

I. COMUNIDAD DE MADRID

A) Disposiciones Generales

Consejería de Educación

- 2** *DECRETO 34/2011, de 2 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Plan de Estudios para la Comunidad de Madrid de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño.*

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su artículo 3.5 establece que las enseñanzas artísticas superiores tienen rango de enseñanza superior. Dichas enseñanzas, precisadas en los artículos 54, 55, 56 y 57, están constituidas por los estudios superiores de música y danza, las enseñanzas de arte dramático, las enseñanzas de conservación y restauración de bienes culturales y los estudios superiores de artes plásticas y diseño. Además, en el artículo 58 de la citada Ley, se dispone que corresponde al Gobierno de la Nación definir la estructura y contenidos básicos de las referidas enseñanzas.

En cumplimiento de dicho 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. En él se recoge que el haber académico conducente al cumplimiento de los objetivos previstos en los planes de estudios correspondientes se medirá en créditos del Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (en adelante ECTS), asignándose a cada uno un número de entre veinticinco y treinta horas. El número total de créditos para cada curso académico queda establecido en 60, teniendo este una duración mínima de treinta y seis y máxima de cuarenta semanas. Asimismo, el citado Real Decreto establece, en su artículo 11, que el Gobierno de la Nación definirá el contenido básico al que deben ceñirse los planes de estudios correspondientes.

De conformidad con dicho precepto, para las enseñanzas conducentes a la obtención del Grado en Diseño se aprobó el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. En él se dispone que estos planes de estudios se estructuren en cuatro cursos, hasta completar un total de 240 créditos. De estos, un mínimo de 60 créditos corresponderán a formación básica, un mínimo de 60 a formación especializada, un mínimo de 6 a prácticas externas, y un mínimo de 6 al trabajo Fin de Grado.

Dado que, de acuerdo con el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, estas enseñanzas deben comenzar a impartirse desde el curso 2010-2011, la Comunidad de Madrid ha realizado la implantación del primer curso de estas enseñanzas con la aprobación de la Orden 4550/2010, de 27 de agosto, de la Consejería de Educación, por la que se implanta, para el curso 2010-2011, con carácter experimental, el primer curso de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño, establecidas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Teniendo en cuenta el artículo 11.2 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, procede establecer, para la Comunidad de Madrid el plan de estudios definitivo de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño, para los cuatro cursos que las conforman, que se implantará a partir del curso 2011-2012, siendo este el objeto del presente Decreto. Dicho plan de estudios pretende asegurar la formación de profesionales, de nivel superior, cualificados en el ámbito de las enseñanzas artísticas referidas, mediante la adquisición de las competencias específicas y el desarrollo de los perfiles profesionales propios para cada una de las especialidades, según se definen en el Real Decreto 633/2010.

Bajo esta premisa, y en virtud de lo estipulado en el Real Decreto 633/2010, se establece el plan de estudios de las especialidades de Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Diseño de Moda y Diseño de Producto.

También son objeto de regulación los aspectos relacionados con los requisitos de acceso, con los procedimientos de matrícula y con los criterios de evaluación, calificación, permanencia y promoción.

Por otra parte, con el fin de potenciar las características singulares propias de cada uno de los centros que imparten o que, en el futuro, pudieran impartir estas enseñanzas, se establece que los propios centros sean los encargados de proponer a la Consejería de Educación

para su aprobación la oferta de asignaturas optativas. De este modo, cada centro podrá contar con un plan de estudios singular, que le permita profundizar en aquellos aspectos de las enseñanzas referidas en los que presenten mayores potencialidades.

Por último, para aquellos alumnos que en el curso 2010-2011 hayan cursado el primer curso experimental de Grado se incluyen las condiciones que garanticen su graduación, en iguales circunstancias que los que cursen, a partir del curso 2011-2012, el presente plan de estudios.

En el proceso de elaboración de este Decreto ha emitido dictamen el Consejo Escolar de la Comunidad de Madrid, de acuerdo con el artículo 2.1.b) de la Ley 12/1999, de 29 de abril, de Creación del Consejo Escolar de la Comunidad de Madrid.

Asimismo, el Consejo Universitario de la Comunidad de Madrid ha emitido informe favorable a la implantación del plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño.

En virtud de todo lo expuesto, a propuesta de la Consejería de Educación, el Consejo de Gobierno, previa deliberación en su reunión de 2 de junio de 2011,

DISPONE

Artículo 1

Objeto y ámbito de aplicación

1. El presente Decreto establece el plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño, cuyo contenido básico está regulado en el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

2. Este Decreto será de aplicación en los centros públicos y privados debidamente autorizados que ejerzan su actividad e impartan estas enseñanzas en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid.

Artículo 2

Organización de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño

Las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño constan de las siguientes especialidades:

- Diseño Gráfico.
- Diseño de Interiores.
- Diseño de Moda.
- Diseño de Producto.

Artículo 3

Requisitos de acceso

1. Para el acceso a las enseñanzas oficiales conducentes al título de Graduado en Diseño se requerirá cumplir los requisitos académicos establecidos en el artículo 12 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, y la superación de la correspondiente prueba específica a que hace referencia el artículo 5 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo.

2. La prueba específica de acceso a estos estudios tendrá como finalidad valorar la madurez, los conocimientos y las aptitudes necesarios para cursar con aprovechamiento estas enseñanzas y facultará, únicamente, para matricularse en el curso académico para el que haya sido convocada. Dicha prueba específica tendrá una única convocatoria anual.

3. Para las personas mayores de diecinueve años de edad que no cumplan los requisitos establecidos en el artículo 12 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, la Consejería de Educación regulará y organizará una prueba que acredite que el aspirante posee la madurez en relación con los objetivos del Bachillerato y los conocimientos, habilidades y aptitudes necesarios para cursar con aprovechamiento las correspondientes enseñanzas. De acuerdo con el artículo 5.2 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, la superación de dicha prueba tendrá validez permanente para el acceso a las enseñanzas artísticas superiores en todo el territorio nacional.

4. Podrán acceder directamente a las enseñanzas artísticas de Grado en Diseño, sin necesidad de realizar la prueba específica de acceso, quienes estén en posesión del título de

Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, disponiendo estos alumnos de una reserva de plazas del 15 por 100 de las de nuevo ingreso.

Artículo 4

Plan de estudios del Grado en Diseño

1. Las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño se estructuran en cuatro cursos, cada uno de los cuales tendrá 60 créditos ECTS, con una equivalencia de treinta horas por crédito.

2. La duración de cada curso será de treinta y seis semanas, incluyendo los períodos lectivos y los dedicados a otras actividades presenciales. Las unidades temporales de organización académica serán el semestre y el curso, y abarcarán no solo los períodos de impartición de docencia presencial, sino también los dedicados a la realización de exámenes y pruebas de evaluación.

3. En el Anexo I del presente Decreto se establece el plan de estudios para cada uno de los cuatro cursos que componen el Grado en sus diferentes especialidades, con la organización de las materias en asignaturas, para cada una de las cuales precisa:

- El tipo de las asignaturas: De formación básica, obligatoria de especialidad.
- El carácter de las asignaturas: Teóricas, teórico-prácticas o talleres.
- Los créditos ECTS asignados.
- El número de horas totales y el número de horas de actividades presenciales.
- Su duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios.
- Sus competencias y descriptores.
- En su caso, la prelación entre asignaturas.

4. A los efectos recogidos en este Decreto se entiende por actividades presenciales todas aquellas en las que los alumnos realicen su trabajo directamente con el profesor: Clases teóricas y prácticas, seminarios y talleres, prácticas externas, tutorías y pruebas de evaluación. Cada una de estas actividades tendrá un responsable académico que garantice la continuidad en su realización y el cumplimiento de los niveles de calidad. Las programaciones de los correspondientes Departamentos de cada centro público, o de quien desempeñe esa función en los centros privados, recogerán la relación de actividades y el reparto de los tiempos y créditos correspondientes a las mismas para cada asignatura.

5. A los efectos recogidos en este Decreto, se entiende por actividades no presenciales todas aquellas que los alumnos deberán efectuar mediante el trabajo autónomo, tanto individual como en equipo, y según las distintas modalidades de enseñanza y de aprendizaje.

Artículo 5

Oferta de asignaturas optativas

1. Los centros docentes incluidos en el ámbito de aplicación de este Decreto confeccionarán su propia propuesta de oferta de asignaturas optativas, siguiendo las instrucciones que a este respecto dicte la Consejería de Educación, y siempre sujeta a lo estipulado en este Decreto.

2. Dicha propuesta deberá ser elevada a la Consejería de Educación, que podrá autorizar la impartición de las asignaturas incluidas en la propuesta como asignaturas optativas del plan de estudios correspondiente o bien solicitar al centro modificaciones en la propuesta planteada.

Artículo 6

Matrícula

1. Los alumnos que ingresen en el primer curso del Grado en un centro público deberán matricularse del curso completo.

2. El alumno dispondrá de dos posibilidades de matrícula por asignatura. Para cada una de ellas tendrá derecho a dos convocatorias por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria, todo ello siempre que se cumpla el requisito señalado en el apartado 1 del artículo 8 del presente Decreto.

3. No obstante, el alumno que haya agotado las cuatro convocatorias para una misma asignatura podrá presentar una solicitud motivada de matrícula excepcional, asimismo, con sus dos convocatorias correspondientes, ante el Director del centro, a quien corresponderá decidir sobre la misma.

4. Se podrá proceder a la anulación de la matrícula de asignaturas del Grado en Diseño. Para ello, el alumno deberá presentar una solicitud por escrito al Director del centro en el plazo de un mes a contar desde la fecha de inicio de las clases de las asignaturas correspondientes.

5. Finalizado dicho plazo, la anulación de matrícula solo se concederá cuando, a juicio del Director del centro, concurren circunstancias que lo justifiquen y sean debidamente documentadas.

6. Las resoluciones del Director del centro, relativas a las solicitudes de anulación de matrícula en asignaturas del Grado en Diseño, deberán ser motivadas, y serán comunicadas por escrito al solicitante.

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

Artículo 7

Evaluación y calificación

1. La evaluación será diferenciada por asignaturas y tendrá en cuenta el grado de adquisición y consolidación de las competencias definidas para cada una de ellas.

2. Las calificaciones se expresarán numéricamente de 0 a 10, con un decimal, y siguiendo, en todo caso, lo que se indica al respecto 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.

3. Se celebrarán dos convocatorias de evaluación, una ordinaria y otra extraordinaria. La realización de estas convocatorias vendrá fijada en función del calendario académico que anualmente publicará la Consejería de Educación.

4. No se podrá evaluar al alumno en una asignatura si previamente no ha superado la correspondiente de igual denominación e inferior cardinal, o aquella con la que tenga establecida prelación.

5. Los centros deberán publicar, al principio de cada curso, los criterios y el procedimiento de evaluación y calificación de cada asignatura, el número de sesiones de evaluación que se celebrarán a lo largo del curso y el calendario de las mismas.

Artículo 8

Permanencia y promoción

1. Los alumnos podrán permanecer en estos estudios si superan, al menos, 12 créditos al término de cada curso.

2. La permanencia máxima de los alumnos en estos estudios será de siete cursos académicos, incluyendo el período de realización del trabajo Fin de Grado. Los alumnos que agoten este período de tiempo podrán solicitar una prórroga extraordinaria del mismo de un curso académico. La solicitud deberá ir dirigida al Director del centro, que emitirá Propuesta de Resolución, y dará traslado a ambas a la Consejería de Educación, que resolverá.

3. Los alumnos podrán promocionar a un curso superior siempre que tengan superados, al menos, el 50 por 100 de los créditos del curso inmediatamente anterior.

Artículo 9

Trabajo Fin de Grado

1. Para la obtención del título de Grado, el alumno deberá realizar un trabajo Fin de Grado, que tendrá una asignación mínima de 12 créditos.

2. El alumno deberá presentar a la Dirección del centro una propuesta de trabajo Fin de Grado, cuyo contenido y procedimiento de resolución se estipula en el Anexo III del presente Decreto.

3. Para la matrícula en el trabajo Fin de Grado el alumno deberá haber solicitado matricularse, o haberse matriculado, al menos, del 50 por 100 de los créditos correspondientes al cuarto curso del grado.

4. La evaluación y calificación del trabajo Fin de Grado requerirá haber superado en su totalidad el resto de créditos que conforman el plan de estudios.

Artículo 10*Título*

1. La superación de la totalidad de las asignaturas, las prácticas y el trabajo Fin de Grado que constituyen el plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño dará lugar a la obtención del título de Graduado en Diseño, en el que se especificará la especialidad correspondiente.

2. Junto con el título, se expedirá el Suplemento Europeo al Título, que contendrá la siguiente información:

- Datos del estudiante.
- Información de la titulación (incluyendo especialidad y, en su caso, itinerario cursado por el estudiante).
- Información sobre el nivel de la titulación.
- Información sobre el contenido y los resultados obtenidos.
- Información sobre la función de la titulación.
- Información adicional.
- Certificación del suplemento.
- Información sobre el Sistema Nacional de Educación Superior.

3. En el caso de los alumnos que cursen solo parte de los estudios conducentes a un título de las enseñanzas artísticas superiores de carácter oficial no se expedirá el Suplemento Europeo al Título, sino únicamente una certificación de los estudios cursados.

Artículo 11*Reconocimiento y transferencia de créditos*

1. A efectos de la obtención del título de Graduado en Diseño, y para hacer efectiva la movilidad de los alumnos, se podrán reconocer 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 Grado en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y en el presente Decreto.

2. En los casos de reconocimiento de créditos a los que se refiere el apartado anterior, los alumnos tramitarán su solicitud a la Consejería de Educación según el procedimiento siguiente:

- Una vez obtenida plaza en un centro, solicitará el reconocimiento de créditos y se tramitará su solicitud a través del mismo, acompañándola de la correspondiente certificación académica personal de las enseñanzas cursadas y el plan de estudios en el que se regulan las mismas.
- El centro remitirá la solicitud a la Consejería de Educación, adjuntando Propuesta de Resolución.
- Dicho reconocimiento de créditos, en el supuesto de resolución favorable, comportará la anulación de la matrícula de la correspondiente asignatura. El reconocimiento de créditos quedará recogido en el expediente académico del alumno. La anulación de matrícula en los centros públicos, en dicho supuesto, dará derecho a la devolución de las cantidades abonadas en concepto de precio público.

DISPOSICIÓN ADICIONAL PRIMERA*Alumnos con discapacidad*

La Consejería de Educación adoptará las medidas oportunas para la adaptación del plan de estudios a las necesidades los alumnos con discapacidad, respetando, en todo caso, las competencias que deben adquirirse mediante los correspondientes estudios de Grado.

DISPOSICIÓN ADICIONAL SEGUNDA

Alumnos procedentes del primer curso experimental del Grado en Diseño, regulado por la Orden 4550/2010, de 27 de agosto, de la Consejería de Educación

1. Los alumnos que hayan superado íntegramente el primer curso experimental del Grado en Diseño podrán incorporarse al segundo curso del plan de estudios establecido en el presente Decreto.

2. Los alumnos que hayan superado parcialmente el primer curso experimental del Grado en Diseño podrán matricularse de asignaturas de segundo curso del plan de estudios establecido en este Decreto, siempre que cumplan lo estipulado en el apartado 3 del artículo 8 del mismo, y respetando, si las hubiere, las condiciones de prelación de las asignaturas de segundo curso.

3. Los alumnos procedentes del primer curso experimental del Grado en Diseño con asignaturas pendientes se incorporarán al plan de estudios establecido en el presente Decreto, considerándose, a todos los efectos, la equivalencia entre las asignaturas pendientes del primer curso experimental y las impartidas en el primer curso del plan de estudios regulado en este Decreto establecida en el Anexo II. La permanencia y promoción de estos alumnos se regulará por lo establecido en el artículo octavo de este Decreto.

4. En el expediente académico de los alumnos a los que hace referencia el apartado 3 de esta disposición adicional figurarán las asignaturas que hayan superado en el curso 2010-2011 del primer curso experimental y las que superen a partir del curso 2011-2012 del primer curso del plan de estudios objeto de regulación en el presente Decreto, siempre atendiendo a las equivalencias establecidas en el Anexo II del mismo. Los alumnos para los que la aplicación de esas equivalencias conlleve una reducción en el cómputo de créditos superados en primer curso, de forma que este sea inferior a 60 créditos, deberán cursar y superar, a lo largo de los estudios de Grado, una asignatura optativa adicional a las establecidas en el plan de estudios, de manera que el cómputo total de créditos superados a la finalización del Grado en ningún caso sea inferior a 240 créditos.

DISPOSICIÓN ADICIONAL TERCERA

Permanencia de los alumnos que hubieran iniciado sus estudios superiores de Diseño conforme a planes anteriores

1. Quienes hayan iniciado las enseñanzas superiores de Diseño, derivadas de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo, y promocionen al tercer curso habiendo superado el segundo curso en su totalidad, continuarán sus estudios conforme al plan de estudios establecido por el Decreto 131/2002, de 18 de julio, por el que se establecía el plan de estudios de las Enseñanzas de Diseño.

2. Aquellos que, estando en condiciones de promocionar, vayan a incorporarse al tercer curso en 2011-2012, pero tengan asignaturas pendientes de primer curso del plan que se extingue, podrán disponer de las convocatorias, ordinarias y extraordinarias, durante el curso 2011-2012, hasta agotar las que les correspondan, y siempre dentro del sistema derivado de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre. Dichas convocatorias, que no comportarán derecho a asistencia a clases, se resolverán mediante pruebas que se realizarán ante un tribunal constituido al efecto, nombrado por el Director del centro y que estará integrado por un número impar de profesores, pertenecientes al Departamento directamente relacionado con la asignatura.

3. Aquellos que, estando en condiciones de promocionar, vayan a incorporarse a tercero en 2011-2012, pero tengan asignaturas pendientes de segundo del plan que se extingue, podrán disponer de las convocatorias, ordinarias y extraordinarias, durante los cursos 2011-2012 y 2012-2013, hasta agotar las que les correspondan, y siempre dentro del sistema derivado de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre. Dichas convocatorias, que no comportarán derecho a asistencia a clases, se resolverán mediante pruebas que se realizarán ante un tribunal constituido al efecto, nombrado por el Director del centro y que estará integrado por un número impar de profesores, pertenecientes al Departamento directamente relacionado con la asignatura.

4. Los centros garantizarán, en todo caso, el derecho de los alumnos a agotar todas las convocatorias de evaluación en los términos que se recojan en el plan de estudios correspondiente.

5. Para quienes, habiendo iniciado las enseñanzas superiores de diseño, derivadas de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo, se vieran afectados por la extinción progresiva y deban incorporarse al primer curso del nuevo plan de estudios, se procederá al reconocimiento individualizado de créditos mediante el cual se determinarán aquellos que, habiendo sido obtenidos en las enseñanzas de diseño del plan de estudios que se extingue, son computados a efectos de la obtención del actual título de Graduado en Diseño. En este caso, el reconocimiento de créditos se realizará aplicando el proceso referido en el apartado 2 del artículo undécimo del presente Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL CUARTA

Calendario de aplicación

1. En el curso académico 2011-2012 se implantarán los cursos primero y segundo del plan de estudios establecido en el presente Decreto, cesando la docencia del primer curso experimental del Grado en Diseño y del segundo curso de las enseñanzas superiores de Diseño derivadas de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.

2. En el curso académico 2012-2013 se implantará el tercer curso del plan de estudios establecido en el presente Decreto, cesando la docencia del tercer curso de las enseñanzas superiores de Diseño derivadas de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.

3. En el curso académico 2013-2014 se implantará el cuarto curso del plan de estudios establecido en el presente Decreto.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA ÚNICA

Aplicabilidad de otras normas

1. Hasta la finalización del curso 2010-2011, para todo lo referente al primer curso experimental de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño, continuará siendo de aplicación la Orden 4550/2010, de 27 de agosto, de la Consejería de Educación, por la que se implanta, para el curso 2010-2011, con carácter experimental, el primer curso de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño, establecidas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

2. En tanto no se complete la implantación del plan de estudios establecido en este Decreto, conforme a lo estipulado en la disposición adicional cuarta, y para los cursos en los que se imparta docencia de las enseñanzas superiores de diseño derivadas de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo, será de aplicación el Decreto 131/2002, de 18 de julio, por el que se establece el currículo de los estudios superiores de Diseño para la Comunidad de Madrid; la Orden 3621/2002, de 26 de julio, del Consejero de Educación, por la que se establecen aspectos relacionados con la organización académica de las enseñanzas superiores de Diseño; la Orden 574/2002, de 5 de noviembre, del Consejero de Educación, por la que se establecen las asignaturas optativas correspondientes a los estudios superiores de Diseño; la Orden 5093/2003, de 4 de septiembre, del Consejero de Educación, por la que se regula el proceso de evaluación, acreditación académica y movilidad de los alumnos que cursen las enseñanzas superiores de Artes Plásticas y Diseño, y cuantas normas de igual o inferior rango estén relacionadas con los mismos.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA ÚNICA

Derogación normativa

Queda derogado el Decreto 131/2002, de 18 de julio, por el que se establece el currículo de los estudios superiores de diseño para la Comunidad de Madrid; la Orden 3621/2002, de 26 de julio, del Consejero de Educación, por la que se establecen aspectos relacionados con la organización académica de las enseñanzas superiores de diseño; la Orden 574/2002, de 5 de noviembre, del Consejero de Educación, por la que se establecen las asignaturas optativas correspondientes a los estudios superiores de diseño y cuantas normas de igual o inferior rango estén relacionadas con los mismos, todo ello sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado 2 de la disposición transitoria única.



DISPOSICIÓN FINAL PRIMERA

Habilitación para el desarrollo

La Consejería de Educación podrá dictar cuantas medidas sean precisas para el desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL SEGUNDA

Entrada en vigor

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el BOLETÍN OFICIAL DE LA COMUNIDAD DE MADRID.

Dado en Madrid, a 2 de junio de 2011.

La Consejera de Educación,
LUCÍA FIGAR DE LACALLE

La Presidenta,
ESPERANZA AGUIRRE GIL DE BIEDMA

ANEXO I
GRADO EN DISEÑO. ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura	ECTS 1er curso	ECTS 2º curso	ECTS 3er curso	ECTS 4º curso
Fundamentos de diseño	Fundamentos del diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos de diseño. Ideación	FB	6			
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo. Representación	FB	4			
	Dibujo. Comunicación	FB	4			
	Volumen	FB	4			
	Sistemas de representación	FB	4			
	Tecnología Digital	FB	4			
	Color	FB	4			
	Fotografía y audiovisuales	FB			4	
	Técnicas de expresión y comunicación	FB			4	
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos para el diseño	FB	4			
	Ecodiseño	FB	4			
Historia de las artes y el diseño	Teoría e historia del arte	FB	4			
	Teoría e historia del diseño	FB		4		
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB				4
	Estética	FB				4
Gestión del diseño	Organización empresarial	FB			4	
Tipografía	Tipografía.	OE	4			
	Tipografía impresa	OE		2		
	Tipografía digital	OE		2		
Tecnología aplicada al diseño gráfico	Tecnología digital gráfica	OE	4			
	Fundamentos de estampación e impresión	OE		4		
	Sistemas de reproducción e impresión	OE		4		
	Producción para artes gráficas	OE				4
	Técnica fotográfica	OE				4
	Expresión fotográfica	OE				4
	Gráfica interactiva. Edición	OE			4	
	Gráfica interactiva. Usabilidad	OE			4	
	Gráfica multimedia. Producción	OE				4
	Gráfica multimedia. Programación	OE				4
	Iniciación al diseño audiovisual	OE			4	
	Diseño audiovisual. Postproducción	OE				4
Diseño audiovisual. Proyectos	OE				4	
Historia del diseño gráfico	Historia del diseño gráfico	OE				4
Proyectos de diseño gráfico	Proyectos de diseño gráfico	OE		8		
	Proyectos de diseño gráfico. Desarrollos	OE		8		
	Proyectos de diseño gráfico. Implementación	OE				6
	Proyectos interdisciplinarios de Diseño Gráfico	OE				6
	Proyectos experimentales de Diseño Gráfico	OE				4
	Diseño editorial	OE				4
Gestión del diseño gráfico	Protección del diseño.	OE				4
Cultura del diseño gráfico	Teoría de la imagen y de la comunicación	OE	4			
Lenguajes y técnicas de expresión	Técnicas de expresión gráfica	OE		4		
	Ilustración y comunicación visual	OE				4
	Ilustración. Lenguajes y procesos	OE				4
	Optativas			4	4	16
Prácticas tuteladas + trabajo fin de Grado						24
Total créditos ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la Asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad

GRADO EN DISEÑO. ESPECIALIDAD: DISEÑO DE INTERIORES

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura	ECTS 1er curso	ECTS 2º curso	ECTS 3er curso	ECTS 4º curso
Fundamentos de diseño	Fundamentos de diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos de diseño. Ideación	FB	6			
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo. Análisis	FB	4			
	Dibujo. Comunicación	FB	4			
	Volumen	FB	4			
	Sistemas de representación	FB	4			
	Tecnología Digital	FB	4			
	Color	FB	4			
	Fotografía y audiovisuales	FB			4	
	Técnicas de expresión y comunicación	FB			4	
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos para el diseño	FB	4			
	Ecodiseño	FB	4			
Historia de las artes y el diseño	Teoría e historia del arte	FB	4			
	Teoría e historia del diseño	FB		4		
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB		4		
	Estética	FB				4
Gestión del diseño	Organización empresarial	FB				4
Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores	Análisis de elementos de construcción	OE	4			
	Interacción diseño-instalaciones básicas	OE	4			
	Tecnología digital para diseño de interiores	OE	4			
	Diseño constructivo en función de los materiales	OE		6		
	Iluminación: tecnología y proyecto	OE		4		
	Diseño de estructuras ligeras	OE		4		
	Construcción: diseño de elementos singulares	OE				4
	Desarrollo constructivo de un proyecto	OE				4
	Confort térmico y acústico	OE				4
	Gestión de obra	OE				4
Historia del diseño de interiores	Técnicas de rehabilitación en espacios singulares	OE				4
	Lenguajes del diseño de interiores	OE		4		
Proyectos del diseño de interiores	Proyectos en el espacio. Ideación	OE		8		
	Proyectos en el espacio. Comunicación	OE		6		
	Proyectos en el espacio. Desarrollo	OE			6	
	Proyectos en el espacio. Integración	OE			8	
	Proyectos. Rehabilitación en espacios singulares	OE				4
	Proyectos disruptivos. Procesos y estrategias	OE		4		
	Proyectos disruptivos. Objetivos independientes	OE		4		
	Proyectos disruptivos. Modelos teóricos	OE				4
Proyectos disruptivos. Manifiesto personal	OE				4	
Gestión del diseño de interiores	Praxis del diseño de interiores	OE				4
	Optativas			4	10	28
Prácticas tuteladas + trabajo fin de Grado						24
Total créditos ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la Asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad

GRADO EN DISEÑO. ESPECIALIDAD: DISEÑO DE MODA

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura	ECTS 1er curso	ECTS 2º curso	ECTS 3er curso	ECTS 4º curso
Fundamentos de diseño	Fundamentos del diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos de diseño. Ideación	FB	6			
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo. Representación	FB	4			
	Dibujo. Comunicación	FB	4			
	Volumen	FB	4			
	Sistemas de representación	FB	4			
	Tecnología Digital	FB	4			
	Color	FB	4			
	Fotografía y audiovisuales	FB			4	
	Técnicas de expresión y comunicación	FB			4	
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos para el diseño	FB	4			
	Ecodiseño	FB	4			
Historia de las artes y el diseño	Teoría e historia del arte	FB	4			
	Teoría e historia del diseño	FB		4		
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB		4		
	Estética	FB				4
Gestión del diseño	Organización empresarial	FB				4
Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda	Tecnología textil. Materiales	OE		4		
	Tecnología Textil. Medios	OE		4		
	Técnicas textiles. Procesos	OE		4		
	Técnicas textiles. Estampación y teñidos	OE				3
	Técnicas textiles. Bordados y encajes	OE				3
	Sistemas de representación aplicados a la moda	OE			4	
Patronaje y confección	Patronaje	OE	4			
	Técnicas de confección	OE	4			
	Técnicas de confección. Procesos	OE		4		
	Patronaje Industrial	OE		4		
	Patronaje industrial. Escalado	OE				4
	Patronaje industrial. Confección	OE				4
Historia del diseño de moda	Contextos histórico-artísticos del diseño de moda	OE	4			
	Historia de la indumentaria	OE				4
	Historia de la moda	OE				4
Estilismo	Proyectos de estilismo	OE				4
	Fotografía de moda	OE				4
	Estilismo de espectáculos y medios audiovisuales	OE				2
Proyectos del diseño de moda e indumentaria	Diseño de moda. Análisis e ideación	OE		6		
	Diseño de moda. Comunicación	OE		6		
	Diseño de moda. Desarrollo	OE				6
	Diseño. Complementos de moda	OE				6
	Imagen moda	OE				4
Gestión del diseño de moda	Marketing de moda	OE				4
	Gestión de empresas de moda	OE				4
Fundamentación artística de la moda	Dibujo de moda	OE		4		
	Objeto escultórico e indumentaria	OE		4		
	Optativas					4
Prácticas tuteladas + trabajo fin de Grado						24
Total créditos ECTS				60	60	60

*Carácter de la Asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad

GRADO EN DISEÑO. ESPECIALIDAD: DISEÑO DE PRODUCTO

Materia	Asignatura	Carácter de la Asignatura	ECTS 1er curso	ECTS 2º curso	ECTS 3er curso	ECTS 4º curso
Fundamentos de diseño	Fundamentos de diseño. Análisis	FB	6			
	Fundamentos de diseño. Ideación	FB	6			
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo. Representación	FB	4			
	Dibujo. Comunicación	FB	4			
	Volumen	FB	4			
	Sistemas de representación	FB	4			
	Tecnología Digital	FB	4			
	Color	FB	4			
	Fotografía y audiovisuales	FB			4	
	Técnicas de expresión y comunicación	FB			4	
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos para el diseño	FB	4			
	Ecodiseño	FB	4			
Historia de las artes y el diseño	Teoría e historia del arte	FB	4			
	Teoría e historia del diseño	FB		4		
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB		4		
	Estética	FB		4		
Gestión del diseño	Organización empresarial	FB			4	
Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto	Materiales y tecnología. Conceptualización	OE		6		
	Materiales y tecnología. Realización	OE		6		
	Valoración del proceso de diseño	OE		2		
	Tecnología digital aplicada al diseño de producto	OE			8	
Historia del diseño	Documentación	OE		4		
	Historia del diseño de producto	OE			4	
	Diseñadores y tendencias	OE				2
Proyectos de envases y embalajes	Proyecto de diseño de envases y embalajes	OE			6	
Gestión del diseño de producto	Gestión del diseño	OE				2
	Comunicaciones y recursos	OE				2
Proyectos de productos y sistemas	Proyectos. Ideación	OE		8		
	Proyectos. Comunicación y desarrollo	OE			10	
	Proyectos. Desarrollo e interacción	OE			8	
	Diseño gráfico y comunicación del proyecto	OE			8	
	Arte, artesanía y diseño	OE			2	
	Tecnología digital aplicada al proyecto	OE				8
	Presupuesto y gestión de proyectos	OE			4	
Ideación gráfica y realidad tridimensional	Iniciación al diseño de producto	OE	4			
	Modelos y prototipos. Ideación y comunicación	OE	4			
	Modelos y prototipos. Procesos y desarrollos	OE		6		
Análisis de de la forma natural y sistemas estructurales	Biónica y proporción	OE	4			
	Estructuras y sistemas	OE		4		
	Optativas			4	6	22
Prácticas tuteladas + trabajo fin de Grado						24
Total créditos ECTS			60	60	60	60

*Carácter de la Asignatura: FB, Formación Básica; OE, Obligatoria de Especialidad

Nota General: El porcentaje de presencialidad de todas las asignaturas es del 60 por ciento.

MATERIAS DE FORMACIÓN BÁSICA

MATERIA	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO
---------	-------------------------------

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. ANÁLISIS	6
Primer Curso	1º o 2º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla, y gestionarla adecuadamente.
2	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
3	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
4	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de la asignatura: Conocimientos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen. Análisis de la forma, composición y percepción. Análisis y crítica del diseño desde un enfoque multidisciplinar. Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.	

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. IDEACIÓN	6
Curso PRIMERO	1º o 2º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
2	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
3	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
4	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinarios.
5	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de las asignaturas: Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica. Teoría y metodología ideación y concepción del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de los procesos de diseño.	

MATERIA	LENGUAJES Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN
---------	--

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
COLOR	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
2	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Percepción del color. Modelos y normalización del color. Significación del color. El color en el diseño		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DIBUJO. REPRESENTACIÓN	4	Teórico-práctica
Primer Curso	Semestre 1º o 2º	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
2	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Dibujo de observación, expresión y representación. Análisis de la forma y del espacio. Valoración y representación de la luz. Memorización y movimiento. Métodos de investigación y experimentación propios del dibujo.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DIBUJO. COMUNICACIÓN	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
2	Utilizar el dibujo como instrumento de construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información.	
3	Comprender la composición y la percepción visual.	
4	Optimizar la utilización del dibujo en el proyecto de diseño.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y la representación bidimensional y tridimensional.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	4	Asignatura básica
Curso PRIMERO	Semestre 1º o 2º	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
2	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
3	Aplicar los métodos de verificación para la eficiencia comunicativa.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Geometría plana y descriptiva. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. El lenguaje gráfico técnico y su dimensión comunicativa en el ámbito del diseño.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
FOTOGRAFÍA Y AUDIOVISUALES	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
2	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	
3	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Fotografía y medios audiovisuales. Métodos de investigación y experimentación propios de los medios audiovisuales. Imagen y realidad. Narración audiovisual.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TÉCNICAS DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
2	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
3	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	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Función de la imagen gráfica aplicada al proceso de diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la Materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TECNOLOGÍA DIGITAL	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	
2	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.	
3	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Representación gráfica mediante tecnología digital. Gestión de la información. Dispositivos y estrategias digitales. Tendencias para el control y comunicación de la información. Entornos colaborativos		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
VOLUMEN	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
2	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica	
3	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño	
4	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos	
5	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente	
6	Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos	
7	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Investigación del volumen y concepción espacial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Conceptos, procesos y técnicas volumétricas. Incidencia de la luz y el entorno en la articulación espacial y temporal. Dimensión expresiva de los materiales.		

MATERIA	CIENCIA APLICADA AL DISEÑO
---------	-----------------------------------

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS PARA EL DISEÑO	4
Primer Curso	1º o 2º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
2	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
3	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
4	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
5	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de la asignatura: El Método Científico. Métodos para el análisis y la simulación. Investigación y experimentación en la ciencia aplicada al diseño. Conocimientos de matemáticas, física y química aplicadas al diseño.	

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
ECODISEÑO	4
Primer Curso	1º o 2º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
2	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
3	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
4	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
5	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
5	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales, etc.
	40 %
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de la asignatura: Ecoeficiencia y sostenibilidad. Metodologías para la valoración del impacto medioambiental de procesos y materiales. Desarrollo sostenible y crecimiento económico. Procesos de reutilización. Métodos de investigación y experimentación de la ciencia aplicada al diseño sostenible.	

MATERIA	HISTORIA DE LAS ARTES Y EL DISEÑO
---------	--

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
TEORÍA E HISTORIA DEL ARTE	4
Primer Curso	1º o 2º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
2	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
3	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
4	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.
5	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de la asignatura: Historia y teoría de las artes, la arquitectura y el diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Conocimiento, análisis y significado del arte. Arte y sociedad.	

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO	4
Segundo Curso	2º o 3º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
2	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
3	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
4	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de la asignatura: Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Diseñadores y tendencias contemporáneos. Diseño, cultura y consumo.	

MATERIA	CULTURA DEL DISEÑO
---------	---------------------------

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
TEORÍA Y CULTURA DEL DISEÑO	4
Curso 2º, 3º o 4º	3º, 4º, 5º, 6º, 7º o 8º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
2	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social y como transmisor de valores culturales.
3	Liderar y gestionar grupos de trabajo.
4	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de la asignatura: Fundamentos de antropología aplicados al diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. Los procesos de socialización, Los grupos sociales, cultura de masas. La identidad de los géneros: la transversalidad de los roles en la sociedad de la igualdad. Métodos de investigación propios de la sociología. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Métodos de investigación propios de la sociología. Fundamentos de sociología y cultura del consumo.	

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
ESTÉTICA	4
Cursos 2º, 3º y 4º	3º, 4º, 5º, 6º, 7º o 8º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
2	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
3	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
4	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
5	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica..
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de la asignatura: 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. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Corrientes de pensamiento y teoría estética. Autores y tendencias. Fundamentos de estética aplicados al diseño.	

MATERIA	GESTIÓN DEL DISEÑO
---------	---------------------------

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
ORGANIZACIÓN EMPRESARIAL	4
Tercer Curso	Semestre 5º o 6º
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Conocer el contexto económico en que tiene lugar el diseño.
2	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
3	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad .
4	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos desde criterios de gestión empresarial y demandas de mercado.
5	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
6	Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.
7	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
8	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.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de la asignatura: Propiedad intelectual e industrial. El diseño en la estrategia empresarial. Responsabilidad social corporativa. Organización y economía de empresa. Técnicas de análisis de mercado. Fundamentos de economía de producción. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	

MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

MATERIA	TIPOGRAFÍA
---------	------------

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TIPOGRAFÍA.	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
4	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.	
5	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
6	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
7	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
8	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Escritura y comunicación. Historia y evolución. La caligrafía. El tipo. Tecnología tipográfica. Historia y clasificación de los tipos. La tipografía digital. Las fuentes: componentes formatos editoras y autores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TIPOGRAFÍA IMPRESA	2	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
4	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
5	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
6	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto	
7	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual	
8	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Arquitectura y estilos tipográficos. Tipografía y estructura de la información. El texto. Ortotipografía y legibilidad. Tipologías textuales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TIPOGRAFÍA DIGITAL	2	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
4	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
5	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
6	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto	
7	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual	
8	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Arquitectura y estilos tipográficos en la web. Tipografía y estructura de la información. Formatos de escritura. El hipertexto. Estructuras y redes para la pantalla. Estilo css. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA	TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO
---------	--

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
INICIACIÓN AL DISEÑO AUDIOVISUAL	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos	
2	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación audiovisual.	
4	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual.	
5	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Técnicas audiovisuales: producción y edición. Conceptos e historia de la animación. Aprendizaje elemental de software para postproducción Audiovisual y de software de edición de sonido. Realización de efectos básicos de animación. El Morphing. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO AUDIOVISUAL. POSTPRODUCCIÓN	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	
2	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación audiovisual.	
4	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Técnicas audiovisuales: producción y edición. Técnicas de animación. Aprendizaje de la grabación de imágenes y sonidos con cámara y micrófonos. Conceptos e Historia del diseño audiovisual. Preproducción, grabación y postproducción de títulos de Crédito. Preproducción, grabación y postproducción de piezas de diseño para televisión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO AUDIOVISUAL. PROYECTOS	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	
2	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación audiovisual.	
4	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Técnicas audiovisuales: producción y edición. Planificación de proyectos profesionales de Postproducción en Imagen y Sonido. Experimentación de técnicas avanzadas de postproducción. Profundización en el manejo del software específico. Creación de pieza final mediante autoría de DVD. Técnicas de animación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TÉCNICA FOTOGRÁFICA	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	4º o 5º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
2	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
3	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales	
5	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
6	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>La fotografía: técnicas y procesos. Evolución y desarrollo. Conceptos teóricos, técnicos, sociológicos y antropológicos.</p> <p>Conocimiento de las herramientas de la técnica fotográfica. Prácticas y manejo de los diferentes procesos.</p> <p>Códigos elementales del lenguaje de la fotografía.</p> <p>La fotografía como representación e interpretación de la realidad.</p> <p>Arte y fotografía.</p> <p>Análisis de la luz: fuente de expresión.</p> <p>Impresión: color/luz, color/pigmento. Tendencias siglo XXI.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
EXPRESIÓN FOTOGRÁFICA	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales..	
2	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	
3	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
4	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
6	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>La fotografía: técnicas y procesos.</p> <p>Herramientas de la fotografía digital.</p> <p>Prácticas y manejo de los diferentes procesos de revelado bruto.</p> <p>Conocimiento de los códigos elementales del lenguaje fotodigital.</p> <p>Aspectos técnicos de retoque y manipulación digital.</p> <p>Aspectos teóricos de la imagen digital.</p> <p>Flujo de trabajo: cámara, monitor e impresión.</p> <p>Modos de color. Perfiles de color. Ajuste y calibración.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
FUNDAMENTOS DE ESTAMPACIÓN E IMPRESIÓN	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional	
2	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño	
3	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad	
4	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto	
5	Dominar la metodología de investigación	
Breve resumen de contenidos		
<p>Técnicas de grabado. Soportes para la impresión. El arte gráfico y su presencia en el ámbito del diseño. Procesos de generación de matrices para la creación de imágenes impresas por medios manuales. Maquinaria y técnicas para la obtención de estampas. La obra múltiple y la edición. Normas de la edición. Relación con los procesos de reproducción e impresión fotomecánicos y digitales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA INTERACTIVA. EDICIÓN	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	
2	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	
3	Conocer las diferentes herramientas de edición web y la publicación web	
4	Conocer los condicionantes de la edición electrónica.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura: Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Edición y publicación electrónica. El diseño gráfico para la edición electrónica en los distintos soportes. Particularidades de la edición electrónica en web. La edición electrónica para la difusión de información digital. Relaciones entre la información: hipertexto, hipermedia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA INTERACTIVA. USABILIDAD	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
2	Establecer estructuras organizativas de la información.	
3	Conocer en profundidad las diferentes herramientas y lenguajes de edición Web y la publicación Web.	
4	Conocer los condicionantes de los procesos de interacción con la información, la estructura de la información, y la accesibilidad.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Tecnología digital: Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Usabilidad, accesibilidad. Sistemas de optimización de búsquedas. SEO. Arquitectura de la Información para la web. La edición electrónica en Web y otros soportes para la difusión de información digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA MULTIMEDIA. PRODUCCIÓN	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
2	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	
3	Generar contenidos multimedia y aplicarlos en un proyecto web.	
4	Aplicar la interactividad en la gestión y recuperación de información web.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Comunicación multimedia. Producción de los contenidos multimedia integrados en el proyecto de diseño. El concepto de interactividad y el flujo de la información. Programas de edición multimedia que permitan la creación y manipulación de sonido, vídeo y animaciones. Optimización de objetos multimedia para su correcta utilización en el proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA MULTIMEDIA. PROGRAMACIÓN	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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.	
2	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	
3	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	Reconocer los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.	
5	Identificar los códigos y estructuras básicas de la programación.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptor de la asignatura.</p> <p>Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Comunicación multimedia.</p> <p>Concepto de algoritmo y su importancia en el planteamiento del proyecto multimedia.</p> <p>Conceptos básicos de los lenguajes de programación. Sintaxis y estructura de un lenguaje de programación y sus acciones fundamentales. Depuración de código.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN E IMPRESIÓN.	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional	
	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
2	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño	
3	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad	
4	Ser capaces de encontrar soluciones ambientales sostenibles	
5	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptor de la asignatura:</p> <p>Reproducción e impresión. Sistemas de impresión industrial. Preimpresión y tratamiento de imágenes.</p> <p>Tipos de originales y su reproducción.</p> <p>Soportes. Medios. Formas. Herramientas. Procesos.</p> <p>Criterios medioambientales: soportes, tintas, aditivos sostenibles. Eco-indicadores y Criterios normativos.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PRODUCCIÓN PARA ARTES GRÁFICAS.	4	Teórico-práctica
Cuarto Curso	7º o 8º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza	
2	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
3	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
4	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio	
5	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos	
6	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Reproducción e impresión. Preimpresión y tratamiento de imágenes en originales a color. Soportes para la impresión. Impresión digital Postimpresión. Sistemas de gestión de la coherencia de color en procesos de preimpresión e impresión. Color Digital. Gamut y calibración. Control del flujo de trabajo desde el original al impreso y Control de calidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TECNOLOGÍA DIGITAL GRÁFICA	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.	
2	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
3	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
4	Comprender la importancia de las nuevas tecnologías como instrumento de comunicación y gestión.	
5	Estar capacitado en el uso de herramientas digitales de diseño gráfico.	
6	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	
7	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes y textos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Aplicaciones más comunes para el diseño gráfico y editorial. Los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo. La tecnología como instrumento de comunicación y de gestión. La tecnología en la mejora del proceso productivo. Tecnología digital: Imagen digital. Edición y publicación electrónica. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO
---------	------------------------------------

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO	4
Tercer Curso	5º o 6º Semestre
Competencias que adquiere el estudiante	
1	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	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
3	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
5	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
6	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.
Breve resumen de contenidos	
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico.</p> <p>Diseñadores y tendencias.</p> <p>La cultura visual desde la imprenta hasta la actualidad.</p> <p>Interacción entre las artes y la arquitectura y diseño.</p> <p>Valoración social del diseño gráfico y su uso en los grupos emergentes de cada período. P Investigación y apropiación intelectual de las diversas teorías sobre el diseño gráfico en el mundo actual.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>	

MATERIA		PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		8	Teórico-práctica
Segundo Curso		3º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante			
1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.		
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.		
3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica		
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.		
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.		
6	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.		
Breve resumen de contenidos			
<p>Descriptores de los contenidos:</p> <p>Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas.</p> <p>Metodología y creatividad.</p> <p>El signo gráfico. Concepto de sistema.</p> <p>Introducción al diseño de identidad.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>			

MATERIA		PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO. DESARROLLOS.		8	Teórico-práctica
Segundo Curso		4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante			
1	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.		
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.		
3	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.		
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.		
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.		
6	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.		
7	Establecer estructuras organizativas de la información.		
8	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica		
Breve resumen de contenidos			
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Identidad corporativa.</p> <p>Estilos gráficos. Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética.</p> <p>Diseño editorial. Jerarquía y organización gráfica.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>			

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO. IMPLEMENTACIÓN.	6	Específica Obligatoria
Tercer Curso	5º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	
2	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos	
3	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
5	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad	
6	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
7	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	
8	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.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: El proyecto de diseño gráfico. Características. El proyecto de identidad global. Identidad de producto. Envase y embalaje. Diseño publicitario. El proyecto de diseño editorial. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS INTERDISCIPLINARES DE DISEÑO GRÁFICO.	6	Teórico-práctica
Tercer Curso	6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos	
2	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional	
3	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.	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
5	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo	
6	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
7	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	
8	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>El proyecto gráfico global.</p> <p>Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.</p> <p>El proceso proyectual como investigación.</p> <p>El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y posproducción de proyectos de imagen en movimiento.</p> <p>El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos.</p> <p>La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS EXPERIMENTALES DE DISEÑO GRÁFICO.	4	Teórico-práctica
Cuarto Curso	7º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
3	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	
4	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.	
5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
6	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
7	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
8	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	
9	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.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Exploración de las fronteras del diseño con otras disciplinas: música, ciencia, teatro, psicología. Prueba de nuevas técnicas y materiales. Experimentación con medios digitales y no digitales, con sonido, imagen, tipografía y movimiento. Búsqueda de nuevas formas de comunicar.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO EDITORIAL	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza	
2	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
3	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares	
4	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
5	Establecer estructuras organizativas de la información	
6	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Fundamentos de diseño editorial. El libro y las publicaciones periódicas. Tipologías. Planificación y metodología. Estructura de la publicación. Componentes formales. Soportes del diseño editorial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA		GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROTECCIÓN DEL DISEÑO		4	Teórico-práctica
Cuarto Curso		7º o 8º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante			
1	Liderar y gestionar grupos de trabajo		
2	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado		
3	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación		
4	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo		
5	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial		
Breve resumen de contenidos			
Descriptores de la asignatura: Comunicación y marketing del diseño gráfico. Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. P Presupuesto y gestión del diseño. Contratación. Propiedad Intelectual e Industrial. Normativa aplicable al ámbito profesional del diseño gráfico. Instituciones relacionadas al diseño gráfico Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.			

MATERIA			LENGUAJES Y TÉCNICAS DE EXPRESIÓN		
ASIGNATURA					
Denominación de la asignatura			Créditos	Carácter	
ILUSTRACIÓN Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL			4	Teórico-práctica	
Tercero Curso			5º o 6º Semestre		
Competencias que adquiere el estudiante					
1	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.				
2	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica				
3	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico y la funcionalidad específica.				
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.				
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.				
6	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos del proyecto.				
Breve resumen de contenidos					
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Concepto y naturaleza de la ilustración. Su función en la comunicación visual.</p> <p>El proyecto de ilustración: brief, investigación, ideación y registro gráfico: bocetos y experimentación técnica. P Realización de originales, integración en el proyecto gráfico, preparación para su publicación en los diferentes medios. Procesos y métodos de trabajo. De la idea a la imagen. Técnicas y procedimientos.</p> <p>Aplicación de las ilustraciones en los distintos ámbitos del diseño gráfico.</p> <p>El texto y la imagen.</p> <p>La ilustración editorial: publicaciones periódicas y del ámbito del libro y de la prensa en diferentes soportes.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>					

MATERIA			LENGUAJES Y TÉCNICAS DE EXPRESIÓN		
ASIGNATURA					
Denominación de la asignatura			Créditos	Carácter	
ILUSTRACIÓN. LENGUAJES Y PROCESOS.			4	Teórico-práctica	
Tercero Curso			5º o 6º Semestre		
Competencias que adquiere el estudiante					
1	Dominar la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
2	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.				
3	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico y la funcionalidad específica.				
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.				
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.				
6	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.				
Breve resumen de contenidos					
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Procesos de ideación, investigación, realización y presentación de originales.</p> <p>La ilustración científica: La ilustración descriptiva y las estructuras complejas.</p> <p>Ilustración publicitaria: la imagen como visualización de la información.</p> <p>Ilustración de moda.</p> <p>Ilustración en contextos tecnológicos: Integración de la ilustración en medios interactivos y productos multimedia.</p> <p>Análisis e investigación sobre técnicas y estéticas diversas de profesionales creadores en el ámbito de la ilustración.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>					

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	
2	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
3	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
6	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Conocimiento y utilización de las técnicas de expresión gráfica.</p> <p>Ideación y ejecución técnica. Nexos comunes en la resolución de proyectos gráficos. P Materiales, instrumentos, soportes y procesos manuales para generar imágenes gráficas en el proyecto de diseño gráfico.</p> <p>Experimentación y uso las diferentes técnicas. Manipulaciones fotográficas y digitales.</p> <p>Las técnicas de expresión gráfica tradicionales en los lenguajes contemporáneos.</p> <p>Investigación y análisis de la obra de los creadores gráficos.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

MATERIA	CULTURA DEL DISEÑO GRÁFICO
---------	-----------------------------------

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TEORÍA DE LA IMAGEN Y LA COMUNICACIÓN	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Desarrollar razonadamente y críticamente ideas y argumentos	
2	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 productos y procesos de diseño.	
3	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	
4	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>La imagen y su naturaleza. Las teorías formalistas. La percepción visual.</p> <p>La imagen y la representación. Imagen y sentido. Imagen y comunicación.</p> <p>Retórica.</p> <p>Modelos comunicativos.</p> <p>Medios de comunicación.</p> <p>La comunicación publicitaria.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

MATERIA		TIPOGRAFÍA
ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura		Créditos
TIPOGRAFÍA.		4
Primer Curso		1º o 2º Semestre
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
4	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.	
5	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
6	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
7	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
8	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Escritura y comunicación. Historia y evolución. La caligrafía. El tipo. Tecnología tipográfica. Historia y clasificación de los tipos. La tipografía digital. Las fuentes: componentes formatos editoras y autores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA		TIPOGRAFÍA IMPRESA
ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura		Créditos
TIPOGRAFÍA IMPRESA		2
Segundo Curso		3º o 4º Semestre
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
4	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
5	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
6	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto	
7	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual	
8	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Arquitectura y estilos tipográficos. Tipografía y estructura de la información. El texto. Ortotipografía y legibilidad. Tipologías textuales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TIPOGRAFÍA DIGITAL	2	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
4	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
5	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
6	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto	
7	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual	
8	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Arquitectura y estilos tipográficos en la web. Tipografía y estructura de la información. Formatos de escritura. El hipertexto. Estructuras y redes para la pantalla. Estilo css. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA	TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO
---------	--

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
INICIACIÓN AL DISEÑO AUDIOVISUAL	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos	
2	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación audiovisual.	
4	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual.	
5	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Técnicas audiovisuales: producción y edición. Conceptos e historia de la animación. Aprendizaje elemental de software para postproducción Audiovisual y de software de edición de sonido. Realización de efectos básicos de animación. El Morphing. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO AUDIOVISUAL. POSTPRODUCCIÓN	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	
2	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación audiovisual.	
4	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Técnicas audiovisuales: producción y edición. Técnicas de animación. Aprendizaje de la grabación de imágenes y sonidos con cámara y micrófonos. Conceptos e Historia del diseño audiovisual. Preproducción, grabación y postproducción de títulos de Crédito. Preproducción, grabación y postproducción de piezas de diseño para televisión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO AUDIOVISUAL. PROYECTOS	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	
2	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación audiovisual.	
4	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Técnicas audiovisuales: producción y edición. Planificación de proyectos profesionales de Postproducción en Imagen y Sonido. Experimentación de técnicas avanzadas de postproducción. Profundización en el manejo del software específico. Creación de pieza final mediante autoría de DVD. Técnicas de animación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TÉCNICA FOTOGRÁFICA	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	4º o 5º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
2	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
3	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales	
5	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
6	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>La fotografía: técnicas y procesos. Evolución y desarrollo. Conceptos teóricos, técnicos, sociológicos y antropológicos.</p> <p>Conocimiento de las herramientas de la técnica fotográfica. Prácticas y manejo de los diferentes procesos.</p> <p>Códigos elementales del lenguaje de la fotografía.</p> <p>La fotografía como representación e interpretación de la realidad.</p> <p>Arte y fotografía.</p> <p>Análisis de la luz: fuente de expresión.</p> <p>Impresión: color/luz, color/pigmento. Tendencias siglo XXI.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
EXPRESIÓN FOTOGRÁFICA	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales..	
2	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	
3	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
4	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
6	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>La fotografía: técnicas y procesos.</p> <p>Herramientas de la fotografía digital.</p> <p>Prácticas y manejo de los diferentes procesos de revelado bruto.</p> <p>Conocimiento de los códigos elementales del lenguaje fotodigital.</p> <p>Aspectos técnicos de retoque y manipulación digital.</p> <p>Aspectos teóricos de la imagen digital.</p> <p>Flujo de trabajo: cámara, monitor e impresión.</p> <p>Modos de color. Perfiles de color. Ajuste y calibración.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
FUNDAMENTOS DE ESTAMPACIÓN E IMPRESIÓN	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional	
2	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño	
3	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad	
4	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto	
5	Dominar la metodología de investigación	
Breve resumen de contenidos		
<p>Técnicas de grabado. Soportes para la impresión. El arte gráfico y su presencia en el ámbito del diseño. Procesos de generación de matrices para la creación de imágenes impresas por medios manuales. Maquinaria y técnicas para la obtención de estampas. La obra múltiple y la edición. Normas de la edición. Relación con los procesos de reproducción e impresión fotomecánicos y digitales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA INTERACTIVA. EDICIÓN	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	
2	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	
3	Conocer las diferentes herramientas de edición web y la publicación web	
4	Conocer los condicionantes de la edición electrónica.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura: Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Edición y publicación electrónica. El diseño gráfico para la edición electrónica en los distintos soportes. Particularidades de la edición electrónica en web. La edición electrónica para la difusión de información digital. Relaciones entre la información: hipertexto, hipermedia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA INTERACTIVA. USABILIDAD	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
2	Establecer estructuras organizativas de la información.	
3	Conocer en profundidad las diferentes herramientas y lenguajes de edición Web y la publicación Web.	
4	Conocer los condicionantes de los procesos de interacción con la información, la estructura de la información, y la accesibilidad.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Tecnología digital: Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Usabilidad, accesibilidad. Sistemas de optimización de búsquedas. SEO. Arquitectura de la Información para la web. La edición electrónica en Web y otros soportes para la difusión de información digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA MULTIMEDIA. PRODUCCIÓN	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
2	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	
3	Generar contenidos multimedia y aplicarlos en un proyecto web.	
4	Aplicar la interactividad en la gestión y recuperación de información web.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Comunicación multimedia. Producción de los contenidos multimedia integrados en el proyecto de diseño. El concepto de interactividad y el flujo de la información. Programas de edición multimedia que permitan la creación y manipulación de sonido, vídeo y animaciones. Optimización de objetos multimedia para su correcta utilización en el proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA MULTIMEDIA. PROGRAMACIÓN	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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.	
2	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	
3	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	Reconocer los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.	
5	Identificar los códigos y estructuras básicas de la programación.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptor de la asignatura.</p> <p>Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Comunicación multimedia.</p> <p>Concepto de algoritmo y su importancia en el planteamiento del proyecto multimedia.</p> <p>Conceptos básicos de los lenguajes de programación. Sintaxis y estructura de un lenguaje de programación y sus acciones fundamentales. Depuración de código.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN E IMPRESIÓN.	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional	
	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
2	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño	
3	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad	
4	Ser capaces de encontrar soluciones ambientales sostenibles	
5	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptor de la asignatura:</p> <p>Reproducción e impresión. Sistemas de impresión industrial. Preimpresión y tratamiento de imágenes.</p> <p>Tipos de originales y su reproducción.</p> <p>Soportes. Medios. Formas. Herramientas. Procesos.</p> <p>Criterios medioambientales: soportes, tintas, aditivos sostenibles. Eco-indicadores y Criterios normativos.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PRODUCCIÓN PARA ARTES GRÁFICAS.	4	Teórico-práctica
Cuarto Curso	7º o 8º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza	
2	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
3	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
4	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio	
5	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos	
6	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Reproducción e impresión. Preimpresión y tratamiento de imágenes en originales a color. Soportes para la impresión. Impresión digital Postimpresión. Sistemas de gestión de la coherencia de color en procesos de preimpresión e impresión. Color Digital. Gamut y calibración. Control del flujo de trabajo desde el original al impreso y Control de calidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TECNOLOGÍA DIGITAL GRÁFICA	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.	
2	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
3	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
4	Comprender la importancia de las nuevas tecnologías como instrumento de comunicación y gestión.	
5	Estar capacitado en el uso de herramientas digitales de diseño gráfico.	
6	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	
7	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes y textos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Aplicaciones más comunes para el diseño gráfico y editorial. Los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo. La tecnología como instrumento de comunicación y de gestión. La tecnología en la mejora del proceso productivo. Tecnología digital: Imagen digital. Edición y publicación electrónica. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA		HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO		4	Teórico-práctica
Tercer Curso		5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante			
1	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	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.		
3	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.		
4	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.		
5	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.		
6	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 den la producción.		
Breve resumen de contenidos			
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico.</p> <p>Diseñadores y tendencias.</p> <p>La cultura visual desde la imprenta hasta la actualidad.</p> <p>Interacción entre las artes y la arquitectura y diseño.</p> <p>Valoración social del diseño gráfico y su uso en los grupos emergentes de cada período. P Investigación y apropiación intelectual de las diversas teorías sobre el diseño gráfico en el mundo actual.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>			

MATERIA		PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		8	Teórico-práctica
Segundo Curso		3º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante			
1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.		
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.		
3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica		
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.		
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.		
6	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.		
Breve resumen de contenidos			
<p>Descriptores de los contenidos:</p> <p>Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas.</p> <p>Metodología y creatividad.</p> <p>El signo gráfico. Concepto de sistema.</p> <p>Introducción al diseño de identidad.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>			

MATERIA		PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO. DESARROLLOS.		8	Teórico-práctica
Segundo Curso		4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante			
1	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.		
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.		
3	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.		
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.		
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.		
6	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.		
7	Establecer estructuras organizativas de la información.		
8	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica		
Breve resumen de contenidos			
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Identidad corporativa.</p> <p>Estilos gráficos. Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética.</p> <p>Diseño editorial. Jerarquía y organización gráfica.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>			

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO. IMPLEMENTACIÓN.	6	Específica Obligatoria
Tercer Curso	5º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	
2	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos	
3	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
5	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad	
6	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
7	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	
8	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.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: El proyecto de diseño gráfico. Características. El proyecto de identidad global. Identidad de producto. Envase y embalaje. Diseño publicitario. El proyecto de diseño editorial. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS INTERDISCIPLINARES DE DISEÑO GRÁFICO.	6	Teórico-práctica
Tercer Curso	6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos	
2	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional	
3	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.	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
5	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo	
6	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
7	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	
8	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>El proyecto gráfico global.</p> <p>Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.</p> <p>El proceso proyectual como investigación.</p> <p>El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y posproducción de proyectos de imagen en movimiento.</p> <p>El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos.</p> <p>La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS EXPERIMENTALES DE DISEÑO GRÁFICO.	4	Teórico-práctica
Cuarto Curso	7º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
3	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	
4	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.	
5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
6	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
7	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
8	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	
9	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.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Exploración de las fronteras del diseño con otras disciplinas: música, ciencia, teatro, psicología. Prueba de nuevas técnicas y materiales. Experimentación con medios digitales y no digitales, con sonido, imagen, tipografía y movimiento. Búsqueda de nuevas formas de comunicar.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO EDITORIAL	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza	
2	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
3	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares	
4	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
5	Establecer estructuras organizativas de la información	
6	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Fundamentos de diseño editorial. El libro y las publicaciones periódicas. Tipologías. Planificación y metodología. Estructura de la publicación. Componentes formales. Soportes del diseño editorial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA		GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROTECCIÓN DEL DISEÑO		4	Teórico-práctica
Cuarto Curso		7º o 8º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante			
1	Liderar y gestionar grupos de trabajo		
2	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado		
3	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación		
4	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo		
5	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial		
Breve resumen de contenidos			
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Comunicación y marketing del diseño gráfico.</p> <p>Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. P Presupuesto y gestión del diseño. Contratación.</p> <p>Propiedad Intelectual e Industrial.</p> <p>Normativa aplicable al ámbito profesional del diseño gráfico.</p> <p>Instituciones relacionadas al diseño gráfico</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>			

MATERIA			LENGUAJES Y TÉCNICAS DE EXPRESIÓN		
ASIGNATURA					
Denominación de la asignatura			Créditos	Carácter	
ILUSTRACIÓN Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL			4	Teórico-práctica	
Tercero Curso			5º o 6º Semestre		
Competencias que adquiere el estudiante					
1	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.				
2	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica				
3	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico y la funcionalidad específica.				
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.				
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.				
6	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos del proyecto.				
Breve resumen de contenidos					
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Concepto y naturaleza de la ilustración. Su función en la comunicación visual.</p> <p>El proyecto de ilustración: brief, investigación, ideación y registro gráfico: bocetos y experimentación técnica. P Realización de originales, integración en el proyecto gráfico, preparación para su publicación en los diferentes medios. Procesos y métodos de trabajo. De la idea a la imagen. Técnicas y procedimientos.</p> <p>Aplicación de las ilustraciones en los distintos ámbitos del diseño gráfico.</p> <p>El texto y la imagen.</p> <p>La ilustración editorial: publicaciones periódicas y del ámbito del libro y de la prensa en diferentes soportes.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>					

MATERIA			LENGUAJES Y TÉCNICAS DE EXPRESIÓN		
ASIGNATURA					
Denominación de la asignatura			Créditos	Carácter	
ILUSTRACIÓN. LENGUAJES Y PROCESOS.			4	Teórico-práctica	
Tercero Curso			5º o 6º Semestre		
Competencias que adquiere el estudiante					
1	Dominar la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
2	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.				
3	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico y la funcionalidad específica.				
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.				
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.				
6	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.				
Breve resumen de contenidos					
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Procesos de ideación, investigación, realización y presentación de originales.</p> <p>La ilustración científica: La ilustración descriptiva y las estructuras complejas.</p> <p>Ilustración publicitaria: la imagen como visualización de la información.</p> <p>Ilustración de moda.</p> <p>Ilustración en contextos tecnológicos: Integración de la ilustración en medios interactivos y productos multimedia.</p> <p>Análisis e investigación sobre técnicas y estéticas diversas de profesionales creadores en el ámbito de la ilustración.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>					

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	
2	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
3	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
6	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Conocimiento y utilización de las técnicas de expresión gráfica.</p> <p>Ideación y ejecución técnica. Nexos comunes en la resolución de proyectos gráficos. P Materiales, instrumentos, soportes y procesos manuales para generar imágenes gráficas en el proyecto de diseño gráfico.</p> <p>Experimentación y uso las diferentes técnicas. Manipulaciones fotográficas y digitales.</p> <p>Las técnicas de expresión gráfica tradicionales en los lenguajes contemporáneos.</p> <p>Investigación y análisis de la obra de los creadores gráficos.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

MATERIA	CULTURA DEL DISEÑO GRÁFICO
---------	-----------------------------------

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TEORÍA DE LA IMAGEN Y LA COMUNICACIÓN	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Desarrollar razonadamente y críticamente ideas y argumentos	
2	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 productos y procesos de diseño.	
3	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	
4	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>La imagen y su naturaleza. Las teorías formalistas. La percepción visual.</p> <p>La imagen y la representación. Imagen y sentido. Imagen y comunicación.</p> <p>Retórica.</p> <p>Modelos comunicativos.</p> <p>Medios de comunicación.</p> <p>La comunicación publicitaria.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

MATERIA		TIPOGRAFÍA
ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura		Créditos
TIPOGRAFÍA.		4
Primer Curso		1º o 2º Semestre
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
4	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.	
5	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
6	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
7	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
8	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Escritura y comunicación. Historia y evolución. La caligrafía. El tipo. Tecnología tipográfica. Historia y clasificación de los tipos. La tipografía digital. Las fuentes: componentes formatos editoras y autores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA		TIPOGRAFÍA IMPRESA
ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura		Créditos
TIPOGRAFÍA IMPRESA		2
Segundo Curso		3º o 4º Semestre
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
4	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
5	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
6	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto	
7	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual	
8	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Arquitectura y estilos tipográficos. Tipografía y estructura de la información. El texto. Ortotipografía y legibilidad. Tipologías textuales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TIPOGRAFÍA DIGITAL	2	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
4	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
5	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
6	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto	
7	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual	
8	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Arquitectura y estilos tipográficos en la web. Tipografía y estructura de la información. Formatos de escritura. El hipertexto. Estructuras y redes para la pantalla. Estilo css. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA	TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO
---------	--

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
INICIACIÓN AL DISEÑO AUDIOVISUAL	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos	
2	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación audiovisual.	
4	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual.	
5	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Técnicas audiovisuales: producción y edición. Conceptos e historia de la animación. Aprendizaje elemental de software para postproducción Audiovisual y de software de edición de sonido. Realización de efectos básicos de animación. El Morphing. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO AUDIOVISUAL. POSTPRODUCCIÓN	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	
2	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación audiovisual.	
4	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Técnicas audiovisuales: producción y edición. Técnicas de animación. Aprendizaje de la grabación de imágenes y sonidos con cámara y micrófonos. Conceptos e Historia del diseño audiovisual. Preproducción, grabación y postproducción de títulos de Crédito. Preproducción, grabación y postproducción de piezas de diseño para televisión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO AUDIOVISUAL. PROYECTOS	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	
2	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
3	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación audiovisual.	
4	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación audiovisual.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Técnicas audiovisuales: producción y edición. Planificación de proyectos profesionales de Postproducción en Imagen y Sonido. Experimentación de técnicas avanzadas de postproducción. Profundización en el manejo del software específico. Creación de pieza final mediante autoría de DVD. Técnicas de animación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TÉCNICA FOTOGRÁFICA	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	4º o 5º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
2	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
3	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales	
5	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
6	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>La fotografía: técnicas y procesos. Evolución y desarrollo. Conceptos teóricos, técnicos, sociológicos y antropológicos.</p> <p>Conocimiento de las herramientas de la técnica fotográfica. Prácticas y manejo de los diferentes procesos.</p> <p>Códigos elementales del lenguaje de la fotografía.</p> <p>La fotografía como representación e interpretación de la realidad.</p> <p>Arte y fotografía.</p> <p>Análisis de la luz: fuente de expresión.</p> <p>Impresión: color/luz, color/pigmento. Tendencias siglo XXI.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
EXPRESIÓN FOTOGRÁFICA	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales..	
2	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	
3	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
4	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
6	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: La fotografía: técnicas y procesos. Herramientas de la fotografía digital. Prácticas y manejo de los diferentes procesos de revelado bruto. Conocimiento de los códigos elementales del lenguaje fotodigital. Aspectos técnicos de retoque y manipulación digital. Aspectos teóricos de la imagen digital. Flujo de trabajo: cámara, monitor e impresión. Modos de color. Perfiles de color. Ajuste y calibración. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
FUNDAMENTOS DE ESTAMPACIÓN E IMPRESIÓN	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional	
2	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño	
3	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad	
4	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto	
5	Dominar la metodología de investigación	
Breve resumen de contenidos		
<p>Técnicas de grabado. Soportes para la impresión. El arte gráfico y su presencia en el ámbito del diseño. Procesos de generación de matrices para la creación de imágenes impresas por medios manuales. Maquinaria y técnicas para la obtención de estampas. La obra múltiple y la edición. Normas de la edición. Relación con los procesos de reproducción e impresión fotomecánicos y digitales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA INTERACTIVA. EDICIÓN	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	
2	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	
3	Conocer las diferentes herramientas de edición web y la publicación web	
4	Conocer los condicionantes de la edición electrónica.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura: Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Edición y publicación electrónica. El diseño gráfico para la edición electrónica en los distintos soportes. Particularidades de la edición electrónica en web. La edición electrónica para la difusión de información digital. Relaciones entre la información: hipertexto, hipermedia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA INTERACTIVA. USABILIDAD	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
2	Establecer estructuras organizativas de la información.	
3	Conocer en profundidad las diferentes herramientas y lenguajes de edición Web y la publicación Web.	
4	Conocer los condicionantes de los procesos de interacción con la información, la estructura de la información, y la accesibilidad.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Tecnología digital: Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Usabilidad, accesibilidad. Sistemas de optimización de búsquedas. SEO. Arquitectura de la Información para la web. La edición electrónica en Web y otros soportes para la difusión de información digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA MULTIMEDIA. PRODUCCIÓN	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	
2	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	
3	Generar contenidos multimedia y aplicarlos en un proyecto web.	
4	Aplicar la interactividad en la gestión y recuperación de información web.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Comunicación multimedia. Producción de los contenidos multimedia integrados en el proyecto de diseño. El concepto de interactividad y el flujo de la información. Programas de edición multimedia que permitan la creación y manipulación de sonido, vídeo y animaciones. Optimización de objetos multimedia para su correcta utilización en el proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GRÁFICA MULTIMEDIA. PROGRAMACIÓN	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	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.	
2	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	
3	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	Reconocer los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.	
5	Identificar los códigos y estructuras básicas de la programación.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptor de la asignatura.</p> <p>Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Comunicación multimedia.</p> <p>Concepto de algoritmo y su importancia en el planteamiento del proyecto multimedia.</p> <p>Conceptos básicos de los lenguajes de programación. Sintaxis y estructura de un lenguaje de programación y sus acciones fundamentales. Depuración de código.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN E IMPRESIÓN.	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional	
	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
2	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño	
3	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad	
4	Ser capaces de encontrar soluciones ambientales sostenibles	
5	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptor de la asignatura:</p> <p>Reproducción e impresión. Sistemas de impresión industrial. Preimpresión y tratamiento de imágenes.</p> <p>Tipos de originales y su reproducción.</p> <p>Soportes. Medios. Formas. Herramientas. Procesos.</p> <p>Criterios medioambientales: soportes, tintas, aditivos sostenibles. Eco-indicadores y Criterios normativos.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PRODUCCIÓN PARA ARTES GRÁFICAS.	4	Teórico-práctica
Cuarto Curso	7º o 8º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza	
2	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
3	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
4	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio	
5	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos	
6	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Reproducción e impresión. Preimpresión y tratamiento de imágenes en originales a color. Soportes para la impresión. Impresión digital Postimpresión. Sistemas de gestión de la coherencia de color en procesos de preimpresión e impresión. Color Digital. Gamut y calibración. Control del flujo de trabajo desde el original al impreso y Control de calidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TECNOLOGÍA DIGITAL GRÁFICA	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.	
2	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
3	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
4	Comprender la importancia de las nuevas tecnologías como instrumento de comunicación y gestión.	
5	Estar capacitado en el uso de herramientas digitales de diseño gráfico.	
6	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	
7	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes y textos.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: Aplicaciones más comunes para el diseño gráfico y editorial. Los medios informáticos como técnica de aplicación en el proceso creativo. La tecnología como instrumento de comunicación y de gestión. La tecnología en la mejora del proceso productivo. Tecnología digital: Imagen digital. Edición y publicación electrónica. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO
---------	------------------------------------

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO	4
Tercer Curso	5º o 6º Semestre
Competencias que adquiere el estudiante	
1	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	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
3	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
5	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
6	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.
Breve resumen de contenidos	
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico.</p> <p>Diseñadores y tendencias.</p> <p>La cultura visual desde la imprenta hasta la actualidad.</p> <p>Interacción entre las artes y la arquitectura y diseño.</p> <p>Valoración social del diseño gráfico y su uso en los grupos emergentes de cada período. P Investigación y apropiación intelectual de las diversas teorías sobre el diseño gráfico en el mundo actual.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>	

MATERIA		PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		8	Teórico-práctica
Segundo Curso		3º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante			
1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.		
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.		
3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica		
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.		
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.		
6	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.		
Breve resumen de contenidos			
<p>Descriptores de los contenidos:</p> <p>Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas.</p> <p>Metodología y creatividad.</p> <p>El signo gráfico. Concepto de sistema.</p> <p>Introducción al diseño de identidad.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>			

MATERIA		PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO. DESARROLLOS.		8	Teórico-práctica
Segundo Curso		4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante			
1	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.		
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.		
3	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.		
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.		
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.		
6	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.		
7	Establecer estructuras organizativas de la información.		
8	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica		
Breve resumen de contenidos			
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Identidad corporativa.</p> <p>Estilos gráficos. Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética.</p> <p>Diseño editorial. Jerarquía y organización gráfica.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>			

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO. IMPLEMENTACIÓN.	6	Específica Obligatoria
Tercer Curso	5º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	
2	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos	
3	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
5	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad	
6	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
7	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	
8	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.	
Breve resumen de contenidos		
Descriptores de la asignatura: El proyecto de diseño gráfico. Características. El proyecto de identidad global. Identidad de producto. Envase y embalaje. Diseño publicitario. El proyecto de diseño editorial. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS INTERDISCIPLINARES DE DISEÑO GRÁFICO.	6	Teórico-práctica
Tercer Curso	6º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos	
2	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional	
3	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.	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
5	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo	
6	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
7	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	
8	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>El proyecto gráfico global.</p> <p>Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.</p> <p>El proceso proyectual como investigación.</p> <p>El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y posproducción de proyectos de imagen en movimiento.</p> <p>El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos.</p> <p>La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
PROYECTOS EXPERIMENTALES DE DISEÑO GRÁFICO.	4
Cuarto Curso	7º Semestre
Competencias que adquiere el estudiante	
1	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
4	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.
5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
7	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
8	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
9	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.
Breve resumen de contenidos	
Descriptores de la asignatura: Exploración de las fronteras del diseño con otras disciplinas: música, ciencia, teatro, psicología. Prueba de nuevas técnicas y materiales. Experimentación con medios digitales y no digitales, con sonido, imagen, tipografía y movimiento. Búsqueda de nuevas formas de comunicar.	

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
DISEÑO EDITORIAL	4
Tercer Curso	5º o 6º Semestre
Competencias que adquiere el estudiante	
1	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
2	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
3	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
4	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
5	Establecer estructuras organizativas de la información
6	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
Breve resumen de contenidos	
Descriptores de la asignatura: Fundamentos de diseño editorial. El libro y las publicaciones periódicas. Tipologías. Planificación y metodología. Estructura de la publicación. Componentes formales. Soportes del diseño editorial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	

MATERIA		GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROTECCIÓN DEL DISEÑO		4	Teórico-práctica
Cuarto Curso		7º o 8º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante			
1	Liderar y gestionar grupos de trabajo		
2	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado		
3	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación		
4	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo		
5	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial		
Breve resumen de contenidos			
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Comunicación y marketing del diseño gráfico.</p> <p>Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. P Presupuesto y gestión del diseño. Contratación.</p> <p>Propiedad Intelectual e Industrial.</p> <p>Normativa aplicable al ámbito profesional del diseño gráfico.</p> <p>Instituciones relacionadas al diseño gráfico</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>			

MATERIA			LENGUAJES Y TÉCNICAS DE EXPRESIÓN		
ASIGNATURA					
Denominación de la asignatura			Créditos	Carácter	
ILUSTRACIÓN Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL			4	Teórico-práctica	
Tercero Curso			5º o 6º Semestre		
Competencias que adquiere el estudiante					
1	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.				
2	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica				
3	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico y la funcionalidad específica.				
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.				
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.				
6	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos del proyecto.				
Breve resumen de contenidos					
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Concepto y naturaleza de la ilustración. Su función en la comunicación visual.</p> <p>El proyecto de ilustración: brief, investigación, ideación y registro gráfico: bocetos y experimentación técnica. P Realización de originales, integración en el proyecto gráfico, preparación para su publicación en los diferentes medios. Procesos y métodos de trabajo. De la idea a la imagen. Técnicas y procedimientos.</p> <p>Aplicación de las ilustraciones en los distintos ámbitos del diseño gráfico.</p> <p>El texto y la imagen.</p> <p>La ilustración editorial: publicaciones periódicas y del ámbito del libro y de la prensa en diferentes soportes.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>					

MATERIA			LENGUAJES Y TÉCNICAS DE EXPRESIÓN		
ASIGNATURA					
Denominación de la asignatura			Créditos	Carácter	
ILUSTRACIÓN. LENGUAJES Y PROCESOS.			4	Teórico-práctica	
Tercero Curso			5º o 6º Semestre		
Competencias que adquiere el estudiante					
1	Dominar la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.				
2	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.				
3	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico y la funcionalidad específica.				
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.				
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.				
6	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.				
Breve resumen de contenidos					
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Procesos de ideación, investigación, realización y presentación de originales.</p> <p>La ilustración científica: La ilustración descriptiva y las estructuras complejas.</p> <p>Ilustración publicitaria: la imagen como visualización de la información.</p> <p>Ilustración de moda.</p> <p>Ilustración en contextos tecnológicos: Integración de la ilustración en medios interactivos y productos multimedia.</p> <p>Análisis e investigación sobre técnicas y estéticas diversas de profesionales creadores en el ámbito de la ilustración.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>					

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	
2	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
3	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	
5	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	
6	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Conocimiento y utilización de las técnicas de expresión gráfica.</p> <p>Ideación y ejecución técnica. Nexos comunes en la resolución de proyectos gráficos. P Materiales, instrumentos, soportes y procesos manuales para generar imágenes gráficas en el proyecto de diseño gráfico.</p> <p>Experimentación y uso las diferentes técnicas. Manipulaciones fotográficas y digitales.</p> <p>Las técnicas de expresión gráfica tradicionales en los lenguajes contemporáneos.</p> <p>Investigación y análisis de la obra de los creadores gráficos.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

MATERIA	CULTURA DEL DISEÑO GRÁFICO
---------	-----------------------------------

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TEORÍA DE LA IMAGEN Y LA COMUNICACIÓN	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
Competencias que adquiere el estudiante		
1	Desarrollar razonadamente y críticamente ideas y argumentos	
2	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 productos y procesos de diseño.	
3	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	
4	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	
Breve resumen de contenidos		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>La imagen y su naturaleza. Las teorías formalistas. La percepción visual.</p> <p>La imagen y la representación. Imagen y sentido. Imagen y comunicación.</p> <p>Retórica.</p> <p>Modelos comunicativos.</p> <p>Medios de comunicación.</p> <p>La comunicación publicitaria.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADOS AL DISEÑO DE INTERIORES
----------------	--

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GESTIÓN DE OBRA	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.	
2	Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.	
3	Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.	
4	Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	
5	Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad profesional del interiorismo.	
6	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.	
7	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	
8	Ser capaces de adaptarse a los cambios u a la evolución tecnológica industrial.	
9	Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño.	
10	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
11	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
12	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
13	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
14	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	
15	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Dirección y ejecución de proyectos de diseño de interiores.</p> <p>Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad .</p> <p>Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño.</p> <p>Métodos para el análisis y la simulación.</p> <p>Recursos, costes y organización de la actividad profesional del Diseñador de interiores.</p> <p>Tecnología digital aplicada al Diseño de Interiores. Fases y oficios que intervienen en una obra.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO CONSTRUCTIVO EN FUNCIÓN DE LOS MATERIALES	6	Teórico-práctica
Segundo Curso	2º o 3º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Analizar , interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.	
2	Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.	
3	Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales usados en el diseño de interiores.	
4	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	
5	Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.	
6	Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	
7	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
8	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial	
9	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
10	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	
11	Conocer y comprender el comportamiento, las cualidades, las formas comerciales, la transformación de los materiales propios del diseño de interiores.	
12	Conocer, comprender y comunicar gráficamente la puesta en obra de los materiales propios del diseño de interiores.	
13	Analizar y valorar la construcción de elementos singulares y de sistemas constructivos propios del diseño de interiores.	
14	Analizar, interpretar, y comunicar con inmediatez gráfica la construcción de espacios de relevancia.	
15	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente	
16	Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual en la construcción de los espacios interiores.</p> <p>Propuestas de soluciones constructivas al proyecto de diseño de interiores.</p> <p>Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.</p> <p>Análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos.</p> <p>Procesos constructivos.</p> <p>Ecoeficiencia y Sostenibilidad. Los materiales como herramienta de la construcción</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
CONSTRUCCIÓN. DISEÑO ELEMENTOS SINGULARES	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Analizar , interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.	
2	Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.	
3	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	
4	Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.	
5	Ser capaces de investigar opciones constructivas de mejora en proyectos construidos de relevancia.	
6	Concebir y desarrollar la construcción de elementos singulares propios del diseño de interiores.	
7	Ser capaces de incorporar las soluciones constructivas de elementos del proyecto como una oportunidad de diseño.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.</p> <p>Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos.</p> <p>Procesos constructivos.</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</p> <p>Estructuras y sistemas.</p> <p>Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad.</p> <p>Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño.</p> <p>Ecoeficiencia y Sostenibilidad.</p> <p>Dirección y ejecución de proyectos de diseño de interiores.</p> <p>Tecnología digital aplicada al Diseño de Interiores.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
CONFORT TÉRMICO Y ACÚSTICO	6	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Analizar , interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.	
2	Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores .	
3	Conocer las características , propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales usados en el diseño de interiores.	
4	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	
5	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
6	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
7	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	
8	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
9	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.	
10	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
11	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	
12	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
13	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	
14	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	
15	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	
16	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.	
17	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Las decisiones sobre confort como oportunidad de Diseño.</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</p> <p>Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad.</p> <p>Instalaciones.</p> <p>Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.</p> <p>Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p> <p>Tendencias contemporáneas confort térmico.</p> <p>Tendencias contemporáneas confort acústico.</p> <p>Tecnología digital aplicada al Diseño de Interiores. Transmisión de calor</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DESARROLLO CONSTRUCTIVO DE UN PROYECTO	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Analizar , interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.	
2	Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.	
3	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	
4	Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.	
5	Ser capaces de investigar opciones constructivas de mejora en proyectos construidos de relevancia.	
6	Concebir y desarrollar la construcción del proyecto de diseño de interiores.	
7	Ser capaces de incorporar las soluciones constructivas del proyecto como una oportunidad de diseño.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Procesos constructivos. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Estrategias para el desarrollo de un proyecto. Análisis constructivo en diseño de interiores		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TÉCNICAS DE REHABILITACIÓN. INTERVENCIONES EN ESPACIOS SINGULARES	4	Teórico-práctico
Cuarto Curso	7º o 8º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	
2	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño	
3	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.	
4	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
5	Adquirir los conocimientos que posibiliten la participación como especialista en equipos de gestión de Patrimonio.	
6	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el Diseño de Interiores.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Patologías de la Edificación. Sistemas de análisis destructivos y no destructivos. Intervenciones en proyectos multidisciplinares. Técnicas de intervención en sistemas constructivos Técnicas de intervención para la introducción de instalaciones.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DE LA CONSTRUCCIÓN	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Analizar , interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.	
2	Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.	
3	Conocer las características , propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales usados en el diseño de interiores.	
4	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	
5	Analizar y comprender la construcción del entorno próximo, identificando los elementos que lo componen.	
6	Ser capaces de proponer intervenciones de mejora en entornos cotidianos.	
7	Comprender el lenguaje gráfico propio de la comunicación de la construcción.	
8	Ser capaces de producir la documentación gráfica propia de la construcción.	
9	Conocer las soluciones constructivas básicas de los espacios cotidianos.	
10	Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores..	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Conocimiento y análisis de materiales y sistemas constructivos del entorno próximo. Propuestas de diseño con materiales y sistemas constructivos del entorno próximo. Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales. Procesos constructivos. Estudio de elementos de construcción. Unión, nivelación y fijación. Construcción tradicional y tecnológica		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO DE ESTRUCTURAS LIGERAS	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Analizar , interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.	
2	Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.	
3	Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales usados en el diseño de interiores.	
4	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	
5	Comprender el comportamiento del conjunto y de los elementos estructurales.	
6	Conocer, analizar y comprender tipologías estructurales ligeras.	
7	Proponer estructuras para objetos propios del diseño de interior.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Análisis estructural en el diseño de interiores actual.</p> <p>La estructura como oportunidad de Diseño.</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</p> <p>Propiedades mecánicas de los materiales.</p> <p>Análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos.</p> <p>Estructuras y sistemas. Ecoeficiencia y Sostenibilidad.</p> <p>Soluciones de conexión.</p> <p>Tecnología digital aplicada al Diseño de Interiores.</p> <p>Estructuras textiles.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
ILUMINACIÓN: TECNOLOGÍA Y PROYECTO	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Analizar , interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.	
2	Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores .	
3	Conocer las características , propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales usados en el diseño de interiores.	
4	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	
5	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
6	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
7	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	
8	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
9	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.	
10	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
11	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	
12	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
13	T3Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	
14	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	
15	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	
16	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.	
17	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura.</p> <p>Las decisiones sobre confort como oportunidad de Diseño.</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</p> <p>Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad</p> <p>Instalaciones</p> <p>Elaboración de proyectos interdisciplinares</p> <p>Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos.</p> <p>Ecoeficiencia y sostenibilidad</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia</p> <p>Diseñadores de Iluminación y tendencias contemporáneas</p> <p>Tecnología digital aplicada al Diseño de Interiores</p> <p>Iluminación natural y protección solar</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
INTERACCIÓN DISEÑO-INSTALACIONES BÁSICAS	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º o 2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Analizar , interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.	
2	Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.	
3	Conocer las características , propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales usados en el diseño de interiores.	
4	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	
5	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
6	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
7	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
8	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.	
9	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
10	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
11	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Conocimiento y análisis de sistemas de acondicionamiento pasivo y activo.</p> <p>Propuestas de diseño para los acondicionamientos pasivos y activos.</p> <p>Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos.</p> <p>Ecoeficiencia y Sostenibilidad.</p> <p>Métodos para el análisis y la simulación. Diseño y producción.</p> <p>Tipos y principios de las diferentes instalaciones.</p> <p>Protección contra incendios.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE INTERIORES	4	Teórico-práctica
Curso Primero	1º o 2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
2	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de Interiores	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Representación de espacios con técnicas CAD/BIM.</p> <p>Tecnología Digital aplicada al Diseño de Interiores.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

MATERIA

HISTORIA DEL DISEÑO DE INTERIORES

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
LENGUAJES ESTILÍSTICOS DEL DISEÑO DE INTERIORES	4
Segundo Curso	3º o 4º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, simbólico y funcional.
2	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
3	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño.
4	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
5	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
	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.
7	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
8	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
9	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
10	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
11	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
12	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
13	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
14	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.
15	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.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de la asignatura Movimientos, diseñadores y tendencias. Diseñadores y tendencias contemporáneos. El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	

MATERIA		PROYECTOS DE DISEÑO DE INTERIORES	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROYECTOS EN EL ESPACIO. IDEACIÓN		8	Teórico-práctico
Segundo Curso		3º o 4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE			
1	Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.		
2	Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.		
3	Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.		
4	Fundamentar teóricamente proyectos de diseño de interiores.		
5	Aplicar valores expresivos y conceptuales de los elementos de composición.		
6	Análisis y aplicación de la cultura visual del momento.		
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS			
<p>Descriptores de la asignatura :</p> <p>IDEACIÓN:</p> <p>Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores.</p> <p>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.</p> <p>En el ámbito formal y funcional:</p> <p>Conocimiento de los elementos formales básicos en el diseño de espacios y experimentación con los mismos.</p> <p>Aproximación al diseño de interiores desde la forma</p> <p>Conocimiento de las funciones: pragmática(usos y circulaciones), psicológica (percepción) y simbólica (comunicacional)</p> <p>Análisis de condicionantes derivados del contexto físico (objetivo) y del contexto social (subjetivo). Aplicación a la metodología de proyectación.</p> <p>Desarrollo de proyectos de componentes formal y funcional</p>			

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS DISRUPTIVOS .PROCESOS Y ESTRATEGIAS	4	Teórico-práctica
Segundo curso	3º o 4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Desarrollar estrategias y herramientas para afrontar situaciones innovadoras.	
2	Desarrollar destrezas en la gestión de procesos en marcos de referencia no convencionales.	
3	Desarrollar destrezas en campos de experimentación propios del Diseño de Interiores.	
4	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	
5	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>INVESTIGACIÓN SOBRE PROCESOS Y ESTRATEGIAS:</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</p> <p>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. Investigación en nuevas estrategias, planteamientos y metodologías.</p> <p>Generación de procedimientos innovadores.</p> <p>Contaminación del diseño con otras disciplinas.</p> <p>Planteamientos ajenos a la aplicabilidad de los resultados.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS EN EL ESPACIO. COMUNICACIÓN	6	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	
2	Capacidad de resolver proyectos propios de la especialidad.	
3	Elinterrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
4	Desarrollar destrezas en el manejo de los valores expresivos y conceptuales de la materia.	
5	Conocer y aplicar las características expresivas de los materiales.	
6	Aprovechar en las decisiones de proyecto el conocimiento de los procesos de fabricación y producción.	
7	Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	
8	Aplicar técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño..	
9	Transmitir las ideas de forma adecuada y persuasiva.	
10	Manejar tendencias del diseño actual en las fases previas del diseño.	
11	Análisis y aplicación de la cultura visual del momento.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura</p> <p>COMUNICACIÓN:</p> <p>Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad.</p> <p>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.</p> <p>Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.</p> <p>Transmisión de ideas:</p> <p>Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad.</p> <p>Aplicación de los valores expresivos y conceptuales de la materia, el color, el volumen, el espacio y el movimiento.</p> <p>Comunicación de la idea a través de la solución adoptada, de su representación gráfica y de las técnicas de presentación empleadas.</p> <p>Análisis y aplicación de la cultura visual del momento.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS DISRUPTIVOS. OBJETIVOS INDEPENDIENTES	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	3º o 4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Desarrollar estrategias y herramientas para afrontar situaciones nuevas.	
2	Destreza en la gestión de procesos en marcos de referencia no convencionales.	
3	Desarrollar destrezas en campos de experimentación propios del Diseño de Interiores.	
4	Dominar la metodología de investigación.	
5	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura INVESTIGACIÓN SOBRE OBJETIVOS COMO VARIABLE INDEPENDIENTE: Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Valoración crítica del resultado obtenido del método de trabajo utilizado. Métodos de investigación en el diseño, el proceso proyectual como investigación. El análisis de alternativas como objetivo. Pedagogía de la trasgresión y lo alternativo. Disposición abierta hacia la radicalidad. Asunción de la viabilidad relativa.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS EN EL ESPACIO. DESARROLLO	6	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º o 6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de interiorismo.	
2	Definir y realizar proyectos de interiores con recursos metodológicos de proyecto, evaluación y verificación.	
3	Valorar críticamente resultados y métodos utilizados.	
4	Plantear proyectos desde la estructura, el material y la construcción.	
5	Manejar criterios cualificados de análisis del proyecto incluido el contexto económico, social, cultural e histórico.	
6	Definir detalladamente los proyectos.	
7	Comunicar proyectos de forma clara y persuasiva.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura DESARROLLO: 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. Valoración crítica del resultado obtenido del método de trabajo utilizado. Planteamiento proyectual a través de la estructura, el material, el sistema constructivo o de montaje, etc. Definición detallada de los componentes del proyecto. Criterios de análisis del proyecto (formales, funcionales, comunicativos y tecnológicos) y síntesis. Defensa del proyecto.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS DISRUPTIVOS - MODELOS TEÓRICOS	4	Teórico-práctica
3º Curso	5º o 6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Promover la cooperación fluida interdisciplinar en la resolución de problemas complejos.	
2	Desarrollar habilidades para la reestructuración de problemas. significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
3	Destreza en la gestión de procesos en marcos de referencia no convencionales. coger información	
4	Ser capaces de integrarse en programas de investigación básica en el marco teórico del diseño.	
5	Adquirir destrezas en la alternancia entre el pensamiento especulativo y la formalización espacial.	
6	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
7	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura</p> <p>PROPUESTAS. GENERACIÓN Y VARIABILIDAD DE MODELOS TEÓRICOS:</p> <p>Valoración crítica del resultado obtenido del método de trabajo utilizado.</p> <p>Conexión y colaboración con otras disciplinas externas al diseño</p> <p>Investigación de modelos alternativos.</p> <p>Pedagogía de la trasgresión y lo alternativo.</p> <p>Planteamientos ajenos a la aplicabilidad de los resultados.</p> <p>Asunción de la viabilidad relativa.</p> <p>Espacios ideales y utopías.</p> <p>Desarrollos en espacios críticos, límite, quimeras, no lugares.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS EN EL ESPACIO. INTEGRACIÓN	8	Teórico-práctica
3º Curso	5º o 6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.	
2	Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.	
3	Gestionar proyectos de modo acorde al marco legal, económico y organizativo de la actividad empresarial del interiorismo.	
4	Integrar planes de seguridad y la salud laboral en el proyecto y plan de obra. Contextos culturales diversos.T10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.	
5	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.	
6	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de la vida y del medio ambiente y su capacidad para general identidad, innovación y calidad en la producción.	
7	Aplicar y diseñar estrategias con criterios de innovación y calidad.	
8	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	
9	Elaborar, dirigir y ejecutar proyectos interdisciplinarios integrados.	
10	Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.	
11	Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.	
12	Gestionar proyectos de forma optimizada.	
13	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	
14	Liderar y gestionar grupos de trabajo.	
15	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	
16	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura</p> <p>INTEGRACIÓN:</p> <p>Definición y realización de proyectos de interiores, Aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</p> <p>Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad.</p> <p>Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.</p> <p>Dirección y ejecución de proyectos de diseño de interiores.</p> <p>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.</p> <p>Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.</p> <p>Definición y desarrollo y comunicación de proyectos complejos.</p> <p>El proyecto como producto final: análisis de viabilidad.</p> <p>Gestión y optimización de recursos en la redacción de proyectos</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS DISRUPTIVOS - MANIFIESTO PERSONAL	4	Teórico-práctica
3º Curso	5º o 6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Adquirir destrezas en la alternancia entre el pensamiento especulativo y su formalización espacial	
2	Desarrollar habilidades para la formulación de propuestas personales.	
3	Dominar destrezas en el diseño de estrategias para alcanzar planteamientos relevantes.	
4	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	
5	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	
6	Dominar la metodología de investigación.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura MANIFIESTO PERSONAL. LABORATORIO DE IDEAS: Aportación y aplicación personal de estrategias de diseño		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS DE REHABILITACIÓN, INTERVENCIÓN EN ESPACIOS SINGULARES	4	Teórico-práctica
4º Curso	7º o 8º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	
2	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.	
3	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.	
4	Adquirir los conocimientos que posibiliten la participación en equipos directores de gestión de Patrimonio.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura Análisis y crítica de las teorías de la restauración y la rehabilitación. Sistemas de documentación y archivos. Arqueología. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Sistemas de toma de datos. Metodología y crítica de proyectos de intervención. Proyectos de interpretación y puesta en valor de los elementos patrimoniales de interiorismo.		

MATERIA		Gestión del diseño de interiores	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PRAXIS DEL DISEÑO DE INTERIORES		4	Teórico-práctica
Tercer Curso		5º o 6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE			
1	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.		
2	T9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.		
3	Liderar y gestionar grupos de trabajo.		
4	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.		
5	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.		
6	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.		
7	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio.		
8	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. profesional.		
9	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.		
10	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.		
11	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado..		
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS			
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>La práctica profesional: ¿estudio de interiorismo, empresa contratista o ambos?</p> <p>Funciones de un estudio de interiorismo, infraestructura básica.</p> <p>Trabajos o funciones a resolver en un estudio. División y organización del trabajo.</p> <p>La gestión de una empresa o estudio.</p> <p>Condicionantes del proyecto: CTE, PGOM, reglamentos, ordenanzas, licencias, comunidad de propietarios etc.</p> <p>Licencia de obras y licencia de actividad.</p> <p>La gestión de un proyecto. Fases</p> <p>Propuesta de interiorismo y presupuesto de un proyecto.</p> <p>Diferencias entre presupuesto de proyecto y presupuesto de contrata.</p> <p>Contrato de servicios de un diseñador de interiores. Cálculo de honorarios.</p> <p>¿Qué trabajos nos están encargando?</p> <p>Gestiones del promotor o cliente que se pueden delegar.</p> <p>La colaboración con otros profesionales o el equipo multidisciplinar.</p> <p>Gestión de calidad</p> <p>Marketing aplicado al diseño de interiores</p> <p>Planificación del Estudio;</p> <p>La promoción del estudio; pagina web, blog etc.</p> <p>Auditoria del Estudio;</p> <p>Promoción de Ventas, Catálogos,</p> <p>Presentación a Los Clientes</p> <p>Recursos y costes de la actividad profesional.</p> <p>El valor del diseño de interiores.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia</p>			

MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

ESPECIALIDAD		DISEÑO DE MODA	
MATERIA		Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
TÉCNICAS TEXTILES. BORDADOS Y ENCAJES		3	Teórico - práctica
Tercer Curso		6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE			
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.		
2	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora		
3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza		
4	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.		
5	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial		
6	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.		
7	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.		
8	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.		
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS			
<p>Encaje de aguja: Preparación y montaje, principales puntos. Nutridos y fondos.</p> <p>Encaje de bolillos: Puntos base, dibujo y picado, montaje de bolillos, encaje ruso, pasamanerías seda. Realización.</p> <p>Bordados dibujados y aplicados: Elaboración de cartones y trazado de dibujos, principales puntos muestreo y variantes de color, muestreo y obtención de prototipos.</p>			

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TÉCNICAS TEXTILES. ESTAMPACIÓN Y TEÑIDO	3	Teórico - práctica
Tercer Curso	6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora	
3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza	
4	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	
5	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial	
6	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
7	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
8	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Estampación: Diferentes técnicas y tipos de estampación. Análisis de los estampados: Temporada, edad, tendencias, Forma, color, texturas en la estampación textil. Técnicas de estampación: Batik y a la "Lionesa": Adecuación símbolo, estudio de color, variante de color, selección y obtención de plantilla; preparación de moldes y grabado sobre moldes, muestreo y obtención de prototipos. Influencia del color sobre los diferentes soportes textiles, sus valores y su representación gráfica</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TECNOLOGÍA TEXTIL. MATERIALES	4	Teórico - práctica
Segundo Curso	3º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio	
3	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
5	Dominar la metodología de investigación.	
6	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	
7	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
8	Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	
	Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	
	Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
P Fibras textiles: Recursos naturales. Explotación. Equilibrio ecológico P Fibras textiles: Composición clasificación P Nuevas fibras. Textiles no tejidos P Fibras textiles: Propiedades y características P Colorantes. Normativa		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TECNOLOGÍA TEXTIL. MEDIOS	4	Teórico - Práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio	
3	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
5	Dominar la metodología de investigación.	
6	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
7	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
8	Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	
9	Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	
10	Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Telas. Acabados Máquinas coser. Corte Fichas técnicas de confección. Etiquetados Control de calidad y fiabilidad.		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN APLICADOS A LA MODA	4	Teórico - práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación	
2	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	
3	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	
4	Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.	
5	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Proporción, escala y escalado. Representación técnica de elementos de indumentaria. Criterios generales. Normativa específica. Diseño plano de prendas. Normativa de acotación. Representación de complementos: Sistema de vistas (sistema diédrico). Axonometría y despiece. Normativa de acotación. Representación técnica de elementos de textil. Criterios generales. Normativa específica y Normativa de acotación. Superficies aplicadas a la indumentaria: superficies radiadas y de revolución, poliedros, otras superficies. P Sistema diédrico, desarrollo y sistema axonométrico.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Patronaje y confección

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PATRONAJE	4	Teórico - práctica
Primer Curso	1º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	
4	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
5	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial	
6	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
7	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	
8	Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	
9	Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	
10	Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	
11	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Las medidas: función obtención y evolución. Tablas de medidas: Mujer hombre niño. Moldes básicos: Patronaje anatómico. Elaboración: cuerpo, falda y pantalón. Transformaciones y modificaciones en el patrón a través de cortes (escotes, pinzas, costadillos, cortes, canesú, etc.) y por volumen (Frunces, tablas, capas, etc.) Ensamblaje de patrones: Vestidos, blusas, mono, japonés.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Patronaje y confección

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PATRONAJE INDUSTRIAL	4	Teórico - práctica
Segundo Curso	3º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	
4	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
5	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial	
6	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
7	Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	
8	Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	
9	Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	
10	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Industrialización del patrón: Tallaje. Drop. Modelo Marcada. Optimización Drapeados, propuestas sobre el patrón. Sastrería: Americanas, chaquetas, cazadoras, chaquetones, abrigos, gabardinas, capas. Escalado de tallas: mujer, hombre, niño</p>		

ESPECIALIDAD		DISEÑO DE MODA	
MATERIA		Patronaje y confección	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PATRONAJE INDUSTRIAL Y ESCALADO		4	Teórico - práctica
Tercer Curso		6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE			
1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.		
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.		
3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.		
4	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial		
5	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.		
6	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.		
7	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.		
8	Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.		
9	Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.		
10	Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.		
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS			
<p>Investigar y experimentar desde las técnicas de elaboración de la prenda. Realizar correctamente nuevos volúmenes y formas en los diseños. Experimentar con distinto tipo de materias, tejido o no tejidos, y sus posibles combinaciones, en búsqueda de la creatividad</p>			

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Patronaje y confección

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PATRONAJE INDUSTRIAL. ESCALADO Y CONFECCIÓN	4	Teórico - práctica
Tercer Curso	5º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	
4	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial	
5	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
6	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
7	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	
8	Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	
9	Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	
10	Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Fichas técnicas de memoria del prototipo Planificación y despiece de patrones de prototipos proyectados para verificar sus diseños. Escalado de transformaciones. Tecnología digital aplicada al patronaje. Cad-cam.		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Patronaje y confección

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TÉCNICAS DE CONFECCIÓN	4	Teórico - práctica
Primer Curso	2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
2	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	
3	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
4	Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	
5	Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	
6	Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	
7	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Confección manual, puntos de costura más usuales. Confección a máquina, tipos de costuras. Montaje de prendas básicas: Técnicas de costura. Corte de tejidos, calculo de metraje. Adecuación del material al diseño.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Patronaje y confección

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TÉCNICAS DE CONFECCIÓN.PROCESOS	4	Teórico - práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
2	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial	
3	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
5	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	
6	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	
7	Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	
8	Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	
9	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Modelaje sobre maniquí. Técnicas de costura para Sastrería. Los refuerzos y el entretelado. Corte de tejidos, calculo de metraje. Adecuación del material al diseño.		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Historia del diseño de moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
CONTEXTOS HISTÓRICOS-ARTÍSTICOS DEL DISEÑO DE MODA	4	Teórico - práctica
Primer Curso	2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	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.	
3	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.	
4	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.	
5	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.	
6	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	
7	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
8	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Conocimiento y sistematización del arte y su referente en la moda. Transformación social y artística en el arte y la moda. Valoración estética del arte y su configuración en la moda. Pervivencias en el arte contemporáneo: Movimiento Moderno y Posmodernidad. Su influencia en el diseño de moda.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Historia del diseño de moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
HISTORIA DE LA INDUMENTARIA	4	Teórico - práctica
Tercer Curso	5º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	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.	
3	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.	
4	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.	
5	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.	
6	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	
7	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
8	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>El traje como manifestación cultural y artística. Factores sociales y estéticos que configuran la indumentaria. Orígenes del vestir. Tipologías fundamentales.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Historia del diseño de moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
HISTORIA DE LA MODA	4	Teórico - práctica
Tercer Curso	6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	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.	
3	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.	
4	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.	
5	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.	
6	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	
7	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
8	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>La moda como reguladora del cambio social. La fuerza de la moda: poder, individualismo y distinción. Significado de las diversas estéticas de la moda. Los soportes modernos del sistema de la moda a través de los diseñadores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO DE MODA. ANÁLISIS E IDEACIÓN	6	Teórico - práctica
Segundo Curso	3º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
2	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
3	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales	
5	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
6	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	
7	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto	
8	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	
9	Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Fundamentos del diseño de moda. Metodología del diseño de moda. Procedimientos creativos aplicados al diseño de moda. El objeto prenda y su interactividad con el cuerpo. La prenda como mensaje. Técnicas de representación aplicadas al diseño de indumentaria. Valoración de las funciones de uso de una prenda sobre el cuerpo humano y su vinculación a criterios ergonómicos. El proceso comunicativo en moda. Proyecto y comunicación, fases de elaboración y presentación final. Análisis de tendencias. Procedimientos técnicos, de la ficha técnica al prototipo. Previsión tecnológica. Figurín de moda. Arte final El prototipo. Difusión del producto moda: publicaciones, webs y blogs de moda.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO DE MODA. COMUNICACIÓN	6	Teórico - práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
2	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
3	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	
4	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales	
5	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
6	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	
7	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto	
8	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	
9	Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Fundamentos del diseño de moda. Metodología del diseño de moda. El proceso proyectual como investigación y experimentación. El proceso creativo. Tecnología digital, aplicada al diseño de moda. Proyectos interdisciplinares: Dibujo de moda, patronaje y confección. Aplicación de técnicas de patronaje y confección para la comprensión, fabricación y aceptación del producto final. Concepto de colección. Realización de proyectos aplicados a la elaboración de una colección de moda. Proyecto, fases de elaboración y presentación final. La pasarela de moda, estilismo y comunicación. Difusión del producto moda: ferias especializadas. Textil moda y complementos. Pasarelas nacionales e internacionales.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Estilismo

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS DE ESTILISMO	4	Teórico - práctica
Tercer Curso	5º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación	
3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica	
4	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	
5	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales	
6	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.	
7	Dominar la metodología de investigación.	
8	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	
9	Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.	
10	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Proyecto de estilismo: creación y producción. Función del estilismo. El estilismo como merchandising visual. El estilismo como mediador entre el diseño y la venta. La creación de la necesidad de moda. Moda y producto efímero. La justificación estética del cambio. La novedad como concepto de moda. Creación de la imagen de Moda y su difusión a través del estilismo. Estilismo y comunicación visual. Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales. Estilismo y tendencias. El "coolhunter" Métodos organizativos y de producción del estilismo: El showroom. Conceptos de estética y estilismo. Caracterización. Estilismo y estética: las imágenes de la belleza. Estilismo y diseño de moda: idea de conjunto o estilo, básicos de colección y prendas estrella. El asesor de imagen moda. El "personal shopper". Estilismo y escaparatismo de moda. La implantación comercial de las colecciones de moda.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Estilismo

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
FOTOGRAFÍA DE MODA	4	Teórico - práctica
Tercer Curso	6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación	
3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica	
4	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	
5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
6	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.	
7	Dominar la metodología de investigación.	
8	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	
9	Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.	
10	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>El lenguaje fotográfico aplicado a la moda. La fotografía de moda como género fotográfico: función de la fotografía de moda. La prensa gráfica de moda. La producción fotográfica de moda. La cámara fotográfica. El Plató. Técnicas de iluminación. La fotografía digital. La posproducción digital. Técnicas expresivas y comunicativas de la fotografía de moda: Imagen y composición, El encuadre, la iluminación. Formatos y planos visuales. La figura humana: la pose y sus características comunicativas. Iconicidad del objeto moda en la fotografía de moda</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Gestión del diseño de moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
MARKETING DE MODA	4	Teórico - práctica
Cuarto Curso	7º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	
2	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	
3	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.	
4	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
6	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.	
7	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.	
8	Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.	
9	Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.	
10	Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.	
11	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Gestión de proyectos de diseño de moda Gestión de calidad Comunicación y marketing aplicado al diseño de moda. Estrategia de marca: extensión de marca. Recursos y costes de la actividad profesional. El valor del diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Fundamentación artística de la moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DIBUJO DE MODA	4	Teórico - práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	
3	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
4	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
5	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	
6	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	
7	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Análisis de la forma bi y tridimensional del objeto moda. Análisis y síntesis gráficas de la representación anatómica aplicada al moda: Representación de la figura humana en la especialidad. Aspectos semánticos, comunicativos y de iconicidad. La intención comunicativa de la pose. La figura humana: Análisis del canon de las proporciones y estructuras Procedimientos para la representación del traje. Intenciones constructivas de la moda. Procedimientos y técnicas gráficas aplicadas a la representación de moda e indumentaria El lenguaje semántico del color y su aplicación en los procesos creativos de la moda. Niveles de la representación aplicados a la moda y a la indumentaria. Descripción, representación, expresión. Lenguajes compositivos aplicados. Estilismos compositivos. Etapas gráficas del proyecto de diseño de moda. Función de la imagen gráfica. La construcción de la forma en la moda. Nociones de ilustración de moda.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Fundamentación artística de la moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
IMAGEN MODA	4	Teórico - práctica
Tercer Curso	5º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	
3	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	
4	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
6	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	
7	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.	
8	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	
9	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	
10	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	
11	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	
12	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.	
13	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>La percepción. Leyes y teorías perceptivas aplicadas. Moda: contextos, configuración, representación y expresión mediante la imagen de moda. El lenguaje de la imagen aplicado a la moda. La sensación y la moda. Estudio de los procesos sensoriales, perceptivos y cognitivos de las imágenes de moda. Creación del concepto de la Imagen moda. Semiótica de la imagen Moda. Semiótica de la moda. Valores asociados. Arquetipos de la feminidad y masculinidad. Imagen y estereotipos. Moda y comunicación. La imagen moda como producto de comunicación de masas. Elementos expresivos y relacionales de la moda. Introducción a la sociología de la moda.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Fundamentación artística de la moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
OBJETOS ESCULTÓRICOS E INDUMENTARIA	4	Teórico - práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	
3	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
4	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	
5	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	
6	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	
7	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Objeto artístico e indumentaria. Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la Indumentaria y la moda. Conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas del diseño de moda. El hueco, la superficie y la estructura como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria. La indumentaria y el espacio: ampliación del espacio interpersonal y definición del yo espacial. Aspectos constructivos, comunicativos y simbólicos. El cuerpo como volumen.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Proyectos de diseño de moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO DE MODA. DESARROLLO	6	Teórico - práctica
Tercero Curso	5º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos	
2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	
3	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
4	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	
5	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales	
6	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	
7	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización	
8	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto	
9	Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda. - El proceso proyectual como investigación y experimentación para una marca de moda. aspectos técnicos, funcionales y comunicativos. - Estudio de tendencias. Conceptboard, Moodboard. Brief. - Imagen corporativa y merchandising. - Realización de proyectos de moda dirigida para un determinado sector comercial. - Tecnología digital, aplicada al diseño de moda. - Previsión tecnológica. Normativa. - Estudio de mercado. Producción, publicidad y consumo. - Estudios de presupuestos y viabilidad del proyecto. - Gestión de proyectos de moda. Difusión del producto moda: ferias especializadas. Textil moda y complementos. Pasarelas nacionales e internacionales. 		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Estilismo

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
ESTILISMO DE ESPECTÁCULOS Y MEDIOS AUDIOVISUALES	2
Segundo Curso	4º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
2	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
3	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
4	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
5	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
6	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
7	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
8	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
9	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
10	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
11	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Las producciones audiovisuales. Función del Estilista. Necesidades y recursos. - Estilismo para pasarela. - Estilismo para televisión. - Estilismo para producciones musicales. - Estilismo y publicidad. - Caracterización e identidad del personaje. La creación del personaje mediático. Estilismo y representación visual de pautas de comportamiento. 	

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Gestión del diseño de moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GESTIÓN DE EMPRESAS DE MODA	6	Teórico - práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
2	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	
3	Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	
4	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	
5	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	
6	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.	
7	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	
8	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	
9	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
10	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	
11	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
12	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	
13	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.	
14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.	
15	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.	
16	Dominar la metodología de investigación.	
17	Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.	
18	Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.	
19	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.	
20	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.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Gestión de la Creatividad: La creatividad comercial. El diseñador como marca. Creación de identidades. Directores creativos, jefes de producto y diseñadores. - La cadena de valor del producto moda. La obsolescencia programada. - Estructura jerárquica y organizativa de las empresas de moda. Tipologías dentro del sector y estrategias de producto. - Los modelos culturales de gestión de moda: modelo francés, americano, italiano, asiático y el modelo español. - El proceso productivo-logístico. La cadena de suministro. La externalización de la producción. - El proceso comercial, sistemas y puntos de venta. - Gestión de la comunicación de la marca y el producto. <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ESPECIALIDAD	DISEÑO DE MODA
MATERIA	Proyectos de diseño de moda

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO DE COMPLEMENTOS DE MODA	6	Teórico - práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	
2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	
3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	
4	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	
5	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	
6	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	
7	Liderar y gestionar grupos de trabajo.	
8	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	
9	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.	
10	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.	
11	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	
12	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	
13	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	
14	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	
15	Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.	
16	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	
17	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	
18	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.	
19	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.	
20	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	
21	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	
22	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	
23	Dominar la metodología de investigación.	
24	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	
25	Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.	
26	Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.	
27	Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.	

28	Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
29	Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
30	Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.
31	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.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
<ul style="list-style-type: none">- Estilismo y complementos moda.- El diseño de complementos moda: El complemento como elemento integrador de la moda.- Diseño de complementos piel: bolsos, carteras, cinturones.- Diseño de complementos para la cabeza: sombreros y tocados.- El proceso proyectual como investigación y experimentación. El proceso creativo.- Tecnología digital aplicada al diseño de complementos de moda. 3d Studio.- El complemento como imagen icónica de las grandes marca de moda.- Concepto de colección de complementos según mercado y motivación estética. Realización de proyectos de complementos dirigida para un determinado sector comercial.- Procedimientos técnicos, de la ficha técnica al prototipo. Previsión tecnológica.- Difusión del producto de complementos moda: ferias especializadas. Publicaciones, webs y blogs	

MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADOS AL DISEÑO DE PRODUCTO
----------------	--

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
MATERIALES Y TECNOLOGÍA. CONCEPTUALIZACIÓN	6
Segundo Curso	3º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
2	Conocer las características de las propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.
3	Conocer los procesos de producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de la asignatura: Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales. Desarrollo de productos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. P Conocimiento de los materiales y técnicas apropiadas al diseño de producto.	

ASIGNATURA	
Denominación de la asignatura	Créditos
MATERIALES Y TECNOLOGÍA. REALIZACIÓN	6
Segundo Curso	4º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE	
1	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
2	Conocer las características de las propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.
3	Conocer los procesos de producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Descriptores de la asignatura: 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. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. P Conocimiento de los materiales y sistemas. P Procesos y sistemas de producción	

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE PRODUCTO	8	Teórico-práctica
Tercer Curso	6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.	
2	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Tecnología digital aplicada al diseño de producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Aplicación de la tecnología digital en el desarrollo de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
VALORACIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO	2	Teórico-práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.	
2	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.	
3	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.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del diseño de producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA	Historia del diseño de producto
---------	--

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑADORES Y TENDENCIAS	2	Teórico-práctica
Cuarto Curso	8º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Valorar e integrar la dimensión estéticas en relación al uso y funcionalidad del producto.	
2	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.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Diseñadores y tendencias. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Las manifestaciones del diseño de producto en diferentes países, diseñadores y tendencias.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DOCUMENTACIÓN	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Acceso a la información.	
2	Uso y expresión de las fuentes de documentación.	
3	La documentación y el proyecto.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Historia de las artes y el diseño.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
HISTORIA DEL DISEÑO DE PRODUCTO	4	Teórico-práctica
Tercer Curso	5º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.	
2	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.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA	Proyectos de envases y embalajes
---------	---

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTO DE DISEÑO DE ENVASES Y EMBALAJES	6	Teórico-práctica
Tercer Curso	6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.	
2	Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.	
3	Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Diseño gráfico aplicado a envases y embalajes. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Desarrollo de proyectos de envases y embalajes (packaging) teniendo presente la importancia que tiene en la configuración, comunicación, distribución, identificación y venta de productos.		

MATERIA	Gestión del diseño de producto
---------	---------------------------------------

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
COMUNICACIONES Y RECURSOS	2	Teórico- práctica
Cuarto Curso	8º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.	
2	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.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: 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.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GESTIÓN DEL DISEÑO	2	Teórico-práctica
Cuarto Curso	7º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.	
2	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Gestión de calidad. Recursos y costes de la actividad profesional. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA		PROYECTOS DE PRODUCTOS Y DE SISTEMAS	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROYECTOS. IDEACIÓN		8	Teórico-práctica
Segundo Curso		3º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE			
1	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.		
2	Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.		
3	Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.		
4	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.		
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS			
Descriptores de la asignatura: Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Estudio de la metodología básica aplicada al desarrollo de un producto. Cultura del proyecto.			

MATERIA		PROYECTOS DE PRODUCTOS Y DE SISTEMAS	
ASIGNATURA			
Denominación de la asignatura		Créditos	Carácter
PROYECTOS. COMUNICACIÓN Y DESARROLLO		10	Teórico-práctica
Tercer Curso		5º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE			
1	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.		
2	Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.		
3	Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.		
4	Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.		
5	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.		
6	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.		
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS			
Descriptores de la asignatura: Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de productos y 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 estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.			

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTOS. DESARROLLO E INTERACCIÓN.	8	Teórico-práctica
Terecr Curso	6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.	
2	Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.	
3	Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.	
4	Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.	
5	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.	
6	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.	
7	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.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad.</p> <p>Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas.</p> <p>Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado.</p> <p>Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN DEL PROYECTO	8	Teórico-práctica
Terecr Curso	5º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Dominar los recursos gráfico – plásticos de la representación bidimensional y tridimensional.	
2	Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.	
3	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
<p>Descriptores de la asignatura:</p> <p>Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p> <p>Conocimientos de las estrategias adecuadas para abordar la comunicación gráfica del proyecto, atendiendo a la importancia de la imagen visual.</p>		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PRESUPUESTOS Y GESTIÓN DE PROYECTOS	4	Teórico-práctica
Cuarto Curso	6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.	
2	Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.	
3	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.	
4	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.	
5	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.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Presupuestos y análisis de viabilidad. Gestión de proyectos de diseño de productos y sistemas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Estudio de los costos de ejecución material de los productos diseñados y elaboración de las propuestas de valoración de los mismos.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL PROYECTO	8	Teórico-práctica
Cuarto Curso	7º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.	
2	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.	
3	Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Estudio y análisis del comportamiento de los modeladores digitales para su aplicación en el proceso de diseño de producto.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
ARTE, ARTESANIA Y DISEÑO	2	Teórico-Práctica
Tercer Curso		5º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.	
2	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados a cada caso.	
3	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.	
4	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.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Análisis y definición de productos conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, ambientales y de mercado. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA	GESTIÓN DEL DISEÑO DE PRODUCTO
---------	---------------------------------------

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
COMUNICACIONES Y RECURSOS	2	Teórico-práctica
Cuarto Curso		8º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.	
2	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.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: 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.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
GESTIÓN DEL DISEÑO	2	Teórico-práctica
Cuarto Curso		7º Semestre
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.	
2	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Gestión de calidad. Recursos y costes de la actividad profesional. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		

MATERIA	PROYECTOS DE ENVASES Y EMBALAJES
---------	---

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
PROYECTO DE DISEÑO DE ENVASES Y EMBALAJES	6	Teórico-práctica
Tercer Curso	6º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.	
2	Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.	
3	Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Diseño gráfico aplicado a envases y embalajes. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Desarrollo de proyectos de envases y embalajes (packaging) teniendo presente la importancia que tiene en la configuración, comunicación, distribución, identificación y venta de productos.		

MATERIA	IDEACIÓN GRÁFICA Y REALIZACIÓN TRIDIMENSIONAL
---------	--

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
INICIACIÓN AL DISEÑO DE PRODUCTO	4	Teórico-práctica
Primer Curso	2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.	
2	Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.	
3	Valorar e integrar la dimensión estéticas en relación al uso y funcionalidad del producto.	
4	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.	
5	Reflexionar sobre la influencia positiva del diseño, su influencia en la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para general identidad, innovación y calidad de la producción.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Fundamentación y estudio teórico – práctico de proyectos de diseño de productos. Análisis crítico del proceso de diseño.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
MODELOS Y PROTOTIPOS. IDEACIÓN Y COMUNICACIÓN	4	Teórico-práctica
Primer Curso	2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.	
2	Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.	
3	Valorar e integrar la dimensión estética en la relación al uso y funcionalidad del producto.	
4	Reflexionar sobre la influencia positiva del diseño, su influencia en la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para general identidad, innovación y calidad de la producción.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Procesos y técnicas de modelización y prototipado. Definición y realización de elementos tridimensionales para la óptima comprensión y comunicación del diseño de producto.		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
MODELOS Y PROTOTIPOS. PROCESOS Y DESARROLLO	6	Teórico-práctica
Primer Curso	2º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.	
2	Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Procesos y técnicas de modelización y prototipado. Aplicación de las técnicas y procesos especiales en la construcción de objetos tridimensionales (premaquetas, maquetas y prototipos) como parte fundamental del desarrollo del diseño de producto.		

MATERIA	ANÁLISIS DE LA FORMA NATURAL
---------	-------------------------------------

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
BIÓNICA Y PROPORCIÓN	4	Teórico-práctica
Primer Curso	1º (ó 2º) Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.	
2	Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseños de productos y sistemas	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Estudio y análisis del comportamiento de las formas y procesos naturales para su aplicación en el proceso de diseño del producto		

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
ESTRUCTURAS Y SISTEMAS	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Promover, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas	
2	Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas	
3	Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizado en el diseño de productos, servicios y sistemas	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Estructuras y sistemas Métodos de investigación y experimentación propios de la materia Estudio y análisis de las acciones, reacciones y esfuerzos a los que están sometidos los sistemas formales en el proceso de diseño y su incidencia en la vida del producto.		

MATERIA	MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADOS AL DISEÑO DE PRODUCTO
---------	--

ASIGNATURA		
Denominación de la asignatura	Créditos	Carácter
ESTRUCTURAS Y SISTEMAS	4	Teórico-práctica
Segundo Curso	4º Semestre	
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE		
1	Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.	
2	Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.	
3	Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.	
BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS		
Descriptores de la asignatura: Estructuras y sistemas Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Estudio y análisis de las acciones, reacciones y esfuerzos a los que están sometidos los sistemas formales en el proceso de diseño y su incidencia en la vida del producto.		

ANEXO II

Asignatura pendiente de 1er curso experimental del Grado en Diseño	Asignatura equivalente de 1er curso del Grado en Diseño
ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO	
Fundamentos de Diseño I	Fundamentos de Diseño. Análisis
Fundamentos de Diseño II	Fundamentos de Diseño. Ideación
Dibujo I	Dibujo. Representación
Dibujo II	Dibujo. Comunicación
Sistemas de Representación	Sistemas de Representación
Color	Color
Tecnología Digital	Tecnología Digital
Volumen	Volumen
Fundamentos Científicos	Fundamentos Científicos para el Diseño
Ecodiseño	Ecodiseño
Teoría e Historia del Arte	Teoría e Historia del Arte
Tipografía I	Tipografía
Teoría de la Imagen y la Comunicación	Teoría de la Imagen y la Comunicación
Tecnología Digital Gráfica I	Tecnología Digital Gráfica
ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES	
Fundamentos de Diseño I	Fundamentos de Diseño. Análisis
Fundamentos de Diseño II	Fundamentos de Diseño. Ideación
Dibujo I	Dibujo. Análisis
Dibujo II	Dibujo. Comunicación
Sistemas de Representación	Sistemas de Representación
Color	Color
Tecnología Digital	Tecnología Digital
Volumen	Volumen
Fundamentos Científicos	Fundamentos Científicos para el Diseño
Ecodiseño	Ecodiseño
Teoría e Historia del Arte	Teoría e Historia del Arte
Tecnología Digital del Diseño de Interiores	Tecnología Digital para el Diseño de Interiores
Interacción Diseño – Instalaciones Básicas	Interacción Diseño – Instalaciones Básicas
Construcción “in situ”	Análisis de Elementos de Construcción
ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA	
Fundamentos de Diseño I	Fundamentos de Diseño. Análisis
Fundamentos de Diseño II	Fundamentos de Diseño. Ideación
Dibujo I	Dibujo. Representación
Dibujo II	Dibujo. Comunicación
Sistemas de Representación	Sistemas de Representación
Color	Color
Tecnología Digital	Tecnología Digital

Asignatura pendiente de 1er curso experimental del Grado en Diseño	Asignatura equivalente de 1er curso del Grado en Diseño
Volumen	Volumen
Fundamentos Científicos	Fundamentos Científicos para el Diseño
Ecodiseño	Ecodiseño
Teoría e Historia del Arte	Teoría e Historia del Arte
Patronaje	Patronaje
Técnicas de Confección I	Técnicas de Confección
Contextos Histórico – Artísticos del Diseño de Moda	Contextos Histórico – Artísticos del Diseño de Moda
ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO	
Fundamentos de Diseño I	Fundamentos de Diseño. Análisis
Fundamentos de Diseño II	Fundamentos de Diseño. Ideación
Dibujo I	Dibujo. Representación
Dibujo II	Dibujo. Comunicación
Sistemas de Representación	Sistemas de Representación
Color	Color
Tecnología Digital	Tecnología Digital
Volumen	Volumen
Fundamentos Científicos	Fundamentos Científicos para el Diseño
Ecodiseño	Ecodiseño
Teoría e Historia del Arte	Teoría e Historia del Arte
Biónica y Proporción	Biónica y Proporción
Iniciación al Diseño de Producto	Iniciación al Diseño de Producto
Modelos y Prototipos I	Modelos y Prototipos. Ideación y comunicación

ANEXO III

**CONTENIDO Y PROCEDIMIENTO DE RESOLUCIÓN
DE LAS PROPUESTAS DE TRABAJO FIN DE GRADO**

1. En la propuesta Fin de Grado a presentar por el alumno se incluirán, como mínimo, los siguientes apartados:

- Título del trabajo Fin de Grado.
- Descripción del trabajo Fin de Grado:
 - i) Objetivos.
 - ii) Desarrollo.
- Estimación de medios materiales necesarios para la realización.
- Opcionalmente, se podrá presentar una propuesta de tutoría, que deberá contar con el visto bueno del profesor del centro propuesto como tutor. Además, los alumnos podrán disponer del asesoramiento de un especialista externo al centro. Dicho asesor deberá contar, en todo caso, con la autorización del Director del centro.

2. La Dirección del centro constituirá una comisión encargada de evaluar las propuestas de trabajo Fin de Grado, que resolverá favorable o desfavorablemente en función del carácter integrador de las competencias adquiridas del trabajo Fin de Grado propuesto, o, en su caso, del interés como trabajo de investigación en una materia concreta, y de las posibilidades materiales de realización, entre otros aspectos.

3. En caso de resolución favorable, la comisión designará a un profesor del centro como tutor, respetando, en su caso, la propuesta de tutoría incluida en la propuesta de trabajo Fin de Grado. Una vez obtenida la resolución favorable, el alumno podrá comenzar con la ejecución de los trabajos conducentes a la realización del trabajo Fin de Grado.

4. En caso de resolución desfavorable, esta deberá ser motivada, sugiriendo al alumno posibles mejoras o modificaciones de la propuesta de trabajo Fin de Grado.

5. Para la presentación de la propuesta de trabajo Fin de Grado, el alumno deberá estar matriculado en el trabajo Fin de Grado, para lo que deberá cumplir los requisitos establecidos en el apartado 3 del artículo 9 del presente Decreto.

6. La Dirección del centro nombrará, de entre los miembros del claustro, al menos un tribunal calificador de trabajos Fin de Grado para cada una de las especialidades o, en su caso, itinerarios impartidos en el centro. Dichos tribunales, que estarán constituidos por un Presidente y cuatro Vocales, uno de los cuales actuará como Secretario, evaluarán todos los trabajos Fin de Grado que se presenten por la especialidad o itinerario correspondiente durante el curso académico en el que sea constituido.

7. La Dirección del centro establecerá el calendario de matrícula del trabajo Fin de Grado y de convocatorias. Asimismo, podrá dictar cuantos procedimientos sean oportunos para la aplicación de lo estipulado en este Anexo.

(03/21.293/11)