



ANEXO II.A

ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO

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

1. MATERIAS DE FORMACIÓN BÁSICA

1.1 Cuadro de asignaturas

Materia	Asignatura	(1)	ECTS				HORAS (2)			
			1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4º
<i>Ciencia aplicada al diseño</i>	Fundamentos científicos del diseño	T	4	--	--	--	2	--	--	--
<i>Cultura del diseño</i>	Cultura del diseño	T	6	--	--	--	2	--	--	--
<i>Fundamentos del diseño</i>	Análisis de la forma, espacio y color	TP	6	--	--	--	4	--	--	--
	Teoría y metodología del proyecto	TP	6	--	--	--	3	--	--	--
<i>Gestión del diseño</i>	Diseño y empresa	T	--	4	--	--	--	2	--	--
<i>Historia de las artes y el diseño</i>	Historia y teoría de arte, la arquitectura y el diseño	T	6	--	--	--	2	--	--	--
<i>Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</i>	Dibujo artístico	TP	6	--	--	--	4	--	--	--
	Expresión gráfica	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Geometría y sistemas de representación	TP	6	--	--	--	4	--	--	--
	Fotografía	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Medios audiovisuales	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Volumen y espacio	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
TOTAL			40	22	0	0	21	12	0	0

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

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



1.2. Contenidos de las asignaturas de formación básica

Fundamentos científicos del diseño

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Cultura del diseño

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



consumo. Procedimientos retóricos que se establecen en la experiencia comunicativa del diseño.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Análisis de la forma, espacio y color

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

Criterios de evaluación

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



Competencias

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

Teoría y metodología del proyecto

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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



Diseño y empresa

Fundamentos de economía de producción. Organización y economía de empresa. Técnicas de análisis de mercado. Propiedad intelectual e industrial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Diseño y economía. Trascendencia económica del diseño. Integración del diseño en la empresa. La estrategia, el proceso y la implantación del diseño en la empresa. El proyecto empresarial. Formas jurídicas de empresa. Principios generales y modelos organizativos de empresa. Departamentos de empresa. El concepto económico de empresa. El patrimonio de la empresa. Propiedad Intelectual: Sujetos. Derechos afines. El objeto. Transmisión y Cesión de derechos. Duración y límites. Registro. Símbolos e indicaciones de reserva de derechos. Propiedad intelectual e Internet. Propiedad industrial: Clases. Oficina Española de Patentes y Marcas. Signos distintivos: marca y nombre comercial. Patentes de invención y modelos de utilidad. Creaciones de forma. Protección jurídica del diseño.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Historia y teoría del arte, la arquitectura y el diseño

Historia y teoría de las artes, la arquitectura y el diseño. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Diseñadores y tendencias contemporáneos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Introducción a la teoría del arte y del diseño. El arte



contemporáneo en sus distintas manifestaciones creativas. La conexión entre el arte, incluyendo la arquitectura y el diseño a lo largo del s. XX.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Dibujo artístico

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

Criterios de evaluación

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



- Demostrar capacidad crítica.

Competencias

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

Expresión gráfica

Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional y tridimensional. Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. El lenguaje gráfico. Expresión y comunicación gráfica de ideas y conceptos. Expresión gráfica del volumen y del espacio. Recursos expresivos. Referentes histórico-artísticos en la concepción gráfica.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Geometría y sistemas de representación

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



axonométrico y cónico. Normalización. Herramientas de dibujo técnico manuales y tecnológicas (CAD)

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Fotografía

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

Criterios de evaluación

- Comunicar correctamente las ideas y proyectos mediante el lenguaje fotográfico.
- Adquirir el conocimiento y manejo adecuado de los materiales, técnicas y procesos fotográficos, así como el manejo de los mismos.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.



- Conseguir la capacidad adecuada para el análisis de mensajes fotográficos con intención publicitaria.
- Alcanzar el rigor necesario para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos fotográficos.
- Demostrar creatividad a través de la fotografía.
- Utilizar el lenguaje apropiado de la materia.
- Desarrollar capacidad de investigación y conseguir autonomía en el aprendizaje.

Competencias

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

Medios audiovisuales

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Volumen y espacio

Investigación del volumen y concepción espacial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación tridimensional. Procedimientos de investigación sobre la generación de formas volumétricas, la tridimensionalidad y la concepción espacial. Recursos expresivos de la forma,



el volumen y el espacio. Análisis, copia e interpretación de la forma volumétrica y espacial. Interpretación de la forma plana en volumétrica y espacial. Tipologías de la forma volumétrica. Procesos creativos. Referentes histórico-artísticos en la concepción del volumen, el espacio y los materiales y su relación con el diseño.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

2. MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

2.1 Cuadro de asignaturas

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



<i>Proyectos de diseño gráfico</i>	Iniciación al proyecto gráfico	TP	6	--	--	--	3	--	--	--
	Proyectos de comunicación	TP	--	--	--	10	--	--	--	3,5
	Proyectos de diseño gráfico I	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos de diseño gráfico II	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos de diseño gráfico audiovisual	TP	--	--	8	--	--	--	3	--
	Proyectos de diseño gráfico: entorno y producto	TP	--	--	8	--	--	--	3	--
<i>Tecnología aplicada al diseño gráfico</i>	Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo I	TP	--	--	5	--	--	--	2	--
	Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo II	TP	--	--	5	--	--	--	2	--
	Lenguaje y técnica fotográfica I	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
	Lenguaje y técnica fotográfica II	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
	Materiales y procesos: envases	T	--	--	1	--	--	--	0,5	--
	Materiales y procesos: entorno	T	--	--	1	--	--	--	0,5	--
	Medios Informáticos: diseño gráfico	TP	8	--	--	--	4	--	--	--
	Producción y presupuestos	T	--	--	--	4	--	--	--	1
	Técnicas de producción e impresión I	T	--	2	--	--	--	1	--	--
	Técnicas de producción e impresión II	T	--	2	--	--	--	1	--	--
	Tecnología digital: edición y publicación electrónica	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
<i>Tipografía</i>	Tipografía	TP	6	--	--	--	2	--	--	--
<i>Ilustración</i>	Ilustración		--	--	4	--	--	--	2	--
	Proyectos de ilustración		--	--	4	--	--	--	2	--
TOTAL			20	38	50	16	9	18	21	5,5

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

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

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

Gestión del diseño gráfico

Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. La Gestión del diseño en la empresa. Organización por cuenta propia y ajena. Contratación de servicios de diseño. Naturaleza de los servicios del diseño gráfico. El equipo de trabajo. Dirección y coordinación



de equipos de trabajo. El encargo y la negociación con el cliente. Presupuestos. Legislación específica de la actividad profesional.

Criterios de evaluación

- Comprender y aplicar correctamente el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad profesional del diseñador gráfico.
- Comprender y aplicar de forma adecuada los conocimientos de gestión de empresas de diseño gráfico.
- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Elaborar correctamente presupuestos de servicios de diseño.
- Identificar de forma correcta la legislación específica de la actividad profesional.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,11,12,13,15	CG: 5,13, 22	CEG: 14, 17

Marketing: diseño gráfico I

Comunicación y marketing del diseño gráfico. Estudios y análisis de mercado. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Fundamentos y conceptos de marketing. Enfoques empresariales: el enfoque de marketing. La función comercial en la empresa. Macromarketing: marketing y sociedad. Marketing de servicios para diseñadores gráficos. Características diferenciales y estrategias de marketing de servicios. El mercado del diseño gráfico: segmentación. El sistema de información de marketing y la investigación comercial. Posicionamiento. Identificación y diferenciación del servicio. La calidad como factor de diferenciación del servicio. Normativa relacionada con la materia. Legislación publicitaria.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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



Marketing: diseño gráfico II

Comunicación y marketing del diseño gráfico. Gestión y planificación de Medios. Publicidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Instrumentos de promoción del diseñador gráfico. El diseño gráfico en la estrategia de comunicación de empresas. Normativa relacionada con la materia.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Historia del diseño gráfico I

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

Criterios de evaluación

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



Competencias

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

Historia del diseño gráfico II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Historia del diseño gráfico III

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



Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Teoría y crítica del diseño gráfico

Diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. Teoría de la estética y la composición. Aplicación al diseño gráfico de las corrientes estéticas dominantes. Interpretación de los códigos de lenguaje que se utilizan en las formas de comunicación del diseño gráfico. La formación en los distintos aspectos que intervienen en la capacitación para el análisis crítico desde la actualidad, considerando al diseño como una de las formas de comunicación, y la adquisición de instrumentos de análisis del diseño gráfico. El conocimiento, la adecuada utilización y la investigación de los lenguajes plásticos, las técnicas artísticas y el desarrollo de valores simbólicos.

Criterios de evaluación

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



Competencias

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

Iniciación al proyecto gráfico

Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Técnicas para la visualización de ideas. Identidad corporativa y de producto. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Representación gráfica de la información. Arquitectura gráfica, composición de página y jerarquización de elementos. Formatos. Tipos de información. Retículas compositivas. Escala de iconicidad y clasificación de imágenes. Connotación y denotación. Figuras retóricas. La tipografía como imagen. El cartel como medio publicitario. El lenguaje gráfico y la coherencia formal. Sistemas de signos en la comunicación visual. Fundamentos de identificación corporativa y de producto. Elementos básicos de identidad corporativa. Aplicaciones básicas y el manual de normas.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Proyectos de comunicación

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



Criterios de evaluación

- Planificar acciones comunicativas.
- Aplicar los procesos de investigación en la praxis del diseño.
- Coordinar proyectos en los que intervienen profesionales pertenecientes a diferentes ámbitos.
- Conocer y aplicar las tecnologías necesarias para la realización proyectos globales de comunicación.
- Diseñar problemas de diseño.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño gráfico interdisciplinares de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos definidos por el plan de comunicación.
- Conseguir el nivel correcto de adecuación a los condicionantes funcionales, estéticos y comunicativos planteados en el plan de comunicación.
- Gestionar y organizar la información en los proyectos de arquitectura gráfica con coherencia formal y conceptual.
- Ser creativo en los planteamientos y las soluciones dadas. Conseguir calidad gráfica.
- Conseguir la viabilidad técnica y económica de los proyectos desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- Lograr una optimización en los recursos.
- Demostrar capacidad crítica y de argumentación. Utilizar correctamente el lenguaje propio de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15	CG:1, 3,5,7, 8, 11, 14, 16,17,18,19,21,22	CEG:1, 3, 4, 5, 6,7,8,9,10, 15

Proyectos de diseño gráfico I

Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Diseño publicitario. Creación de la marca. Manuales de identidad. Gestión de la marca.

Criterios de evaluación

- Aplicar la metodología y las técnicas de ideación para abordar proyectos de identidad corporativa y de diseño publicitario.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de identidad corporativa y de diseño publicitario de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.
- Adecuar de forma correcta los condicionantes funcionales, estéticos y comunicativos



planteados en el briefing.

- Conseguir coherencia formal.
- Lograr un grado de creatividad adecuado en los planteamientos y las soluciones dadas
- Conseguir calidad gráfica.
- Alcanzar viabilidad técnica y económica en los proyectos.
- Desarrollar la optimización de recursos.
- Demostrar capacidad crítica y argumentación.
- Utilizar correctamente el lenguaje propio de la materia.

Competencias

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

Proyectos de diseño gráfico II

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. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Diseño editorial. El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Diseño gráfico y su interacción con el medio ambiente.

Criterios de evaluación

- Aplicar correctamente la metodología y las técnicas de ideación para abordar proyectos de diseño editorial y de diseño interactivo.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño editorial y diseño interactivo de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.
- Adecuar de forma correcta los condicionantes funcionales, estéticos y comunicativos planteados en el briefing.
- Demostrar claridad y orden en la estructuración y organización de la información, arquitectura gráfica, y utilizar correctamente el sistema de retículas.
- Conseguir coherencia formal.
- Lograr un grado de creatividad adecuado en los planteamientos y las soluciones dadas.
- Conseguir calidad gráfica.
- Alcanzar viabilidad técnica y económica en los proyectos.
- Desarrollar la optimización de recursos.
- Demostrar capacidad crítica y argumentación.
- Utilizar correctamente el lenguaje propio de la materia.



Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15	CG: 1, 3, 8, 11, 14, 17, 18, 19, 22	CEG: 1, 3, 4, 5, 6, 7, 15

Proyectos de diseño gráfico: audiovisual

Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y postproducción de proyectos de -imagen en movimiento. Diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Sistemas multimedia. Mapas de navegación. La narrativa audiovisual y publicitaria. La representación gráfica de la información: Infografía para pantalla. Grafismo en TV: Elementos de continuidad y aplicaciones de la marca. Créditos cinematográficos.

Criterios de evaluación

- Conocer las distintas áreas del diseño gráfico audiovisual.
- Conocer, aplicar y diferenciar las distintas fases del proyecto en cuanto a preproducción, producción y postproducción de proyectos de -imagen en movimiento.
- Comprender y conocer las funciones del diseño interactivo y los Sistemas de interacción.
- Generar mapas de navegación.
- Conocer las distintas tipologías de narrativa audiovisual y publicitaria.
- Conocer y diferenciar los elementos de continuidad del grafismo en TV.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño gráfico audio visual de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.
- Adecuar de forma correcta los condicionantes funcionales, estéticos y comunicativos planteados en el briefing.
- Utilizar la usabilidad y accesibilidad aplicados a los proyectos interactivos y web. Demostrar claridad y orden en la estructuración y organización de la información, arquitectura gráfica.
- Demostrar coherencia formal.
- Lograr un grado de creatividad adecuado en los planteamientos y las soluciones dadas.
- Conseguir calidad gráfica.
- Alcanzar viabilidad técnica y económica en los proyectos.
- Desarrollar la optimización de recursos.
- Demostrar capacidad crítica y de argumentación. Utilizar correctamente el lenguaje



propio de la materia.

Competencias

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

Proyectos de diseño gráfico: entorno y producto

Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Identidad corporativa y de producto. Envase y embalaje. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Aspectos comunicativos y funcionales del diseño de envases. Tipologías de envases y embalajes. Orígenes y evolución del diseño gráfico ambiental. Sistemas modernos de señalización. Categorías de los rótulos. Metodología, Normativa, organización y conceptualización del programa señalético. Códigos lingüístico, cromático e icónico. Gráfica del punto de venta. Gráfica expositiva.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo I

Técnicas audiovisuales: producción y edición. Comunicación multimedia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Tendencias actuales audiovisuales



aplicadas al diseño gráfico. Técnicas de cámara e iluminación para video. Sistemas de captación y grabación de sonido. Realización audiovisual: publicidad, comunicación, didáctico y divulgativo.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Lenguaje y técnica audiovisual: producción y edición de vídeo II

Técnicas audiovisuales: producción y edición. Comunicación multimedia. Postproducción audiovisual. Software de edición y postproducción de video. Software de producción y grabación de sonido. Software de proyección de video. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar capacidad para investigar, experimentar y aplicar sus conocimientos a tareas profesionales específicas del diseño gráfico audiovisual.
- Explotar las posibilidades comunicativas y expresivas de las técnicas de postproducción audiovisual.
- Conocer y manejar los procedimientos y programas de edición y postproducción audiovisual para explorar e integrar técnicas gráficas en movimiento, titulación, retoque, manipulación digital y técnicas de sonorización y ambientación musical.



- Dominar los procedimientos y las técnicas de publicación de contenidos audiovisuales a través de los diferentes medios.
- Conocer y manejar las técnicas de proyección audiovisual y los métodos de proyección en directo.
- Ser creativo a través del audiovisual.
- Dominar el lenguaje propio de la materia.
- Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.

Competencias

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

Lenguaje y técnica fotográfica I

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Lenguaje y técnica fotográfica II

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



Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Materiales y procesos: envases

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

Criterios de evaluación

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



Competencias

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

Materiales y procesos: entorno

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Medios informáticos: diseño gráfico

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

Criterios de evaluación

- Conseguir el adecuado dominio de la informática de usuario.
- Usar correctamente las redes.
- Usar correctamente el equipamiento informático.
- Utilizar de forma adecuada el software de edición de la imagen digital bitmap.
- Utilizar de forma adecuada el software de edición digital vectorial.
- Resolver los problemas de composición y creación gráfica utilizando los medios informáticos de edición vectorial y bitmap.
- Seleccionar y utilizar correctamente la técnica adecuada para resolver los problemas de comunicación visual.



- Manejar los dispositivos de entrada y salida.
- Preparar correctamente documentos para impresión.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

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

Producción y presupuestos

Reproducción e impresión. Sistemas de impresión industrial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Producción de proyectos gráficos: editorial, packaging, audiovisual e interactivos. Soportes y técnicas de impresión, producción y reproducción. Gestión de medios. Ciclo de producción. Hoja de ruta y control de calidad. Gestión de stocks y cálculo de papel. Cálculo de presupuestos.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Técnicas de producción e impresión I

Reproducción e impresión. Técnicas de grabado. Sistemas de impresión industrial. Preimpresión y tratamiento de imágenes. La industria gráfica: Flujo de producción gráfica. El color en impresión: Modos de color, modelos de color, gestión del color. La imagen digital: formatos de imágenes, formatos de compresión, escaneado de imágenes, edición y ajuste de imágenes. Impresión tipográfica, Flexografía, Offset, Hecograbado, Serigrafía, Impresión



Digital. Técnicas de post-impresión. Soportes para impresión: Papeles y tintas. Impresión industrial y medio ambiente

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8,11,12,13	CG: 15, 17, 19	CEG: 8, 11

Técnicas de producción e impresión II

Preimpresión y tratamiento de imágenes. El color en impresión: Modos de color, modelos de color, gestión del color. La imagen digital: formatos de imágenes, formatos de compresión, escaneado de imágenes, edición y ajuste de imágenes. Ficheros de salidas para imprenta. Técnicas de post-impresión

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8,11,12,13	CG: 16, 17, 18 19	CEG: 11

Tecnología digital: edición y publicación electrónica

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

Criterios de evaluación

- Dominar de los recursos informáticos en el ámbito de aplicación: maquetación y



publicación.

- Demostrar un conocimiento adecuado de los fundamentos de Internet y la sociedad de la información.
- Utilizar los diferentes interfaces. Accesibilidad.
- Crear sitios web.
- Planificar y resolver problemas relacionados con la publicación electrónica y la edición.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

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

Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Tipografía

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



Criterios de evaluación

- Conocer la Historia y evolución de la tipografía.
- Distinguir las principales familias tipográficas del siglo XX.
- Conocer y saber analizar los aspectos formales, simbólicos y funcionales de la tipografía. Saber utilizar la tecnología de gestión y diseño de la tipografía.
- Establecer con coherencia estructuras organizativas de la información y componer con tipografía.
- Comunicar mediante tipografía y verificar su eficacia comunicativa.
- Argumentar con claridad y coherencia las decisiones respecto a aspectos formales, simbólicos y funcionales.
- Utilizar adecuadamente el lenguaje propio de la asignatura.

Competencias

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

Ilustración

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8,11,13,14	CG: 18, 12	CE: 1, 2, 6

Proyectos de ilustración

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



Criterios de evaluación

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

Competencias

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

3. MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES

3.1 Cuadro de asignaturas

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



	Construcción avanzada I	T	--	--	4	--	--	1,5	--	--
	Construcción avanzada II	T	--	--	3	--	--	1	--	--
	Instalaciones	T	--	--	5	--	--	--	2,5	--
	Materiales: diseño de interiores	T	6	--	--	--	2	--	--	--
	Medios Informáticos: diseño de interiores	TP	8	--	--	--	4	--	--	--
	Representación digital: diseño de interiores I	TP	--	3	--	--	--	1,5	--	--
	Representación digital: diseño de interiores II	TP	--	3	--	--	--	1,5	--	--
	Representación digital: diseño de interiores III	TP	--	--	5	--	--	--	2	--
	Teoría de la restauración y la rehabilitación	T	--	--	--	2	--	--	0,5	--
<i>Proyectos de diseño de interiores</i>	Iniciación al proyecto de diseño de interiores	TP	6	--	--	--	3	--	--	--
	Proyectos de diseño de interiores I	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos de diseño de interiores II	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos avanzados de diseño de interiores I	TP	--	--	6	--	--	--	3	--
	Proyectos avanzados de diseño de interiores II	TP	--	--	6	--	--	--	2,5	--
	Proyectos de escenografía	TP	--	--	--	6	--	--	--	2
	Proyectos de espacios efímeros	TP	--	--	--	5	--	--	--	1,5
	Proyectos de rehabilitación	TP	--	--	6	--	--	--	2,5	--
	Oficina técnica: diseño de interiores	T	--	--	--	3	--	--	--	1
TOTAL			20	38	50	18	9	18	18,5	5,5

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

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

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

Organización y legislación: diseño de interiores

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



Estudios de seguridad y salud. El plan de seguridad y salud. Organización del un estudio de interiorismo. La dirección del equipo de trabajo.

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,3,8	CG: 7	CEI: 13, 14

Marketing: diseño de interiores

Marketing aplicado al diseño de interiores. Gestión de calidad. El valor del diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Fundamentos y conceptos de marketing. Marketing de servicios profesionales. Naturaleza de los servicios del diseño de interiores. Posicionamiento. Identificación y diferenciación del servicio. La calidad como factor de diferenciación del servicio. Segmentación del mercado. Instrumentos de promoción del diseñador de interiores. Publicidad. Normativa relacionada con la materia.

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,5,6,7,8,11,12,13,14,16,17	CG: 5, 13, 22	CEI: 12, 13, 14, 15

Historia del diseño de interiores I

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de interiores. Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. Conocimiento del



lenguaje y la evolución del diseño de interiores en el siglo XIX, sin eludir las referencias pertinentes al pasado. La asociación de la arquitectura y el diseño de interiores con su tiempo, tanto con la situación histórica, las tendencias estéticas y las corrientes artísticas como con el desarrollo científico y el progreso tecnológico.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Historia del diseño de interiores II

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

Criterios de evaluación

- Conocer y comprender la significación de las producciones artísticas y utilitarias como producto manifiesto de la evolución del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología del diseño de interiores contemporáneo.



- Reconocer y diferenciar las manifestaciones más destacadas de la arquitectura y el interiorismo de la primera mitad del XX, así como los principales protagonistas de las mismas.
- Comprender el lenguaje propio de la arquitectura y el diseño para valorar adecuadamente su significado y conocer su génesis y evolución.
- Adquirir los recursos para el análisis integral de las distintas manifestaciones de las obras de diseño de interiores.
- Tener capacidad de profundización en la utilización de fuentes documentales y en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.

Competencias

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

Historia del diseño de interiores III

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

Criterios de evaluación

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



intervienen en la obra de diseño de interiores.

- Analizar, comparar y valorar correctamente los cambios producidos en la arquitectura y el diseño de interiores contemporáneo.

Competencias

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

Teoría y crítica del diseño de interiores

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Acústica y luminotecnia

Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Instalaciones. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Diseño luminotécnico. Tecnología digital aplicada al diseño luminotécnico. Acondicionamiento y aislamiento acústico.



Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Cálculo de estructuras I

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,13	CG: 8, 10, 18	CEI: 1



Cálculo de estructuras II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,13	CG: 8, 10, 16 18, 19	CEI: 1, 4

Construcción I

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

Criterios de evaluación

- Conocer el lenguaje propio de la materia.
- Resolver adecuadamente los problemas técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Conocer los sistemas y códigos de representación de detalles vinculados al diseño de interiores.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en la resolución de los ejercicios planteados.
- Demostrar conocimientos sobre las técnicas constructivas básicas vinculadas al diseño de interiores.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.



Competencias

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

Construcción II

Procesos constructivos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Técnicas constructivas básicas: sistemas constructivos de acabados y revestimientos. Representación bidimensional de detalles constructivos. Iniciación a la representación tridimensional de sistemas constructivos.

Criterios de evaluación

- Resolver adecuadamente los problemas técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Conocer los sistemas de representación de detalles y sistemas constructivos vinculados al diseño de interiores.
- Demostrar capacidad de innovación y resolución de aspectos constructivos, tanto desde un punto de vista teórico como de representación gráfica.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en la resolución de los ejercicios planteados.
- Demostrar conocimientos sobre las técnicas constructivas básicas vinculadas al diseño de interiores.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,13	CG: 10, 15, 19	CEI: 4, 8

Construcción avanzada I

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

Criterios de evaluación

- Resolver los problemas técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Generar y materializar soluciones técnicas adecuadas a la función, durabilidad y viabilidad.



- Demostrar capacidad de innovación y resolución de aspectos constructivos singulares y contemporáneos, tanto desde un punto de vista teórico como de representación.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación en la resolución de los ejercicios planteados.
- Demostrar conocimientos sobre las técnicas constructivas avanzadas vinculadas al diseño de interiores.
- Demostrar conocimientos sobre técnicas constructivas de elementos muebles.
- Demostrar conocimientos sobre técnicas constructivas de sistemas de carpinterías.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,13	CG: 3, 10, 15, 16	CEI: 4, 8, 9

Construcción avanzada II

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

Criterios de evaluación

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



Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,13	CG: 3, 8, 10, 15, 16, 19	CEI: 4, 8, 9

Instalaciones

Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Instalaciones. Domótica aplicada al diseño de interiores. Eficiencia energética de las instalaciones. Normativa técnica de aplicación a las instalaciones.

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG: 10, 16, 18, 19	CEI: 4, 9

Materiales: diseño de interiores

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

Criterios de evaluación

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



Competencias

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

Medios Informáticos: diseño de Interiores

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

Criterios de evaluación

- Usar correctamente los medios informáticos.
- Utilizar adecuadamente el software de edición de la imagen digital bitmap.
- Utilizar de forma adecuada el software de edición de la imagen digital vectorial.
- Resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando estrategias edición vectorial y bitmap.
- Utilizar correctamente el software de CAD en ámbito de diseño de interiores.
- Resolver problemas de dibujo de entidades, elementos repetitivos, acotación e impresión en sistemas CAD.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

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

Representación digital: diseño de interiores I

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

Criterios de evaluación

- Demostrar un conocimiento básico de los fundamentos de la producción 3D aplicados al diseño de interiores.
- Modelar correctamente espacios e interiores 3D sencillos.



- Crear materiales sencillos y aplicarlos a los modelos de forma adecuada.
- Iluminar y renderizar espacios e interiores 3D sencillos de forma correcta.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

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

Representación digital: diseño de interiores II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Representación digital: diseño de interiores III

Tecnología digital aplicada al diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Representación de espacios e interiores de complejidad avanzada. Técnicas de modelado de complejidad avanzada. Creación y aplicación de materiales



complejos. Materiales según motor de render. Motores de render alternativos: características y aplicaciones. IG avanzada. Creación de paneles de información en diseño de interior: técnicas de composición avanzada en aplicaciones informáticas. Casos avanzados de fotorrealismo y composición aplicados al diseño de interiores.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Teoría de la restauración y la rehabilitación

Patologías de la Edificación. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Diagnóstico y tratamiento de patologías. Teoría de la restauración: metodologías de intervención. Leyes de patrimonio.

Criterios de evaluación

- Manejar correctamente los instrumentos y procesos propios de la toma de datos.
- Conocer e identificar las distintas patologías que afectan a una edificación.
- Entender de manera global la suma de patologías, identificando correctamente las causas.
- Conocer las técnicas de tratamiento propias de cada patología.
- Conocer las especificaciones técnicas de los materiales utilizados e investigar las formas, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con los proyectos de rehabilitación o acondicionamiento de edificios
- Desarrollar el sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.



- Adquirir una visión general de los aspectos plásticos, organizativos y económicos de los proyectos de rehabilitación, así como de la coordinación de trabajos y oficios técnicos que intervienen en la realización de una obra de interiores.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8,13,14,15	CG: 6, 15, 16, 18	CEI: 4, 8, 9

Iniciación al proyecto de diseño de interiores

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Ideación, el proceso creativo y sus opciones. Desarrollo de proyectos básicos a nivel conceptual y funcional. Aplicación de los fundamentos del diseño. Aplicación de metodologías de diseño. Fases del proyecto: Técnicas de creatividad. Ideación y bocetos.

Criterios de evaluación

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



- Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.
- Realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de adecuarse sobre el proyecto propuesto.

Competencias

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

Proyectos de diseño de interiores I

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

Criterios de evaluación

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



- Representar y comunicar a nivel básico el proyecto.

Competencias

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

Proyectos de diseño de interiores II

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

Criterios de evaluación

- Demostrar capacidad para desarrollar un proyecto complejo a nivel de proyecto básico.
- Analizar correctamente, el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada.
- Tener capacidad de elaborar un método racional de trabajo que le permita afrontar proyectos, conociendo el lenguaje gráfico y aplicándolo adecuadamente a la representación de espacios interiores.
- Demostrar las capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos
- Demostrar capacidad para comunicar el proyecto mediante sistemas de representación tridimensionales.
- Emitir una respuesta personal a un problema espacial y funcional concreto.
- Identificar analizar y debatir sobre las intenciones, la idea, la problemática general de los proyectos de interiores; y entender dicha cuestión como metodología de trabajo.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos, así como capacidades de autoaprendizaje y autoevaluación.



- Entender correctamente los conceptos de percepción del espacio y tiempo en el diseño de interiores.
- Conocer las tendencias de diseño contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional.
- Desarrollar la capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Evaluar de forma adecuada la idoneidad de un proyecto y su aportación a la problemática contemporánea del diseño de interiores.

Competencias

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

Proyectos avanzados de diseño de interiores I

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

Criterios de evaluación

- Analizar correctamente el contingente de datos funcionales y de contexto que forman parte de la problemática de partida de un proyecto, para una consecución contextualizada.
- Conocer las tendencias de diseño contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional.
- Demostrar la capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Demostrar capacidad de investigación y de utilización de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos.
- Concebir, planificar y desarrollar correctamente proyectos de ejecución de diseño de interiores, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos, comunicativos y normativos, la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación



de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.

- Demostrar capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos, mediante sistemas de comunicación tradicionales bidimensionales y tridimensionales.

Competencias

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

Proyectos avanzados de diseño de interiores II

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

Criterios de evaluación

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



tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal.

- Adquirir el conocimiento, la correcta utilización y la investigación de los lenguajes plásticos y el desarrollo de los valores simbólicos. Trabajar de forma adecuada en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,13,14,16,17	CG:1, 2, 3, 5, 6, 7, 8 9, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20	CEI:1 ,2, 4, 5, 6, 9, 10, 15

Proyectos de escenografía

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

Criterios de evaluación

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



- Demostrar tener altas capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,13,14,16,17	CG:1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 15, 17, 18, 19, 21	CEI: 4, 5, 6, 9,15

Proyectos de espacios efímeros

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

Criterios de evaluación

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos efímeros con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación.
- Conocer las especificación y condicionantes del diseño de elementos y espacios efímeros.
- Conocer las tendencias de diseño de espacios efímeros contemporáneas, así como las principales líneas de investigación del trabajo de profesionales contemporáneos destacados en el panorama internacional.
- Generar soluciones creativas ante hechos artísticos de otras disciplinas.
- Investigar sobre situaciones físicas transitorias, diseños abiertos, relaciones espacio temporales. Investigar y crear con materiales caducos y soluciones técnicas móviles, desmontables y/o reutilizables
- Generar lugares efímeros como parte específica de la creación poética basada en la temporalidad, y utilización del tiempo como material de trabajo.
- Generar un método racional de trabajo que le permita afrontar proyectos efímeros.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.



- Demostrar tener altas capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,13,14,16,17	CG: 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9,11,13, 15,17, 18,19, 21	CEI: 4, 5, 6, 9, 15

Proyectos de rehabilitación

Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.

Criterios de evaluación

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



- Conseguir altas capacidades comunicativas, de lenguaje y de transmisión gráfica y verbal del contenido de los proyectos, tanto mediante sistemas de comunicación tradicionales (bidimensionales y tridimensionales), como en la incorporación de sistemas audiovisuales, así como de manera verbal.

Competencias

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

Oficina técnica: diseño de interiores

Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad. Dirección y ejecución de proyectos de diseño de interiores. Realización de mediciones y presupuestos. Organización y gestión de obras. Tecnología digital aplicada a la realización de mediciones, presupuestos y dirección y organización de obras.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

4. MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

4.1 Cuadro de asignaturas de la especialidad

Materia	Asignatura	(1)	ECTS				HORAS (2)			
			1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4º
<i>Estilismo</i>	Proyectos de estilismo	TP	--	--	--	9	--	--	--	3
<i>Gestión del diseño de moda</i>	Gestión del diseño de moda	T	--	--	--	2	--	--	--	1
	Marketing: diseño de moda I	T	--	--	3	--	--	--	1	--
	Marketing: diseño de moda II	T	--	--	3	--	--	--	1	--



<i>Historia del diseño de moda</i>	Historia del diseño de moda I	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño de moda II	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño de moda III	T	--	--	3	--	--	--	1	--
	Teoría y crítica del diseño de moda	T	--	--	3	--	--	--	1	--
<i>Ilustración</i>	Ilustración de moda I	TP	--	--	3	--	--	--	1,5	--
	Ilustración de moda II	TP	--	--	3	--	--	--	1,5	--
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda</i>	Estructuras textiles I	T	--	--	3	--	--	--	1	--
	Estructuras textiles II	T	--	--	3	--	--	--	1	--
	Iniciación a los materiales textiles	T	6	--	--	--	2	--	--	--
	Materiales textiles y acabados I	TP	--	2	--	--	--	1	--	--
	Materiales textiles y acabados II	TP	--	2	--	--	--	1	--	--
	Medios informáticos: diseño de moda	TP	8	--	--	--	4	--	--	--
	Representación digital: diseño de moda I	TP	--	3	--	--	--	1	--	--
	Representación digital: diseño de moda II	TP	--	3	--	--	--	1	--	--
<i>Patronaje y confección</i>	Modelismo y prototipos I	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Modelismo y prototipos II	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Modelismo y prototipos avanzados I	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
	Modelismo y prototipos avanzados II	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
	Patronaje I	TP	--	2	--	--	1	--	--	--
	Patronaje II	TP	--	2	--	--	1	--	--	--
	Patronaje avanzado	TP	--	--	3	--	--	1	--	--
	Técnicas de escalado	TP	--	--	--	2	--	--	--	0,5
	Tecnología digital: diseño de moda	TP	--	--	3	--	--	--	1	--
<i>Proyectos de diseño de moda e indumentaria</i>	Iniciación al proyecto del diseño de moda	TP	6	--	--	--	3	--	--	--
	Proyectos de diseño de moda I	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos de diseño de moda II	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos avanzados de diseño de moda I	TP	--	--	6	--	--	--	3	--
	Proyectos avanzados de diseño de moda II	TP	--	--	6	--	--	--	3	--
	Análisis de tendencias	T	--	--	--	3	--	--	--	1
TOTAL			20	38	50	16	11	18	20	5,5

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

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



4.2 Contenidos de las asignaturas obligatorias de la especialidad de Diseño de Moda

Proyectos de estilismo

Análisis y conocimientos de los ámbitos del estilismo, función del estilista. Realización de proyectos de estilismo. Caracterización. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el dialogo. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. Conocer los procesos y materiales y saber coordinar la propia intervención con los otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Criterios de evaluación

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de estilismo de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Conocer los procedimientos metodológicos propios de la investigación.
- Demostrar capacidad para generar nuevas ideas.
- Coordinar la propia intervención con los otros profesionales.
- Ser capaz de transmitir los valores culturales.
- Demostrar capacidad crítica y autocrítica.
- Desarrollar la sensibilidad estética.

Competencias

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

Gestión del diseño de moda

Gestión de proyectos de diseño de moda. Gestión de calidad. Recursos y costes de la actividad profesional. El valor del diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Gestión de las empresas de moda. Planificación estratégica de la empresa. Gestión de las marcas de moda. Legislación específica de la actividad profesional.

Criterios de evaluación

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



- Comprender la gestión y planificación estratégica de los proyectos y las empresas de moda.
- Conocer los aspectos básicos de cálculo de presupuestos, gestión de recursos y costes de la actividad profesional.
- Conocer los aspectos básicos de la gestión de la calidad en la empresa de moda.
- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis, así como una adecuada argumentación.
- Identificar correctamente la legislación específica de la actividad profesional.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8	CG: 5, 13, 22	CEM: 12, 13, 14, 15

Marketing: diseño de moda I

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Marketing: diseño de moda II

Comunicación y marketing aplicado al diseño de moda. Gestión de calidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia Fundamentos y conceptos del marketing. La planificación del marketing de la moda. Marketing mix de la moda. La moda



como producto: ciclo de vida del producto. La diferenciación del producto de moda a través de la calidad. El precio del producto de moda. La promoción en las empresas de moda. La distribución de la moda. Normativa relacionada con la materia.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Historia del diseño de moda I

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

Criterios de evaluación

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



Competencias

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

Historia del diseño de moda II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Historia del diseño de moda III

Historia de la indumentaria. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de la indumentaria y de la moda. Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Conocimiento del lenguaje y la evolución del diseño de moda desde los años 50 hasta el diseño actual. La asociación del diseño de moda con su tiempo: situación social, histórica, tendencias estéticas y las corrientes artísticas, desarrollo científico y progreso tecnológico. La obtención de los recursos intelectuales, plásticos y



visuales necesarios para poder leer e interpretar los objetos de diseño de moda. Aplicación en el análisis de las fuentes documentales y conceptos metodológicos.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Teoría y crítica del diseño de moda

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

Criterios de evaluación

- Conocer de forma general las corrientes estéticas recientes.
- Demostrar conocimiento y comprensión de la significación de las producciones del diseño de moda como consecuencia manifiesta de la situación del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología de las formas de creación contemporánea.
- Comprender el lenguaje propio del diseño de moda para valorar adecuadamente su



significado y conocer su génesis y evolución.

- Utilizar en el análisis crítico el conocimiento de los aspectos materiales e inmateriales que intervienen en la obra de diseño.
- Dominar la metodología de investigación.

Competencias

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

Ilustración de moda I

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

Criterios de evaluación

- Representar de forma básica la proporción del cuerpo humano, haciendo uso de modelos vivos e inertes.
- Reconocer a los autores significativos de la historia de la ilustración.

Competencias

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

Ilustración de moda II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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



Estructuras textiles I

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Estructuras textiles II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Iniciación a los materiales textiles

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

Criterios de evaluación

- Conocer las diferentes clases de fibras textiles y su uso.



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

Competencias

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

Materiales textiles y acabados I

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Materiales textiles y acabados II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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



Medios Informáticos: diseño de moda

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Representación digital: diseño de moda I

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

Criterios de evaluación

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



- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

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

Representación digital: diseño de moda II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Modelismo y prototipos I

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

Criterios de evaluación

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



Competencias

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

Modelismo y prototipos II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Modelismo y prototipos avanzados I

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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



Modelismo y prototipos avanzados II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Patronaje I

Conocimientos del utillaje y maquinaria para la realización de patronaje y la confección. Técnicas de patronaje y escalado. Técnicas de confección. Técnicas de patronaje. Estudio antropométrico. Estudio de tallaje y Drop.

Criterios de evaluación

- Realizar las fases del proceso de creación de patrones.
- Dominar el lenguaje técnico del patronaje básico.
- Conocer los estudios antropométricos actuales.
- Comprender los estudios de tallaje y Drop.

Competencias

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

Patronaje II

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

Criterios de evaluación



- Realizar las fases del proceso de creación de patrones.
- Dominar el lenguaje técnico del patronaje.

Competencias

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

Patronaje avanzado

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,6,8	CG: 4, 7, 16	CEM: 3, 4, 5, 8

Técnicas de escalado

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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



Tecnología digital: diseño de moda

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Iniciación al proyecto de diseño de moda

Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Métodos de investigación en el diseño. Áreas de aplicación del diseño de moda. Técnicas de visualización de ideas.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Proyectos de diseño de moda I

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



Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Proyectos de diseño de moda II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Proyectos avanzados de diseño de moda I

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

Criterios de evaluación

- Conocer y analizar las tendencias del diseño actual para a investigación proyectual.



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

Competencias

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

Proyectos avanzados de diseño de moda II

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la fabricación y aceptación del producto final. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Realización de proyectos de vestuario teatral y cinematográfico.

Criterios de evaluación

- Realizar proyectos de vestuario teatral y cinematográfico.
- Crear proyectos de moda basándose en la investigación, metodología y conceptos estéticos apropiados.
- Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada.
- Vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde el punto de vista de innovación, productivo, de distribución y mercado.
- Representar y comunicar adecuadamente los proyectos de diseño de moda.
- Adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Demostrar capacidad crítica y autocrítica.
- Desarrollar la sensibilidad estética.



Competencias

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

Análisis de tendencias

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

5. MATERIAS OBLIGATORIAS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

5.1 Cuadro de asignaturas de la especialidad

Materia	Asignatura	(1)	ECTS				HORAS (2)			
			1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4º
<i>Gestión del diseño de producto</i>	Legislación industrial: diseño de producto	T	--	--	--	2	--	--	--	0,5
	Marketing: diseño de producto	T	--	--	--	3	--	--	--	1
<i>Historia del diseño de moda</i>	Historia del diseño de producto I	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño de producto II	T	--	3	--	--	--	1	--	--
	Historia del diseño de producto III	T	--	--	3	--	--	--	1	--
	Teoría y crítica del diseño de producto	T	--	--	3	--	--	--	1	--
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto</i>	Estructuras y sistemas	T	--	--	5	--	--	--	2	--
	Biónica	T	--	--	5	--	--	--	2	--



	Física del diseño	T	--	5	--	--	--	2	--	--
	Materiales: diseño de producto	T	6	--	--	--	2	--	--	--
	Medios informáticos: diseño de producto	TP	8	--	--	--	4	--	--	--
	Procesos de fabricación	T	--	5	--	--	--	2	--	--
	Representación digital: diseño de producto I	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Representación digital: diseño de producto II	TP	--	3	--	--	--	2	--	--
	Tecnología digital: diseño de producto I	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
	Tecnología digital: diseño de producto II	TP	--	--	4	--	--	--	2	--
<i>Proyectos de envases y embalajes</i>	Proyectos de envases y embalajes I	TP	--	--	5	--	--	--	2	--
	Proyectos de envases y embalajes II	TP	--	--	5	--	--	--	2	--
<i>Proyectos de diseño de producto y sistemas</i>	Iniciación al proyecto de diseño de producto	TP	6	--	--	--	3	--	--	--
	Ergonomía y antropometría I	T	--	2	--	--	--	1	--	--
	Ergonomía y antropometría II	T	--	2	--	--	--	1	--	--
	Fundamentos del diseño gráfico	TP	--	--	3	--	--	--	1	--
	Gráfica para producto	TP	--	--	3	--	--	--	1	--
	Oficina técnica: diseño de producto	T	--	--	--	3	--	--	--	1
	Proyectos avanzados de diseño de producto I	TP	--	--	5	--	--	--	2,5	--
	Proyectos avanzados de diseño de producto II	TP	--	--	--	8	--	--	--	3
	Proyectos de diseño de producto I	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Proyectos de diseño de producto II	TP	--	6	--	--	--	3	--	--
	Taller de prototipos y maquetas	TP	--	--	5	--	--	--	2,5	--
TOTAL			20	38	44	16	9	18	21	5,5

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

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

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

Legislación industrial: diseño de producto

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



Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,4,5,8		CEP: 13, 14

Marketing: diseño de producto

Comunicación y marketing aplicado al diseño de producto. Recursos y costes de la actividad profesional. El valor del diseño de producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Fundamentos y conceptos de marketing. Segmentación de mercados. El producto como variable del mix comercial. Diseño y desarrollo del producto: ciclo de vida del producto. El precio y la promoción del producto. Distribución y logística del producto. Normativa relacionada con la materia.

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,5,6,7,8,11,12,13,14,16,17	CG: 5, 13, 22	CEP: 13, 15

Historia del diseño de producto I

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



conocimiento de las distintas concepciones del producto industrial a lo largo de este período y su materialización en sucesivas corrientes de diseño.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Historia del diseño de producto II

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



Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Historia del diseño de producto III

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

Criterios de evaluación

- Demostrar conocimiento y comprensión de la significación de las producciones del diseño de interiores como consecuencia manifiesta de la situación del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología de las formas de creación contemporánea.
- Comprender el lenguaje artístico y en especial el propio del diseño de producto, para valorar adecuadamente su significado y conocer su génesis y evolución.



- Generar un correcto análisis crítico del conocimiento de los aspectos materiales que intervienen en la obra de diseño de producto.
- Analizar, comparar y valorar correctamente los cambios producidos en el diseño de producto.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,8,14	CG: 3, 6, 9, 14, 17, 19	CEP: 4, 13, 15

Teoría y crítica del diseño de producto

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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



Estructuras y sistemas

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,13	CG:18	CEP: 2, 3, 6

Biónica

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

Criterios de evaluación

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



Competencias

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

Física del diseño

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,8,14	CG: 4	CEP: 3, 7, 5

Materiales: diseño de producto

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



Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Medios informáticos: diseño de producto

Tecnología digital aplicada al Diseño de Producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Introducción a la informática de usuario. Fundamentos de la imagen digital. Software de dibujo vectorial y edición de la imagen bitmap. Tecnología digital para CAD en diseño producto.

Criterios de evaluación

- Utilizar correctamente los medios informáticos
- Utilizar el software de edición de la imagen digital bitmap.
- Utilizar el software de edición de la imagen digital vectorial.
- Resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando estrategias de edición vectorial y bitmap.
- Utilizar el software de CAD en el ámbito de diseño de producto.
- Analizar y generar objetos 3D complejos.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

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

Procesos de fabricación

Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño de producto: Desarrollo de productos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño de



producto: respuesta de la materia a la transformación, simulación de condiciones de trabajo y análisis de posibilidades de transformación. Estudio de productos a partir de procesos de fabricación.

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Representación digital: diseño de producto I

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

Criterios de evaluación

- Demostrar un conocimiento básico de los fundamentos de la producción 3D aplicados al diseño de producto.
- Modelar correctamente objetos y escenas sencillas. Crear materiales sencillos y aplicarlos a los modelos.
- Iluminar y renderizar objetos y escenas 3D sencillas.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

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



Representación digital: diseño de producto II

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

Criterios de evaluación

- Conocer los fundamentos de la animación 3D.
- Resolver casos de animación 3D simples.
- Resolver problemas avanzados de diseño CAD.
- Conocer los fundamentos de las aplicaciones CAM.
- Planificar y resolver problemas asociados al uso de la herramienta CAM.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación

Competencias

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

Tecnología digital: diseño de producto I

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

Criterios de evaluación

- Modelar objetos y escenas mediante técnicas de modelado complejas. Saber resolver modelos complejos.
- Crear y aplicar materiales complejos Saber aplicar texturizado a modelos complejos.
- Generar render de escenas mediante IG avanzada. Establecer esquemas de iluminación con distintas calidades según tono de objeto y escena.
- Resolver problemas de composición, establecimiento de cámaras, etc., para generar renders adecuados a la representación de objetos y escenas.



- Resolver problemas de composición y preparación de paneles y displays de información en diseño de producto utilizando la herramienta informática.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

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

Tecnología digital: diseño de producto II

Tecnología digital aplicada al diseño de producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Introducción a la animación 3D. Casos avanzados de diseño CAD
Tecnología digital para el prototipado avanzado y procesos CAM.

Criterios de evaluación

- Resolver casos de animación 3D simples.
- Resolver problemas avanzados de diseño CAD.
- Conocer los fundamentos de las aplicaciones CAM.
- Planificar y resolver problemas asociados al uso de la herramienta CAM.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

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

Proyectos envases y embalajes I

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

Criterios de evaluación

- Conocer y saber analizar referentes estéticos y funcionales del origen y evolución del envase y embalaje.
- Integrar elementos comunicativos, funcionales y tecnológicos en los proyectos.
- Conocer las aplicaciones de reciclaje y reutilización en el sector.
- Conocer las especificaciones del packaging relacionadas con el sector del papel y el cartón.



- Concebir, planificar y desarrollar correctamente los proyectos de diseño de envases y embalajes, atendiendo al grado de observación y cumplimiento de los requisitos y condicionantes técnico-tecnológicos, funcionales, estéticos y comunicativos, a la realización de maquetas y el correcto análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los mismos, así como la innovación formal producida desde criterios de demanda social, cultural y de mercado.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,13,14,16,17	CG:1,9,16	CEP:2,3,4

Proyectos envases y embalajes II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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



Iniciación al proyecto de diseño de producto

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Ergonomía y antropometría I

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

Criterios de evaluación

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



Competencias

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

Ergonomía y antropometría II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Fundamentos del diseño gráfico

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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



Gráfica para producto

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Oficina técnica: gráfica de producto

Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Presupuestos y análisis de viabilidad.

Gestión de proyectos de diseño de productos y sistemas. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Recursos y costes de la actividad profesional. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Tecnologías digitales para la gestión de proyectos. Desarrollo de escandallos. Gestión de tiempos y procesos de producción. Análisis del impacto ambiental. Organización de los elementos necesarios para la producción. Organización de los documentos del proyecto. Comunicación objetiva de documentos. Normativa aplicada al proyecto.

Criterios de evaluación

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



Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,8,13	CG: 2, 18, 22	CEP:1, 9, 10

Proyectos avanzados de diseño de producto I

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

Criterios de evaluación

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



Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,13,14,16,17	CG: 1, 2, 7, 8, 10, 11, 16, 20, 22	CEP:1, 2, 3, 4, 6, 10, 15

Proyectos avanzados de diseño de producto II

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

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

Proyectos de diseño de producto I

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Definición y realización de proyectos de productos y sistemas



conforme a procesos de producción y análisis de materiales. Introducción a la definición y realización de proyectos para los sectores industriales mayoritarios. Ciclo de vida del producto. Requisitos y especificaciones. Ideación y bocetación. Realización de planos y memoria. Presentación gráfica del proyecto. Planos de taller y planos definitivos. Material de presentación y niveles de acabado. Nuevas tecnologías aplicadas al diseño y la producción industrial. Informática global y diseño integral. Modelización y simulación. Fases del proyecto: Técnicas de creatividad. Ideación y bocetos.

Criterios de evaluación

- Gestionar adecuadamente la información existente sobre el proyecto planteado.
- Conocer los distintos sectores productivos, los materiales y procesos de transformación y fabricación.
- Resolver los proyectos adecuándolos a los condicionantes productivos.
- Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.
- Conocer los requisitos y especificaciones del ciclo de vida del producto y su integración en proyectos de diseño de producto.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,4,6,7,8,13,14,16,17	CG: 1, 2, 3, 5, 6, 14, 17, 18, 20	CEP: 2, 4, 15

Proyectos de diseño de producto II

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

Criterios de evaluación

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



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

Competencias

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

Taller de prototipos y maquetas

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

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2,3,14	CG: 2, 8, 10, 22	CEP: 1, 3, 4, 9, 11



6. PRÁCTICAS EXTERNAS Y TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

6.1 Cuadro de asignaturas: prácticas externas y Trabajo fin de estudios

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

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

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

(3) Relación profesor/alumno.

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

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

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

6.2 Contenidos de las asignaturas

Prácticas externas

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

Criterios de evaluación

- Ser capaz de trabajar en equipos integrados con la finalidad de realizar propuestas de diseño en común.
- Desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionantes elaborados previamente a su ejecución.
- Ser capaz de organizarse el trabajo asignado y planificarlo adecuadamente.
- Desarrollar la actividad laboral utilizando información significativa, analizándola y sintetizándola según las necesidades de situaciones concretas y solucionando los problemas que se planteen en función de los objetivos marcados o del puesto desempeñado.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación en función de las tareas encomendadas.
- Utilizar otros idiomas en los registros lingüísticos adecuados a las funciones desempeñadas.



- Desempeñar las funciones encomendadas con eficiencia, sentido de la responsabilidad, implicación e iniciativa personales, motivación, creatividad, mostrando receptividad a las críticas y relacionándose adecuadamente con su entorno laboral.
- Desarrollar sus funciones adaptándose al entorno tecnológico del lugar donde realice las prácticas, conociendo su contexto económico, social y cultural y actuando con responsabilidad hacia los patrimonios cultural y medioambiental.
- Demostrar dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, aplicando una visión científica, en las actividades de las que se responsabilice.

Competencias

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

Metodologías de la investigación

Metodologías de la investigación: bases conceptuales, tipología y procedimientos. Estructura y elementos de un trabajo de investigación. Conceptos del proceso de elaboración del proyecto de investigación: establecimiento de fases, documentación, modelos de estructuración, búsqueda de información y técnicas de recogida de datos, utilización de las herramientas oportunas, consulta y datación de las fuentes.

Criterios de evaluación

- Conocer los principios y tipologías de las metodologías de la investigación - especialmente las vinculadas a los aspectos históricos, éticos, sociales o culturales del diseño- y de la innovación, la estructura y el proceso de planificación de la investigación.
- Ser capaz de establecer hipótesis de trabajo y plantear estrategias de investigación.
- Conocer y aplicar procedimientos de documentación adecuados a los tipos de investigación.
- Conocer y utilizar eficientemente los recursos de las tecnologías de la información y la comunicación según las necesidades del proceso investigador.
- Mostrarse responsable y respetuoso hacia los patrimonios cultural y ambiental en el proceso de investigación.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos en el proceso de investigación.



- Elaborar documentos escritos, estructurados adecuadamente, que comuniquen los resultados de la investigación, desarrollando razonada y críticamente ideas y argumentos a partir de la hipótesis inicial de trabajo.

Competencias

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

Trabajo fin de estudios

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

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

Criterios de evaluación

- Organizar y estructurar el trabajo con claridad y coherencia entre las partes, desarrollarlo de manera razonada seleccionando información significativa, analizándola y sintetizándola según el contexto y mostrando capacidad crítica.
- Aplicar eficientemente las tecnologías de la información y de la comunicación en la elaboración y desarrollo del trabajo.
- Manejar información significativa y actualizada en diferentes idiomas.
- Mostrar en el desarrollo del trabajo fin de estudios el dominio de la metodología de la investigación, investigando en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad y planteando estrategias de investigación adecuadas.
- Mostrar en el desarrollo del trabajo fin de estudios responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Analizar los referentes culturales, estéticos, técnicos y de mercado vinculados al proyecto de investigación, profundizando en la historia y la tradición de las artes y del diseño, con conocimiento de los avances últimos y demostrando capacidad crítica.
- Planificar y desarrollar el proyecto de diseño conforme a los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, mostrando creatividad y sentido de la innovación en su realización.



- Demostrar dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación en el proyecto de diseño, relacionando el lenguaje formal, el simbólico y la funcionalidad específica.
- Aplicar una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color en el desarrollo del proyecto de diseño.
- Exponer en público el trabajo fin de estudios con claridad y capacidad comunicativa, utilizando los recursos tecnológicos adecuados, y responder de manera fundamentada a las cuestiones que plantee la comisión de evaluación.

Competencias

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