispositivos de entrada y salida.
- Preparar correctamente documentos para impresión.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15	CG: 2, 10, 15, 20, 21	CEG: 5, 11, 12

Producción y presupuestos

Sistemas de impresión industrial. Soportes y técnicas de impresión, producción y reproducción. Ciclo de producción. Cálculo de presupuestos. Hoja de ruta y control de calidad. Gestión de stocks y cálculo de papel. Cálculo del precio del soporte. Costes de procesos de preimpresión, impresión y postimpresión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Tomar decisiones respecto a la técnica de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.
- Resolver los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos y económicos.
- Elaborar y gestionar presupuestos.
- Gestionar de forma adecuada los medios disponibles.
- Encontrar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 3	CG: 1, 3, 8, 11, 14	CEG: 8, 11, 13

Técnicas de producción e impresión I

Reproducción e impresión. Técnicas de grabado. Sistemas de impresión industrial. Preimpresión y tratamiento de imágenes. Imagen digital. Ficheros de salida para imprenta. El lenguaje PostScript.

Criterios de evaluación

- Conocer las opciones que la industria gráfica proporciona para una posterior utilización de las mismas en relación con las necesidades comunicacionales del cliente.
- Conocer la función, características y aplicación de las técnicas de producción e impresión como parte fundamental del desarrollo del proyecto gráfico, identificando su relación con la identidad, innovación y del desarrollo de la calidad.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 3, 4, 13	CG: 15, 16	CEG: 11

Técnicas de producción e impresión II

Soportes para impresión: Papeles y tintas. Técnicas de post-impresión. Técnicas de producción. Especificaciones técnicas en el proceso de preimpresión, impresión, post-impresión. Producción de proyectos gráficos: editorial, packaging, audiovisual e interactivos.

Criterios de evaluación

- Resolver con solvencia los problemas técnicos asociados a la materialización de proyectos de diseño gráfico.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios técnicos.
- Encontrar soluciones técnicas que sean compatibles con la conservación y protección del medioambiente.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 3, 4, 13	CG: 15, 16	CEG: 11

Tecnología digital: edición y publicación electrónica

Fundamentos de Internet. Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Diseño de interfaces. Software de maquetación y edición. Desarrollo de sitios web. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Dominar de los recursos informáticos en el ámbito de aplicación: maquetación y publicación.
- Demostrar un conocimiento adecuado de los fundamentos de Internet y la sociedad de la información.
- Utilizar los diferentes interfaces. Accesibilidad.
- Crear sitios web.
- Planificar y resolver problemas relacionados con la publicación electrónica y la edición.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8,11,12,13	CG: 2, 10, 15, 20, 21	CEG: 5, 11, 12

Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación

Comunicación multimedia. Software específico multimedia. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Técnicas de animación. Software de animación y gráfica del movimiento. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Dominar los medios informáticos en el ámbito de aplicación: animación de imágenes, gráficos y textos.
- Demostrar un conocimiento adecuado de las técnicas de animación de imágenes, gráficos y tipografías.
- Planificar y editar proyectos multimedia.
- Planificar y resolver problemas relacionados con la animación y la gráfica en movimiento.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8,11,12,13	CG: 2, 10, 15, 20, 21	CEG: 5, 11, 12

Tipografía

Escritura y comunicación. Tecnología tipográfica. Historia y evolución. La caligrafía. Ortotipografía y legibilidad. Arquitectura y estilos tipográficos. Tipografía y estructura de la información. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. La evolución de la tipografía. Clasificación tipográfica. Tipografía del siglo XX.

Criterios de evaluación

- Conocer la Historia y evolución de la tipografía.
- Distinguir las principales familias tipográficas.
- Conocer y saber analizar los aspectos formales, simbólicos y funcionales de la tipografía.
- Argumentar con claridad y coherencia las decisiones respecto a aspectos formales, simbólicos y funcionales.
- Utilizar adecuadamente el lenguaje propio de la asignatura.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	CG: 3, 17, 18, 19	CEG: 2, 3, 5, 6, 7

Ilustración

La ilustración como lenguaje de comunicación. Autores significativos de la historia de la ilustración. Códigos narrativos. Introducción a los géneros soporte de la ilustración. Ilustración técnica. Ilustración en prensa. Métodos de investigación, experimentación y crítica propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Desarrollar lenguajes gráficos y conceptuales como opciones de comunicación.
- Conocer a los autores significativos de la historia de la ilustración.
- Seleccionar con criterio el lenguaje y la técnica adecuada al destino de la ilustración.
- Conocer los registros y géneros que sirven de soporte para la ilustración, en particular prensa, y, de forma básica, ilustración técnica.
- Manejar información selectiva del campo de la ilustración y la historia del arte útiles para sus intenciones comunicativas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2	CG: 3,12,18,21	CE: 1,3,5

Proyectos de ilustración

Tendencias actuales de ilustración. La tipografía ilustrada. Ilustración en publicidad. Ilustración editorial. Métodos de investigación, experimentación y crítica propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Desarrollar lenguajes gráficos y conceptuales como opciones de comunicación.
- Mostrar sensibilidad hacia el panorama actual de la ilustración, a través de ilustradores y trabajos concretos.
- Seleccionar con criterio el lenguaje y la técnica adecuada al destino de la ilustración.
- Conocer los registros y los géneros que sirven de soporte a la ilustración: en concreto ilustración editorial e ilustración para publicidad.
- Manejar los lenguajes propios del medio: conceptuales (humor, sátira, lirismo) y gráficos (descripción, síntesis).
- Manejar información selectiva del campo de la ilustración y la historia del arte útiles para sus intenciones comunicativas.
- Ejercer la crítica respecto de la calidad de trabajos propios y ajenos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2, 8	CG: 12, 18, 19, 21	CE: 1, 2, 5

3. MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES.

3.1 Cuadro de asignaturas.

Materia	Asignatura	(1)	ECTS				HORAS (2)			
			1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4
<i>Gestión del diseño de interiores</i>	Organización y legislación: diseño de interiores	T	--	--	--	2	--	--	--	1
	Marketing: diseño de interiores	T	--	--	3	--	--	--	1	--
<i>Historia del diseño de Interiores</i>	Historia del diseño de interiores I	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño de interiores II	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño de interiores III	T	--	--	3	--	--	--	1	--
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores</i>	Acústica y luminotecnia	T	--	--	5	--	--	--	2,5	--
	Cálculo de estructuras I	T	--	3	--	--	--	1,5	--	--
	Cálculo de estructuras II	T	--	3	--	--	--	1,5	--	--
	Construcción I	T	--	4	--	--	--	2	--	--
	Construcción II	T	--	4	--	--	--	2	--	--

	Construcción avanzada I	T	--	--	4	--	--	--	1,5	--
	Construcción avanzada II	T	--	--	3	--	--	4	1	--
	Instalaciones	T	--	--	5	--	--	--	2,5	--
	Materiales: diseño de interiores	T	6	--	--	--	2	--	--	--
	Medios Informáticos: diseño de interiores	TP	8	--	--	--	4	--	--	--
	Representación digital I: diseño de interiores	TP	--	3	--	--	--	1,5	--	--
	Representación digital II: diseño de interiores	TP	--	3	--	--	--	1,5	--	--
	Representación digital III: diseño de interiores	TP	--	--	5	--	--	--	2	--
	Teoría de la restauración y la rehabilitación	T	--	--	2	2-	--	--	0,5	--
<i>Proyectos de diseño de interiores</i>	Iniciación al proyecto de diseño de interiores	TP	6	--	--	--	3	--	--	--
	Proyectos de diseño de interiores I	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos de diseño de interiores II	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos avanzados de diseño de interiores I	TP	--	--	6	--	--	--	3	--

Proyectos avanzados de diseño de interiores II	TP	--	--	6	--	--	--	2,5	--
Proyectos de escenografía	TP	--	--	--	6	--	--	--	2
Proyectos de espacios efímeros	TP	--	--	--	6	--	--	--	1,5
Proyectos de rehabilitación	TP	--	--	6	--	--	--	2,5	--
Oficina técnica: diseño de interiores	T	--	--	--	3	--	--	--	1
TOTAL		20	38	48	17	9	18	20	5,5

(1) Tipología de las asignaturas: T, Teórica. TP, Teórico-práctica.

(2) Horas semanales anuales con todo el grupo de alumnos.

Contenidos de las asignaturas obligatorias de la especialidad de Diseño de Interiores.

Organización y legislación: diseño de interiores.

Organización y legislación específicas de la actividad profesional. Recursos y costes de la actividad profesional. El valor del diseño. Prevención de riesgos laborales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Competencias profesionales de los interioristas. Estructura de reglamentación técnica de construcción y normas básicas de edificación. Régimen urbanístico del suelo. Legislación urbanística. Seguridad y salud en las obras de construcción. Sujetos que intervienen en las obras de construcción. Obligaciones del promotor, contratista y subcontratista. El coordinador en materia de seguridad y salud. Estudios de seguridad y salud. El plan de seguridad y salud. Organización de un estudio de interiorismo.

Criterios de evaluación

- Comprender y aplicar correctamente la organización de un estudio de interiorismo y de la legislación específica de la actividad profesional.
- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Identificar y manejar correctamente la legislación específica de la actividad profesional, describiendo sus aspectos más relevantes.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,7,8,15	CG: 13, 17, 18, 19	CEI: 13, 14

Marketing: diseño de interiores

Marketing aplicado al diseño de interiores. Fundamentos y conceptos de marketing. Marketing de servicios profesionales. Posicionamiento y competencia. La calidad como factor de diferenciación del servicio. Segmentación del mercado. Investigación comercial. Instrumentos de promoción del diseñador de interiores. Comunicación comercial. Nuevas tendencias de comunicación. Comunicación digital y en redes sociales: fundamentos.

Criterios de evaluación

- Comprender y aplicar correctamente los fundamentos y conceptos del marketing aplicado al diseño de interiores.
- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,7,8	CG: 13, 17, 18, 19	CEI: 12, 13, 15

Historia del diseño de interiores I

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de interiores. Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. Conocimiento del lenguaje y la evolución del diseño de interiores en el siglo XIX, sin eludir las referencias pertinentes al pasado. La asociación de la arquitectura y el diseño de interiores con su tiempo, tanto con la situación histórica, las tendencias estéticas y las corrientes artísticas como con el desarrollo científico y el progreso tecnológico.

Criterios de evaluación

- Conocer y comprender la significación de las producciones artísticas y utilitarias como producto manifiesto de la evolución del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología del diseño de interiores contemporáneo.
- Reconocer y diferenciar las manifestaciones más destacadas de la arquitectura y el interiorismo del siglo XIX, así como los principales protagonistas de las mismas.
- Comprender el lenguaje propio de la arquitectura y el diseño para valorar adecuadamente su significado y conocer su génesis y evolución.
- Adquirir los recursos para el análisis integral de las distintas manifestaciones de las obras de diseño de interiores.
- Tener capacidad de profundización en la utilización de fuentes documentales y en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14	CG: 3, 6, 9, 12, 13, 19, 21	CEI: 6, 12, 15

Historia del diseño de interiores II

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de interiores. Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. Conocimiento del lenguaje y la evolución del diseño de interiores en la primera mitad del siglo XX, sin eludir las referencias pertinentes al pasado. La asociación de la arquitectura y el diseño de interiores con su tiempo, tanto con la situación histórica, las tendencias estéticas y las corrientes artísticas como con el desarrollo científico y el progreso tecnológico.

Criterios de evaluación

- Conocer y comprender la significación de las producciones artísticas y utilitarias como producto manifiesto de la evolución del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología del diseño de interiores contemporáneo.
- Reconocer y diferenciar las manifestaciones más destacadas de la arquitectura y el interiorismo de la primera mitad del XX, así como los principales protagonistas de las mismas.
- Comprender el lenguaje propio de la arquitectura y el diseño para valorar adecuadamente su significado y conocer su génesis y evolución.
- Adquirir los recursos para el análisis integral de las distintas manifestaciones de las obras de diseño de interiores.
- Tener capacidad de profundización en la utilización de fuentes documentales y en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14	CG: 3, 6, 9, 12, 13, 19, 21	CEI: 6, 12, 15

Historia del diseño de interiores III

Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. Conocimiento de las teorías, tendencias y principales diseñadores de la arquitectura y el interiorismo desde los años 60 hasta el presente. La formación en los distintos aspectos que intervienen en la capacitación para el análisis crítico desde la actualidad, considerando al diseño como una de las formas de comunicación, y la adquisición de instrumentos de análisis del diseño de interiores. El conocimiento, la adecuada utilización y la investigación de los lenguajes plásticos, las técnicas artísticas y el desarrollo de valores simbólicos. El desarrollo de la sensibilidad estética y de las capacidades de análisis, síntesis y sentido crítico ante las diferentes obras de arte y de diseño. Aplicación en el análisis de las fuentes documentales y conceptos metodológicos.

Criterios de evaluación

- Demostrar conocimiento y comprensión de la significación de las producciones del diseño de interiores como consecuencia manifiesta de la situación del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología de las formas de creación contemporánea.
- Reconocer y diferenciar las manifestaciones más destacadas de la arquitectura y el interiorismo desde los años 60 hasta la actualidad, así como los principales protagonistas de las mismas.
- Comprender el lenguaje artístico y en especial el propio de la arquitectura y el diseño de interiores, para valorar adecuadamente su significado y conocer su génesis y evolución.
- Generar un correcto análisis crítico del conocimiento de los aspectos materiales que intervienen en la obra de diseño de interiores.
- Analizar, comparar y valorar correctamente los cambios producidos en la arquitectura y el diseño de interiores contemporáneo.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14	CG: 3, 6, 9, 12, 13, 14, 17, 19, 21	CEI: 6, 12, 15

Acústica y luminotecnia

Procesos constructivos. Instalaciones. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Tecnología digital aplicada al Diseño de Interiores. Diseño luminotécnico. Acondicionamiento y aislamiento acústico.

Criterios de evaluación

- Resolver los problemas técnicos y constructivos relacionados con la acústica y la luminotecnia que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Tener capacidad para diseñar adecuadamente espacios interiores considerando los factores acústicos y luminotécnicos que los condicionan.
- Conocer las características técnicas de los sistemas de iluminación.
- Conocer el comportamiento perceptivo de las diferentes luminarias.
- Demostrar capacidad para analizar y resolver acústicamente espacios interiores considerando el uso para el que está diseñado.
- Entender los diferentes comportamientos acústicos de los materiales y el espacio.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en la resolución de los ejercicios planteados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3, 8, 15	CG: 10, 16, 18, 19	CEI: 4, 9, 11

Cálculo de estructuras I

Estructuras y sistemas. Procesos constructivos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Solicitaciones mecánicas. Comportamiento mecánico de los elementos estructurales. Modelización de sistemas estructurales.

Criterios de evaluación

- Comprender el comportamiento mecánico de los sistemas estructurales, las diferentes sollicitaciones mecánicas y sus respuestas ante ellas.
- Conocer y comprender el funcionamiento de los distintos sistemas estructurales.
- Conocer las especificaciones técnicas del lenguaje de cálculo utilizado.
- Conocer las herramientas de trabajo, magnitudes, unidades y gráficos que habitualmente se emplean en cálculo de estructuras.
- Investigar las formas, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con el predimensionado de estructura.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos, así como capacidades de autoaprendizaje y autoevaluación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3	CG: 8	CEI: 4, 7

Cálculo de estructuras II

Estructuras y sistemas. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Tecnología digital aplicada al Diseño de Interiores. Normativa de aplicación en el cálculo de estructuras. Diseño y cálculo de sistemas estructurales.

Criterios de evaluación

- Conocer los sistemas estructurales desde su ejecución y puesta en obra.
- Conocer la normativa de aplicación al cálculo de estructuras.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos, así como capacidades de autoaprendizaje y autoevaluación.
- Diseñar y calcular adecuadamente soluciones estructurales originales, empleando los conocimientos adquiridos sobre sus propios diseños, utilizando correctamente los materiales estructurales, así como las herramientas informáticas adecuadas.
- Resolver los problemas estructurales asociados a los planteamientos desarrollados en los proyectos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3	CG: 10, 16 18, 19	CEI: 1, 4

Construcción I

Estructuras y sistemas. Procesos constructivos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Técnicas constructivas básicas: sistemas constructivos de estructuras y envolventes. Iniciación a la representación bidimensional de detalles constructivos.

Criterios de evaluación

- Conocer el lenguaje propio de la materia.
- Conocer los sistemas y códigos de representación de detalles vinculados al diseño de interiores.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en la resolución de los ejercicios planteados.
- Demostrar conocimientos sobre las técnicas constructivas básicas vinculadas al diseño de interiores.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3	CG: 10, 15	CEI: 4, 8

Construcción II

Procesos constructivos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Técnicas constructivas básicas: sistemas constructivos de envolventes, acabados y revestimientos. Representación bidimensional de detalles constructivos.

Criterios de evaluación

- Conocer el lenguaje propio de la construcción.
- Utilizar adecuadamente los sistemas y códigos de representación de detalles constructivos vinculados al diseño de interiores.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en la resolución de los ejercicios planteados.
- Demostrar conocimientos sobre las técnicas constructivas básicas vinculadas al diseño de interiores.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3	CG: 10, 15, 19	CEI: 4, 8

Construcción avanzada I

Procesos constructivos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Representación tridimensional de sistemas constructivos. Técnicas constructivas avanzadas. Elementos muebles. Sistemas de carpinterías. Iniciación a los métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Resolver los problemas técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Generar y materializar soluciones técnicas adecuadas a la función, durabilidad y viabilidad.
- Demostrar capacidad de innovación y resolución de aspectos constructivos singulares y contemporáneos, tanto desde un punto de vista teórico como de representación.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en la resolución de los ejercicios planteados.
- Demostrar conocimientos sobre las técnicas constructivas avanzadas vinculadas al diseño de interiores.
- Demostrar conocimientos sobre técnicas constructivas de elementos muebles.
- Demostrar conocimientos sobre técnicas constructivas de sistemas de carpinterías.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,13	CG: 3, 10, 15	CEI: 4, 8, 9

Construcción avanzada II

Procesos constructivos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Representación tridimensional de sistemas constructivos. Sistemas constructivos singulares. Aplicación de sistemas constructivos industrializados al diseño de interiores. Eficiencia energética de los procesos y soluciones constructivas. Soluciones bioclimáticas.

Criterios de evaluación

- Resolver los problemas técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. Generar y materializar soluciones técnicas adecuadas a la función, durabilidad, viabilidad y eficiencia energética.
- Demostrar capacidad de innovación y resolución de aspectos constructivos singulares y contemporáneos, tanto desde un punto de vista teórico como de representación tridimensional.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en la resolución de los ejercicios planteados.
- Demostrar conocimientos sobre las técnicas constructivas avanzadas vinculadas al diseño de interiores.
- Demostrar conocimientos sobre las técnicas constructivas de sistemas industrializados.
- Demostrar conocimientos sobre sistemas constructivos bioclimáticos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,8, 13, 15	CG: 3, 16, 18	CEI: 4, 8, 9

Instalaciones

Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Tecnología digital aplicada al Diseño de Interiores. Instalaciones. Eficiencia energética de las instalaciones. Normativa técnica de aplicación a las instalaciones.

Criterios de evaluación

- Concebir, planificar, desarrollar y resolver instalaciones integradas en proyectos de diseño de interiores.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en la resolución de los ejercicios planteados.
- Conocer de la normativa técnica que regula de las diferentes instalaciones aplicables al diseño de interiores y en especial en lo referido a los conceptos, componentes, simbología, diseño y dimensionado.
- Interpretar y representar correctamente componentes, simbología, leyendas, planos así como cualquier tipo de documentación gráfica específica de las instalaciones aplicables al diseño de interiores.
- Plantear soluciones de diseño y dimensionado adecuadas de las diferentes instalaciones.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,8,15	CG: 16	CEI: 4, 8, 9

Materiales: diseño de interiores

Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales. Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Obtención y reciclaje de los materiales. Ensayos y control de calidad de materiales.

Criterios de evaluación

- Conocer los diferentes tipos de materiales.
- Conocer la adecuación de los materiales a su uso.
- Conocer las propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.
- Conocer los ensayos generales para definir las propiedades de materiales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 13, 14, 15, 16, 17	CG: 4, 8, 9, 10 15, 16, 19, 21	CEI: 7, 8

Medios Informáticos: diseño de Interiores

Tecnología digital aplicada al Diseño de Interiores. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Introducción a la informática. Fundamentos de la imagen digital. Lenguaje y técnicas digitales, nivel iniciación: software de edición de la imagen 2D. Software de dibujo y modelado CAD. Software de representación digital 3D. Uso de recursos en línea. Innovaciones en el campo de la edición digital, software CAD y representación digital. Diseño digital asistido. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Comprender adecuadamente los conceptos fundamentales relacionados con el uso de los medios informáticos.
- Conocer los conceptos fundamentales del lenguaje digital.
- Utilizar adecuadamente el software de edición de imagen digital 2D
- Utilizar correctamente el software de CAD en ámbito de Diseño de Interiores.
- Utilizar correctamente el software de representación digital en el ámbito del Diseño de Interiores
- Usar adecuadamente los recursos en línea.
- Conocer y saber usar los entornos de diseño asistido.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el ámbito del Diseño de Interiores.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	CG: 2, 4, 5, 10	CEI: 9, 10, 11

Representación digital I: diseño de interiores

Tecnología digital aplicada al diseño de interior. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Introducción a la tecnología digital para el modelado, texturizado e iluminación y renderizado de sólidos. Introducción a las técnicas de fotorrealismo. Creación de espacios e interiores sencillos. Técnicas de modelado básico: splines, extrusiones, revoluciones, etc. Intercambio de archivos con otras aplicaciones. Creación de materiales sencillos. Aplicación a formas regulares. Introducción al renderizado: Iluminación de espacios e interiores sencillos. Iluminación local.

Criterios de evaluación

- Demostrar un conocimiento básico de los fundamentos de la producción 3D aplicados al diseño de interiores.
- Modelar correctamente espacios e interiores 3D sencillos.
- Crear materiales sencillos y aplicarlos a los modelos de forma adecuada.
- Iluminar y renderizar espacios e interiores 3D sencillos de forma correcta.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,8,14	CG: 2, 4, 5, 10	CEI: 9, 10, 11

Representación digital II: diseño de interiores

Tecnología digital aplicada al diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Creación de espacios e interiores de complejidad intermedia. Técnicas de modelado de complejidad intermedia: formas orgánicas Creación y aplicación de materiales de complejidad intermedia: formas orgánicas Uso de librerías de modelos. Renderizado: iluminación de espacios e interiores. Iluminación Global (IG). Tratamiento de la imagen generada en render en aplicaciones bitmap. Casos de complejidad intermedia aplicados al diseño de interiores.

Criterios de evaluación

- Modelar espacios e interiores mediante técnicas de modelado de complejidad intermedia.
- Modelar formas orgánicas.
- Crear y aplicar materiales de complejidad intermedia.
- Aplicar texturizado a formas orgánicas.
- Integrar correctamente modelos en escenas 3D.
- Generar render de escenas mediante IG. Establecer esquemas de iluminación adecuados.
- Resolver problemas de composición, establecimiento de cámaras, etc. para generar renders adecuados a la representación de espacios e interiores.
- Tratar la imagen generada en render en aplicaciones de edición bitmap.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,8,14	CG: 2, 4, 5, 10, 21	CEI: 9, 10, 11

Representación digital III: diseño de interiores

Tecnología digital aplicada al diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Representación de espacios e interiores de complejidad avanzada. Técnicas de modelado de complejidad avanzada. Creación y aplicación de materiales complejos. Materiales según motor de render. Motores de render alternativos: características y aplicaciones. IG avanzada. Creación de paneles de información en diseño de interior: técnicas de composición avanzada en aplicaciones informáticas. Casos avanzados de fotorrealismo y composición aplicados al diseño de interiores.

Criterios de evaluación

- Modelar espacios e interiores mediante técnicas de modelado complejas.
- Modelar estructuras complejas.
- Crear y aplicar materiales complejos.
- Aplicar texturizado a modelos complejos.
- Generar render de escenas mediante IG avanzada.
- Establecer esquemas de iluminación con distintas calidades según tono de la escena.
- Resolver problemas de composición, establecimiento de cámaras, etc. para generar renders adecuados a la representación de espacios e interiores.
- Resolver problemas de composición y preparación de paneles y displays de información en diseño de interior utilizando la herramienta informática.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,8,14	CG: 2, 10, 21	CEI: 10, 11

Teoría de la restauración y la rehabilitación

Procesos constructivos. Patologías de la Edificación. Diagnóstico y tratamiento de patologías. Teoría de la restauración: metodologías de intervención.

Criterios de evaluación

- Manejar correctamente los instrumentos y procesos propios de la toma de datos.
- Conocer e identificar las distintas patologías que afectan a una edificación.
- Entender de manera global la suma de patologías, identificando correctamente las causas.
- Conocer las técnicas de tratamiento propias de cada patología.
- Conocer las especificaciones técnicas de los materiales utilizados.
- Adquirir una visión general de los diferentes métodos de intervención en los proyectos de rehabilitación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 3, 15, 16	CG: 6, 15, 16, 18	CEI: 8, 9

Iniciación al proyecto de diseño de interiores

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

Criterios de evaluación

- Demostrar la capacidad de desarrollar un proyecto a nivel de anteproyecto.
- Demostrar una visión general y crítica de los métodos proyectuales.
- Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño.
- Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural.
- Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en los proyectos planteados.
- Aplicar de forma correcta las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos
- Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto.
- Demostrar el sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.
- Realizar pequeñas maquetas de trabajo conceptuales de la idea del proyecto.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1, 2, 3, 8, 15	CG: 1, 3, 11, 17	CEI: 1, 2, 6, 15

Proyectos de diseño de interiores I

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Realización de proyectos básicos en los distintos campos de la especialidad. Aplicación de las técnicas de representación para la comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Desarrollo de proyectos básicos a nivel conceptual y funcional. Criterios de innovación y de calidad. Métodos de resolución de los proyectos. Evaluación y verificación. Aplicación práctica de los criterios de análisis, síntesis y metodología. Criterios de decisión. Resolución del proyecto.

Criterios de evaluación

- Tener la capacidad de desarrollar un proyecto a nivel de proyecto básico.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información que afecte a la realización de los proyectos.
- Demostrar capacidad de elaborar un método racional de trabajo que le permita afrontar proyectos, conociendo el lenguaje gráfico y aplicándolo adecuadamente a la representación de espacios interiores.
- Demostrar las capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos.
- Emitir una respuesta personal a un problema espacial y funcional concreto.
- Identificar analizar y debatir sobre las intenciones, la idea, la problemática general de los proyectos de interiores; y entender dicha cuestión como metodología de trabajo.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos, así como capacidades de autoaprendizaje y autoevaluación.
- Entender correctamente los conceptos de funcionalidad y percepción del espacio en el diseño de interiores.
- Desarrollar la capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Representar y comunicar a nivel básico el proyecto.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8,11	CG: 1, 3, 11	CEI: 1, 2, 4, 6

Proyectos de diseño de interiores II

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Desarrollo de proyectos básicos a nivel conceptual, funcional y constructivo. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Normativa de accesibilidad en el ámbito del diseño de interiores. Criterios de innovación y de calidad. Aplicación práctica de los criterios de análisis, síntesis y metodología. Criterios de decisión. Métodos de evaluación y verificación. Iniciación a los métodos de investigación y experimentación propios del diseño de interiores.

Criterios de evaluación

- Demostrar capacidad para desarrollar un proyecto complejo a nivel de proyecto básico.
- Analizar correctamente, el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada.
- Tener capacidad de elaborar un método racional de trabajo que le permita afrontar proyectos, conociendo el lenguaje gráfico y aplicándolo adecuadamente a la representación de espacios interiores.
- Demostrar las capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos
- Demostrar capacidad para comunicar el proyecto mediante sistemas de representación tridimensionales.
- Emitir una respuesta personal a un problema espacial y funcional concreto.
- Identificar analizar y debatir sobre las intenciones, la idea, la problemática general de los proyectos de interiores; y entender dicha cuestión como metodología de trabajo.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos, así como capacidades de autoaprendizaje y autoevaluación.
- Entender correctamente los conceptos de percepción del espacio y tiempo en el diseño de interiores.
- Conocer las tendencias de diseño contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional.
- Desarrollar la capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Evaluar de forma adecuada la idoneidad de un proyecto y su aportación a la problemática contemporánea del diseño de interiores.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8,11	CG: 1, 3, 11	CEI: 1, 2, 4, 6

Proyectos avanzados de diseño de interiores I

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.

Criterios de evaluación

- Analizar correctamente el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada.
- Conocer las tendencias de diseño contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional.
- Demostrar la capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.

- Demostrar capacidad de investigación y de utilización de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos.
- Concebir, planificar y desarrollar correctamente proyectos de ejecución de diseño de interiores, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos, comunicativos y normativos, la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.
- Demostrar capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos, mediante sistemas de comunicación tradicionales bidimensionales y tridimensionales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,11,13,15,16,17	CG: 1, 3, 11, 18	CEI: 1, 2, 5, 6

Proyectos avanzados de diseño de interiores II

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores. Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.

Criterios de evaluación

- Analizar correctamente el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada.
- Conocer las tendencias de diseño contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional.
- Demostrar capacidad de investigación y de utilización de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos.
- Concebir, planificar y desarrollar correctamente proyectos complejos de ejecución de diseño de interiores, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos, comunicativos, normativos y de sostenibilidad, la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.
- Demostrar altas capacidades comunicativas, de lenguaje y de transmisión gráfica y verbal del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal.
- Adquirir el conocimiento, la correcta utilización y la investigación de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos. Trabajar de forma adecuada en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,4,6,7,8,11,13,15,16,17	CG:1, 3, 11, 18	CEI:1 ,2, 5, 6

Proyectos de escenografía

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.

Criterios de evaluación

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el desarrollo de proyectos de escenografía contemporáneos.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de escenografía con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de escenografías.
- Analizar de forma adecuada el lenguaje de los objetos
- Conocer las especificaciones y condicionantes del diseño de espacios escenográficos.
- Generar soluciones creativas ante hechos artísticos de otras disciplinas.
- Utilizar elementos y materiales que definen y crean atmósferas de manera adecuada.
- Emplear un método adecuado y racional de trabajo que le permita afrontar proyectos escenográficos.
- Conocer las tendencias de diseño de espacios de escenografía contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Demostrar la capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Demostrar tener altas capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,4,6,7,8,9,10,12,13,15,17	CG:1, 3,5,7	CEI: 1,2,5,6

Proyectos de espacios efímeros

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos efímeros. Utilización del tiempo como material proyectual.

Criterios de evaluación

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos efímeros con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación.
- Conocer las especificaciones y condicionantes del diseño de elementos y espacios efímeros.
- Conocer las tendencias de diseño de espacios efímeros contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional.
- Investigar sobre situaciones físicas transitorias, diseños abiertos, relaciones espacio temporales.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Demostrar tener capacidad de organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo.
- Demostrar tener altas capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,9,10,12,13,15,17	CG: 1, 3, 5, 7	CEI: 1,2,5,6

Proyectos de rehabilitación

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado.

Criterios de evaluación

- Analizar todos los aspectos del estado inicial de un proyecto de rehabilitación o de acondicionamiento de un edificio, para una consecución contextualizada.
- Conocer las partes que integran el desarrollo de un proyecto de rehabilitación.
- Elaborar un método racional de trabajo que le permita afrontar proyectos de rehabilitación.
- Desarrollar el sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Concebir, planificar y desarrollar correctamente los proyectos de ejecución de rehabilitación en el ámbito del diseño de interiores, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos, comunicativos, normativos y de sostenibilidad, la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismo, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.
- Conocer las especificaciones técnicas de los materiales utilizados e investigar las formas, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con los proyectos de rehabilitación o acondicionamiento de edificios, diseñando soluciones constructivas propias.
- Adquirir de una visión general de las manifestaciones actuales, artísticas y técnicas de rehabilitación relacionadas con el diseño de interiores.
- Demostrar la capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Conseguir altas capacidades comunicativas, de lenguaje y de transmisión gráfica y verbal del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,11,13,15,16,17	CG: 1, 3, 11	CEI: 1, 2, 5, 6

Oficina técnica: diseño de interiores

Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad. Dirección y ejecución de proyectos de diseño de interiores. Realización de mediciones y presupuestos. Organización y gestión de obras. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Documentos de un proyecto. Organización y gestión de obras.

Criterios de evaluación

- Demostrar el conocimiento teórico y práctico en la realización de mediciones y presupuestos.
- Demostrar capacidad para analizar e interpretar la viabilidad de un proyecto.
- Demostrar capacidad para la organización de obras.
- Utilizar el software en la elaboración de mediciones, presupuestos y organización de obras.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,13	CG: 7, 15, 18	CEI: 3, 11

4. MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

4.1 Cuadro de asignaturas de la especialidad de las asignaturas obligatorias de la especialidad de Diseño de Moda

Materia	Asignatura	(1)	ECTS				HORAS (2)			
			1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4º
<i>Estilismo</i>	Proyectos de estilismo	TP	--	--	--	9	--	--	--	3
<i>Gestión del diseño de moda</i>	Gestión del diseño de moda	T	--	--	--	2	--	--	--	1
	Marketing: diseño de moda I	T	--	--	3	--	--	--	1	--
	Marketing: diseño de moda II	T	--	--	3	--	--	--	1	--
<i>Historia del diseño de moda</i>	Historia del diseño de moda I	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño de moda II	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño de moda III	T	--	--	3	--	--	--	1	--
<i>Ilustración</i>	Ilustración de moda I	TP	--	--	3	--	--	--	1,5	--
	Ilustración de moda II	TP	--	--	4	--	--	--	1,5	--
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda</i>	Estructuras textiles I	T	--	--	3	--	--	--	1	--
	Estructuras textiles II	T	--	--	3	--	--	--	1	--
	Iniciación a los materiales textiles	T	6	--	--	--	2	--	--	--
	Materiales textiles y acabados I	TP	--	2	--	--	--	1	--	--
	Materiales textiles y acabados II	TP	--	2	--	--	--	1	--	--
	Medios informáticos: diseño de moda	TP	8	--	--	--	4	--	--	--
	Representación digital I: diseño de moda	TP	--	3	--	--	--	1	--	--
<i>Patronaje y confección</i>	Representación digital II: diseño de moda	TP	--	3	--	--	--	1	--	--
	Modelismo y prototipos I	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Modelismo y prototipos II	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Modelismo y prototipos avanzados I	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
	Modelismo y prototipos avanzados II	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
	Patronaje I	TP	--	2	--	--	4	1	--	--
Patronaje II	TP	--	2	--	--	4	1	--	--	

	Patronaje avanzado	TP	--	--	3	--	--	1	--	--
	Técnicas de escalado	TP	--	--	--	3	--	--	--	0,5
	Tecnología digital: diseño de moda	TP	--	--	3	--	--	--	1	--
<i>Proyectos de diseño de moda e indumentaria</i>	Iniciación al proyecto del diseño de moda	TP	6	--	--	--	3	--	--	--
	Proyectos de diseño de moda I	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos de diseño de moda II	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos avanzados de diseño de moda I	TP	--	--	6	--	--	--	3	--
	Proyectos avanzados de diseño de moda II	TP	--	--	6	--	--	--	3	--
	Análisis de tendencias	T	--	--	--	3	--	--	--	1
TOTAL			20	38	48	17	9	18	20	5,5

4.2 Contenidos

Proyectos de estilismo

Análisis y conocimientos de los ámbitos del estilismo, función del estilista. Realización de proyectos de estilismo. Caracterización. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de estilismo de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Conocer los procedimientos metodológicos propios de la investigación.
- Coordinar la propia intervención con los otros profesionales.
- Ser capaz de transmitir los valores culturales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,8,14	CG: 2, 3, 7, 11	CEM: 7,10

Gestión del diseño de moda

Gestión de proyectos de diseño de moda. Gestión de calidad. Recursos y costes de la actividad profesional. El valor del diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Gestión de las marcas de moda. Identidad visual y personalidad de las marcas de moda. La colección: comunicación y storytelling. El precio del producto de moda.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,7,8	CG: 13,17,18,19	CEM: 12, 13

Marketing: diseño de moda I

Comunicación y marketing aplicado al diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia Fundamentos y conceptos del marketing. Macromarketing: responsabilidad social y ética de la moda. El mercado de la moda y su entorno. Investigación y segmentación de mercados en el sector de la moda. La competencia. El posicionamiento del producto en el mercado de la moda. El consumidor del producto de moda.

Criterios de evaluación

- Comprensión y aplicación correcta de los fundamentos y conceptos del marketing de la moda.
- Comprensión y utilización adecuada de la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,7,8	CG: 13,17,18,19	CEM: 9, 12, 13

Marketing: diseño de moda II

Comunicación y marketing aplicado al diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. La moda como producto: ciclo de vida del producto. El precio del producto de moda. Métodos de fijación y estrategias de precios. La promoción en las empresas de moda. Nuevas tendencias de comunicación. Comunicación digital y en redes sociales: fundamentos. La distribución de la moda.

Criterios de evaluación

- Comprensión y aplicación correcta de los fundamentos y conceptos del marketing de la moda.
- Comprensión y utilización adecuada de la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,7,8	CG: 13,17,18,19	CEM: 9, 12, 13

Historia del diseño de moda I

Historia de la indumentaria. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de la indumentaria y de la moda. Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Conocimiento del lenguaje y la evolución del diseño de moda desde la antigüedad hasta la Edad Moderna. La asociación del diseño de moda con su tiempo: situación social, histórica, las tendencias estéticas, las corrientes artísticas, el desarrollo científico y el progreso tecnológico. Adquisición de los recursos para el análisis integral de las distintas manifestaciones de las obras de diseño de moda. Profundización en la utilización de fuentes documentales y en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.

Criterios de evaluación

- Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño de moda, sus diseñadores y creaciones relevantes.
- Reconocer los productos y servicios del diseño de moda como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado.
- Conocer y comprender la historia del diseño de moda, de la significación estética de éste a través de sus producciones.
- Conocer la correcta utilización y la investigación de los lenguajes propios del diseño de moda.
- Demostrar capacidad de investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14,15	CG: 3, 6, 9, 12, 13, 19, 21	CEM: 6, 7, 8, 13, 15

Historia del diseño de moda II

Historia de la indumentaria. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de la indumentaria y de la moda. Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Conocimiento del lenguaje y la evolución del diseño de moda desde la Edad Moderna hasta mediados de siglo XX. La asociación del diseño de moda con su tiempo: situación social, histórica, las tendencias estéticas, las corrientes artísticas, el desarrollo científico y el progreso tecnológico. Adquisición de los recursos para el análisis integral de las distintas manifestaciones de las obras de diseño de moda. Profundización en la utilización de fuentes documentales y en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.

Criterios de evaluación

- Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño de moda, sus diseñadores y creaciones relevantes.
- Reconocer los productos y servicios del diseño de moda como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado.
- Conocer y comprender la Historia del diseño de moda y la significación estética de éste a través de sus producciones.
- Conocer la correcta utilización y la investigación de los lenguajes propios del diseño de moda.
- Demostrar capacidad de investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14	CG: 3, 6, 9, 12, 13, 19, 21	CEM: 6, 7, 8, 13, 15

Historia del diseño de moda III

Historia de la indumentaria. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de la indumentaria y de la moda. Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Conocimiento del lenguaje y la evolución del diseño de moda desde los años 50 hasta el diseño actual. La asociación del diseño de moda con su tiempo: situación social, histórica, tendencias estéticas y las corrientes artísticas, desarrollo científico y progreso tecnológico. La obtención de los recursos intelectuales, plásticos y visuales necesarios para poder leer e interpretar los objetos de diseño de moda. Aplicación en el análisis de las fuentes documentales y conceptos metodológicos.

Criterios de evaluación

- Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño de moda, sus diseñadores y creaciones relevantes.
- Reconocer los productos y servicios del diseño de moda como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado.
- Conocer y comprender la Historia del diseño de moda y la significación estética de éste a través de sus producciones.
- Conocer e investigar los lenguajes propios del diseño de moda.
- Demostrar capacidad de investigación, de autoaprendizaje y de transferencia de los conocimientos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14	CG: 3, 6, 9, 12, 13, 19, 21	CEM: 6, 7, 8, 13, 15

Ilustración de moda I

La figura humana. Estructura, proporciones, cánones, gestos. La ilustración como lenguaje de comunicación. Autores significativos de la ilustración editorial a través del tiempo. Autores del panorama de la ilustración de moda.

Criterios de evaluación

- Representar de forma básica la proporción del cuerpo humano, haciendo uso de modelos vivos e inertes.
- Experimentar con técnicas gráficas de los distintos lenguajes de representación.
- Reconocer a los autores significativos de la historia de la ilustración.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,,6,8	CG:18, 19, 21	

Ilustración de moda II

Lenguajes y técnicas gráficas aplicados a la representación de la figura humana. Autores y trabajos de la ilustración contemporánea.

Criterios de evaluación

- Manejar y seleccionar con criterio el lenguaje y la técnica idóneos para la expresión de sus ideas.
- Acceder al panorama actual de la ilustración, mediante la búsqueda de publicaciones e información sobre autores.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,6,8	CG:1,2,3,18,21	CEM: 2, 6, 7

Estructuras textiles I

Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. Procesos y productos textiles. Procesos industriales para la confección. Procesos y tecnologías de transformación textil asociados a los ligamentos básicos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Conocer las diferentes clases de estructuras textiles.
- Conocer los diferentes procesos y tecnologías de transformación textil asociados a los ligamentos básicos, tejidos y telas de crepé, tejidos de punto, de punto por trama y por urdimbre.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8,14	CG: 4, 8, 9, 10 15, 16, 19, 21	CEM: 3, 4

Estructuras textiles II

Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. Procesos y productos textiles. Procesos industriales para la confección. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Procesos y tecnologías de transformación textil complejas.

Criterios de evaluación

- Conocer los diferentes procesos y tecnologías de transformación textil en relación a telas de felpa, telas con motivos y pique, telas dobles, encajes y aglomerados y fieltros.
- Conocer e identificar acabados textiles: Aprestos y ennoblecimientos de las telas
- Interpretar el etiquetado textil atendiendo a la normativa.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8,14	CG: 4, 8, 9, 10 15, 16, 19, 21	CEM: 3, 4

Iniciación a los materiales textiles

Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Características y propiedades de las fibras textiles.

Criterios de evaluación

- Conocer las diferentes clases de fibras textiles y su uso.
- Conocer las propiedades físicas, químicas y mecánicas de las fibras textiles.
- Conocer los ensayos generales para definir las propiedades de las fibras textiles.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,13, 14, 15, 16, 17	CG: 4, 8, 9, 10 15, 16, 19, 21	CEM: 3, 4

Materiales textiles y acabados I

Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Conocimiento de hilos. Procesos de hilatura.

Criterios de evaluación

- Conocer las diferentes tipos de hilos.
- Conocer los diferentes procesos de hilatura.
- Ser capaz de distinguir las diferentes clases de hilos atendiendo a sus propiedades.
- Conocer los diferentes procesos de elaboración de las telas.
- Conocer el funcionamiento del telar.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8,13,14	CG: 4, 8, 9, 10 15, 16, 19, 21	CEM: 3, 4

Materiales textiles y acabados II

Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil. Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Técnicas de acabado textil: Tintes

Criterios de evaluación

- Conocer las diferentes familias de tintes.
- Ser capaz de decidir el tipo adecuado de tinte para cada uso.
- Conocer e identificar los diferentes tipos de acabado textil: Tintes y estampados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8,13,14	CG: 4, 8, 9, 10 15, 16, 19, 21	CEM: 3, 4

Medios Informáticos: diseño de moda

Tecnología digital aplicada al diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Introducción a la informática de usuario. Fundamentos de la imagen digital. Software de dibujo vectorial. Software de edición bitmap.

Criterios de evaluación

- Dominar la informática de usuario.
- Utilizar correctamente el equipamiento informático.
- Utilizar el software de edición de la imagen digital bitmap.
- Utilizar el software de edición digital vectorial.
- Resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando los medios informáticos de edición vectorial y bitmap.
- Seleccionar y utilizar correctamente la técnica adecuada para resolver los problemas de creación y tratamiento de imágenes.
- Manejar los dispositivos de entrada y salida.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,13, 14, 15, 16, 17	CG: 2, 10, 15, 20, 21	CEM: 5, 10, 11

Representación digital I: diseño de moda

Tecnología digital aplicada al diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Edición de imágenes mapa de bits aplicada al diseño de moda.

Criterios de evaluación

- Ser capaz de seleccionar las herramientas informáticas de edición de imágenes adecuadas según un fin y/o medio concretos.
- Planificar y resolver problemas relacionados con la representación gráfica en el diseño de moda mediante el uso de las aplicaciones informáticas de edición de imágenes.
- Utilizar las aplicaciones informáticas de edición de imágenes de la manera óptima.
- Producir documentos gráficos técnicamente correctos.
- Conocer los condicionantes tecnológicos de la representación gráfica y ser capaz de producir documentos que se adecuen a estos.
- Producir documentos gráficos que sean coherentes en contenido y forma con la finalidad comunicativa.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,8,14	CG: 2, 10, 15, 20, 21	CEM: 5, 10, 11

Representación digital II: diseño de moda

Tecnología digital aplicada al diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Ilustración mapa de bits aplicada al diseño de moda.

Criterios de evaluación

- Ser capaz de seleccionar las herramientas informáticas de ilustración adecuadas según un fin y/o medio concretos.
- Planificar y resolver problemas relacionados con la representación gráfica en el diseño de moda mediante el uso de las aplicaciones informáticas de ilustración.
- Utilizar las aplicaciones informáticas de ilustración de la manera óptima.
- Producir documentos técnicamente correctos.
- Conocer los condicionantes tecnológicos de la representación gráfica y ser capaz de producir documentos que se adecuen a estos.
- Producir documentos técnicos que sean coherentes en contenido y forma con la finalidad comunicativa.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,8,14	CG: 2, 10, 15, 20, 21	CEM: 5, 10, 11

Modelismo y prototipos I

Moulage. Técnicas de confección. Iniciación en técnicas de modelaje sobre maniquí. Iniciación a las técnicas de corte y confección.

Criterios de evaluación

- Crear prendas básicas mediante técnicas de modelaje.
- Realizar técnicas de corte y confección a nivel básico.
- Identificar los principales tipos de maquinaria, herramientas y utillaje de la confección industrial.
- Utilizar adecuadamente las herramientas, maquinaria y utillaje para la creación de prototipos a nivel básico.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8	CG: 8,15,18,19	CEM: 3,4,8

Modelismo y prototipos II

Moulage. Técnicas de confección. Iniciación en técnicas de modelaje sobre maniquí. Técnicas de corte y confección básicas. Interpretación técnica del modelo.

Criterios de evaluación

- Crear un modelo mediante el manejo del tejido sobre maniquí a nivel básico.
- Realizar técnicas de corte y confección a nivel básico.
- Utilizar adecuadamente las herramientas, maquinaria y utillaje para la creación de prototipos a nivel básico.
- Aplicar las estructuras y refuerzos en prendas sencillas.
- Adaptar el diseño de un producto de moda a un prototipo.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8	CG: 8, 15, 18, 19	CEM: 3, 4, 8

Modelismo y prototipos avanzados I

Moulage. Técnicas de confección. Técnicas de modelaje sobre maniquí. Técnicas de corte y confección de dificultad media. Interpretación técnica del modelo. Transformaciones de patronaje.

Criterios de evaluación

- Crear un modelo mediante el manejo del tejido sobre maniquí de dificultad media.
- Utilizar adecuadamente las herramientas, maquinaria y utillaje para la creación de prototipos de dificultad media.
- Aplicar las estructuras y refuerzos adecuados en la creación de los volúmenes de un modelo.
- Adaptar el diseño de un producto de moda a un prototipo.
- Transformar patrones base a nuevos modelos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8	CG: 4, 8, 15, 18, 19	CEM: 3, 4, 8

Modelismo y prototipos avanzados II

Moulage. Técnicas de confección. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Técnicas complejas de modelaje sobre maniquí. Técnicas de corte y confección de dificultad alta. Interpretación técnica del modelo. Transformaciones complejas de patronaje.

Criterios de evaluación

- Crear un modelo complejo mediante el manejo del tejido sobre maniquí.
- Dominar la utilización de las herramientas, maquinaria y utillaje para la creación de prototipos.
- Aplicar las estructuras y refuerzos adecuados en la creación de los volúmenes de un modelo.
- Adaptar el diseño de un producto de moda a un prototipo.
- Transformar patrones base a nuevos modelos complejos.
- Plantear estrategias de investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8	CG: 4, 7, 8, 10, 15	CEM: 3, 4, 5, 11

Patronaje I

Iniciación en el manejo del utillaje y la maquinaria para la realización del patronaje y la confección. Estudio antropométrico. Estudio de tallaje y Drop. Toma de medidas y referencias sobre un maniquí. Tipos de faldas. Cuerpo base entallado y sin pinzas. Pantalón base y distintas variaciones. Realización del patrón de una prenda básica a través de las técnicas de confección industrial.

Criterios de evaluación

- Conocer la configuración del cuerpo humano y los distintos estudios antropométricos.
- Conocer y manejar los conceptos de tallaje, Drop y las tablas de medidas.
- Saber proyectar las medidas corporales en un patrón maestro.
- Desarrollar patrones básicos: faldas, cuerpos base y pantalones.
- Representar gráficamente los puntos de referencia.
- Interpretación y realización de modelos: Elementos básicos.
- Manejar el utillaje y la maquinaria para la realización de patronaje y la confección a nivel inicial.
- Reconocer la importancia de los hábitos de trabajo y seguridad laboral en el uso de la maquinaria, herramientas y utillaje más habituales en la confección de prendas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8, 12	CG: 4	CEM: 3, 4, 11

Patronaje II

Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y confección. Técnicas de patronaje y escalado. Técnicas de confección. Técnicas de patronaje. Realización de los patrones con traslado de pinza a sisa, hombro, escote, costado, centro delantero y talle. Costadillo francés, redondo, chanel e italiano. Interpretación de modelos. Identificación de todas las piezas. Manga base, sastre, ranglan, japonesa, semijaponesa y posibles variaciones. Variaciones sobre el patrón básico: Transformaciones.

Criterios de evaluación

- Realizar los patrones con traslado de pinza.
- Realizar los patrones de distintos tipos de mangas.
- Realizar los patrones de distintas prendas de capa y capuchas.
- Saber interpretar modelos e identificar todas las piezas.
- Variaciones sobre el patrón básico: Transformaciones.
- Dominar el lenguaje técnico del patronaje

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8, 12	CG: 4	CEM: 3, 4, 11

Patronaje avanzado

Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y confección. Técnicas de patronaje y escalado. Moulage. Técnicas de confección.

Criterios de evaluación

- Conocer las fases del proceso de creación de patrones.
- Dominar el lenguaje técnico del patronaje avanzado.
- Interpretar el diseño de una prenda y realizar su patrón correspondiente.
- Realizar transformaciones de patrones base a patrones más complejos.
- Coordinar la propia intervención con otros profesionales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8	CG: 4, 8	CEM: 3, 4, 5

Técnicas de escalado

Técnicas de patronaje y escalado. Conocimiento de los procesos de industrialización del patrón. Técnicas de escalado.

Criterios de evaluación

- Comprender el fundamento del escalado como técnica de industrialización.
- Generar patrones adaptados a los procesos industriales.
- Conocer las técnicas básicas de escalado.
- Aplicar las técnicas de escalado a las prendas básicas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8	CG: 15, 18	CEM: 3, 4, 5

Tecnología digital: diseño de moda

Tecnología digital aplicada al patronaje. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Software específico de diseño de moda. Características y aplicaciones del software de patronaje.

Criterios de evaluación

- Utilizar correctamente los medios informáticos.
- Utilizar correctamente el software específico de patronaje y representación técnica de diseño de moda.
- Representar patrones con los medios digitales oportunos.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el campo del diseño de moda.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 15	CG: 10, 15, 17, 19	CEM: 5, 8, 11

Iniciación al proyecto de diseño de moda

Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad.

Criterios de evaluación

- Saber vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función.
- Saber representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda.
- Demostrar capacidad crítica y autocrítica

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 8, 11, 16	CG: 1, 13	CEM: 1, 6, 8

Proyectos de diseño de moda I

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Realización de proyectos de moda: piezas diseño de moda e indumentaria para uso y actividades específicas.

Criterios de evaluación

- Crear proyectos de moda para uso y actividades específicas.
- Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada.
- Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función.
- Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda.
- Demostrar capacidad crítica y autocrítica.
- Desarrollar la sensibilidad estética

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,13,14,16,17	CG: 1, 3, 8, 15, 18	CEM: 1, 2, 6, 7, 8, 10

Proyectos de diseño de moda II

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. El proceso proyectual como investigación. Realización de proyectos de moda: Iniciación a la colección.

Criterios de evaluación

- Crear proyectos de moda basándose en la investigación, metodología y conceptos estéticos apropiados.
- Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada.
- Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función.
- Demostrar capacidad crítica y autocrítica.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8,11,15	CG: 1, 8, 11, 14	CEM: 1, 2, 15

Proyectos avanzados de diseño de moda I

Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la fabricación y aceptación del producto final. El proceso proyectual como investigación. Realización de proyectos de moda: colección.

Criterios de evaluación

- Conocer y analizar las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
- Crear proyectos de moda basándose en la investigación, metodología y conceptos estéticos apropiados.
- Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las funciones, las necesidades y los materiales.
- Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función.
- Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda.
- Demostrar capacidad crítica y autocrítica.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,7,8,11,12	CG: 1, 9, 11, 14, 16	CEM: 1, 3, 15

Proyectos avanzados de diseño de moda II

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. Desarrollo de proyectos interdisciplinarios. El proceso proyectual como investigación. Realización de proyectos de vestuario escénico.

Criterios de evaluación

- Realizar proyectos de vestuario teatral y cinematográfico.
- Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada. Vincular el aspecto formal y el
- Valor comunicativo del producto moda con su función.
- Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda.
- Adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Demostrar capacidad crítica y autocrítica. Desarrollar la sensibilidad estética.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,13,14,16,17	CG: 1, 2, 3, 5, 7, 8, 11, 13, 14, 19	CEM: 1, 6, 7, 8, 10, 13, 15

Análisis de tendencias

Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Factores que intervienen en la génesis de las tendencias. Canales de difusión de tendencias.

Criterios de evaluación

- Seleccionar, analizar y generar información relevante respecto a tendencias de moda.
- Conocer y manejar los principales medios informativos y canales de transmisión de tendencias.
- Entender los factores que inciden en la génesis de las tendencias.
- Relacionar los distintos movimientos y acontecimientos sociales, culturales y/o económicos de un periodo concreto en cuanto a la generación de tendencias.
- Conocer la importancia del diseño como trasmisor de valores intangibles y de identidad.
- Demostrar capacidad crítica.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,8	CG: 13, 14, 19	CEM: 6, 15

5. MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

5.1 Cuadro de asignaturas de la especialidad

Materia	Asignatura	(1)	ECTS				HORAS (2)			
			1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4º
<i>Gestión del diseño de producto</i>	Legislación industrial: diseño de producto	T	--	--	--	2	--	--	--	0,5
	Marketing: diseño de producto	T	--	--	--	3	--	--	--	1
<i>Historia del diseño de moda</i>	Historia del diseño de producto I	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño de producto II	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño de producto III	T	--	--	3	--	--	--	1	--
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de</i>	Estructuras y sistemas	T	--	--	5	--	--	--	2	--
	Biónica	T	--	--	5	--	--	--	2	--
	Física del diseño	T	--	5	--	--	--	2	--	--
	Materiales: diseño de producto	T	6	--	--	--	2	--	--	--
	Medios informáticos: diseño de producto	TP	8	--	--	--	4	--	--	--
	Procesos de fabricación	T	--	5	--	--	--	2	--	--
	Representación digital I: diseño de producto	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Representación digital II: diseño de producto	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Tecnología digital I: diseño de producto	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
	Tecnología digital II: diseño de producto	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
<i>Proyectos de envases y</i>	Proyectos de envases y embalajes I	TP	--	--	5	--	--	--	2	--



<i>embalajes</i>	Proyectos de envases y embalajes II	TP	--	--	5	--	--	--	2	--
<i>Proyectos de diseño de producto y sistemas</i>	Iniciación producto al proyecto de diseño de producto	TP	6	--	--	--	3	--	--	--
	Ergonomía y antropometría I	T	--	2	--	--	--	1	--	--
	Ergonomía y antropometría II	T	--	2	--	--	--	1	--	--
	Fundamentos del diseño gráfico	TP	--	--	3	--	--	--	1	--
	Gráfica para producto	TP	--	--	3	--	--	--	1	--
	Oficina técnica: diseño de producto	T	--	--	--	3	--	--	--	1
	Proyectos avanzados de diseño de producto I	TP	--	--	5	--	--	--	2,5	--
	Proyectos avanzados de diseño de producto II	TP	--	--	--	9	--	--	--	3
	Proyectos de diseño de producto I	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos de diseño de producto II	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
Taller de prototipos y maquetas	TP	--	--	6	--	--	--	2,5	--	
TOTAL			20	38	48	17	9	18	20	5,5

5.2 Contenidos de las asignaturas obligatorias de la especialidad de Diseño de Producto

Legislación industrial: diseño de producto

Gestión de calidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Legislación específica de la actividad profesional. Legislación aplicada a cada sector industrial en el que intervenga el diseño de producto.

Criterios de evaluación

- Identificar y aplicar correctamente la legislación específica de la actividad profesional.
- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de aplicar la legislación específica de un sector industrial a un proyecto de producto desarrollado en ese determinado sector.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3, 6, 7, 8, 15	CG: 13, 17, 18, 19	CEP: 14

Marketing: diseño de producto

Comunicación y marketing aplicado al diseño de producto. Recursos y costes de la actividad profesional. El valor del diseño de producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Fundamentos y conceptos de marketing. Segmentación de mercados. Diseño y desarrollo del producto: ciclo de vida del producto. El precio y la promoción del producto. Nuevas tendencias de comunicación. Comunicación digital y en redes sociales: fundamentos.

Criterios de evaluación

- Comprender y aplicar correctamente los fundamentos y conceptos del marketing aplicado al diseño de producto.
- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,7,8	CG: 13, 17, 18, 19	CEP: 13

Historia del diseño de producto I

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de productos. Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. La adquisición de un conocimiento histórico general de la evolución del diseño industrial, en sus distintos aspectos, desde la Revolución Industrial hasta el fin del modernismo, a partir de una introducción en la que se establezca la relación con las situaciones precedentes. La asociación del producto industrial con su tiempo, tanto con la situación histórica, las tendencias estéticas y las corrientes artísticas como con el desarrollo científico y el progreso tecnológico. El conocimiento de las distintas concepciones del producto industrial a lo largo de este período y su materialización en sucesivas corrientes de diseño.

Criterios de evaluación

- Demostrar sensibilidad estética y capacidad de análisis y síntesis, así como la creatividad demostrada en la resolución de los problemas formales, funcionales y de comunicación.
- Conocer la evolución del lenguaje del diseño industrial así como las causas de esa evolución, relacionando siempre la obra con el contexto histórico, tecnológico, estético e individual en que se gestó y conectándola con otras manifestaciones culturales y artísticas.
- Demostrar capacidad para ver e interpretar el producto artístico, para apreciar sus valores y extraer de él información sobre la cultura que lo ha producido.
- Demostrar bagaje visual referido a objetos industriales de diseño.
- Utilizar las fuentes documentales en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.
- Analizar de forma adecuada e integral las distintas manifestaciones de las obras de diseño de producto.
- Conocer las distintas concepciones del producto industrial a lo largo de este período y su materialización en sucesivas corrientes de diseño.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14	CG: 3, 9, 19, 21	CEP: 4, 13, 15

Historia del diseño de producto II

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de productos. Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. La adquisición de un conocimiento histórico general de la evolución del diseño industrial, en sus distintos aspectos, desde la primera década del s. XX hasta los años 50, a partir de una introducción en la que se establezca la relación con las situaciones precedentes. La asociación del producto industrial con su tiempo, tanto con la situación histórica, las tendencias estéticas y las corrientes artísticas como con el desarrollo científico y el progreso tecnológico. El conocimiento de las distintas concepciones del producto industrial a lo largo de este período y su materialización en sucesivas corrientes de diseño.

Criterios de evaluación

- Demostrar sensibilidad estética y capacidad de análisis y síntesis, así como la creatividad demostrada en la resolución de los problemas formales, funcionales y de comunicación.
- Conocer la evolución del lenguaje del diseño industrial así como las causas de esa evolución, relacionando siempre la obra con el contexto histórico, tecnológico, estético e individual en que se gestó y conectándola con otras manifestaciones culturales y artísticas.
- Demostrar capacidad para ver e interpretar el producto artístico, para apreciar sus valores y extraer de él información sobre la cultura que lo ha producido.
- Demostrar bagaje visual referido a objetos industriales de diseño.
- Utilizar las fuentes documentales en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.
- Analizar de forma adecuada e integral las distintas manifestaciones de las obras de diseño de producto.
- Conocer las distintas concepciones del producto industrial a lo largo de este período y su materialización en sucesivas corrientes de diseño.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14	CG: 3, 9, 19, 21	CEP: 4, 13, 15

Historia del diseño de producto III

Conocimiento, análisis y significado de los productos actuales más relevantes. Diseñadores, movimientos y tendencias actuales. Métodos de investigación propios de la materia. El conocimiento de las teorías, tendencias y principales diseñadores de productos desde los años 60 hasta el presente. La formación en los distintos aspectos que intervienen en la capacitación para el análisis crítico desde la actualidad, considerando el diseño como una de las formas de comunicación y la adquisición de instrumentos de análisis del diseño de productos.

Criterios de evaluación

- Demostrar conocimiento y comprensión de la significación de las producciones del diseño de interiores como consecuencia manifiesta de la situación del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología de las formas de creación contemporánea.
- Comprender el lenguaje artístico y en especial el propio del diseño de producto, para valorar adecuadamente su significado y conocer su génesis y evolución.
- Generar un correcto análisis crítico del conocimiento de los aspectos materiales que intervienen en la obra de diseño de producto.
- Analizar, comparar y valorar correctamente los cambios producidos en el diseño de producto.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14	CG: 3, 9, 14, 19, 21	CEP: 4, 13, 15

Estructuras y sistemas

Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales. Estructuras y sistemas. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño de producto: análisis de esfuerzos, coeficientes de seguridad y simulación de deformación y rotura. Teoría de Sistemas Interacción entre sistemas. Mecanismos complejos. Desarrollo de productos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Conocer los diferentes tipos de estructuras, sus elementos, mecanismos y comportamientos.
- Conocer las propiedades mecánicas de los materiales.
- Diferenciar los esfuerzos mecánicos y sabe resolver estructuras resistentes a los esfuerzos.
- Tener capacidad de desarrollar estructuras resistentes al impacto.
- Conocer sistemas de integración de las diversas estructuras, instalaciones y redes.
- Calcular y diseñar estructuras y sistemas simples.
- Entender y aplicar la teoría general de sistemas
- Ser capaz de entender y crear mecanismos y sistemas complejos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,13	CG:4, 8, 9, 10 15, 16, 19, 21	CEP: 2, 3, 6, 7

Biónica

Biomimética. Metodología biónica. Biomecánica. Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos: filosofía de la Cuna a la Cuna. Estructuras y sistemas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Propiedades físicas de los sujetos naturales.

Criterios de evaluación

- Conocer los fundamentos de la biomimética, la biónica y la biomecánica, su desarrollo histórico y sus aplicaciones en el presente y en el futuro.
- Demostrar interés por la observación y análisis de la Naturaleza y los sujetos naturales, especialmente en sus formas.
- Comprender las estructuras, formas y sistemas de la Naturaleza.
- Tener capacidad de analizar sujetos naturales para solucionar problemas técnicos.
- Analizar modelos y sistemas naturales y aplicarlos al ciclo de vida de productos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,14	CG: 15, 18	CEP: 3, 4, 5

Física del diseño

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño de producto: análisis vectorial, aplicación de leyes físicas y estudio analítico de los objetos. Estática y dinámica aplicadas a la especialidad de diseño de productos. Estudio de los productos a partir de los principios y magnitudes básicas de la física aplicada al diseño. Cuadriláteros articulados, engranajes y mecanismos sencillos.

Criterios de evaluación

- Plantear y resolver problemas de estática aplicados al diseño de producto.
- Plantear y resolver problemas de dinámica aplicados al diseño de productos.
- Dominar el análisis vectorial.
- Conocer los principios y leyes básicas de la física.
- Entender qué principios físicos intervienen en un objeto.
- Empezar estrategias de diseño de objetos a partir del estudio físico de un objeto.
- Entender y resolver mecanismos simples.
- Tomar decisiones de diseño de un producto a partir de los problemas de estática y/o dinámica que plantea.
- Analizar un objeto desde el punto de vista de los principios y magnitudes físicas que intervienen en él.
- Diseñar un objeto desde el punto de vista de los principios y magnitudes físicas que intervienen en él.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,8,14	CG: 4, 8, 9, 10 15, 16, 19, 21	CEP: 3, 7, 5

Materiales: diseño de producto

Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales. Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Obtención y reciclaje de los materiales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Ensayos de materiales Corrosión y fatiga de los materiales.

Criterios de evaluación

- Conocer los diferentes tipos de materiales.
- Conocer las propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.
- Conocer los ensayos generales para definir las propiedades de materiales.
- Conocer los problemas asociados al uso de los materiales (corrosión y fatiga).
- Distinguir las diferentes clases de materiales.
- Aplicar el material más adecuado para cada proceso y uso.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	CG: 4, 8, 9, 10 15, 16, 19, 21	CEP: 7

Medios informáticos: diseño de producto

Tecnología digital aplicada al diseño de Producto. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Introducción a la informática. Fundamentos de la imagen digital. Lenguaje y técnicas digitales, nivel iniciación: software de edición de la imagen digital. Software de CAD: dibujo y modelado 3D. Software de Representación Digital 3D. Uso de recursos en línea. Innovaciones en el campo de la edición de la imagen digital, software CAD y Representación Digital. Diseño digital asistido. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Comprender adecuadamente los conceptos fundamentales relacionados con el uso de los medios informáticos.
- Conocer los conceptos fundamentales del lenguaje digital.
- Utilizar adecuadamente el software de edición de imagen digital 2D
- Utilizar correctamente el software de CAD en ámbito de Diseño de Interiores.
- Utilizar correctamente el software de representación digital en el ámbito del Diseño de Interiores
- Usar adecuadamente los recursos en línea.
- Conocer y saber usar los entornos de diseño asistido.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el ámbito del Diseño de Interiores.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16,17	CG: 10, 20, 21	CEP: 10, 11, 12

Procesos de fabricación

Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño de producto: Desarrollo de productos, respuesta de la materia a la transformación, simulación de condiciones de trabajo y análisis de posibilidades de transformación. Estudio de productos a partir de procesos de fabricación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Conocer los diferentes procesos de fabricación asociados a los diferentes materiales.
- Diferenciar los diferentes procesos de fabricación que intervienen en un producto final.
- Conocer el balance energético y el análisis de ciclo de vida asociado a cada uno de esos productos.
- Conocer los diferentes tratamientos superficiales y seleccionar el más adecuado para cada situación.
- Conocer los diferentes procesos de unión y seleccionar entre los diferentes procesos de unión el más adecuado para cada situación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,8,13,14, 16,17	CG: 4, 8, 10, 16, 18	CEP: 6, 7, 8

Representación digital I: diseño de producto

Tecnología digital aplicada al diseño de Producto. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Lenguajes y Técnicas digitales, nivel intermedio I: software de edición de la Imagen Digital. Software de CAD: dibujo y modelado 3D. Software de Representación Digital 3D. Uso de recursos en línea. Herramientas de diseño digital asistido: imagen digital, software CAD y representación digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Comprender adecuadamente los conceptos y técnicas relacionadas con el uso de los Medios Informáticos en el ámbito del diseño.
- Conocer y usar correctamente los recursos y técnicas del lenguaje digital.
- Utilizar adecuadamente el software de edición de imagen digital 2D
- Utilizar correctamente el software de CAD en el ámbito del Diseño de Producto.
- Utilizar correctamente el software de representación digital en el ámbito del Diseño de Producto
- Usar adecuadamente los recursos en línea.
- Conocer y saber usar los entornos de diseño asistido.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el ámbito del Diseño de Producto.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,8,14	CG: 10, 20, 21	CEP: 10, 11, 12

Representación digital II: diseño de producto

Tecnología digital aplicada al diseño de Producto. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Lenguajes y Técnicas digitales, nivel intermedio II: software de edición de la Imagen Digital. Software de CAD: dibujo y modelado 3D. Software de representación digital 3D y animación 3D. Uso de recursos en línea. Herramientas de diseño digital asistido: imagen digital, software CAD, representación digital y animación 3D. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Comprender adecuadamente los conceptos y técnicas relacionadas con el uso de los Medios Informáticos en el ámbito del diseño.
- Conocer y usar correctamente los recursos y técnicas del lenguaje digital.
- Utilizar adecuadamente el software de edición de imagen digital 2D
- Utilizar correctamente el software de CAD en el ámbito del Diseño de Producto.
- Utilizar correctamente el software de representación digital en el ámbito del Diseño de Producto.
- Utilizar correctamente el software de animación digital 3D en el ámbito del Diseño de Producto.
- Usar adecuadamente los recursos en línea.
- Conocer y saber usar los entornos de diseño asistido.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el ámbito del Diseño de Producto.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,8,14	CG: 10, 20, 21	CEP: 10, 11, 12

Tecnología digital I: diseño de producto

Tecnología digital aplicada al diseño de Producto. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Lenguajes y Técnicas digitales, nivel avanzado I: software de edición de la imagen digital. Software de CAD: dibujo y modelado 3D. Software de representación digital 3D y animación 3D. Uso de recursos en línea. Herramientas de diseño digital asistido: imagen digital, software CAD, representación digital y animación 3D. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Comprender adecuadamente los conceptos y técnicas relacionadas con el uso de los medios informáticos en el ámbito del diseño.
- Conocer y usar correctamente los recursos y técnicas avanzadas del lenguaje digital.
- Utilizar adecuadamente el software de edición de imagen digital 2D
- Utilizar correctamente el software de CAD en el ámbito del Diseño de Producto.
- Utilizar correctamente el software de representación digital en el ámbito del Diseño de Producto.
- Utilizar correctamente el software de animación digital 3D en el ámbito del Diseño de Producto.
- Usar adecuadamente los recursos en línea.
- Conocer y saber usar los entornos de diseño asistido.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el ámbito del Diseño de Producto.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	CG : 10, 20, 21	CEP: 10, 11, 12

Tecnología digital II: diseño de producto

Tecnología digital aplicada al diseño de Producto. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Lenguajes y Técnicas digitales, nivel avanzado II: software de edición de la imagen digital. Software de CAD: dibujo y modelado 3D. Software de representación digital 3D y animación 3D. Uso de recursos en línea. Herramientas de diseño digital asistido: imagen digital, software CAD, representación digital y animación 3D. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Comprender adecuadamente los conceptos y técnicas relacionadas con el uso de los medios informáticos en el ámbito del diseño.
- Conocer y usar correctamente los recursos y técnicas avanzadas del lenguaje digital.
- Utilizar adecuadamente el software de edición de imagen digital 2D
- Utilizar correctamente el software de CAD en el ámbito del Diseño de Producto.
- Utilizar correctamente el software de representación digital en el ámbito del Diseño de Producto.
- Utilizar correctamente el software de animación digital 3D en el ámbito del Diseño de Producto.
- Usar adecuadamente los recursos en línea.
- Conocer y saber usar los entornos de diseño asistido.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática en el ámbito del Diseño de Producto.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	CG:10, 21	CEP:10, 11, 12

Proyectos envases y embalajes I

Diseño gráfico aplicado a envases y embalajes. Realización de proyectos de diseño de envases y embalajes. Origen y evolución de los aspectos funcionales y comunicativos del envase. Funciones del envase y embalaje: bunker y comunicativa. Concepto/idea en proyectos de envases. Envase sostenible. Reciclaje y reutilización. Proyectos de packaging: papel y cartón.

Criterios de evaluación

- Conocer y saber analizar referentes estéticos y funcionales del origen y evolución del envase y embalaje.
- Integrar elementos comunicativos, funcionales y tecnológicos en los proyectos.
- Conocer las aplicaciones de reciclaje y reutilización en el sector.
- Conocer las especificaciones del packaging relacionadas con el sector del papel y el cartón.
- Concebir, planificar y desarrollar correctamente los proyectos de diseño de envases y embalajes, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos y comunicativos, a la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1, 2, 3, 4, 6, 7, 16	CG:1, 9, 16	CEP:2,3,4

Proyectos envases y embalajes II

Realización de proyectos de diseño de envases y embalajes. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Procesos industriales y materiales aplicados al sector. Sistemas de cierre. Envase, embalaje y transporte. Proyectos de envases: plástico, vidrio y metal.

Criterios de evaluación

- Integrar elementos comunicativos, funcionales y tecnológicos en los diversos proyectos.
- Conocer los diversos lenguajes, procesos y materiales específicos del sector del envase y embalaje.
- Conocer las especificaciones del sector relacionadas con su transporte.
- Proponer soluciones viables para su reproducción industrial, teniendo en cuenta el ciclo de vida del producto y su integración medioambiental.
- Llegar a soluciones que integren valores culturales dentro del panorama actual.
- Desarrollar proyectos que incorporen el concepto/idea apropiado al cliente, mercado y circunstancia que rodea al producto.
- Concebir, planificar y desarrollar correctamente los proyectos de diseño de envases y embalajes, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos y comunicativos, a la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,16	CG:1, 15, 16, 22	CEP:1, 2, 3, 4

Iniciación al proyecto de diseño de producto

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Análisis de las producciones industriales. Desarrollo de proyectos básicos a nivel conceptual y funcional. Aplicación de los fundamentos del diseño. Aplicación de metodologías de diseño. Fases del proyecto: Técnicas de creatividad. Ideación y bocetos. Fundamentación práctica de los procedimientos, técnicas, lenguajes y metodologías de realización de los proyectos y su empleo en la idea y la resolución de los mismos. Resolución del proyecto. Planos de taller y definitivos. Memoria. Modelos, maquetas y prototipos. Evaluación de resultados.

Criterios de evaluación

- Buscar de forma adecuada información relativa a los proyectos.
- Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño.
- Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural.
- Aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos.
- Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.
- Realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de reflexionar sobre el proyecto propuesto.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 6, 8, 16	CG: 1, 3, 8, 14, 18, 19	CEP: 2, 4, 15

Ergonomía y antropometría I

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas. Ámbitos de aplicación de la ergonomía. Análisis ergonómico. Análisis antropométrico.

Criterios de evaluación

- Conocer los ámbitos de aplicación de la ergonomía.
- Analizar las dimensiones del objeto con respecto a su uso y aplicar criterios ergonómicos.
- Utilizar tablas antropométricas y percentiles.
- Resolver problemas concretos relacionados con la aplicación de la ergonomía y antropometría al diseño de producto y sistemas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,8,9	CG: 14, 18	CEP: 4, 5

Ergonomía y antropometría II

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Análisis ergonómico. Análisis antropométrico. Ergonomía y antropometría aplicada al diseño de producto. Accesibilidad.

Criterios de evaluación

- Analizar las dimensiones del objeto con respecto a su uso y aplicar criterios ergonómicos.
- Conocer y aplicar correctamente los criterios relacionados con la accesibilidad.
- Resolver problemas concretos relacionados con la aplicación de la ergonomía y antropometría al diseño de producto y sistemas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,8,9	CG: 14, 18	CEP: 4, 5

Fundamentos del diseño gráfico

Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Comunicación gráfica. Composición gráfica. Jerarquización de textos. Tipografía. Diseño editorial.

Criterios de evaluación

- Estructurar, componer y comunicar a través de documentos gráficos que ayuden a la descripción de proyectos de diseño de producto.
- Elegir los recursos gráficos más apropiados a la comunicación del concepto/idea del proyecto de diseño de producto.
- Conocer los distintos lenguajes gráficos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4	CG: 1, 2	CEP: 9, 11

Gráfica para producto

Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Desarrollo de productos interdisciplinares. El proceso proyectual como investigación. Manual de instrucciones. Gráfica aplicada al producto. Diseño de superficie: Packaging.

Criterios de evaluación

- Estructurar, componer y comunicar a través de documentos gráficos que ayuden a la descripción de proyectos de diseño de producto.
- Elegir los recursos gráficos más apropiados para la comunicación del concepto/idea del proyecto de diseño de producto.
- Conocer los distintos lenguajes gráficos.
- Adaptar los aspectos gráficos a aplicaciones del producto.
- Integrar la gráfica de superficie en proyectos de packaging.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,	CG: 1, 2	CEP: 9, 10, 11, 12

Oficina técnica: gráfica de producto

Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Presupuestos y análisis de viabilidad. Gestión de proyectos de diseño de productos y sistemas. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Recursos y costes de la actividad profesional. Tecnologías digitales para la gestión de proyectos. Desarrollo de escandallos. Gestión de tiempos y procesos de producción. Análisis del impacto ambiental. Organización de los elementos necesarios para la producción. Organización de los documentos del proyecto. Comunicación objetiva de documentos. Normativa aplicada al proyecto

Criterios de evaluación

- Conocer los lenguajes y recursos técnicos específicos del sector en la presentación de documentos y la gestión de los proyectos.
- Generar la documentación necesaria para la producción del producto.
- Desarrollar documentos que describan de manera objetiva los aspectos técnicos de proyecto de la especialidad.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4, 8, 13	CG: 2, 18	CEP: 1, 9, 10

Proyectos avanzados de diseño de producto I

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, conceptuales, técnicos, productivos, ambientales y de mercado, en el momento actual. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Presupuestos y análisis de viabilidad. Toma de decisiones atendiendo a la viabilidad productiva y a

criterios de calidad. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Nivel de definición de proyectos adecuado a su ejecución en el sector industrial. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Estudios y aplicación de criterios de rediseño sobre productos ya existentes. Preproducción. Series cortas. Criterios de calidad. Evaluación y verificación. Criterios de decisión. Seriación. Identificación de necesidades y generación de alternativas de diseño. Técnicas de análisis de necesidades. Establecimiento de especificaciones del producto. Especificación del problema de diseño y formulación de objetivos de diseño. Determinación de tendencia y variaciones. Criterios de decisión.

Criterios de evaluación

- Analizar los productos existentes para a partir de estos, generar nuevos valores añadidos, innovar en cuanto a su uso y producción, generar identidad y calidad.
- Gestionar adecuadamente el diseño de productos en cuanto a su viabilidad económica para series productivas cortas.
- Elegir los sistemas productivos adecuados para la fabricación de productos personalizados y series cortas.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde el punto de vista de innovación, productivo, de distribución y mercado.
- Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.
- Concebir, planificar y desarrollar correctamente los proyectos de diseño de productos, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos y comunicativos, a la realización de maquetas, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 6, 8, 16	CG: 1, 2, 7, 8, 10, 11, 16, 20, 22	CEP: 1, 2, 3, 4, 6, 10, 15

Proyectos avanzados de diseño de producto II

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Presupuestos y análisis de viabilidad. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Sostenibilidad e impacto medioambiental. Eficiencia energética. Accesibilidad y diseño. Movilidad y diseño

Criterios de evaluación

- Resolver proyectos que puedan integrarse en el mercado, y saber elaborar la información necesaria relacionada con su comunicación y representación.
- Plantear y resolver proyectos relacionados con la accesibilidad y la movilidad.
- Desarrollar propuestas sostenibles.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde el punto de vista de innovación, productivo, de distribución y mercado.
- Desarrollar proyectos en equipos de trabajo de forma adecuada.
- Concebir, planificar y desarrollar correctamente los proyectos de diseño de productos, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos y comunicativos, a la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 13, 14, 16, 17	CG: 1, 7, 8, 11, 19, 20	CEP: 1, 2, 3, 6, 10, 15

Proyectos de diseño de producto I

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, conceptuales, técnicos, productivos, ambientales y de mercado, en el momento actual. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Presupuestos y análisis de viabilidad. Toma de decisiones atendiendo a la viabilidad productiva y a criterios de calidad. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Nivel de definición de proyectos adecuado a su ejecución en el sector industrial. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Estudios y aplicación de criterios de rediseño sobre productos ya existentes. Preproducción. Series cortas. Criterios de calidad. Evaluación y verificación. Criterios de decisión. Seriación. Identificación de necesidades y generación de alternativas de diseño. Técnicas de análisis de necesidades. Establecimiento de especificaciones del producto. Especificación del problema de diseño y formulación de objetivos de diseño. Determinación de tendencia y variaciones. Criterios de decisión.

Criterios de evaluación

- Analizar los productos existentes para a partir de estos, generar nuevos valores añadidos, innovar en cuanto a su uso y producción, generar identidad y calidad.
- Gestionar adecuadamente el diseño de productos en cuanto a su viabilidad económica para series productivas cortas.
- Elegir los sistemas productivos adecuados para la fabricación de productos personalizados y series cortas.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde el punto de vista de innovación, productivo, de distribución y mercado.
- Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.
- Concebir, planificar y desarrollar correctamente los proyectos de diseño de productos, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos y comunicativos, a la realización de maquetas, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 6, 8, 16	CG: 1, 2, 7, 8, 10, 11, 16, 20, 22	CEP: 1, 2, 3, 4, 6, 10, 15

Proyectos de diseño de producto II

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Definición y realización de proyectos de productos y sistemas conforme a procesos de producción y análisis de materiales. Criterios de innovación y de calidad. Métodos de resolución de los proyectos. Evaluación y verificación. Nuevas tecnologías aplicadas al diseño y la producción industrial. Informática global y diseño integral. Modelización y simulación. Aplicación práctica de los criterios de análisis, síntesis y metodología. Criterios de decisión. Resolución del proyecto.

Criterios de evaluación

- Realizar proyectos en los distintos campos de la especialidad.
- Ser capaz de utilizar la fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas.
- Definir y realizar proyectos de productos y de sistemas conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado

- Definir y realizar proyectos de productos y de sistemas conforme a procesos de producción y análisis de materiales.
- Aplicar criterios de innovación y de calidad. Conocer y aplicar los métodos de resolución de los proyectos. Evaluar y verificar.
- Aplicar las nuevas tecnologías aplicadas al diseño y la producción industrial.
- Informática global y diseño integral. Modelización y simulación.
- Aplicar de forma práctica de los criterios de análisis, síntesis y metodología. Criterios de decisión. Resolución del proyecto.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 13, 16, 17	CG: 1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 14, 16, 18, 19, 22	CEP: 2, 4, 15

Taller de prototipos y maquetas

Procesos y técnicas de modelización y prototipación. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Aplicación de software CAM al desarrollo de productos. Adecuación del proyecto a los procesos de producción para series cortas. Maquetas de trabajo. Tratamiento de la información para la ejecución en máquinas de control numérico. Herramientas propias para el desarrollo de prototipos. Resolución de prototipos. Verificación de prototipos.

Criterios de evaluación

- Conocer los materiales y técnicas más apropiados para el prototipado atendiendo a la tipología del producto.
- Representar y llegar a modelos que nos ayuden a verificar la viabilidad del objeto de diseño y su uso.
- Desarrollar maquetas de trabajo que nos ayuden a reflexionar en el proceso proyectual.
- Ser capaz de buscar y analizar la documentación necesaria para el desarrollo del trabajo.
- Conocer las diferentes técnicas de prototipado rápido.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3	CG: 2, 8, 10, 22	CEP: 1, 3, 4, 9, 11

6. PRÁCTICAS EXTERNAS Y TRABAJO FIN DE ESTUDIOS**6.1 Cuadro de asignaturas: prácticas externas y Trabajo fin de estudios**

Materia	Asignatura	(1)	ECTS				HORAS (2)				P/A (3)	
			1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4º		
Prácticas externas	Prácticas externas		--	-	--	10					(4)	(6)
Trabajo fin de estudios	Metodologías de la investigación	T	--	--		3		--	--	1		1/15
	Trabajo fin de estudios		--	--		12		--	--	0,5 0,25 (5)		1/1

(1) Tipología de las asignaturas: T, Teórica. TP, Teórico-práctica.

(2) Horas semanales anuales con todo el grupo de alumnos.

(3) Relación profesor/alumno.

(4) El programa de prácticas externas del centro recogerá las horas presenciales del alumnado en las empresas, entidades u organismos. Del total de horas de los créditos asignados, se reservará un mínimo de 5 horas para la elaboración de la memoria del proyecto y la asistencia a tutoría por parte del alumnado.

(5) Las horas semanales se adjudicarán en función de lo establecido en los apartados 4 y 5 del punto décimo de la presente resolución.

(6) El tutor académico de las prácticas externas contará con una descarga lectiva de 1 hora semanal por grupo de 20 alumnos.

6.2 Contenidos de las asignaturas**Prácticas externas**

Actividades formativas realizadas por los estudiantes en una empresa, entidad u organismo, de carácter privado o público, relacionados en sendos casos con el perfil profesional de la titulación.

Criterios de evaluación

- Ser capaz de trabajar en equipos integrados con la finalidad de realizar propuestas de diseño en común.
- Desarrollar los proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionantes.
- Ser capaz de organizar el trabajo asignado y planificarlo adecuadamente.
- Desarrollar la actividad laboral utilizando información significativa, según las necesidades de situaciones concretas y solucionando los problemas que se planteen en función de los objetivos marcados.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Desempeñar las tareas encomendadas con eficiencia, sentido de la responsabilidad, implicación e iniciativa personales, motivación, creatividad, mostrando receptividad a las críticas y relacionándose adecuadamente con su entorno laboral.
- Desarrollar sus funciones adaptándose al entorno tecnológico del puesto de trabajo, y actuando con responsabilidad hacia los patrimonios cultural y medioambiental.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 13, 16	CG: 2, 10, 11, 13, 17, 18	CEG: 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14 CEI: 1, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 CEM: 1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14 CEP: 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14

Metodologías de la investigación

Metodologías de la investigación: bases conceptuales, tipología y procedimientos. Estructura y elementos de un trabajo de investigación: Objetivos, marco teórico y antecedente. Fases, documentación, modelos de estructuración, búsqueda de información y técnicas de recogida de datos, consulta y datación de las fuentes. Técnicas de investigación y análisis.

Criterios de evaluación

- Conocer los principios y tipologías de las metodologías de la investigación - especialmente las vinculadas a los aspectos históricos, éticos, sociales o culturales del diseño - y de la innovación, la estructura y el proceso de planificación de la investigación.
- Ser capaz de establecer objetivos de investigación y plantear estrategias de investigación.
- Conocer y aplicar procedimientos de documentación adecuados a los tipos de investigación.
- Conocer y utilizar eficientemente los recursos de las tecnologías de la información y la comunicación según las necesidades del proceso investigador.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos en el proceso de investigación.
- Elaborar documentos escritos, estructurados adecuadamente a partir de los objetivos de investigación previstos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 8, 16	CG: 6, 8, 14, 18, 19	

Trabajo fin de estudios

El trabajo fin de estudios constará de dos partes, un proyecto de investigación y un proyecto de diseño, cuyos descriptores se especifican a continuación.

1. Proyecto de investigación: elaboración de un documento destinado a fomentar la adquisición de competencias en investigación. Consistirá en el análisis del campo teórico, de los referentes culturales, estéticos, técnicos y de mercado propios de uno de los ámbitos establecidos en el perfil profesional del Título Superior de Diseño en la especialidad correspondiente, relacionado con el proyecto de diseño a desarrollar.
2. Proyecto de diseño: concepción y desarrollo de un proyecto de diseño original relativo al ámbito profesional elegido de la especialidad correspondiente.

Criterios de evaluación

Trabajo de investigación:

- Mostrar el dominio de la metodología de la investigación, investigando en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad y planteando estrategias de investigación adecuadas.
- Organizar y estructurar el trabajo con claridad y coherencia entre las partes, seleccionando información significativa y actualizada en diferentes idiomas analizándola y sintetizándola.
- Analizar los referentes culturales, históricos, estéticos, técnicos y de mercado demostrando capacidad crítica.
- Mostrar responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. Proyecto de Diseño:
- Planificar y desarrollar el proyecto de diseño conforme a los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, mostrando creatividad y sentido de la innovación en su realización.
- Demostrar dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación en el proyecto de diseño, relacionando el lenguaje formal, el simbólico y la funcionalidad específica.
- Aplicar eficientemente las tecnologías de la información y de la comunicación en la elaboración y desarrollo del trabajo.
- Exponer en público el trabajo fin de estudios con claridad y capacidad comunicativa, utilizando los recursos tecnológicos adecuados, y responder de manera fundamentada a las cuestiones que plantee la comisión de evaluación.



Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 8, 12, 14, 15, 16 19, 20, 21	CG: 1, 2, 3, 8, 9, 10, 12, 13, 18,	CEG: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13
CEI: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,		

13, 14
CEM: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,
12, 13, 14
CEP: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,
12, 13, 14

ANEXO II.B

Talleres de especialización

1. Talleres de especialización: tipología y códigos.

Tipología	Código	Horas semanales profesorado	Relación profesor/ alumno
Taller de fotografía	AE1	4	1/5
Taller de maquetismo y modelismo	AE2	4	1/5
Taller de medios audiovisuales	AE3	3	1/5
Taller de medios informáticos y tecnológicos	AE4	3	1/5
Taller de moda	AE5	3	1/5

2. Especialidad de Diseño Gráfico: talleres de especialización por asignatura.

Asignatura	Código taller	Horas/año alumnado
Proyectos de diseño gráfico II	AE1	4
Proyectos de diseño gráfico: entorno y producto	AE1	4
	AE2	4
	AE4	2
Proyectos de diseño gráfico: audiovisual	AE1	4
	AE3	8
Proyectos de comunicación	AE1	4
	AE4	4
	AE3	2
Lenguaje y técnica fotográfica I	AE1	6
	AE4	4
Lenguaje y técnica fotográfica II	AE1	6
	AE4	4
Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de video I	AE1	6
	AE3	8
Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de video II	AE1	6
	AE3	8
Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación	AE3	8

3. Especialidad de Diseño de Interiores: talleres de especialización por asignatura.

Asignatura	Código taller	Horas/año alumnado
Proyectos avanzados de diseño de interiores I	AE1	2
	AE2	4
	AE4	6
Proyectos avanzados de diseño de interiores II	AE1	2
	AE2	8
	AE4	6
Proyectos de diseño de interiores II	AE2	4

	AE4	6
Proyectos de espacios efímeros	AE1	2
	AE2	4
	AE3	6
	AE1	2
Proyectos de escenografía	AE2	4
	AE3	6
	AE1	2
Proyectos de rehabilitación	AE2	8
	AE4	6

4. Especialidad de Diseño de Moda: talleres de especialización por asignatura.

Asignatura	Código taller	Horas/ año alumnado
Modelismo y prototipos I	AE5	8
Modelismo y prototipos II	AE5	8
Patronaje I	AE5	4
Patronaje II	AE5	4
Proyectos de diseño de moda I	AE5	8
Proyectos de diseño de moda II	AE1	4
	AE5	8
	AE1	6
	AE2	4
	AE3	4
Proyectos avanzados de diseño de moda I	AE4	4
	AE5	8
	AE1	8
	AE2	4
Proyectos avanzados de diseño moda II	AE3	4
	AE4	4
	AE5	8
	AE1	4
	AE5	4
Proyectos de estilismo	AE3	4

5. Especialidad de Diseño de Producto: talleres de especialización por asignatura.

Asignatura	Código taller	Horas/ año alumnado
Estructuras y sistemas	AE2	4
Proyectos avanzados de diseño de producto I	AE1	2
	AE2	8
	AE3	4
	AE4	4
Proyectos avanzados de diseño de producto II	AE1	4
	AE2	8



	AE3	6
	AE4	6
Proyectos de diseño de producto II	AE2	4
	AE4	6
Proyectos de envases y embalajes I	AE1	2
	AE2	4
	AE4	6
Proyectos de envases y embalajes II	AE1	2
	AE2	4
	AE4	4
Taller de prototipos y maquetas	AE1	2
	AE2	4
	AE3	4

ANEXO III

ESTUDIOS DE DISEÑO SUPERIORES

Asignaturas optativas del Plan de Estudios de Diseño Gráfico, Diseño de Interiores,
Diseño de Moda y Diseño de Productos.

1. ASIGNATURAS OPTATIVAS

1.1. Cuadro asignaturas.

	(1)	ECTS	HORAS (2)
Asignatura			
Ampliación de edición de vídeo: edición y postproducción	TP	3	1
Aplicaciones para dispositivos móviles	TP	3	1
Arte, cuerpo y moda	TP	3	1
Blender: modelado y animación 3D	TP	3	1
Cine y diseño	T	3	1
Comunicación en el punto de venta	T	3	1
Comunicación y marketing: nuevas tendencias	T	3	1
Contenido audiovisual web	TP	3	1
Creación de videojuegos	TP	3	1
Dibujo de figurines	TP	3	1
Dibujo para diseño	TP	3	1
Dirección de arte	TP	3	1
Diseño con papel. Plegar, cortar, perforar	TP	3	1
Diseño de joyería y bisutería	TP	3	1
Diseño de luminarias técnicas	TP	3	1
Diseño de mobiliario	TP	3	1
Diseño de mueble a medida	TP	3	1
Diseño sonoro	TP	3	1
Diseño sostenible: productos	TP	3	1
Diseño y autoproducción	TP	3	1
Diseño y nuevas tecnologías	T	3	1
E-marketing	T	3	1
Ecodiseño: moda	T	3	1
Ecolab: materiales	T	3	1
Edición avanzada de vídeo	TP	3	1
Edición avanzada multimedia	TP	3	1
Edición web	TP	3	1

Edición web avanzada	TP	3	1
El collage: gráfica expresiva de las ideas	TP	3	1
El desnudo como modelo de representación	TP	3	1
El libro de artista. Arte, diseño y comunicación	TP	3	1
Elaboración de planos técnicos en CAD	TP	3	1
Escaparatismo	TP	3	1
Escenarios virtuales 2D	TP	3	1
Espacios interactivos	TP	3	1
Fashion film	TP	3	1
Food design	TP	3	1
Fotografía de interiores	TP	3	1
Fotografía de moda	TP	3	1
Fotografía de producto	TP	3	1
Fotografía publicitaria	TP	3	1
Fundamentos de programación	TP	3	1
Geometrías complejas y patronaje	TP	3	1
Historia de la joyería	T	3	1
Historia del cine	T	3	1
Historia del mueble	T	3	1
Infografía	TP	3	1
Internet de las cosas: proyectos básicos	TP	3	1
Introducción a la animación 3D	TP	3	1
Lettering	TP	3	1
Maquetas como herramienta para el desarrollo de proyectos de interiorismo	P	3	1
Maquetismo y modelismo conceptual. Dar formas a las ideas	TP	3	1
Metodología científica del diseño: diseño emocional	T	3	1
Narrativa y guion audiovisual	TP	3	1
Paisajismo	TP	3	1
Producto a la moda	T P	3	1
Protocolo y organización de eventos	T	3	1
Proyectos de ilustración editorial	TP	3	1

Proyectos de ilustración publicitaria	TP	3	1
Proyectos de ilustración tridimensional	TP	3	1
Publicidad audiovisual	TP	3	1
Publicidad y planificación de medios	TP	3	1
Retórica visual	TP	3	1

Slow fashion	TP	3	1
Stop Motion	T P	3	1
Taller de bolsos	TP	3	1
Taller de diseño tipográfico	TP	3	1
Taller de joyería y bisutería: accesorios de moda	TP	3	1
Taller de maquetas	TP	3	1
Taller de rotulación y caligrafía	TP	3	1
Taller de sombreros	TP	3	1
Taller experimental de materiales	TP	3	1
Taller experimental de resinas acrílicas, poliuretanos y elastómeros. Aplicaciones en diseño	TP	3	1
Taller textil y estampación	TP	3	1
Técnicas 3D de representación fotorealista	TP	3	1
Técnicas avanzadas de edición web	TP	3	1
Técnicas avanzadas de edición web II: PHP y MySQL	TP	3	1
Técnicas de acuarela	TP	3	1
Técnicas de animación tradicional: el cartoon	TP	3	1
Técnicas de animación tradicional 3D: modelado y animación de personajes	TP	3	1
Técnicas de comunicación del proyecto: presentaciones	TP	3	1
Técnicas de grabado y estampación	TP	3	1
Técnicas de maquetación	TP	3	1
Técnicas fotográficas y diseño	TP	3	1
Tendencias del hábitat	T	3	1
Tipografía digital	TP	3	1
Videoinstalación, videoproyección y videomapping	TP	3	1
Video mapping	TP	3	1
Web 2.0: herramientas colaborativas	P	3	1

1.2. Contenidos de las asignaturas optativas

Ampliación de edición de vídeo: edición y postproducción

Técnicas de postproducción de vídeo. Creación de escenas: espacios 2d y 3d e iluminación. Cámaras y animación de la cámara. Interpolación de movimientos. Renderización: tipos de acabado de escenas. Exportación de vídeo. Codecs y formatos. Planificación del trabajo. Discurso narrativo y su estructura. Guion: narrativo y técnico. Storyboard.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer la técnica básica de la edición de video digital.
- Demostrar el conocimiento de los fundamentos perceptivos y tecnológicos básicos del video y el sonido digitales.
- Conocer el software específico de edición de video digital.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8, 15	CG: 1, 5, 10, 11, 20	CEG: 11, 12

Aplicaciones para dispositivos móviles

Antecedentes de la multimedia. Aplicaciones interactivas multimedia: utilización de recursos técnicos. Principales métodos de generación de aplicaciones para dispositivos móviles: aplicaciones web, aplicaciones híbridas y aplicaciones nativas. Generación de aplicaciones mediante sistemas de compilación híbridos. Utilización de HTML5, CSS3 y JavaScript. La compilación. Obtención de ejecutables para distintos dispositivos móviles. Utilización de técnicas Web y Adobe Air. Aplicaciones y conectividad con WebSites, servidores y bases de datos. Resoluciones de pantalla en dispositivos móviles, generación de archivos necesarios para la compilación: fondos de pantalla, iconos, etc. Utilización de sonido. Formatos de video y de sonido. Planificación del trabajo, interactividad y usabilidad en dispositivos móviles. Producción y distribución de aplicaciones.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer la técnica básica de la generación de aplicaciones híbridas para dispositivos móviles
- Demostrar el conocimiento básico de interactividad y usabilidad en dispositivos móviles.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8, 15	CG: 1, 5, 10, 11, 20	CEG: 11, 12

Arte, cuerpo y moda

Arte contemporáneo y cuerpo. Principales manifestaciones y artistas. Arte y Diseño de Moda. Principales representantes. Fases y realización de un proyecto personal de diseño entorno a el Arte, Cuerpo y Moda: Investigación, inspiración, justificación, bocetos 2 y 3D previos y definitivos, materialización del proyecto: proceso de realización: técnicas y prototipado.

Criterios de evaluación

- Analizar desde el punto de vista formal y estético la utilización del cuerpo en las prácticas artísticas del arte contemporáneo.
- Saber apreciar la importancia de las iniciativas de los artistas plásticos en relación a sus creaciones sobre el cuerpo humano y su posible aplicación al diseño de moda.
- Aplicar los contenidos teóricos de la asignatura de forma creativa.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 3, 8, 11	CG: 5, 20	CEM: 1, 6, 8

Blender: modelado y animación 3D

Introducción al software libre: Blender. Modelado. Texturizado. Luces y cámaras. Animación de objetos y personajes. Renderizado.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
- Capacidad de elaborar mensajes audiovisuales según un esquema organizativo que explore las diferentes fases de guión, realización y postproducción.
- Dominio del lenguaje propio de la materia.
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 9	CG: 2, 3, 4, 10, 15, 20	

Cine y diseño

La dirección artística como integración del diseño en el cine. Cine y arquitectura. Géneros y escenógrafos en la historia del cine. La escenografía en el cine: la corriente naturalista versus la impronta teatral-escenográfica. Cine y moda. Géneros y diseñadores de vestuario en la historia del cine. El diseño de vestuario: la caracterización de personajes y el contexto histórico. Cine y diseño gráfico. Los títulos de crédito en el cine. Diseñadores significativos de títulos de crédito

Criterios de evaluación

- Comprender el significado del lenguaje cinematográfico en sus aspectos estéticos, técnicos y comunicativos.
- Interpretar los procesos de diseño que se definen en la experiencia cinematográfica.
- Demostrar la competencia necesaria que le permita conocer y producir trabajos de diseño aplicables al medio cinematográfico.
- Asimilar y dominar los contenidos de la materia.
- Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 8	CG: 12, 13	

Comunicación en el punto de venta

El espacio comercial como elemento de marketing y comunicación empresarial. Merchandising interno y externo. Señalética. Escaparate. Persuasión arquitectónica: diseño de espacios comerciales. Persuasión a través del producto y los servicios: Packaging y publicidad en el punto de venta.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 6, 7, 8, 15	CG: 13, 17, 18, 19	

Comunicación y marketing: nuevas tendencias

Comunicación y marketing: nuevas tendencias. Contexto actual de la comunicación comercial: la ineficacia de los medios de comunicación convencionales. Nuevos formatos de comunicación comercial.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 8, 13, 15	CG: 13, 19	

Contenido audiovisual web

Narrativa audiovisual para web. SEO con Google. Optimización de páginas web: Texto, imágenes y video. Redes sociales. Videomarketing. Tendencias web.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
- Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
- El rigor para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales.
- Capacidad de elaborar mensajes audiovisuales según un esquema organizativo que explore las diferentes fases de guion, realización y postproducción.
- Dominio del lenguaje propio de la materia.
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2, 3, 4, 9	CG: 2, 3, 4, 10, 15, 20	CEG: 1, 4, 11, 12

Creación de videojuegos

Antecedentes de los videojuegos. Evolución de los videojuegos. Principales plataformas de ejecución: videoconsolas, ordenadores personales, dispositivos móviles, juegos online. Creación de historias. Guion: narrativo y técnico. Storyboard. Diseño de personajes. Estructura de un videojuego. Guion. Personajes: protagonista, antagonista. Creación de Intros. Jugabilidad. Creación de árbol de diálogos, acciones, niveles de dificultad y escenas. Creación del documento de diseño. Diseño de interfaces de usabilidad, de Huds e Items. Inteligencia artificial y cinemáticas. Audio y música. Concept art. Creación de mapas de usabilidad. Software, motores gráficos. Planificación del trabajo, interactividad y usabilidad. Producción y distribución de aplicaciones. Plataformas de distribución

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer la técnica básica de la generación de aplicaciones híbridas para dispositivos móviles
- Demostrar el conocimiento básico de interactividad y usabilidad en dispositivos móviles.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8, 15	CG: 1, 5, 10, 11, 20	CEG: 11, 12

Dibujo de figurines

Estudio y representaciones antropométricas y cánones de proporción en la estructuración del maniquí femenino, masculino e infantil. Análisis del concepto de la figura humana aplicada al maniquí y sus variantes. Conocimiento de los diferentes estilos actuales del dibujo de figurines. Desarrollo de destrezas básicas para abordar la interpretación gráfica de las diferentes estructuras de los textiles, basadas en texturas, peso y caída. Aplicación de las técnicas que permiten la representación gráfica de figurines. Estilos finales para la presentación estética de la colección de moda. Estudio de soportes y presentación estética de figurines para portafolios personales.

Criterios de evaluación

- Saber resolver de forma gráfica cánones generales y proporciones del cuerpo humano.
- Conocer los recursos, materiales y técnicas gráficas.
- Capacidad de experimentación con lenguajes de expresión en la representación de la figura humana y los materiales textiles.
- Saber sintetizar la figura humana mediante definiciones de sus estructuras y contornos, atendiendo a su peculiaridad, proporciones y movimiento.
- Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimiento de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia y capacidad crítica.
- Demostrar creatividad en el planteamiento y presentación de resultados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2, 3	CG: 2	CEM: 1

Dibujo para diseño

Representación ortográfica de los objetos. Factor lumínico. Relaciones cromáticas. Desarrollo espacial del objeto. Perspectivas. El punto de vista. El escenario, el fondo y el entorno del objeto. Efectos y trazados. Efectos lumínicos. Sombras proyectadas. Transparencias. Contrastes. Efectos de reflexión. Efectos de movimiento. La representación de los materiales: plásticos, madera, metales, textiles, otros materiales. El factor humano en el producto: la figura humana. Antropometría. Esquemas básicos. La figura de perfil. La silueta. La mano.

Criterios de evaluación

- Saber resolver de forma gráfica planteamientos autorreferenciales del dibujo.
- Conocer los recursos, materiales y técnicas gráficas para la representación de objetos en su contexto, así como de los distintos materiales y sus efectos.
- Capacidad de experimentación con nuevos lenguajes de expresión.
- Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimiento de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia y capacidad crítica.
- Demostrar creatividad en el planteamiento y presentación de resultados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2, 15	CG: 2, 17, 18	

Dirección de arte

Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Creación de mensajes visuales a través de la interrelación de distintas disciplinas visuales: Fotografía, ilustración, tipografía, realizadores, estilistas, etc. Coordinación de equipos integrados por profesionales de diferentes disciplinas.

Criterios de evaluación

- Conocer las competencias del director de arte.
- Conocer las distintas disciplinas con las que interactúa el director de arte: Tipografía, Fotografía, Ilustración, etc.
- Coordinar equipos multidisciplinares para la realización de productos promocionales.
- Elaborar propuestas gráficas en las que intervienen diferentes disciplinas vinculadas con la comunicación visual.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,6,8,13,15	CG: 1, 7	CEG: 2, 4

Diseño con papel. Plegar, cortar y perforar

Investigación del volumen y concepción espacial. Conocimiento de materiales e instrumental. Plegar y desplegar. Investigación y experimentación. Cortar, perforar y troquelar manualmente. Aplicaciones en el diseño. Comunicación creativa desde las posibilidades materiales y técnicas del papel.

Criterios de evaluación

- Conocer los recursos, materiales y técnicas básicas del trabajo con papel en relación con el diseño.
- Utilizar recursos originales de comunicación de ideas y mensajes.
- Desarrollar la creatividad en planteamientos y presentación de resultados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2,3,13	C G :	2, 3, 4, 9, 19

Diseño de joyería y bisutería

Diseño y tendencias en joyería y bisutería contemporánea. Evolución en el uso de materiales sintéticos, metales y piedras preciosas. Técnicas básicas de joyería y afines. Prototipado. Acabados. Realización de proyectos de diseño experimental.

Criterios de evaluación

- Conocer las creaciones y trabajar los valores de la joyería y bisutería contemporáneas. Expresividad, provocación, relación simbólica con el objeto, estudio de ideas, estilos y temas, con un denominador común: el tratamiento creativo del material.
- Conocer las materias primas, las herramientas y maquinaria, las texturas y acabados así como los progresos tecnológicos que puedan ser empleados en joyería y bisutería y favorecer su producción.
- Demostrar capacidad de investigación y experimentación.
- Utilizar adecuadamente el vocabulario y la terminología específicos de la bisutería y joyería
- Conocer desde el punto de vista teórico-práctico, creativo y crítico la joyería y bisutería actuales y su relación con el mundo de la moda y el producto.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 15	CG: 1, 8, 15, 19	CEM: 1, 4

Diseño de luminarias técnicas

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Principios básicos de luminotecnia. Fuentes luminosas. Tipologías de aparatos de iluminación. Tecnologías aplicadas a la iluminación. Proyectos de luminarias para ámbito doméstico, comercial o industrial. Proyectos para iluminación exterior. Procesos de fabricación.

Criterios de evaluación

- Conocer las distintas fuentes lumínicas y los distintos sistemas de iluminación.
- Conocer las distintas tecnologías aplicadas a la iluminación.
- Desarrollar proyectos de aparatos complejos para la iluminación
- Conocer las fases de prototipación y fabricación de productos de iluminación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8, 15	CG: 1, 10, 16, 17	CEM: 1, 3, 6

Diseño de mobiliario

Principales ámbitos del mobiliario: doméstico, de oficina y para exterior. Mobiliario modular, multifuncional, plegable, en kit. Proyectos de mobiliario. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Proceso de fabricación.

Criterios de evaluación

- Desarrollar proyectos de mobiliario específico
- Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de proyectos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8, 15	CG: 1, 8, 10, 16, 19	CEP: 1, 3, 8

Diseño de mueble a medida

Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Definición y realización de proyectos de mobiliario, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

Criterios de evaluación

- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis en los ejercicios planteados.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de mobiliario con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Trabajar de forma adecuada en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Demostrar las capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 3, 8, 19	CEP: 4, 5, 6, 9, 15

Diseño sonoro

Comunicación multimedia. El sonido como objeto de la acústica. Criterios morfológicos del sonido y la psicología sonora. La voz, la palabra y los sonidos. La música y el ruido. La música electrónica. Premisas históricas. La música concreta y electroacústica. Tendencias actuales. La fonografía y los efectos de sonido. Elementos técnicos y equipos de grabación analógica y digital. Técnicas de edición, síntesis y generación digital sonora. La audiovisión. El soundtrack para cine, video y multimedia. Muzak para espacios escenográficos, comerciales y pasarelas de moda. Diseño para pistas de baile.

Criterios de evaluación

- Conocer los aspectos formales y estéticos del lenguaje acústico.
- Interpretar y aplicar los procedimientos técnicos que se establecen en la experiencia sonora.
- Adquirir la competencia necesaria que le permita producir trabajos de diseño sonoro aplicables al medio cinematográfico, videográfico, multimedia, escenográfico o espacios de promoción y presentación pública.
- Asimilar y dominar los contenidos de la materia.
- Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 9	CEG: 12

Diseño sostenible: productos

Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Principios básicos sobre sostenibilidad. Reciclado y reutilización, autosuficiencia. Productos desechables. El impacto medioambiental. Obsolescencia programada. Tecnologías sostenibles.

Criterios de evaluación

- Conocer los conceptos básicos de producción sostenible.
- Aplicar los conceptos del ecodiseño para el desarrollo de productos.
- Desarrollar proyectos de productos sostenibles.
- Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de proyectos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 4, 8, 16, 19	CEP: 2, 6, 7, 8, 12

Diseño y autoproducción

Procesos y técnicas de modelización y prototipado. Autodiseño y autoproducción. Productos fuera del "circuito industrial". Reflexiones sobre consumo y entorno. Viabilidad económica y técnica. Comunicación y distribución.

Criterios de evaluación

- Llevar a cabo proyectos de productos viables para la autoproducción.
- Comunicar y justificar correctamente los proyectos realizados.
- Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de los proyectos.
- Realizar correctamente las fases de prototipación y fabricación de productos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 8, 16, 19	CEP: 1, 3, 6, 8, 12

Diseño y nuevas tecnologías

Ecoeficiencia y sostenibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Investigación de nuevas tecnologías de reciente aparición o en proceso de aparición. Investigación de posibles aplicaciones de esas nuevas tecnologías. En el ámbito del diseño.

Criterios de evaluación

- Dominar el proceso de vigilancia tecnológica.
- Encontrar documentación referente a una nueva tecnología.
- Elaborar documentación necesaria para hacer comprensible una nueva tecnología a cualquier tipo de público (en referencia a sus conocimientos sobre dicha tecnología).
- Elaborar y desarrollar una propuesta de aplicación de una nueva tecnología en el ámbito del diseño.
- Valorar las estrategias de sostenibilidad y ecoeficiencia en las nuevas tecnologías.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 8, 10, 16, 18, 19, 21	

E-marketing

Contexto actual y fundamento del marketing online. Comunicación Online. Portfolio digital y marca profesional en redes sociales. Nuevas herramientas y estrategias del marketing digital.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 13,17, 18, 19	

Ecodiseño: moda

Introducción al ecodiseño. Procesos de manufactura, logística y distribución. Incorporación del factor ambiental en el diseño. Realización de un proyecto de ecodiseño y su posible aplicación al diseño de moda.

Criterios de evaluación

- Incorporar el factor ambiental en el diseño de productos.
- Aplicar técnicas adecuadas al diseño de productos.
- Correcta realización de un proyecto de diseño bajo los parámetros del ecodiseño.
- Desarrollar capacidad crítica y de análisis.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 17	CG: 1, 16, 19	CEP: 3, CEM: 15

Ecolab: materiales

Ecoeficiencia y sostenibilidad. Métodos de Investigación propios de la materia. Uso de la norma ISO 14000 en el análisis ambiental del diseño. Ciclo de vida y conocer las herramientas disponibles para su realización.

Criterios de evaluación

- Comprender el significado de Ecodiseño, ecoeficiencia y sostenibilidad.
- Dominar la terminología de un estudio medioambiental basado en la norma ISO 14000
- Entender el uso de la norma ISO 14000 en el análisis ambiental de un diseño
- Saber que es un análisis de ciclo de vida y conocer las herramientas disponibles para su realización.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 8, 10, 18, 21	

Edición avanzada de vídeo

Representación gráfica mediante tecnología digital. Técnicas avanzadas edición de vídeo. Posproducción de vídeo. Vídeo y multimedia.

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar las técnicas avanzadas de edición de vídeo
- Conocer los fundamentos de la producción y postproducción de vídeo.
- Coordinar equipos multidisciplinares para la realización de productos promocionales
- Elaborar propuestas gráficas en las que intervienen diferentes disciplinas vinculadas con la edición de vídeo.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 2, 10, 17, 18, 19, 20, 21	CEG: 5, 8, 11, 12

Edición avanzada multimedia

Representación gráfica mediante tecnología digital. Técnicas avanzadas edición multimedia. Multimedia y HTML5.

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar las técnicas avanzadas de edición multimedia
- Conocer los objetos de edición multimedia en HTML5
- Coordinar equipos multidisciplinares para la realización de productos promocionales
- Elaborar propuestas gráficas en las que intervienen diferentes disciplinas vinculadas con la edición multimedia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 2, 10, 17, 18, 19, 20, 21	CEG: 5, 8, 11, 12

Edición web

Fundamentos de Internet. Desarrollo de sitios web. Software de edición web. Edición y publicación electrónica. Diseño de interfaces. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Demostrar un conocimiento adecuado de los fundamentos de Internet y la sociedad de la información.
- Diseñar interfaces web.
- Utilizar el software de edición y publicación web.
- Planificar y resolver problemas relacionados con la publicación electrónica y la edición así como desarrollar adecuadamente sitios web básicos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2,10,15, 20, 21	CEG: 5, 11, 12

Edición Web Avanzada

Introducción a los sitios web: Frontend y Backend. Técnicas de edición avanzadas de edición mediante HTML5 y CSS. Desarrollo de diseño responsive. Conceptos básicos de programación de JavaScript. Utilización de las principales librerías (frameworks): JQuery. Creación de proyectos.

Criterios de evaluación

- Distinguir entre las tecnologías Frontend y backend en la edición de WebSites.
- Comprender y dominar las técnicas avanzadas de edición digital utilizando HTML5 y CSS.
- Realizar diseños de WebSites utilizando técnicas responsive o diseño adaptativo.
- Realizar proyectos utilizando el lenguaje de programación JavaScript.
- Utilizar frameworks: JQuery
- Realizar proyectos.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 13,15	CG: 2,10,17, 18, 20, 21	CEG: 5, 8, 11, 12

El collage: gráfica expresiva de las ideas

El collage como instrumento de representación. Del origen del collage a los lenguajes contemporáneos. Dadaísmo y pioneros. Collage tridimensional: Assemblage. El collage en el mundo del arte. Tendencias actuales. El collage en la ilustración. Interpretación gráfica de proyectos de diseño a través de experimentación con distintas técnicas del collage.

Criterios de evaluación

- Desarrollar lenguajes gráficos y conceptuales como opciones de comunicación.
- Tener información acerca de la historia del collage a través de obras y autores significativos.
- Organizar y desarrollar un proyecto de collage con criterio a partir de información técnica y un bagaje teórico.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2, 8	CG: 3, 12	CEG: 1, 3

El desnudo como modelo de representación

Dibujo de observación, expresión y representación. Dibujo de la estructura de la figura humana, esquematismos. Estudio de la dinámica y movimiento del cuerpo humano. Análisis y síntesis de la representación del cuerpo.

Criterios de evaluación

- Representar la estructura de la figura humana y su esquematismo.
- Conocer la dinámica y el movimiento del cuerpo.
- Dominar las diferentes técnicas gráficas para la representación de la figura humana.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 4	CG: 2, 3	

El libro de artista. Arte diseño y comunicación

Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Conocimiento de materiales e instrumental. Arte, diseño y lenguaje. El libro como objeto conceptual, artístico y experimental. Expresión y comunicación.

Criterios de evaluación

- Conocer los recursos, materiales y técnicas básicas.
- Experimentar con nuevos lenguajes de expresión.
- Utilizar recursos originales de comunicación de ideas mediante la imagen, el texto, la forma, el espacio y/o el material.
- Demostrar creatividad en planteamientos y presentación de resultados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8	CG: 2, 3, 4, 8, 9, 19	

Elaboración de planos técnicos en CAD

Elaboración de Planos técnicos de un objeto en CAD: planos de conjunto y de despiece. Normativa específica de dibujo técnico para la representación de uniones. Simbología específica de dibujo técnico para la representación. Presentación de planos. Impresión en CAD. Elaboración de planos técnicos en CAD para la fabricación.

Criterios de evaluación

- Comprender y saber realizar trazados de geometría plana.
- Definir, valorar y aplicar correctamente la normativa aplicable a las representaciones, como medio para unificar y simplificar los procesos del dibujo técnico.
- Saber representar correctamente la forma plana y volumétrica en los diferentes sistemas de representación diferenciando el ámbito de aplicación de cada uno de ellos.
- Relacionar el espacio con el plano y recíprocamente, apreciando y comprendiendo la reversibilidad de los sistemas de representación.
- Representar con destreza y claridad vistas y perspectivas de objetos de la técnica y el diseño realizadas en CAD y acotándolos correctamente.
- Demostrar creatividad y sensibilidad artística en las representaciones.
- Manejo adecuado de las herramientas tradicionales y tecnológicas de trazado de geometría plana y la representación de geometría descriptiva.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia.
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 4, 13, 15	CG: 2, 4	CEP: 9, 10, 12

Escaparatismo

Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Definición y realización de proyectos de escaparatismo, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

Criterios de evaluación

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos efímeros con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación.
- Analizar el lenguaje de los objetos de forma adecuada.
- Conocer las especificación y condicionantes del diseño de elementos y espacios de escaparatismo.
- Investigar sobre situaciones físicas transitorias, diseños abiertos, relaciones espacio temporales.
- Investigar y crear con materiales caducos y soluciones técnicas móviles, desmontables y/o reutilizables.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 3, 8, 11, 13, 18, 19	CEI: 4, 5, 6, 9,15

Escenarios virtuales 2D

Representación gráfica mediante tecnología digital. Estilos en la representación digital: Estrategias en software bitmap y vectorial. Color, luz y volumen en la representación digital. Creación y aplicación en software bitmap y vectorial. Tratamiento digital de la figura humana. Estrategias en software bitmap y vectorial. Tratamiento digital de la arquitectura y paisaje. Estrategias en software bitmap y vectorial. Proyecto escenarios virtuales 2D. Creación y aplicación en software bitmap y vectorial.

Criterios de evaluación

- Seleccionar la estrategia adecuada para resolver ilustraciones virtuales de figura humana, arquitectura o paisaje en aplicaciones bitmap.
- Resolver problemas de creación y composición visual: distribución de masas, equilibrio de color, estilo ilustración, dentro de la representación digital.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG:1, 3, 9	CEP: 4

Espacios interactivos

El objetivo es abordar la creación de artefactos espaciales interactivos, efímeros o no, considerando la inclusión de los nuevos avances tecnológicos y el ciberarte contemporáneo. Se trata de proyectar espacios cambiantes que propicien respuestas interactivas al usuario.

Criterios de evaluación

- Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño planteado.
- Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural.
- Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en el proyecto planteado.
- Saber aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos.
- Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto de microespacio.
- Saber representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.
- Saber realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de adecuarse sobre el proyecto propuesto.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3	CG:1, 3, 5	

Fashion film

La moda se hace película: 'fashion films'. Moda y cine publicitario: el cuerpo como mercancía. El espectador es el protagonista: 'youtubers' y otros contenedores de personalidad. La construcción narrativa. La realización audiovisual. Edición y postproducción audiovisual.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
- Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria en el ámbito de la moda.
- Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical.
- Dominio de los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios.
- Dominio del lenguaje propio de la materia.
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 8, 15	CG: 2, 15, 20	CEG: 1, 4, 12

Food design

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Referentes del diseño de alimentos. Color, forma, sabor, olor y textura. Concepto y experiencia en los productos alimenticios. Packaging. Resolución de proyectos de *Food Design*.

Criterios de evaluación

- Demostrar capacidad para integrar elementos funcionales, técnicos y estéticos en el resultado de las propuestas.
- Desarrollar productos en los que se priorice el valor de la experiencia del usuario.
- Demostrar capacidad para desarrollar propuestas coherentes con el panorama contemporáneo del sector.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG:1, 3, 9	CEP: 4

Fotografía de interiores

Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Historia de la fotografía de arquitectura. Autores más destacados. Técnicas de iluminación artificial y natural aplicada a los espacios. Promoción del diseño de interiores a través de la fotografía. Edición digital aplicada a la fotografía de interiores.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas y procesos fotográficos y audiovisuales.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar creatividad a través de la fotografía y los medios audiovisuales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8	CG: 2, 19, 20	

Fotografía de moda

Historia de la fotografía de moda. Autores más destacados. La iluminación artificial aplicada a la fotografía de moda y belleza, tanto en estudio como en exteriores. El proceso de creación de un editorial de moda y belleza. Profesiones vinculadas a la producción de moda: estilistas, maquilladores, peluqueros, etc. Edición digital aplicada a la fotografía de moda y belleza.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas y procesos fotográficos y audiovisuales.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar creatividad a través de la fotografía y los medios audiovisuales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8	CG: 2, 12, 15, 20	

Fotografía de producto

Historia de la fotografía de bodegón. Autores más destacados. Técnicas de iluminación artificial y natural aplicada a la fotografía de bodegón. Promoción del diseño de producto a través de la fotografía. Edición digital aplicada a la fotografía de producto.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas, así como procesos fotográficos y audiovisuales.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar creatividad a través de la fotografía y los medios audiovisuales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8	CG: 2, 20	

Fotografía publicitaria

Análisis de la fotografía publicitaria, desde sus inicios hasta nuestros días y su importancia en el diseño contemporáneo. Aplicaciones publicitarias en el ámbito del diseño gráfico. Explorar el papel de la fotografía dentro de las campañas publicitarias. El proceso de creación de un proyecto fotográfico de carácter publicitario y promocional.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje fotográfico.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos fotográficos.
- Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Creatividad demostrada a través de la fotografía.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2	CG: 1, 2, 20	CEG: 1, 2, 3

Fundamentos de programación

Introducción a los lenguajes de programación. Sintaxis, semántica, clasificación. Concepto y diseño de algoritmos. Diseño de algoritmos con lenguaje natural. Traducción de algoritmos a pseudo-código. Paradigma de programación orientada a objetos. Concepto y aplicación práctica. Eventos: concepto. Manejadores de eventos más habituales. Lenguajes de programación con entorno gráfico. Bases de datos. Conceptos. Tipos. Usos habituales. Diseño y creación de bases de datos. Tareas habituales (inserción, consulta, borrado de datos). Control de bases de datos mediante lenguajes de programación.

Criterios de evaluación

- Conoce y valora la evolución de los lenguajes de programación y su contribución a la evolución tecnológica de los sistemas informáticos.
- Conoce y clasifica los lenguajes de programación más utilizados históricamente.
- Utilizar correctamente la sintaxis y la semántica de una notación algorítmica.
- Es capaz de programar algoritmos sencillos basados en estructuras y rutinas básicas.
- Entiende el paradigma de la programación orientada a objetos.
- Comprende el concepto de evento y es capaz de programar respuestas a los mismos.
- Comprende el fundamento de las bases de datos y sus funciones básicas.
- Incorpora una base de datos sencilla y es capaz de gestionarla mediante el uso de un lenguaje de programación.
- Es capaz de desarrollar una aplicación sobre un entorno visual basado en lenguajes de programación orientado a objetos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 5, 12, 15	CG: 3, 5, 7, 8, 10, 11, 15, 18, 21	CEG: 11, 12 CEP: 3, 12 CEI: 10, 11 CEM: 10, 11

Geometrías complejas y patronaje

Iniciación a la creación de patrones textiles capaces de generar espacios de pequeña y mediana escala. Realización de productos versátiles, extensibles y cambiantes.

Criterios de evaluación

- Demostrar la capacidad de desarrollar un proyecto básico de patronaje
- Demostrar una visión general y crítica de los métodos proyectuales
- Saber buscar referencias históricas de espacios textiles.
- Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño de patronaje.
- Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural.
- Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en el proyecto planteado.
- Demostrar el sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás.
- Saber representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.
- Conocer las especificaciones técnicas de los materiales utilizados e investigar las formas, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con los proyectos de geometrías complejas, diseñando soluciones constructivas propias.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3	CG: 1, 2, 5	

Historia del cine

Historia y teoría de las artes. Historia del cine vinculada a la Historia del diseño en sus distintas especialidades. Escuelas y estilos cinematográficos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como de relación con las corrientes estéticas generales.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8, 15	CG: 2, 3, 6, 9, 12, 13, 14	CEG: 13, 14

Historia del mueble

Historia y teoría de las artes. Historia y evolución del mueble vinculada a la Historia del Diseño y a la Historia del Arte. Estilos y tipologías de mobiliario. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Demostrar sensibilidad estética y capacidad de análisis y síntesis, así como la creatividad demostrada en la resolución de los problemas formales, funcionales y de comunicación.
- Conocer la evolución del lenguaje del diseño del mueble así como las causas de esa evolución y su relación con el contexto histórico, tecnológico, estético y social en que se gestó, conectándolo con otras manifestaciones culturales y artísticas.
- Demostrar capacidad para ver e interpretar el diseño de mobiliario, para apreciar sus valores y extraer de él información sobre la cultura que lo ha producido.
- Demostrar bagaje visual referido a la historia y la evolución del mueble.
- Saber utilizar fuentes documentales y la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.
- Analizar de forma adecuada y reconocer los distintos estilos en el diseño del mueble. Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como de relación con las corrientes estéticas generales.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 3, 6, 9, 12, 13, 19, 21	CEP: 4, 6, 13, 15 CEI: 6, 12, 15

Historia de la joyería

Historia y teoría de las Artes. Historia de la joyería vinculada al diseño de moda y de producto. Movimientos, diseñadores y tendencias en joyería. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia de joyería.

Criterios de evaluación

- Demostrar capacidad de análisis del significado histórico de la joyería como diseños de producto y elementos de la indumentaria y de la moda.
- Conocer las interrelaciones existentes entre la evolución histórica del arte de la joyería y los estilos artísticos donde se han producido.
- Integrar adecuadamente el vocabulario y la terminología específicos de la joyería y de las artes con ellas relacionadas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 3, 6, 9, 12, 13, 19, 21	CEM: 13,15 CEPI: 4, 13,15

Infografía

Diseño de información y visualización de datos. Tipos de gráficos y signos no lingüísticos: pictogramas, símbolos, esquemas, croquis y diagramas visuales. Infografías estáticas, dinámicas e interactivas. Infografía periodística, didáctica, científica y de opinión.

Criterios de evaluación

- Conocer las aplicaciones de los distintos tipos de gráficos y signos no lingüísticos en la visualización de datos.
- Reconocer los distintos tipos de infografías y su ámbito de aplicación.
- Ser capaz de comunicar visualmente datos complejos mediante gráficos y signos no lingüísticos, teniendo en cuenta los condicionantes y requerimientos del proyecto.
- Demostrar el dominio de los recursos formales de la comunicación visual en la elaboración de infografías.
- Conocer el vocabulario propio de la infografía.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 8	CG: 2, 3	CEG: 2, 3, 4, 15

Internet de las cosas: proyectos básicos

Introducción a Internet de las cosas. Ejemplos. Hardware básico: estándares. Conectividad e interacción entre los objetos. Bases de datos online, servidores de datos. Principios de programación de las placas. Entradas / salidas. Digital y analógico. Circuitos: electrónica básica. Componentes electrónicos. Sensores y actuadores. Módulos de expansión (shields) y placas. Realización de proyectos

Criterios de evaluación

- Conocer los principios de interacción de objetos y la compartición de datos en tiempo real
- Conocer los estándares de utilización para la interconexión así como del empleo de módulos de expansión
- Dominar la programación básica de las placas empleadas.
- Realizar circuitos básicos conectados con las placas. Utilizar sensores, motores, leds, relés, etc.
- Producir objetos que interactúen entre ellos, envíen datos a servidores o modifiquen nuestro entorno mediante actuadores.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 13, 15	CG: 1, 2, 3	CEG: 1, 11 CEP: 8, 11 CEI: 9, 10

Introducción a la animación 3D

Técnicas de animación. Animación 3D: cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación. Definición de objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales. Parámetros de control de las formas predefinidas

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar los conceptos de Preproducción, producción y postproducción.
- Realizar animación por cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación.
- Definir objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales y comprender la relación entre los objetos definidos y su posición en la pantalla.
- Utilizar los parámetros de control de las formas predefinidas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8, 15	CG: 4, 20	CEG: 10 CEP: 9

Lettering

Principios del lettering. Trazos básicos con líneas maestras y uso de retículas. El dibujo de letras. Estructura, proporción, espaciado interior y espacio interno. Herramientas y aplicaciones de lettering manual. Técnicas de preparación de lettering: Trabajo con componentes básicos. Creación de soportes de transferencia y realización de plantillas. Técnicas de lettering con diferentes tipos de herramientas y soportes.

Criterios de evaluación

- Identificar las disciplinas relacionadas con el dibujo de letras.
- Ser capaz de hacer un correcto uso de las herramientas y soportes de escritura.
- Aplicar las distintas técnicas de lettering y adecuar las soluciones a las posibilidades plásticas propias de la materia.
- Resolver problemas de lettering de forma creativa y original.
- Demostrar capacidad crítica y de análisis.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 3, 6	CG: 2, 3, 6, 12	CEG: 2, 3, 6

Maquetas como herramienta para el desarrollo de proyectos de interiorismo

Trabajar con maquetas físicas en las primeras fases del proyecto. Desarrollo y utilización de herramientas para la realización de maquetas, tanto generales (escala 1.50) como de detalle (escala 1.5). Utilización de técnicas manuales apoyadas puntualmente en sistemas digitales.

Crterios de evaluación

- Analizar el lenguaje de los objetos de forma adecuada.
- Conocer las especificación y condicionantes de la realización de maquetas.
- Investigar sobre las posibilidades expresivas de los materiales para la realización de maquetas.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 4, 7, 9, 10	CG: 2, 7, 18, 20	CEI: 4, 10

Maquetismo y modelismo conceptual. Dar forma a las ideas

Investigación del volumen y concepción espacial. Conocimiento de materiales e instrumental. Maquetas y modelos conceptuales o de trabajo. Configuración creativa en tres dimensiones. Técnicas de proyectación tridimensional.

Crterios de evaluación

- Conocer los recursos, materiales y técnicas básicas del maquetismo y modelismo en relación con el diseño.
- Utilizar recursos originales de comunicación y configuración de ideas en tres dimensiones.
- Demostrar creatividad en planteamientos y presentación de resultados.
- Demostrar capacidad para conceptualizar y expresar ideas mediante recursos e instrumentos tridimensionales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8	CG: 2, 3, 4, 8, 9, 19	

Metodología científica del diseño: diseño emocional

El método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Métodos de Investigación propios de la materia. Diseño emocional.

Crterios de evaluación

- Conocer la metodología del diseño emocional y sus aplicaciones.
- Utilizar la metodología científica para resolver problemas de diseño.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 4, 8, 21	

Narrativa y guion audiovisual

Un collage de palabras: la unidad de la obra y el cubismo literario. El escritor como mero copista: apropiación y adquisición. La adaptación y el remake. La reescritura y la escritura polifónica. El "storytelling". Principio y final de la historia. El cuento infinito: narrativa serial y plataformas. Microseries. La narración no lineal: la interface como árbol o visión esférica. La estructura de navegación. El escritor y los mecanismos de la narración: el azar, las

máquinas y las instrucciones. Estructuras y elementos narrativos. El personaje y el diálogo. Estrategias creativas: juegos, puzles, viajes, laberintos, personalidades múltiples y escrituras colectivas, corales. El humor y el absurdo: anécdota, chiste, juego de palabras, 'gag'. Planificación y realización de guiones para soportes audiovisuales publicitarios e interactivos: construcciones no lineales y estructuras de navegación. Modelos de guion: redacción, edición y presentación.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje escrito y audiovisual.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
- Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
- El rigor para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales.
- Capacidad de elaborar mensajes audiovisuales según un esquema organizativo que explore las diferentes fases de guión, realización y postproducción.
- Dominio del lenguaje propio de la materia y sus materiales bibliográficos y audiovisuales.
- La exposición con claridad y concisión de las ideas y la expresión correcta, tanto de forma oral como escrita.
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 4, 8, 15	CG: 2, 15, 20	CEG: 11, 12

Paisajismo

Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Definición y realización de proyectos de paisajismo, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

Criterios de evaluación

- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis en los ejercicios planteados.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de paisajismo con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Trabajar de forma adecuada en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Demostrar las capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 3, 8, 13, 19	CEI: 4, 5, 6, 9, 15

Producto a la moda

Realización de proyectos en distintos campos de la especialidad. El Diseño: discursos entre el producto y la moda. Producto portable e identidad: categorías. El lenguaje del producto en el cuerpo. El producto y la experiencia de compra. Tendencias del sector. Criterios ergonómicos y de adaptabilidad.

Criterios de evaluación

- Plantear productos que acompañen a las personas en la construcción de su identidad, investigando tendencias actuales y futuras.
- Demostrar capacidad para integrar elementos funcionales, técnicos y estéticos en el resultado de las propuestas.
- Demostrar capacidad para desarrollar propuestas viables en el sector.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 3	CEP: 4

Protocolo y organización de eventos

Fundamentos de Protocolo. Protocolo en el ámbito laboral. Comunicación verbal y no verbal. Vestimenta y comportamiento. Organización de eventos: fundamentos.

Criterios de evaluación

- Conocer la norma protocolaria en el ámbito laboral y ceremonial.
- Identificar y distinguir el grado de formalidad en el comportamiento y la vestimenta.
- Desarrollar capacidad crítica y de análisis.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 3, 5, 9, 13, 14	CEI: 6, 12

Proyectos de ilustración editorial

La ilustración editorial como herramienta conceptual de comunicación. Códigos narrativos. Soportes. Estudio de piezas gráficas. Editoriales significativas del mundo editorial ilustrado en España. Técnicas y lenguajes experimentales. Análisis de autores contemporáneos y proyectos editoriales significativos. Relación entre texto e imagen ilustrados

Criterios de evaluación

- Desarrollar lenguajes gráficos y conceptuales como opciones de comunicación.
- Desarrollar lenguajes gráficos y conceptuales como opciones de comunicación
- Adquirir un bagaje teórico en torno a los autores más significativos de la ilustración editorial
- Seleccionar con criterio el lenguaje y la técnica adecuada al destino de la ilustración
- Conocer de forma general los registros y géneros que sirven de soporte a la ilustración, incidiendo en la ilustración editorial
- Manejar información selectiva del campo de la ilustración y la historia del arte útiles para sus intenciones comunicativas
- Tener información de obras e ilustradores contemporáneos y manejarla para sus propios fines.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 6	CG: 2, 3, 18	CEI: 1, 2, 6

Proyectos de ilustración publicitaria

La ilustración publicitaria como herramienta conceptual de comunicación. Análisis de campañas. Retórica visual. Lenguaje gráfico: el tono de la ilustración en relación a su objetivo y destino final. Tipografía ilustrada. Ilustración publicitaria desde los años 50 del s. XX: Europa y E. E. U.U.

Criterios de evaluación

- Desarrollar lenguajes gráficos y conceptuales como opciones de comunicación.
- Conocer trabajos y autores significativos de la historia de la ilustración publicitaria.
- Manejar información selectiva del campo de la ilustración y la historia del arte útiles para sus intenciones, comunicativas
- Recopilar y analizar información contextualizada, recursos y estilos gráficos.
- Seleccionar con criterio el lenguaje y la técnica.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 8,15	CG: 1, 12, 18	CEG: 1, 2, 6

Proyectos de ilustración tridimensional

La ilustración como herramienta conceptual de comunicación. La ilustración tridimensional como instrumento de representación. Experimentación con técnicas y materiales. Adecuación a ideas y conceptos: desarrollo de estrategias narrativas. Referentes de la ilustración contemporánea.

Criterios de evaluación

- Desarrollar lenguajes plásticos y conceptuales como opciones de comunicación.
- Explorar las posibilidades de las técnicas y materiales
- Obtener información acerca de estrategias narrativas a través de autores y trabajos concretos.
- Organizar con criterio lenguaje, técnica y jerarquía de la narración

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,15	CG: 3	CEG: 1, 5

Publicidad audiovisual

Técnicas audiovisuales: producción y edición. Creación y análisis del producto audiovisual. Fases en su elaboración. La retórica publicitaria: significantes y referentes creativos básicos. Géneros y motivos publicitarios. La estructura narrativa. División espacio-temporal en la narrativa audiovisual. El guion del spot. El registro visual. La producción: fases. Equipo técnico: aspectos de fotografía, iluminación y sonido. El montaje y la postproducción audiovisual. Tipos de montaje. Elementos de la banda sonora. Relaciones sonido-imagen: perspectiva sonora y planos sonoros. Elementos gráficos y tipográficos asociados a la imagen.

Criterios de evaluación

- Comprender el significado del lenguaje audiovisual en sus aspectos técnicos y comunicativos.
- Descifrar los procesos de comunicación y diseño que intermedian con la publicidad audiovisual.
- Adquirir la capacidad que les permita interpretar y producir mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
- Asimilar y dominar los contenidos de la materia.
- Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 9	CEG: 11

Publicidad y planificación de medios

Diseño publicitario. La publicidad. Comunicación publicitaria. Orígenes y reseñas históricas. Fundamentos y funciones del diseño publicitario. La marca y lanzamientos de nuevos productos. Discurso denotativo y connotativo. Medios publicitarios. Arte y cultura de consumo.

Criterios de evaluación

- Entender el proceso de comunicación que intenta influir en el receptor que divide la publicidad en comercial, institucional y propaganda.
- Conocer el desarrollo de la publicidad en el s. XX, hasta nuestros días.
- Conocer y poner en práctica los recursos y estrategias en la creación de imágenes publicitarias, así como conocer sus procesos creativos
- Conocer los medios para derivar la producción gráfica o visual atendiendo al público específico y a estrategias de comunicación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 3, 5, 6, 7	CEG: 6, 8, 13, 15

Retórica visual

Técnicas para la visualización de ideas. Introducción teórica al concepto de retórica visual: figuras retóricas. Retórica visual publicitaria. Retórica visual y tipografía.

Criterios de evaluación

- Desarrollar capacidad crítica y de análisis.
- Conocer las distintas figuras retóricas.
- Elaborar propuestas gráficas en las que se utilice la retórica visual.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 3	CEG: 2

Slow fashion

La industria de la moda en la actualidad. Moda ética. Diseño circular. Materiales biotextiles. Fabricación digital.

Criterios de evaluación

- Saber analizar desde el punto de vista formal, estético y empresarial la moda sostenible.
- Conocer la importancia social de un modelo de desarrollo sostenible en el diseño de moda.
- Aplicar los contenidos teóricos de la asignatura de forma creativa y acorde con intenciones funcionales y aplicadas al diseño de moda sostenible.
- Ser capaz de plantear y construir propuestas creativas.
- Desarrollar capacidad de trabajo individual y en equipo.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 11, 16	CG: 1, 16	CEM: 1, 2, 5 15

Stop Motion

Técnicas de animación. El cine de animación. Leyes básicas de la animación. Técnicas de animación cuadro a cuadro a través del manejo de diferentes materiales: plastilina, muñecos, dibujos animados en cut-out y pixilation. Técnicas combinadas con animación digital. Software de captura y control de imagen. Software de edición y postproducción.

Criterios de evaluación

- Comprender el significado del lenguaje audiovisual en sus aspectos técnicos y comunicativos.
- Descifrar los procesos de comunicación y diseño que intermedian con la publicidad audiovisual.
- Adquirir la capacidad que les permita interpretar y producir mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
- Asimilar y dominar los contenidos de la materia.
- Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8	CG: 2, 3, 4, 8, 9, 19	

Taller de bolsos

Historia del bolso. Principales tipologías. Patronaje, técnicas, componentes y materiales para la realización de prototipos. Fases y realización de un proyecto de diseño de un bolso: Investigación, Inspiración, bocetos 2 y 3D previos y definitivos, materialización del proyecto: proceso de realización del prototipo, ficha técnica

Criterios de evaluación

- Capacidad Investigar, gestionar, interpretar e integrar la información relacionada con el diseño en general y el diseño de bolsos en concreto.
- Conocer las materias primas, las herramientas y maquinaria específica para su producción.
- Aplicar técnicas empleadas en clase.
- Originalidad y creatividad en la resolución de las propuestas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 3, 5	CG: 1, 15, 18	CEM: 3, 4, 8

Taller de diseño tipográfico

La familia tipográfica: estilos. Pesos: anchura y grosor. Efectos ópticos: Trazos horizontales y verticales. Centro geométrico y centro óptico. Criterios constructivos del diseño tipográfico: Forma, contraforma, trazo, escala, inclinación. Grupos constructivos de letras. Desarrollo y creación de especímenes tipográficos: Caja alta, caja baja. Cifras. Signos de puntuación. Croquización, normalización. Construcción de signos alfabéticos. Correcciones ópticas. Espacio interno y espacio intermedio. Calcos definitivos. Ejecución de documentos técnicos.

Criterios de evaluación

- Identificar los criterios constructivos del diseño tipográfico.
- Ser capaz de describir los efectos ópticos.
- Ser capaz de comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Planificar y desarrollar especímenes completos de tipografía.
- Ser capaz de interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Demostrar capacidad crítica y de análisis.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1	CG: 2, 3	CEG: 2, 3, 6, 7, 10, 15

Taller de joyería y bisutería: accesorios de moda

La joyería contemporánea. Complementos y accesorios de moda. La joya en la indumentaria. Experimentación plástica y conceptual. Realización de proyectos especializados en los complementos de joyería y bisutería aplicados a los accesorios de moda (calzados, bolsos, sombreros, tocados, gafas, etc). Prototipado. Técnicas y materiales. Transformación y reciclado de accesorios.

Criterios de evaluación

- Conseguir expresividad y relación simbólica con la vestibilidad.
- Desarrollar el tratamiento creativo del material.
- Conocer las materias primas, herramientas y maquinaria, las texturas y acabados así como los procesos tecnológicos actuales.
- Analizar productos ya existentes y proponer modificaciones y soluciones alternativas que mejoren su calidad, innovación y coste de producción.
- Utilizar adecuadamente el vocabulario y la terminología específicos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG:1, 8, 10, 15, 18, 19	CEM: 3, 4 CEP: 2

Taller de maquetas

Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional y tridimensional. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Definición y realización de maquetas, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

Criterios de evaluación

- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis en los ejercicios planteados.
- Analizar el lenguaje de los objetos.
- Ser capaz de analizar el lenguaje de los objetos
- Concebir, planificar y desarrollar representaciones tridimensionales materiales de proyectos con criterios que comporten un alto grado de comunicación y experimentación.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 11	CEI: 4

Taller derotulación y caligrafía

Estilos de letras de creación caligráfica y la rotulación manual: Evolución histórica. Métodos de trabajo y experimentación propios de la materia. Técnicas de rotulación y caligrafía. Experimentación con soportes, materiales y técnicas.

Criterios de evaluación

- Conocer la historia y evolución de la caligrafía y la rotulación manual.
- Investigar y experimentar con la caligrafía y la rotulación.
- Ser capaz de comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
- Desarrollar la capacidad crítica y ser capaz de dominar los recursos formales de expresión y la comunicación visual.
- Ser capaz de interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 17	CG: 2, 12, 18	CEG: 2, 3, 6

Taller de sombreros

Historia del sombrero. Principales tipologías. Propiedades de los distintos materiales. Procedimientos artesanales e industriales. Patronaje, técnicas, componentes y materiales para la realización de prototipos. Fases y realización de un proyecto de diseño de un sombrero: Investigación, Inspiración, bocetos 2 y 3D previos y definitivos, materialización del proyecto: proceso de realización del prototipo, ficha técnica.

Criterios de evaluación

- Capacidad Investigar, gestionar, interpretar e integrar la información relacionada.
- Conocer las materias primas, las herramientas y maquinaria específica para su producción. Aplicar técnicas empleadas en clase.
- Originalidad y creatividad en la resolución de las propuestas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 3, 8	CG: 1, 15	CEM: 1, 3

Taller experimental de materiales

Investigación del volumen y concepción espacial. Métodos de experimentación propios de la materia. Conocimiento de la expresividad de los materiales y de sus propiedades físicas. Descontextualización de materiales. Realización y presentación de trabajos.

Criterios de evaluación

- Aplicar los procedimientos adecuados a las distintas técnicas según los materiales utilizados.
- Utilizar recursos expresivos de la materia.
- Tener iniciativa en el planteamiento e investigación de resultados.
- Demostrar capacidad de plasmar los logros conseguidos durante el proceso de experimentación en la realización de un trabajo final.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8	CG: 2, 3, 4, 8, 9, 19	

Taller experimental de resinas acrílicas, poliuretanos y elastómeros. Aplicaciones en diseño

Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional y tridimensional. Investigación del volumen y concepción espacial. Conocimiento de materiales y utensilios. La resina acrílica, poliuretanos y elastómeros. Materiales no tóxicos. Investigación y experimentación con cargas y colorantes. Modelos, moldes y reproducciones. Aplicaciones en el diseño.

Criterios de evaluación

- Utilizar los recursos, materiales y técnicas básicas del trabajo con resinas acrílicas, poliuretanos y elastómeros.
- Conceptualizar modelos, prototipos, moldes y reproducciones.
- Demostrar creatividad en planteamientos y presentación de resultados.
- Conocer las normas básicas de seguridad e higiene.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8	CG: 2, 3, 4, 8, 9, 19	

Taller textil y estampación

Procesos de estampación y técnicas de teñido. Diseño textil. Experimentación con pigmentos. Técnicas de teñido y transferencia de color.

Criterios de evaluación

- Identificar los distintos tipos de estampación y técnicas de teñido.
- Distinguir los distintos pigmentos y mordientes.
- Saber materializar patrones de estampados y color en distintos soportes.
- Manejar las diferentes técnicas en la materialización de proyectos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 15, 16, 17	CG: 1, 2, 12	CEM: 3

Técnicas 3D de representación fotorealista

Representación gráfica mediante tecnología digital. Técnicas básicas de diseño en 3D, materiales y texturas. Uso de Bibliotecas. Iluminación y renderizado.

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar las técnicas básicas de diseño en 3D.
- Crear materiales, usar texturas y dominar las bibliotecas existentes.
- Conocer los sistemas de iluminación de una escena.
- Dominar los procesos de renderizado.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 10, 20, 17	CEG: 12

Técnicas avanzadas de edición web

Representación gráfica mediante tecnología digital. Técnicas de edición avanzadas mediante HTML y CSS Gestores de contenidos: planificación y edición de plantillas.

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar las técnicas avanzadas de edición digital en formato HTML mediante la utilización de CSS.
- Comprender conceptos sobre los gestores de contenidos.
- Coordinar equipos multidisciplinares para la realización de productos promocionales.
- Elaborar propuestas gráficas en las que intervienen diferentes disciplinas vinculadas con la edición web.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 2, 10, 17, 18, 19, 20, 21	CEG: 5, 8, 11, 12

Técnicas avanzadas de edición web II: PHP MySQL

Representación gráfica mediante tecnología digital. Técnicas de edición avanzadas mediante HTML y CSS. El lenguaje PHP mediante la utilización de generadores. MySQL, principios generales para la utilización de bases de datos.

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar las técnicas avanzadas de edición digital en formato HTML mediante la utilización de CSS.
- Conocer a nivel básico el lenguaje PHP y su integración en HTML.
- Conocer la integración de bases de datos MySQL en HTML y PHP.
- Coordinar equipos multidisciplinares para la realización de productos promocionales.
- Elaborar propuestas gráficas en las que intervienen diferentes disciplinas vinculadas con la edición web.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG:1, 2, 10, 17, 18, 19, 20, 21	CEG: 5, 8, 11, 12

Técnicas de acuarela

Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Conocimiento instrumental y aplicación técnica. Apuntes. Investigación y experimentación. Los bocetos en el ámbito de comunicación de ideas.

Criterios de evaluación

- Aplicar el procedimiento a las distintas técnicas expresivas.
- Utilizar recursos gráficos de comunicación de ideas a nivel artístico.
- Tener iniciativa en el planteamiento e investigación de resultados.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 9, 19	

Técnicas de animación tradicional: el cartoon

Antecedentes del dibujo animado: cine mudo, efectos especiales en el cine mudo, Segundo de Chomón, George Melies. Inicios de la animación: Emile Reynaud, Emile Cohl, Earl Hurd, Max Fleischer, Pat Sullivan, Winsor Mcay. Animación en centroeuropa: Ivo Caprino, Jiri Trnka, Lotte Reiniger, Alesandre Alexieff, Richard Williams, Hallas and Batchelor. La escuela de Zagreb: Boris Kolar, Dusan Vukoyic, Zlatko Grgic, Veliki Kristl. Animación Experimental: Len Lye, Norman McLaren. Animación en España: Arturo Moreno, Francisco Macián, Estudios Andreo, Estudios Moro, Cruz Delgado, Rodjara. Animación contemporánea. Animación experimental. Creación de historias. Guión: narrativo y técnico. Storyboard. Diseño de personajes. Tipos de animación de imágenes. Principios básicos de la animación de imágenes. Técnicas de animación de personajes y escenas 2d. Intercalado e interpolación: uso de keyframes. Edición de imágenes y video, sonorización y postproducción.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer la técnica básica de la animación de imágenes.
- Demostrar el conocimiento básico del diseño de personajes y de creación de historias.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Desarrollar a partir de un guión el proceso básico de creación de historias animadas 2d.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8, 15	CG: 1, 5, 10, 11, 20	CEG: 11, 12

Técnicas de animación tradicional 3D: modelado y animación de personajes

Antecedentes del dibujo animado: cine mudo, efectos especiales en el cine mudo, Segundo de Chomón, George Melies. Inicios de la animación: Emile Reynaud, Emile Cohl, Earl Hurd, Max Fleischer, Pat Sullivan, Winsor Mcay. Películas de animación de imágenes 3d: inicios, principales productoras. Creación de historias. Guión: narrativo y técnico. Storyboard. Diseño de personajes. Principios básicos de la animación de imágenes y de la animación en 3d. Modelado personajes y escenas. Iluminación de escenas. Los materiales. Propiedades de los objetos. Generación de objetos mediante partículas. Cámaras y animación de la cámara. Interpolación de movimientos. Morphing de objetos 3d. Renderización: tipos de acabado de escenas. Técnicas de animación de personajes. Edición de imágenes y vídeo, sonorización y postproducción.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer la técnica básica de la animación de imágenes y de la animación de personajes 3d.
- Modelar escenas, personajes y renderizar.
- Animar escenas mediante el movimiento de las cámaras.
- Demostrar el conocimiento básico del diseño de personajes y de creación de historias.
- Conocer el software específico de animación de imágenes.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8, 15	CG: 1, 5, 10, 11, 20	CEG: 11, 12

Técnicas de comunicación del proyecto: presentaciones

Representación gráfica mediante tecnología digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia Aplicaciones informáticas de presentación. Composición visual de los elementos del cuadro. Desarrollo de animaciones y transiciones.

Criterios de evaluación

- Crear presentaciones coherentes y unitarias.
- Seleccionar contenidos y guionizar una presentación de manera adecuada.
- Conocer las características que ofrece el software de presentación
- Diseñar y componer los elementos visuales de una presentación: imágenes, tipografía, elementos de estilo, etc.
- Introducir animaciones y transiciones que contribuyan al estilo/concepto de la presentación.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 10, 11, 21	

Técnicas de grabado y estampación

El papel, las tintas, los soportes y los materiales del grabado e impresión. Materiales y procedimientos no-tóxicos en la práctica de las técnicas de estampación. Técnicas y sistemas de estampación. Prensas, Útiles y materiales. Introducción a las distintas técnicas de grabado. Técnicas aditivas (Materiales diversos y reciclaje).

Criterios de evaluación

- Saber reconocer las distintas técnicas gráficas y procedimientos de grabado y estampación
- Capacidad de experimentación con nuevos lenguajes de expresión.
- Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de grabado y estampación, demostrando en las realizaciones el conocimiento de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia y capacidad crítica.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1	CG: 2, 3, 18	

Técnicas de maquetación

Arquitectura y estilos tipográficos. Principios fundamentales de la anatomía de página. Tipos de retículas. Elementos de una retícula Usos de la retícula Retículas visibles. Retículas ambientales. La retícula en Internet.

Criterios de evaluación

- Organizar la información y lectura de páginas y pantallas.
- Reconocer la anatomía de una página.
- Identificar y presentar la información jerárquicamente.
- Reconocer y aplicar distintos tipos de retículas.
- Conocer el vocabulario propio de los principios básicos de maquetación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 3	CEG: 5

Técnicas fotográficas y diseño

Conocimiento y análisis de técnicas fotográficas analógicas tradicionales (cianotipia, goma bicromatada, virado, etc). Digitalización de procesos fotográficos tradicionales y su aplicación en el diseño contemporáneo. Convivencia entre técnicas tradicionales y los nuevos soportes tecnológicos. Reutilización e intervencionismo fotográfico.

Criterios de evaluación

- Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas y procesos fotográficos tradicionales.
- Demostrar capacidad en el manejo de herramientas digitales para el tratamiento de imágenes de archivo
- Demostrar creatividad a través de la fotografía.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 12, 20	

Tendencias del hábitat

Nuevas formas de habitar. Cambios en el hábitat. Evolución de la ciudad. Evolución de la casa. Evolución del producto. Cambios en las unidades del hogar. Cambios en el mercado. El nuevo consumidor. Nuevo entorno tecno-social.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 6, 7, 8, 15	CG: 13, 17, 18, 19	

Tipografía digital

La fuente tipográfica. Formatos. Convenciones. Métrica: Sistemas de medida. Técnicas de creación de caracteres en paletas de edición. Creación de prototipos en formato digital: Estructura, líneas maestras y puntos de dibujo. La caja de glifos: Caja alta y caja baja. Cifras. Signos de puntuación. Los caracteres acentuados. Importación de caracteres. El glifo. Métrica. Líneas maestras. Establecimiento de blancos tipográficos y guías de espacio interior. Optimización de trazados: modificación del trazo: anchura y grosor. Las clases de kerning. Los pares de letras. Configuración y exportación de la fuente. Generación y distribución de fuentes.

Criterios de evaluación

- Identificar los formatos de fuentes, sistemas de medida y convenciones tipográficas.
- Identificar los trazos básicos y partes de la letra, variables, pesos y estilos tipográficos.
- Identificar los elementos de la caja de glifos.
- Aplicar técnicas de optimización y modificación del trazo.
- Aplicar técnicas de espaciado entre pares de caracteres.
- Aplicar las técnicas de creación de fuentes de letra.
- Ser capaz de generar fuentes de letra.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 4	CG: 2, 12, 20	CEG: 4, 7, 8, 11

Video mapping

Contextualización social e histórica del video mapping. Aplicaciones (Arquitectura, publicidad, escenografía, interacción). Formatos de vídeo y audio. Loops: Codec-Resolución-Tamaños de proyección-Canal alfa. Software Vj: (Layers, Blending, Modifiers, Effects and audio synchronization, Projector output setup). Software Mapping:(Layers, Correct perspectivas, Mask). Desarrollo de proyectos

Criterios de evaluación

- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Conocer las técnicas básicas de mezcla de vídeo en directo y proyección de este así como manejar el software que lo permite.
- Experimentar con nuevos lenguajes de expresión.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 13, 15	CG: 1, 2, 3	CEG: 1, 11 CEI: 4, 9, 10, 11

Videoinstalación, videoproyección y videomapping

El espacio integrado con las imágenes videográficas. La videoinstalación desde la videocreación y las distintas tendencias del arte conceptual, minimal o de 'performance'. La videoinstalación comercial y sus diferentes aplicaciones. Realización de instalaciones videográficas y videoambientales para su incorporación en locales, conciertos, fiestas, escenografías, muestras, pasarelas. Sistemas de proyección audiovisual y videomapping.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
- Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
- Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual.
- Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de proyección en directo.
- Creatividad demostrada a través del audiovisual.
- Dominio del lenguaje propio de la materia.
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 2, 8, 15	CG: 2, 15, 20	CEG: 1, 4, 11, 12

Web 2.0: herramientas colaborativas

La web 2.0. Herramientas colaborativas para un mundo cooperativo. Agregando recursos: inserción de contenidos multimedia en herramientas colaborativas. Sindicación de contenidos. Redes Sociales.

Criterios de evaluación

- Conocer y aprender a utilizar aplicaciones y servicios web 2.0.
- Capacidad para explorar y experimentar.
- Innovación en el uso y aplicación de los recursos digitales.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 3, 4, 10, 12, 15, 16	CG: 1, 2, 3, 5, 10, 11, 18, 19, 20	CEG: 11, 12 CEP: 3, 21 CEI: 10, 11 CEM: 10, 11

ANEXO IV**TABLAS DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS PARA LA INCORPORACIÓN DE
ALUMNADO PROVENIENTE DE LA ANTERIOR ORDENACIÓN****ASIGNATURAS DE FORMACIÓN BÁSICA.**

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curso	Créditos	Asignaturas Orden de 25 de febrero de 2004 (BORM del 17 de marzo)	Curso
Análisis de la forma, espacio y color	1º	6	Análisis de la forma 2º y Color 1º	1º y 2º
Teoría y metodología del proyecto	1º	6	Teoría y metodología del proyecto	1º
Dibujo artístico	1º	6	Dibujo artístico	1º
Geometría y sistemas de representación	1º	6	Sistemas de representación	1º
Fundamentos científicos del diseño	1º	4	Física y Química 1º y Matemáticas 1º	1º
Historia y teoría de arte, la arquitectura y el diseño	1º	6	Historia y Teoría del Arte	1º
Cultura del diseño.	1º	6	Psicología de la percepción	1º
Expresión gráfica	2º	6	Técnicas de expresión	2º
Volumen y espacio	2º	6	Color	1º
Fotografía	2º	3	Fotografía I (especialidad diseño gráfico)	2º
Medios audiovisuales	2º	3	Audiovisuales (especialidad diseño gráfico)	3º
Diseño y empresa	2º	4	Organización y legislación	3º

ASIGNATURAS DE FORMACIÓN ESPECÍFICA: DISEÑO GRÁFICO.

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curso	Créditos	Asignaturas Orden de 25 de febrero de 2004 (BORM del 17 de marzo)	Curso
Iniciación al proyecto gráfico	1º	6	Teoría y metodología del proyecto	1º
Tipografía	1º	6	Tipografía	1º
Medios informáticos: diseño gráfico	1º	8	Medios informáticos y tecnológicos I	1º
Historia del diseño gráfico I Historia del diseño gráfico II	2º 2º	3 3	Historia del Diseño I	2º
Proyectos diseño gráfico I	2º	6	Proyectos gráficos I	2º
Tecnología digital: edición y publicación electrónica	2º	6	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Medios audiovisuales	2º	3	Medios y técnicas audiovisuales	2º
Marketing: diseño gráfico I	2º	2	Comunicación y marketing	2º
Técnicas de producción e impresión I	2º	2	Técnicas de producción e impresión I	2º
Historia del diseño gráfico II	2º	3	Historia del Diseño I	2º
Proyectos diseño gráfico II	2º	6	Proyectos gráficos I	2º
Marketing: diseño gráfico II	2º	2	Comunicación y marketing	2º
Técnicas de producción e impresión II	2º	2	Técnicas de producción e impresión I	2º
Materiales y procesos: envases	3º	1	Técnicas de producción e impresión II	2º

Lenguaje y técnica fotográfica I	3º	4	Fotografía I	2º
Lenguaje y técnica fotográfica II	3º	4	Fotografía II	3º
Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de video I	3º	4	Audiovisuales	3º
Historia del diseño gráfico III	3º	3	Historia del Diseño II	3º
Proyectos de diseño gráfico: entorno	3º	8	Proyectos gráficos II	3º
Proyectos de diseño gráfico audiovisual	3º	8	Proyectos gráficos II	3º
Ilustración	3º	4	Técnicas de ilustración I	3º
Proyectos de ilustración	3º	4	Técnicas de ilustración II	3º

ASIGNATURAS DE FORMACIÓN ESPECÍFICA: DISEÑO DE INTERIORES

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curso	Créditos	Asignaturas Orden de 25 de febrero de 2004 (BORM del 17 de marzo)	Curso
Iniciación al proyecto de diseño de interiores	1º	6	Teoría y metodología del proyecto	1º
Materiales: diseño de interiores	1º	6	Materiales y tecnologías aplicados a la construcción	1º
Medios informáticos: diseño de interiores	1º	8	Medios informáticos y tecnológicos I	1º
Historia del diseño de interiores I Historia del diseño de interiores II	2º 2º	3 3	Historia del Diseño I	2º
Cálculo de estructuras I	2º	3	Cálculo de estructuras	2º
Proyectos de diseño de interiores I	2º	6	Proyectos de interiores I	2º
Construcción I	2º	4	Construcción I	2º
Representación digital diseño de interiores I	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Historia del diseño de interiores II	2º	3	Historia del Diseño I	2º
Cálculo de estructuras II	2º	3	Cálculo de estructuras	2º
Proyectos de diseño de interiores II	2º	6	Proyectos de interiores I	2º
Construcción II	2º	4	Construcción I	2º
Representación digital: diseño de Interiores II	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Construcción avanzada I	3º	4	Construcción II	3º
Construcción avanzada II	3º	3	Construcción II	3º
Instalaciones	3º	5	Instalaciones I y II	2º y 3º
Acústica y luminotecnia	3º	5	Acústica y lumnotecnia	3º
Teoría de la restauración y la rehabilitación	3º	3	Rehabilitación de edificios	3º
Historia del diseño de Interiores III	3º	3	Historia del Diseño II	3º
Proyectos avanzados de diseño de interiores I	3º	6	Proyectos de interiores II	3º
Proyectos avanzados de diseño de interiores II	3º	6	Proyectos de interiores II	3º
Proyectos de rehabilitación	3º	6	Rehabilitación de edificios	3º
Marketing: diseño de interiores	3º	2	Comunicación y marketing	2º
Oficina técnica: diseño de interiores	4º	3	Mediciones y presupuestos	3º

ASIGNATURAS DE FORMACIÓN ESPECÍFICA: DISEÑO DE MODA

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curs o	Crédito s	Asignaturas Orden de 25 de febrero de 2004 (BORM del 17 de marzo)	Curs o
Iniciación al proyecto de diseño de moda	1º	6	Teoría y metodología del proyecto	1º
Iniciación a los materiales textiles	1º	6	Materias primas, materiales y tecnología	1º
Medios informáticos: diseño de moda	1º	8	Medios informáticos y tecnológicos I	1º
Historia del diseño de moda I Historia del diseño de moda II	2º 2º	3 3	Historia del Diseño I	2º
Representación digital: diseño de moda I	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Materiales textiles y acabados I	2º	2	Técnicas de estructuras y textiles I Tintes y colorimetría	2º
Proyectos de diseño de moda I	2º	6	Proyectos de moda I	2º
Modelismo y prototipos I	2º	3	Modelismo y prototipos I (moda)	2º
Patronaje I	2º	2	Patronaje industrial y escalado de tallas	2º
Historia del diseño de moda II	2º	3	Historia del Diseño I	2º
Representación digital: diseño de moda II	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Materiales textiles y acabados II	2º	2	Técnicas de estructuras y textiles I Tintes y colorimetría	2º
Proyectos de diseño de moda II	2º	6	Proyectos de moda I	2º
Modelismo y prototipos II	2º	3	Modelismo y prototipos I (moda)	2º
Patronaje II	2º	2	Patronaje industrial y escalado de tallas	2º
Estructuras textiles I	3º	3	Técnicas de estructuras y textiles I	2º
Estructuras textiles II	3º	3	Técnicas de estructuras y textiles II	3º
Modelismo y prototipos avanzados I	3º	4	Modelismo y prototipos II	3º
Modelismo y prototipos avanzados II	3º	4	Modelismo y prototipos II	3º
Historia del diseño de moda III	3º	3	Historia del Diseño II	3º
Proyectos avanzados de moda I	3º	6	Proyectos de moda II	3º
Proyectos avanzados de moda II	3º	6	Proyectos de moda II	3º
Marketing: diseño de moda I	3º	3	Comunicación y marketing	2º
Marketing: diseño de moda II	3º	3	Comunicación y marketing	2º
Análisis de tendencias	4º	3	Análisis de tendencias	3º
Técnicas de escalado	4º	2	Patronaje industrial y escalado de tallas	2º
Gestión del diseño de moda	4º	2	Gestión de calidad	2º

ASIGNATURAS DE FORMACIÓN ESPECÍFICA: DISEÑO DE PRODUCTO.

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curso	Créditos	Asignaturas Orden de 25 de febrero de 2004 (BORM del 17 de marzo)	Curso
Iniciación al proyecto de diseño de producto	1º	6	Teoría y metodología del proyecto	1º
Materiales: diseño de producto	1º	6	Materias primas, materiales y tecnología	2º
Medios informáticos: diseño de producto	1º	8	Medios informáticos y tecnológicos I	1º
Historia del diseño de producto I	2º	3	Historia del Diseño I	2º
Historia del diseño de producto II	2º	3		
Ergonomía y antropometría I	2º	2	Ergonomía y antropometría	1º
Ergonomía y antropometría II	2º	2		
Proyectos de diseño de producto I	2º	6	Proyectos de productos I	2º
			Materias primas, materiales y Tecnología (producto)	1º
Procesos de fabricación	2º	5		
Representación digital diseño de producto I	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Estructuras y sistemas	3º	5	Estructuras y sistemas	3º
Física del Diseño	2º	5		
Historia del diseño de producto II	2º	3	Historia del Diseño I	2º
Ergonomía y antropometría II	2º	2	Ergonomía y antropometría	1º
Proyectos de diseño de producto II	2º	6	Proyectos de productos I	2º
Física del diseño	2º	5	Estructuras y sistemas	3º
Representación digital diseño de producto II	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Biónica	3º	5	Biónica	2º
Proyectos avanzados de diseño de producto I	3º	5	Proyectos de productos II	
Tecnología digital: diseño de producto I	3º	4	Medios informáticos y tecnológicos II	3º
Tecnología digital: diseño de producto II	3º	4	Medios informáticos y tecnológicos II	3º
Historia del diseño de producto III	3º	3	Historia del Diseño II	3º
Proyectos de envases y embalajes I	3º	5	Envases y embalajes I	2º
Proyectos de envases y embalajes II	3º	5	Envases y embalajes II	3º
Taller de prototipos y maquetas	3º	5	Prototipos y maquetas	3º
Marketing: diseño de producto	4º	3	Comunicación y marketing	2º

ASIGNATURAS QUE SE DEBERÁN CURSAR PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO ESTABLECIDO EN LA LEY ORGÁNICA 2/2006, DE 3 DE MAYO DE EDUCACIÓN CON EL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO.

Orden de 25 de febrero de 2004, BORM del 17 de marzo

DISEÑO GRÁFICO

Asignaturas	Curso	Créditos
Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación		
Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación	2º	6
Materiales y procesos: entorno	3º	1
Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de video II	3º	4
Teoría y crítica del diseño	3º	3
Producción y presupuestos	4º	4
Proyectos de comunicación	4º	10
Gestión del diseño	4º	3
Optativas	-	14
Proyecto final	4º	15
TOTAL CRÉDITOS PENDIENTES		60

DISEÑO DE INTERIORES

Asignaturas	Curso	Créditos
Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación		
Fotografía	2º	3
Medios audiovisuales	2º	3
Representación digital: diseño de interiores III	3º	5
Teoría y crítica del diseño	3º	3
Proyectos de espacios efímeros	4º	6
Proyectos de escenografía	4º	6
Organización y legislación: diseño de interiores	4º	2
Optativas	-	17
Proyecto final	4º	15
TOTAL CRÉDITOS PENDIENTES		60

DISEÑO DE MODA

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curso	Créditos
Fotografía	2º	3
Medios audiovisuales	2º	3
Patronaje avanzado	3º	3
Tecnología digital: diseño de moda	3º	3
Teoría y crítica del diseño	3º	3
Ilustración de moda I	3º	3
Ilustración de moda II	3º	4
Proyectos de estilismo	4º	9
Optativas	-	14
Proyecto final	4º	15
TOTAL CRÉDITOS PENDIENTES		60

DISEÑO DE PRODUCTO

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curso	Créditos
Fotografía	2º	3
Medios audiovisuales	2º	3
Teoría y crítica del diseño	3º	3
Fundamentos de diseño gráfico	3º	3
Gráfica para producto	3º	3
Legislación industrial: diseño de producto	4º	2
Oficina técnica: diseño de producto	4º	3
Proyectos avanzados: diseño de producto II	4º	9
Optativas	-	16
Proyecto final	4º	15
TOTAL CRÉDITOS PENDIENTES		60



ANEXO V

EQUIVALENCIA EXPRESIÓN CALIFICACIONES

Expresión calificaciones planes anteriores LOE	Expresión calificaciones LOE
Aprobado	5,0: Aprobado (AP)
Bien	6,0: Aprobado (AP)
Notable	7,5: Notable (NT)
Sobresaliente	9,0: Sobresaliente (SB)
Matrícula de honor	10: Sobresaliente (SB)

Si figura la expresión "Apto" no se consignará calificación al proceder al reconocimiento de créditos

ANEXO VI**ASIGNATURAS DE CONTENIDO PROGRESIVO.****ASIGNATURAS BÁSICAS.**

Curso	Asignatura	Asignatura	Curso
1º	Teoría y metodología del proyecto	Proyectos de diseño de productos I y II Proyectos de diseño gráfico I y II Proyectos de diseño de interiores I y II Proyectos de diseño de moda I y II	2º

ASIGNATURAS OBLIGATORIAS DISEÑO GRÁFICO.

Curso	Asignatura	Asignatura	Curso
2º	Fotografía Medios Audiovisuales	Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo i Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo ii Lenguaje y técnica fotográfica i Lenguaje y técnica fotográfica ii	3º

ASIGNATURAS OBLIGATORIAS DISEÑO DE MODA

Curso	Asignatura	Asignatura	Curso
2º	Patronaje II	Patronaje avanzado	3º

ANEXO VII**Asignación de materias o asignaturas de los estudios superiores de Diseño establecido en la Ley Orgánica 2/ 2006, de 3 de mayo de Educación a las especialidades docentes de los Cuerpos de Catedráticos y Profesores de Artes Plásticas y Diseño****A. Especialidades docentes a las que se refiere el Apartado 1 del punto Cuadragésimo primero****1. Materias básicas y obligatorias de especialidad**

Materia	Asignatura	Especialidad de los cuerpos
Materias Básicas		
<i>Ciencia aplicada al diseño</i>	Fundamentos científicos del diseño	Materiales y tecnología: Diseño
<i>Cultura del diseño</i>	Cultura del diseño.	Medios audiovisuales
<i>Fundamentos del diseño</i>	Análisis de la forma, espacio y color	Volumen
	Teoría y metodología del proyecto	(1) Diseño gráfico Diseño de interiores Diseño de moda Diseño de producto
<i>Gestión del diseño</i>	Diseño y empresa	Organización industrial y legislación
<i>Historia de las artes y el diseño.</i>	Historia y teoría de arte, la arquitectura y el diseño	Historia del arte
	Teoría y crítica del diseño	Historia del arte
<i>Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</i>	Dibujo artístico	Dibujo artístico
	Expresión gráfica	Dibujo artístico
	Geometría y sistemas de representación	Dibujo técnico
	Fotografía	Fotografía
	Medios audiovisuales	Medios audiovisuales
	Volumen y espacio	Volumen

Específicas diseño gráfico

<i>Gestión del diseño gráfico</i>	Gestión del diseño gráfico	Organización industrial y legislación
	Marketing: diseño gráfico I	Organización industrial y legislación
	Marketing: diseño gráfico II	Organización industrial y legislación
<i>Historia del diseño gráfico</i>	Historia del diseño gráfico I	Historia del arte
	Historia del diseño gráfico II	Historia del arte
	Historia del diseño gráfico III	Historia del arte
<i>Proyectos de diseño gráfico</i>	Iniciación al proyecto gráfico	Diseño gráfico
	Proyectos de comunicación	Diseño gráfico
	Proyectos de diseño gráfico I	Diseño gráfico
	Proyectos de diseño gráfico II	Diseño gráfico
	Proyectos de diseño gráfico: audiovisual	Diseño gráfico
	Proyectos de diseño gráfico: entorno y producto	Diseño gráfico
<i>Tecnología aplicada al diseño gráfico</i>	Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo I	Medios audiovisuales
	Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo II	Medios audiovisuales
	Lenguaje y técnica fotográfica I	Fotografía
	Lenguaje y técnica fotográfica II	Fotografía
	Materiales y procesos: envases	Diseño de producto
	Materiales y procesos: entorno	Diseño de producto
	Medios informáticos: diseño gráfico	Medios informáticos
	Producción y presupuestos	Diseño gráfico
	Técnicas de producción e impresión I Técnicas de producción e impresión II	Diseño gráfico Diseño gráfico
	Tecnología digital: edición y publicación electrónica	Medios informáticos

	Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación	Medios informáticos
<i>Tipografía</i>	Tipografía	Diseño gráfico
<i>Ilustración</i>	Ilustración	Dibujo artístico
	Proyectos de Ilustración	Dibujo artístico
Específicas diseño interiores		

<i>Gestión del diseño de interiores</i>	Organización y legislación: diseño de interiores	Organización Industrial y legislación
	Marketing: diseño de interiores	Organización Industrial y legislación
<i>Historia del diseño de interiores</i>	Historia del diseño de interiores I	Historia del arte
	Historia del diseño de interiores II	Historia del arte
	Historia del diseño de interiores III	Historia del arte
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores</i>	Acústica y luminotecnia	Diseño de interiores
	Cálculo de estructuras I	Diseño de interiores
	Cálculo de estructuras II	Diseño de interiores
	Construcción I	Diseño de interiores
	Construcción II	Diseño de interiores
	Construcción avanzada I	Diseño de interiores
	Construcción avanzada II	Diseño de interiores
	Instalaciones	Diseño de interiores
	Materiales: diseño de interiores	Materiales y tecnología: diseño
	Medios informáticos: diseño de interiores	Medios informáticos
	Representación digital: diseño de interiores I	Medios informáticos
	Representación digital: diseño de interiores II	Medios informáticos
	Representación digital: diseño de interiores III	Medios informáticos
	Teoría de la restauración y la rehabilitación	Diseño de interiores
<i>Proyectos de diseño de interiores</i>	Iniciación al proyecto de diseño de interiores	Diseño de interiores

	Proyectos de diseño de interiores I	Diseño de interiores
	Proyectos de diseño de interiores II	Diseño de interiores
	Proyectos avanzados de diseño de interiores I	Diseño de interiores
	Proyectos avanzados de diseño de interiores II	Diseño de interiores
	Proyectos de escenografía	Diseño de interiores
	Proyectos de espacios efímeros	Diseño de interiores
	Proyectos de rehabilitación	Diseño de interiores
	Oficina técnica: diseño de interiores	Diseño de interiores
Específicas diseño de moda		
Estilismo	Proyectos de estilismo	Diseño de moda
Gestión del diseño de moda	Gestión del diseño de moda	Organización industrial y legislación

	Marketing: diseño de moda I	Organización industrial y legislación
	Marketing: diseño de moda II	Organización industrial y legislación
Historia del diseño de moda	Historia del diseño de moda I	Historia del arte
	Historia del diseño de moda II	Historia del arte
	Historia del diseño de moda III	Historia del arte
Ilustración	Ilustración de moda I	Dibujo artístico
	Ilustración de moda II	Dibujo artístico
Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda	Estructuras textiles I	Materiales y tecnología: diseño
	Estructuras textiles II	Materiales y tecnología: diseño
	Iniciación a los materiales textiles	Materiales y tecnología: diseño
	Materiales textiles y acabados I	Materiales y tecnología: diseño
	Materiales textiles y acabados II	Materiales y tecnología: diseño
	Medios informáticos: diseño de moda	Medios informáticos
	Representación digital: diseño de moda I	Medios informáticos

	Representación digital: diseño de moda II	Medios informáticos
<i>Patronaje y confección</i>	Modelismo y prototipos I	Diseño de moda
	Modelismo y prototipos II	Diseño de moda
	Modelismo y prototipos avanzados I	Diseño de moda
	Modelismo y prototipos avanzados II	Diseño de moda
	Patronaje I	Diseño de moda
	Patronaje II	Diseño de moda
	Patronaje avanzado	Diseño de moda
	Técnicas de escalado	Diseño de moda
		Tecnología digital: diseño de moda
<i>Proyectos de diseño de moda e indumentaria</i>	Iniciación al proyecto de diseño de moda	Diseño de moda
	Proyectos de diseño de moda I	Diseño de moda
	Proyectos de diseño de moda II	Diseño de moda
	Proyectos de moda avanzados I	Diseño de moda
	Proyectos de moda avanzados II	Diseño de moda
	Análisis de tendencias	Diseño de moda

Específicas diseño de product

<i>Gestión del diseño de producto</i>	Legislación industrial: diseño de producto	Organización industrial y legislación
	Marketing: diseño de producto	Organización industrial y legislación
<i>Historia del diseño del producto</i>	Historia del diseño de producto I	Historia del arte
	Historia del diseño de producto II	Historia del arte
	Historia del diseño de producto III	Historia del arte
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto</i>	Estructuras y sistemas	Materiales y tecnología: diseño
	Biónica	Diseño de producto
	Física del diseño	Materiales y tecnología: diseño
	Materiales: diseño de producto	Materiales y tecnología: diseño

	Medios Informáticos: diseño de producto	Medios informáticos
	Procesos de fabricación	Materiales y tecnología: diseño
	Representación digital: diseño de producto I	Medios informáticos
	Representación digital: diseño de producto II	Medios informáticos
	Tecnología digital: diseño de producto I	Medios informáticos
	Tecnología digital: diseño de producto II	Medios informáticos
<i>Proyectos de envases y embalajes</i>	Proyectos de envases y embalajes I	Diseño de producto
	Proyectos de envases y embalajes II	Diseño de producto
<i>Proyectos de productos y de sistemas</i>	Iniciación al proyecto de diseño de producto	Diseño de producto
	Ergonomía y antropometría I	Diseño de producto
	Ergonomía y antropometría II	Diseño de producto
	Fundamentos del diseño gráfico	Diseño gráfico
	Gráfica para producto	Diseño gráfico
	Oficina técnica: diseño de producto	Diseño de producto
	Proyectos avanzados diseño de producto I	Diseño de producto
	Proyectos avanzados diseño de producto II	Diseño de producto
	Proyectos de diseño de producto I	Diseño de producto
	Proyectos de diseño de producto II	Diseño de producto
	Taller de prototipos y maquetas	Diseño de producto

(1) Esta asignatura podrá ser impartida indistintamente por profesorado perteneciente a las cuatro especialidades.

2. Asignaturas optativas.

Asignatura	Especialidad del profesorado
Ampliación de edición de vídeo: edición y postproducción	Medios informáticos
Aplicaciones para dispositivos móviles	Medios informáticos
Arte, cuerpo y moda	Diseño de moda
Blender: modelado y animación 3D	Medios informáticos
Cine y diseño	Fotografía
Comunicación en el punto de venta	Organización industrial y legislación
Comunicación y marketing: nuevas tendencias	Organización industrial y legislación
Contenido audiovisual web	Medios audiovisuales
Creación de videojuegos	Medios informáticos
Dibujo de figurines	Dibujo artístico
Dibujo para diseño	Dibujo artístico
Dirección de arte	Diseño gráfico
Diseño con papel. Plegar, cortar, perforar	Volumen
Diseño de joyería y bisutería	Diseño de producto
Diseño de luminarias técnicas	Diseño de producto
Diseño de mobiliario	Diseño de producto
Diseño de mueble a medida	Diseño de producto
Diseño sonoro	Medios audiovisuales
Diseño sostenible: productos	Diseño de producto
Diseño y autoproducción	Diseño de producto
Diseño y nuevas tecnologías	Materiales y tecnología: diseño
E-marketing	Organización industrial y legislación
Ecodiseño: moda	Diseño de moda
Ecolab: materiales	Materiales y tecnología: diseño
Edición avanzada de vídeo	Medios informáticos
Edición avanzada multimedia	Medios informáticos
Edición web	Medios informáticos
Edición web avanzada	Medios informáticos
El collage: gráfica expresiva de las ideas	Dibujo artístico
El desnudo como modelo de representación	Dibujo artístico
El libro de artista. Arte, diseño y comunicación	Volumen
Elaboración de planos técnicos de CAD	Dibujo técnico
Escaparatismo	Diseño de interiores

Escenarios virtuales 2D	Medios informáticos
Espacios interactivos	Diseño de interiores
Fashion film	Medios audiovisuales
Food design	Diseño de producto
Fotografía de interiores	Fotografía
Fotografía de moda	Fotografía
Fotografía de producto	Fotografía
Fotografía publicitaria	Fotografía
Fundamentos de programación	Medios informáticos
Geometrías complejas y patronaje	Diseño de interiores
Historia de la joyería	Historia del arte
Historia del cine	Historia del arte
Historia del mueble	Historia del arte
Infografía	Diseño gráfico
Internet de las cosas: proyectos básicos	Medios informáticos
Introducción a la animación 3D	Medios informáticos
Lettering	Diseño gráfico
Maquetas como herramienta para el desarrollo de proyectos de interiorismo	Diseño de interiores
Maquetismo y modelismo conceptual. Dar formas a las ideas	Volumen
Metodología científica del diseño: diseño emocional	Materiales y tecnología: diseño
Narrativa y guion audiovisual	Medios audiovisuales
Paisajismo	Diseño de interiores
Producto a la moda	Diseño de producto
Protocolo y organización de eventos	Organización industrial y legislación
Proyectos de ilustración editorial	Dibujo artístico
Proyectos de ilustración publicitaria	Dibujo artístico
Proyectos de ilustración tridimensional	Dibujo artístico
Publicidad audiovisual	Medios audiovisuales
Publicidad y planificación de medios	Diseño gráfico
Retórica visual	Diseño gráfico
Slow fashion	Diseño de moda
Stop Motion	Medios audiovisuales
Taller de bolsos	Diseño de moda
Taller de diseño tipográfico	Diseño gráfico

Taller de joyería y bisutería: accesorios de moda	Diseño de producto
Taller de maquetas	Diseño de producto
Taller de rotulación y caligrafía	Diseño gráfico
Taller de sombreros	Diseño de moda
Taller experimental de materiales	Volumen
Taller experimental de resinas acrílicas, poliuretanos y elastómeros. Aplicaciones en diseño	Volumen
Taller textil y estampación	Diseño de moda
Técnicas 3D de representación fotorealista	Medios informáticos
Técnicas avanzadas de edición web	Medios informáticos
Técnicas avanzadas de edición web II: PHP y MySQL	Medios informáticos
Técnicas de acuarela	Dibujo artístico
Técnicas de animación tradicional: el cartoon	Medios informáticos
Técnicas de animación tradicional 3D: modelos y animación de personajes	Medios informáticos
Técnicas de comunicación del proyecto: presentaciones	Medios informáticos
Técnicas de grabado y estampación	Dibujo artístico
Técnicas de maquetación	Diseño gráfico
Técnicas fotográficas y diseño	Fotografía
Tendencias del hábitat	Organización industrial y legislación
Tipografía digital	Diseño gráfico
Video mapping	Medios informáticos
Videoinstalación, videoproyección y videomapping	Medios audiovisuales
Web 2.0: herramientas colaborativas	Medios informáticos

3. Talleres de especialización.

Taller	Especialidad del profesorado
Taller de fotografía	Fotografía
Taller de maquetismo y modelismo	(1) Diseño de producto / Diseño de interiores / Volumen
Taller de medios audiovisuales	Medios audiovisuales
Taller de medios informáticos y tecnológicos 3D	Medios Informáticos
Taller de moda	Diseño de moda

(1) Esta asignatura podrá ser impartida indistintamente por profeora perteneciente a las tres especialidades

B. Especialidades docents a las que se refiere el Apartado 2 del punto Cuadragésimo primero**4. Materias básicas y obligatorias de especialidad.**

Materia	Asignatura	Especialidad del profesorado
Materias Básicas		
<i>Cultura del diseño</i>	Cultura del diseño.	Organización industrial y legislación
<i>Fundamentos del diseño</i>	Análisis de la forma, espacio y color	Dibujo artístico
<i>Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</i>	Dibujo Artístico	Volumen
	Expresión gráfica	Volumen
	Fotografía	Medios audiovisuales
	Medios audiovisuales	Fotografía
	Volumen y espacio	Dibujo artístico
Específicas diseño gráfico		
<i>Tecnología aplicada al diseño gráfico</i>	Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo II	Medios informáticos
	Medios informáticos : diseño gráfico	Diseño gráfico
	Materiales y procesos: envases	Diseño gráfico
	Materiales y procesos: entorno	Diseño gráfico
Específicas diseño interiores		
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores</i>	Materiales: diseño de interiores	Diseño de interiores
	Instalaciones	Materiales y tecnología: diseño
Específicas diseño de moda		
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda</i>	Iniciación a los materiales textiles	Diseño de moda

	Materiales textiles y acabados I	Diseño de moda
	Materiales textiles y acabados II	Diseño de moda
	Estructuras textiles I	Diseño de moda
	Estructuras textiles II	Diseño de moda
Específicas diseño de producto		
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto</i>	Procesos de fabricación	Diseño de producto
	Biónica	Materiales y tecnología: diseño
<i>Proyectos de productos y de sistemas</i>	Fundamentos del diseño gráfico	Diseño de producto
	Gráfica para producto	Diseño de producto
	Taller de prototipos y maquetas	Volumen
	Oficina técnica: diseño de producto	Materiales y tecnología: diseño

5. Asignaturas optativas.

Asignatura	Especialidad del profesorado
Cine y diseño	Medios audiovisuales
El collage: gráfica expresiva de las ideas	Volumen
Diseño con papel. Plegar, cortar, perforar	Dibujo artístico
Diseño de joyería y bisutería	Joyería y orfebrería
Ecodiseño	Diseño de producto
Edición avanzada de vídeo	Medios audiovisuales
El collage: gráfica expresiva de las ideas	Volumen
El desnudo como modelo de representación	Volumen
El libro de artista. Arte, diseño y comunicación	Dibujo artístico

Fotografía de interiores	Medios audiovisuales
Fotografía de moda	Medios audiovisuales
Fotografía de producto	Medios audiovisuales
Historia del cine	Medios audiovisuales
Maquetismo y modelismo conceptual. Dar formas a las ideas	Dibujo artístico
Protocolo y organización de eventos	Diseño de moda
Proyectos de ilustración editorial	Diseño gráfico
Proyectos de ilustración publicitaria	Diseño gráfico
Proyectos de ilustración tridimensional	Volumen
Publicidad audiovisual	Fotografía
Publicidad y planificación de medios	Organización industrial y legislación
Representación técnica: objetos y espacio	Volumen
Stop Motion	Medios informáticos
Taller de maquetas	Diseño de interiores