



ANEXO III

ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO

Asignaturas optativas del Plan de Estudios de Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Diseño de Moda y Diseño de Productos

1. ASIGNATURAS OPTATIVAS

1.1 Cuadro asignaturas

	(1)	ECTS	HORAS (2)
Asignatura			
Cine y diseño	T	3	1
Collage	TP	3	1
Comunicación en el punto de venta	T	3	1
Comunicación y marketing: nuevas tendencias	T	3	1
Dirección de arte	TP	2	1
Diseño con papel. Plegar, cortar, perforar	TP	2	1
Diseño de joyería y bisutería	TP	3	1
Diseño de luminarias técnicas	TP	3	1
Diseño de mobiliario	TP	3	1
Diseño de mueble a medida	TP	3	1
Diseño sonoro	TP	3	1
Diseño sostenible	TP	3	1
Diseño y autoproducción	TP	3	1
Diseño y nuevas tecnologías	T	3	1
E-marketing	T	3	1
Ecodiseño	T	3	1



Ecolab	T	3	1
Edición avanzada de vídeo	TP	3	1
Edición avanzada multimedia	TP	3	1
Edición web	TP	3	1
El desnudo como modelo de representación	TP	3	1
El libro de artista. Arte, diseño y comunicación	TP	2	1
Escaparatismo	TP	3	1
Escenarios virtuales 2D	TP	3	1
Food design	TP	3	1
Fotografía de interiores	TP	3	1
Fotografía de moda	TP	3	1
Fotografía de producto	TP	3	1
Gestión emprendedora	T	3	1
Historia del cine	T	3	1
Historia del urbanismo	T	3	1
Introducción a la animación 3D	TP	3	1
La protección del diseño	T	3	1
Maquetismo y modelismo conceptual. Dar formas a las ideas	TP	2	1
Marketing de entidades culturales	T	3	1
Metodología científica del diseño: diseño emocional	T	3	1
Paisajismo	TP	3	1
Producto a la moda	TP	3	1
Protocolo	T	2	1
Proyectos de ilustración editorial	TP	3	1



Proyectos de ilustración publicitaria	TP	3	1
Proyectos de ilustración tridimensional	TP	3	1
Publicidad audiovisual	TP	3	1
Publicidad y planificación de medios	TP	3	1
Representación técnica: objetos y espacio	TP	3	1
Retículas de maquetación	TP	3	1
Retórica visual	TP	2	1
Sociología del consumo	T	3	1
Stop Motion	TP	3	1
Taller de diseño tipográfico	TP	3	1
Taller de joyería y bisutería: accesorios de moda	TP	3	1
Taller de maquetas	TP	3	1
Taller de rotulación y caligrafía	TP	3	1
Taller experimental de materiales	TP	3	1
Taller experimental de resinas. Aplicaciones en el diseño.	TP	2	1
Taller textil y estampación	TP	3	1
Técnicas 3D de representación fotorealista	TP	3	1
Técnicas avanzadas de edición web	TP	3	1
Técnicas avanzadas de edición web II: PHP y MySQL	TP	3	1
Técnicas de acuarela	TP	2	1
Técnicas de comunicación del proyecto: presentaciones	TP	3	1
Técnicas fotográficas y diseño	TP	3	1
Tendencias del hábitat	T	3	1
Tratamiento gráfico de la información	TP	3	1



⁽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 optativas

Cine y diseño

El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. Cine y diseño. La dirección artística como integración del diseño en el cine. Cine y arquitectura. Géneros y escenógrafos en la historia del cine. La escenografía en el cine: la corriente naturalista versus la impronta teatral-escenográfica. Cine y moda. Géneros y diseñadores de vestuario en la historia del cine. El diseño de vestuario: la caracterización de personajes y el contexto histórico. Cine y diseño gráfico. Los títulos de crédito en el cine. Autores en la historia del cine. El cartel y la gráfica promocional cinematográfica.

Criterios de evaluación

- Comprender el significado del lenguaje cinematográfico en sus aspectos estéticos, técnicos y comunicativos.
- Interpretar los procesos de diseño que se definen en la experiencia cinematográfica.
- Demostrar la competencia necesaria que le permita conocer y producir trabajos de diseño aplicables al medio cinematográfico.
- Asimilar y dominar los contenidos de la materia.
- Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 13	

Collage

Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional y tridimensional. Introducción a la técnica de collage. Collage tridimensional: assemblage. El collage en el mundo del arte. El collage como instrumento de representación. Tendencias actuales. El collage en la ilustración.

Criterios de evaluación

- Desarrollar lenguajes gráficos y conceptuales como opciones de comunicación.
- Tener información acerca de la historia del collage, a través de autores y trabajos concretos.



- Organizar y desarrollar un proyecto de collage, seleccionando con criterio el lenguaje, la técnica concreta y la estructura y jerarquía de la narración.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,2, 8,15	CG: 3, 12, 19	

Comunicación en el punto de venta

Comunicación y marketing del diseño gráfico. El espacio comercial como elemento de marketing y comunicación empresarial. Merchandising interno y externo. Señalética. Escaparate. Persuasión arquitectónica: diseño de espacios comerciales. Persuasión a través del producto y los servicios: Packaging y publicidad en el punto de venta.

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 8, 15	CG: 13	CEG: 13

Comunicación y marketing: nuevas tendencias

Comunicación y marketing del diseño gráfico. Contexto actual de la comunicación comercial: la ineficacia de los medios de comunicación convencionales. Nuevas formas de comunicación comercial. Marketing viral. Marketing de guerrilla. Street Marketing y Ambient Marketing. Marketing experiencial.

Criterios de evaluación

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

Competencias



Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2,3,8,13,14,5	CG: 13, 19	CEG: 13

Dirección de arte

Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Creación de mensajes visuales a través de la interrelación de distintas disciplinas visuales: Fotografía, ilustración, tipografía, realizadores, estilistas, etc. Coordinación de equipos integrados por profesionales de diferentes disciplinas.

Criterios de evaluación

- Conocer las competencias del director de arte.
- Conocer las distintas disciplinas con las que interactúa el director de arte: Tipografía, Fotografía, Ilustración, etc.
- Coordinar equipos multidisciplinares para la realización de productos promocionales.
- Elaborar propuestas gráficas en las que intervienen diferentes disciplinas vinculadas con la comunicación visual.

Competencias

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

Diseño con papel. Plegar, cortar y perforar

Investigación del volumen y concepción espacial. Conocimiento de materiales e instrumental. Plegar y desplegar. Investigación y experimentación. Mailing creativo. Sobres y carpetas. Cortar, perforar y troquelar manualmente. Aplicaciones en el diseño.

Criterios de evaluación

- Conocer los recursos, materiales y técnicas básicas del trabajo con papel en relación con el diseño.
- Utilizar recursos originales de comunicación de ideas y mensajes.
- Desarrollar la creatividad en planteamientos y presentación de resultados.

Competencias

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



Diseño de joyería y bisutería

Diseño y tendencias en joyería y bisutería contemporánea. Evolución en el uso de materiales sintéticos, metales y piedras preciosas. Técnicas básicas de joyería y afines. Prototipado. Acabados. Realización de proyectos de diseño experimental.

Criterios de evaluación

- Conocer las creaciones y trabajar los valores de la joyería y bisutería contemporáneas. Expresividad, provocación, relación simbólica con el objeto, estudio de ideas, estilos y temas, con un denominador común: el tratamiento creativo del material.
- Conocer las materias primas, las herramientas y maquinaria, las texturas y acabados así como los progresos tecnológicos que puedan ser empleados en joyería y bisutería y favorecer su producción.
- Demostrar capacidad de investigación y experimentación.
- Utilizar adecuadamente el vocabulario y la terminología específicos de la bisutería y joyería
- Conocer desde el punto de vista teórico-practico, creativo y crítico la joyería y bisutería actuales y su relación con el mundo de la moda y el producto.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1,6, 8,13,14,15	CG: 1, 8, 15, 19	CEM: 1, 4

Diseño de luminarias técnicas

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Principios básicos de luminotécnia. Fuentes luminosas. Tipologías de aparatos de iluminación. Tecnologías aplicadas a la iluminación. Proyectos de luminarias para ámbito doméstico, comercial o industrial. Proyectos para iluminación exterior. Procesos de fabricación.

Criterios de evaluación

- Conocer las distintas fuentes lumínicas y los distintos sistemas de iluminación.
- Conocer las distintas tecnologías aplicadas a la iluminación.
- Desarrollar proyectos de aparatos complejos para la iluminación
- Conocer las fases de prototipación y fabricación de productos de iluminación.

Competencias



Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1,10, 16, 17, 19	CEP:1, 3, 6

Diseño de mobiliario

Conocer las distintas fuentes lumínicas y los distintos sistemas de iluminación. Conocer las distintas tecnologías aplicadas a la iluminación. Saber desarrollar proyectos de aparatos complejos para la iluminación. Conocer las fases de prototipación y fabricación de productos de iluminación.

Criterios de evaluación

- Desarrollar proyectos de mobiliario específico
- Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de proyectos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 8, 10, 16, 19	CEP: 1, 3, 7 ,8

Diseño de mueble a medida

Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Definición y realización de proyectos de mobiliario, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

Criterios de evaluación

- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis en los ejercicios planteados.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de mobiliario con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Trabajar de forma adecuada en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Demostrar las capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos.

Competencias



Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 3, 8, 13, 19	CEI: 4, 5, 6, 9, 15

Diseño sonoro

Comunicación multimedia. El sonido como objeto de la acústica. Criterios morfológicos del sonido y la psicología sonora. La voz, la palabra y los sonidos. La música y el ruido. La música electrónica. Premisas históricas. La música concreta y electroacústica. Tendencias actuales. La fonografía y los efectos de sonido. Elementos técnicos y equipos de grabación analógica y digital. Técnicas de edición, síntesis y generación digital sonora. La audiovisión. El soundtrack para cine, video y multimedia. Muzak para espacios escenográficos, comerciales y pasarelas de moda. Diseño para pistas de baile.

Criterios de evaluación

- Conocer los aspectos formales y estéticos del lenguaje acústico.
- Interpretar y aplicar los procedimientos técnicos que se establecen en la experiencia sonora.
- Adquirir la competencia necesaria que le permita producir trabajos de diseño sonoro aplicables al medio cinematográfico, videográfico, multimedia, escenográfico o espacios de promoción y presentación pública.
- Asimilar y dominar los contenidos de la materia.
- Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 9	CEG: 12

Diseño sostenible

Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Principios básicos sobre sostenibilidad. Reciclado y reutilización, autosuficiencia. Productos desechables. El impacto medioambiental. Obsolescencia programada. Tecnologías sostenibles.

Criterios de evaluación

- Conocer los conceptos básicos de producción sostenible.
- Aplicar los conceptos del ecodiseño para el desarrollo de productos.
- Desarrollar proyectos de productos sostenibles.



- Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de proyectos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 4, 8, 16, 19, 21	CEP: 2, 6, 7, 8, 12

Diseño y autoproducción

Procesos y técnicas de modelización y prototipado. Autodiseño y autoproducción. Productos fuera del “circuito industrial”. Reflexiones sobre consumo y entorno. Viabilidad económica y técnica. Comunicación y distribución.

Criterios de evaluación

- Llevar a cabo proyectos de productos viables para la autoproducción.
- Comunicar y justificar correctamente los proyectos realizados.
- Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de los proyectos.
- Realizar correctamente las fases de prototipación y fabricación de productos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 8, 16, 19, 21	CEP: 1, 3, 6, 8, 12

Diseño y nuevas tecnologías

Ecoeficiencia y sostenibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Investigación de nuevas tecnologías de reciente aparición o en proceso de aparición. Investigación de posibles aplicaciones de esas nuevas tecnologías. En el ámbito del diseño.

Criterios de evaluación

- Dominar el proceso de vigilancia tecnológica.
- Encontrar documentación referente a una nueva tecnología.
- Elaborar documentación necesaria para hacer comprensible una nueva tecnología a cualquier tipo de público (en referencia a sus conocimientos sobre dicha tecnología).
- Elaborar y desarrollar una propuesta de aplicación de una nueva tecnología en el ámbito del diseño.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
---------------	-----------	-------------



CT: 1, 8,15	CG: 8, 10, 16, 18, 19, 21	
-------------	---------------------------	--

E-marketing

Comunicación y marketing del diseño gráfico. Contexto actual y fundamento del marketing online. Comercio electrónico. Comunicación Online. Nuevas herramientas y estrategias del marketing digital. Técnicas de comunicación en la web 2.0.

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 13, 19	CEG: 13

Ecodiseño

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Incorporación del factor ambiental en el diseño de productos. Técnicas aplicables al diseño ecológico de productos.

Criterios de evaluación

- Incorporar el factor ambiental en el diseño de productos.
- Aplicar técnicas adecuadas al diseño de productos.
- Plantear correctamente estrategias de investigación.
- Desarrollar capacidad crítica y de análisis.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 9, 3, 16, 18, 19	CEP: 3, CEM: 15



Ecolab

Ecoeficiencia y sostenibilidad. Métodos de Investigación propios de la materia. Uso de la norma ISO 14000 en el análisis ambiental del diseño. Ciclo de vida y conocer las herramientas disponibles para su realización.

Criterios de evaluación

- Comprender el significado de Ecodiseño, ecoeficiencia y sostenibilidad.
- Dominar la terminología de un estudio medioambiental basado en la norma ISO 14000
- Entender el uso de la norma ISO 14000 en el análisis ambiental de un diseño
- Saber que es un análisis de ciclo de vida y conocer las herramientas disponibles para su realización.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 8, 10, 18, 21	

Edición avanzada de vídeo

Representación gráfica mediante tecnología digital. Técnicas avanzadas edición de vídeo. Postproducción de video. Vídeo y multimedia.

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar las técnicas avanzadas de edición de video
- Conocer los fundamentos de la producción y postproducción de video.
- Coordinar equipos multidisciplinares para la realización de productos promocionales
- Elaborar propuestas gráficas en las que intervienen diferentes disciplinas vinculadas con la edición de video.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 2, 10, 17, 18, 19, 20, 21	CEG: 5, 8, 11, 12

Edición avanzada multimedia



Representación gráfica mediante tecnología digital. Técnicas avanzadas edición multimedia. Multimedia y HTML5.

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar las técnicas avanzadas de edición multimedia
- Conocer los objetos de edición multimedia en HTML5
- Coordinar equipos multidisciplinares para la realización de productos promocionales
- Elaborar propuestas gráficas en las que intervienen diferentes disciplinas vinculadas con la edición multimedia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 2, 10, 17, 18, 19, 20, 21	CEG: 5, 8, 11, 12

Edición web

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

Criterios de evaluación

- Demostrar un conocimiento adecuado de los fundamentos de Internet y la sociedad de la información.
- Diseñar interfaces web.
- Utilizar el software de edición y publicación web.
- Planificar y resolver problemas relacionados con la publicación electrónica y la edición así como desarrollar adecuadamente sitios web básicos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

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



El desnudo como modelo de representación

Dibujo de observación, expresión y representación. Dibujo de la estructura de la figura humana, esquematismos. Estudio de la dinámica y movimiento del cuerpo humano. Análisis y síntesis de la representación del cuerpo.

Criterios de evaluación

- Representar la estructura de la figura humana y su esquematismo.
- Conocer la dinámica y el movimiento del cuerpo.
- Dominar las diferentes técnicas gráficas para la representación de la figura humana.

Competencias

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

El libro de artista. Arte diseño y comunicación

Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Conocimiento de materiales e instrumental. Arte, diseño y lenguaje. Investigación y experimentación. El libro como objeto creativo. Imagen y texto. Expresión y comunicación.

Criterios de evaluación

- Conocer los recursos, materiales y técnicas básicas.
- Experimentar con nuevos lenguajes de expresión.
- Utilizar recursos originales de comunicación de ideas y mensajes con imágenes y textos.
- Demostrar creatividad en planteamientos y presentación de resultados.

Competencias

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

Escaparatismo

Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Definición y realización de proyectos de escaparatismo, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.



Criterios de evaluación

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos efímeros con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación.
- Analizar el lenguaje de los objetos de forma adecuada.
- Conocer las especificación y condicionantes del diseño de elementos y espacios de escapatismo.
- Investigar sobre situaciones físicas transitorias, diseños abiertos, relaciones espacio temporales.
- Investigar y crear con materiales caducos y soluciones técnicas móviles, desmontables y/o reutilizables.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 3, 8, 11, 13, 18, 19	CEI: 4, 5, 6, 9,15

Escenarios virtuales 2D

Representación gráfica mediante tecnología digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. CARM. Estilos en la representación digital: Estrategias en software bitmap y vectorial. Color, luz y volumen en la representación digital. Creación y aplicación en software bitmap y vectorial. Tratamiento digital de la figura humana. Estrategias en software bitmap y vectorial. Tratamiento digital de la arquitectura y paisaje. Estrategias en software bitmap y vectorial. Proyecto escenarios virtuales 2D. Creación y aplicación en software bitmap y vectorial.

Criterios de evaluación

- Seleccionar la estrategia adecuada para resolver ilustraciones virtuales de figura humana, arquitectura o paisaje en aplicaciones bitmap.
- Resolver problemas de creación y composición visual: distribución de masas, equilibrio de color, estilo ilustración, dentro de la representación digital.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias



Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 10, 21	CEP: 10, 12

Food design

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Referentes del diseño de alimentos. Color, forma, sabor, olor y textura. Concepto y experiencia en los productos alimenticios. Packaging. Resolución de proyectos de Food Design.

Criterios de evaluación

- Demostrar capacidad para integrar elementos funcionales, técnicos y estéticos en el resultado de las propuestas.
- Desarrollar productos en los que se priorice el valor de la experiencia del usuario.
- Demostrar capacidad para desarrollar propuestas coherentes con el panorama contemporáneo del sector.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG:1, 3, 9	CEP: 4

Fotografía de interiores

Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Historia de la fotografía de arquitectura. Autores más destacados. Técnicas de iluminación artificial y natural aplicada a los espacios. Promoción del diseño de interiores a través de la fotografía. Edición digital aplicada a la fotografía de interiores.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas y procesos fotográficos y audiovisuales.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar creatividad a través de la fotografía y los medios audiovisuales.

Competencias



Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2,19, 20	

Fotografía de moda

Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Historia de la fotografía de moda. Autores más destacados. La iluminación artificial aplicada a la fotografía de moda y belleza, tanto en estudio como en exteriores. El proceso de creación de un editorial de moda y belleza, tanto en estudio como en exteriores. Profesiones vinculadas a la producción de moda: estilistas, maquilladores, peluqueros, etc. Edición digital aplicada a la fotografía de moda y belleza.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas y procesos fotográficos y audiovisuales.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar creatividad a través de la fotografía y los medios audiovisuales.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2,15, 20	

Fotografía de producto

Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Historia de la fotografía de bodegón. Autores más destacados. Técnicas de iluminación artificial y natural aplicada a la fotografía de bodegón. Promoción del diseño de producto a través de la fotografía. Edición digital aplicada a la fotografía de producto.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas, así como procesos fotográficos y audiovisuales.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar creatividad a través de la fotografía y los medios audiovisuales



Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2,19, 20	

Gestión emprendedora

Organización y economía de empresa. Organización del trabajo por cuenta propia. Estrategias y habilidades para el emprendedor. Dirección de equipos de trabajo. Liderazgo. Resolución de conflictos. La negociación.

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG:7, 11, 13	

Historia del cine

Historia y teoría de las artes. Historia del cine vinculada a la Historia del diseño en sus distintas especialidades. Escuelas y estilos cinematográficos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como de relación con las corrientes estéticas generales.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15		CEG: 6, 9, 13



Historia del urbanismo

Historia y teoría de las Artes. Historia del urbanismo vinculada a la Historia de la arquitectura y al diseño de interiores. Movimientos y tendencias en urbanismo, como reflejo de los problemas sociales y del pensamiento de los siglos XIX y XX. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Conocer y aplicar correctamente los contenidos de la materia.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como la relación con el contexto histórico.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15		CEI: 4, 6, 12

Historia de la joyería y la bisutería

Historia y teoría de las Artes. Historia de la joyería y bisutería vinculada al diseño de moda y de producto. Movimientos, diseñadores y tendencias en joyería y bisutería. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia de Joyería.

Criterios de evaluación

- Demostrar capacidad de análisis del significado histórico de la joyería y bisutería como diseños de producto y elementos de la indumentaria y de la moda.
- Conocer las interrelaciones existentes entre la evolución histórica del arte de la bisutería y la joyería y los estilos artísticos donde se han producido.
- Integrar adecuadamente el vocabulario y la terminología específicos de la bisutería y joyería y de las artes con ellas relacionadas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15		CEM: 4, 13 CEI: 4



Introducción a la animación 3D

Técnicas de animación. Animación 3D: cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación. Definición de objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales. Parámetros de control de las formas predefinidas

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar los conceptos de Preproducción, producción y postproducción.
- Realizar animación por cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación.
- Definir objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales y comprender la relación entre los objetos definidos y su posición en la pantalla.
- Utilizar los parámetros de control de las formas predefinidas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 4, 20	CEG:10 CEP: 9

La protección del diseño

Propiedad intelectual e industrial. Diseño e innovación. La copia. El valor de los intangibles. Infracción y protección de derechos. Diseño y propiedad. La protección del diseño.

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG:13	

Maquetismo y modelismo conceptual. Dar forma a las ideas

Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional y tridimensional. Investigación del volumen y concepción espacial. Conocimiento de materiales e instrumental. Maquetas y modelos conceptuales o de trabajo. Forma, estructura y volumen. Configuración creativa en tres dimensiones. Modelado, moldeado y construcción.



Criterios de evaluación

- Conocer los recursos, materiales y técnicas básicas del maquetismo y modelismo en relación con el diseño.
- Utilizar recursos originales de comunicación y configuración de ideas en tres dimensiones.
- Demostrar creatividad en planteamientos y presentación de resultados.

Competencias

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

Marketing de entidades culturales

Comunicación y Marketing del diseño gráfico. El sector cultural. Los nuevos retos de las entidades culturales. Las entidades culturales como agentes de cambio social. Investigación y segmentación de mercado. Perfil del público cultural. Estudios de visitantes. La oferta cultural. Técnicas de comunicación y promoción aplicadas al ámbito cultural. Nuevas tecnologías aplicadas a la difusión de entidades culturales. El valor de la cultura.

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG:13, 19	CEG: 13

Metodología científica del diseño: diseño emocional

El método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Métodos de Investigación propios de la materia. Diseño emocional.

Criterios de evaluación

- Conocer la metodología del diseño emocional y sus aplicaciones.
- Utilizar la metodología científica para resolver problemas de diseño.



Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 4, 8, 21	

Paisajismo

Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado. Definición y realización de proyectos de paisajismo, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

Criterios de evaluación

- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis en los ejercicios planteados.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de paisajismo con criterios que comporten un alto grado de innovación y experimentación.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- Trabajar de forma adecuada en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje a partir del análisis de las propuestas de diseñadores contemporáneos.
- Demostrar las capacidades comunicativas, de lenguaje, o de transmisión del contenido de los proyectos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 3, 8, 13, 19	CEI: 4, 5, 6, 9, 15

Producto a la moda

Realización de proyectos en distintos campos de la especialidad. El Diseño: Discursos entre el producto y la moda. El producto de moda como generador de identidad. El producto en el punto de venta. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación de proyectos del sector. Criterios ergonómicos y de adaptabilidad. Resolución de proyectos.

Criterios de evaluación

- Generar identidad y adecuación al *target group* a través de los aspectos comunicativos concretados.



- Demostrar capacidad para integrar elementos funcionales, técnicos y estéticos en el resultado de las propuestas.
- Demostrar capacidad para delimitar los elementos que ayudan a integrar en el punto de venta los proyectos ubicados entre el diseño de producto y la moda.
- Demostrar Capacidad para desarrollar propuestas coherentes con el panorama contemporáneo del sector.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 3	CEP: 4

Protocolo

Organización y economía de empresa. Norma protocolaria en el ámbito laboral y social. Grado de formalidad en el comportamiento y el vestimenta.

Criterios de evaluación

- Conocer la norma protocolaria en el ámbito laboral y ceremonial.
- Identificar y distinguir el grado de formalidad en el comportamiento y la vestimenta.
- Desarrollar capacidad crítica y de análisis.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 3, 5, 9, 13, 14	CEI: 6, 12

Proyectos de ilustración editorial

La ilustración como lenguaje de comunicación. Autores significativos de la historia de la ilustración. Códigos narrativos. La ilustración editorial. Proyectos de Ilustración editorial.

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 la editorial.
- Manejar información selectiva del campo de la ilustración y la historia del arte útiles para sus intenciones comunicativas.



Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 12, 18	CEG: 1, 2, 6

Proyectos de ilustración publicitaria

La ilustración como lenguaje de comunicación. Autores significativos de la historia de la ilustración. Códigos narrativos. Proyectos de Ilustración publicitaria.

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 la publicitaria.
- Manejar información selectiva del campo de la ilustración y la historia del arte útiles para sus intenciones comunicativas.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 12, 18	CEG: 1, 2, 6

Proyectos de ilustración tridimensional

La ilustración como lenguaje de comunicación. La ilustración tridimensional como instrumento de representación. Investigación sobre características propias de la narración tridimensional: autores, países, trabajos. Experimentación con materiales y adecuación a ideas y conceptos. Desarrollo de estrategias narrativas.

Criterios de evaluación

- Desarrollar lenguajes plásticos y conceptuales como opciones de comunicación.
- Obtener información acerca de estrategias narrativas, a través de autores y trabajos concretos.
- Organizar y desarrollar un proyecto, seleccionando con criterio el lenguaje, la técnica concreta y la estructura y jerarquía de la narración.



Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 3	CEG: 3, 5

Publicidad audiovisual

Técnicas audiovisuales: producción y edición. Creación y análisis del producto audiovisual. Fases en su elaboración. La retórica publicitaria: significantes y referentes creativos básicos. Géneros y motivos publicitarios. La estructura narrativa. División espacio-temporal en la narrativa audiovisual. El guión del spot. El registro visual. La producción: fases. Equipo técnico: aspectos de fotografía, iluminación y sonido. El montaje y la postproducción audiovisual. Tipos de montaje. Elementos de la banda sonora. Relaciones sonido-imagen: perspectiva sonora y planos sonoros. Elementos gráficos y tipográficos asociados a la imagen.

Criterios de evaluación

- Comprender el significado del lenguaje audiovisual en sus aspectos técnicos y comunicativos.
- Descifrar los procesos de comunicación y diseño que intermedian con la publicidad audiovisual.
- Adquirir la capacidad que les permita interpretar y producir mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
- Asimilar y dominar los contenidos de la materia.
- Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 9	CEG: 11

Publicidad y planificación de medios

Diseño publicitario. La publicidad. Comunicación publicitaria. Orígenes y reseñas históricas. Fundamentos y funciones del diseño publicitario. La marca y lanzamientos de nuevos productos. Discurso denotativo y connotativo. Medios publicitarios. Arte y cultura de consumo.

Criterios de evaluación

- Entender el proceso de comunicación que intenta influir en el receptor que divide la publicidad en comercial, institucional y propaganda.
- Conocer el desarrollo de la publicidad en el s. XX, hasta nuestros días.
- Conocer y poner en práctica los recursos y estrategias en la creación de imágenes publicitarias, así como conocer sus procesos creativos.



- Conocer los medios para derivar la producción gráfica o visual atendiendo al público específico y a estrategias de comunicación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 3, 5, 6, 7	CEG: 6, 8, 13, 15

Representación técnica: objetos y espacio

Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Investigación del volumen y concepción espacial. Percepción, análisis, interpretación y producción de información para la materialización de proyectos de diseño. Recursos formales de la expresión y comunicación visual. Coquización y acotación de objetos de diseño. Representación de objetos de diseño e integración en el espacio mediante perspectivas.

Criterios de evaluación

- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- Utilizar adecuadamente las habilidades comunicativas.
- Buscar la calidad en las representaciones.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 3	CEG: 8

Retículas de maquetación

Arquitectura y estilos tipográficos. Principios fundamentales de la anatomía de página. Tipos de retículas. Elementos de una retícula Usos de la retícula Retículas visibles. Retículas ambientales. La retícula en Internet.

Criterios de evaluación

- Organizar la información y lectura de páginas y pantallas.
- Reconocer la anatomía de una página.
- Identificar y presentar la información jerárquicamente.
- Reconocer y aplicar distintos tipos de retículas.
- Conocer el vocabulario propio de los principios básicos de maquetación.



Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 8	CEG: 3, 5, 10

Retórica visual

Técnicas para la visualización de ideas. Introducción teórica al concepto de retórica visual: figuras retóricas. Retórica visual publicitaria. Retórica visual y tipografía. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Criterios de evaluación

- Desarrollar capacidad crítica y de análisis.
- Conocer las distintas figuras retóricas.
- Elaborar propuestas gráficas en las que se utilice la retórica visual.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 6, 19	CEG: 2

Sociología del consumo

Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Sociedad de consumo. Comportamiento del consumidor. Influencia de factores internos en el consumidor. Influencia de factores externos en el consumidor. El proceso de decisión de compra. Tendencias del comportamiento del consumidor y del consumo.

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 13	



Stop Motion

Técnicas de animación. El cine de animación. Leyes básicas de la animación. Técnicas de animación cuadro a cuadro a través del manejo de diferentes materiales: plastilina, muñecos, dibujos animados en cut-out y pixilation. Técnicas combinadas con animación digital. Software de captura y control de imagen. Software de edición y postproducción.

Criterios de evaluación

- Comprender el significado del lenguaje audiovisual en sus aspectos técnicos y comunicativos.
- Descifrar los procesos de comunicación y diseño que intermedian con la publicidad audiovisual.
- Adquirir la capacidad que les permita interpretar y producir mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
- Asimilar y dominar los contenidos de la materia.
- Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 6	CEG: 11

Taller de diseño tipográfico

Escritura y comunicación. Tecnología tipográfica. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Diseño Tipográfico.

Criterios de evaluación

- Planificar y desarrollar proyectos de Diseño Tipográfico.
- Utilizar el software de diseño de fuentes.
- Demostrar capacidad crítica y de análisis.
- Plantear estrategias de investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG:1, 19	CEG: 7, 11



Taller de joyería y bisutería: accesorios de moda

La joyería contemporánea. Complementos y accesorios de moda. La joya en la indumentaria. Experimentación plástica y conceptual. Realización de proyectos especializados en los complementos de joyería y bisutería aplicados a los accesorios de moda (calzados, bolsos, sombreros, tocados, gafas, etc). Prototipado. Técnicas y materiales. Transformación y reciclado de accesorios.

Criterios de evaluación

- Conseguir expresividad y relación simbólica con la vestibilidad.
- Desarrollar el tratamiento creativo del material.
- Conocer las materias primas, herramientas y maquinaria, las texturas y acabados así como los procesos tecnológicos actuales.
- Analizar productos ya existentes y proponer modificaciones y soluciones alternativas que mejoren su calidad, innovación y coste de producción.
- Utilizar adecuadamente el vocabulario y la terminología específicos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG:1, 8, 10, 15, 18, 19, 22	CEM: 3, 4 CEP: 2

Taller de maquetas

Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional y tridimensional. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación. Definición y realización de maquetas, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

Criterios de evaluación

- Comprender y utilizar adecuadamente la terminología relacionada con la materia.
- Demostrar capacidad de análisis y síntesis en los ejercicios planteados.
- Analizar el lenguaje de los objetos.
Ser capaz de analizar el lenguaje de los objetos
- Concebir, planificar y desarrollar representaciones tridimensionales materiales de proyectos con criterios que comporten un alto grado de comunicación y experimentación.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos.
- 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, 8,15	CG: 2, 11	CEI: 4

Taller de rotulación y caligrafía

Escritura y comunicación. Historia y evolución. La caligrafía. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Técnicas de rotulación y caligrafía. Experimentación de materiales y técnicas.

Criterios de evaluación

- Conocer la historia y evolución de la caligrafía y la rotulación manual.
- Investigar y experimentar con la caligrafía y la rotulación.
- Ser capaz de comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
- Desarrollar la capacidad crítica y ser capaz de establecer estrategias de investigación
- Ser capaz de interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 6, 19	CEG: 3, 6

Taller experimental de materiales

Investigación del volumen y concepción espacial. Métodos de investigación de investigación y experimentación propios de la materia. Conocimiento de la expresividad de los materiales y de sus propiedades físicas. Descontextualización de materiales. Realización y presentación de trabajos finales.

Criterios de evaluación

- Aplicar los procedimientos adecuados a las distintas técnicas según materiales utilizados.
- Utilizar recursos expresivos de la materia.
- Tener iniciativa en el planteamiento e investigación de resultados.
- Demostrar capacidad de plasmar los logros conseguidos, en el proceso de investigación, en un proyecto final.



Competencias

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

Taller experimental de resinas. Aplicaciones de diseño

Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional y tridimensional. Investigación del volumen y concepción espacial. Conocimiento de materiales y utensilios. La resina de poliéster y los elastómeros. Clases y características. Investigación y experimentación con cargas y colorantes. Modelos, moldes y reproducciones. Aplicaciones en el diseño.

Criterios de evaluación

- Utilizar los recursos, materiales y técnicas básicas del trabajo con resinas sintéticas.
- Conceptualizar modelos, prototipos, moldes y reproducciones.
- Demostrar creatividad en planteamientos y presentación de resultados.
- Conocer las normas básicas de seguridad e higiene.

Competencias

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

Taller textil y estampación

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Procesos de estampación y técnicas básicas. Diseño textil.

Criterios de evaluación

- Identificar los distintos tipos de estampación.
- Desarrollar capacidad crítica y de análisis.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño textil que comporten innovación y experimentación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 8, 15	CEM: 5, 6



Técnicas 3D de representación fotorealista

Representación gráfica mediante tecnología digital. Técnicas básicas de diseño en 3D, materiales y texturas. Uso de Bibliotecas. Iluminación y renderizado.

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar las técnicas básicas de diseño en 3D.
- Crear materiales, usar texturas y dominar las bibliotecas existentes.
- Conocer los sistemas de iluminación de una escena.
- Dominar los procesos de renderizado.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 10, 20, 17	CEG: 12

Técnicas avanzadas de edición web

Representación gráfica mediante tecnología digital. Técnicas de edición avanzadas mediante HTML y CSS Gestores de contenidos: planificación y edición de plantillas.

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar las técnicas avanzadas de edición digital en formato HTML mediante la utilización de CSS.
- Comprender conceptos sobre los gestores de contenidos.
- Coordinar equipos multidisciplinares para la realización de productos promocionales.
- Elaborar propuestas gráficas en las que intervienen diferentes disciplinas vinculadas con la edición web.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 1, 2, 10, 17, 18, 19, 20, 21	CEG: 5, 8, 11, 12



Técnicas avanzadas de edición web II: PHP MySQL

Representación gráfica mediante tecnología digital. Técnicas de edición avanzadas mediante HTML y CSS. El lenguaje PHP mediante la utilización de generadores. MySQL, principios generales para la utilización de bases de datos.

Criterios de evaluación

- Comprender y dominar las técnicas avanzadas de edición digital en formato HTML mediante la utilización de CSS.
- Conocer a nivel básico el lenguaje PHP y su integración en HTML.
- Conocer la integración de bases de datos MySQL en HTML y PHP.
- Coordinar equipos multidisciplinares para la realización de productos promocionales.
- Elaborar propuestas gráficas en las que intervienen diferentes disciplinas vinculadas con la edición web.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico, así como una adecuada argumentación en los ejercicios planteados.
- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG:1, 2, 10, 17, 18, 19, 20, 21	CEG: 5, 8, 11, 12

Técnicas de acuarela

Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Conocimiento instrumental y aplicación técnica. Apuntes. Investigación y experimentación. Los bocetos en el ámbito de comunicación de ideas. Realización y presentación para trabajos finales.

Criterios de evaluación

- Aplicar el procedimiento a las distintas técnicas expresivas.
- Utilizar recursos gráficos de comunicación de ideas a nivel artístico.
- Tener iniciativa en el planteamiento e investigación de resultados.

Competencias

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



Técnicas de comunicación del proyecto: presentaciones

Representación gráfica mediante tecnología digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia Aplicaciones informáticas de presentación. Composición visual de los elementos del cuadro. Desarrollo de animaciones y transiciones.

Criterios de evaluación

- Crear presentaciones coherentes y unitarias.
- Seleccionar contenidos y guionizar una presentación de manera adecuada.
- Conocer las características que ofrece el software de presentación
- Diseñar y componer los elementos visuales de una presentación: imágenes, tipografía, elementos de estilo, etc.
- Introducir animaciones y transiciones que contribuyan al estilo/concepto de la presentación.
- Planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 10, 11, 21	

Técnicas fotográficas y diseño

Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de presentación. Historia de la técnica y práctica fotográfica, desde sus inicios hasta nuestros días. Aplicación de técnicas fotográficas tradicionales integradas en el diseño contemporáneo. Convivencia entre técnicas tradicionales y los nuevos soportes tecnológicos.

Criterios de evaluación

- Comunicar ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocer y manejar adecuadamente materiales, técnicas y procesos fotográficos y audiovisuales.
- Demostrar capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico y audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Demostrar creatividad a través de la fotografía y los medios audiovisuales.



Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 12, 20	

Tendencias del hábitat

Marketing aplicado al diseño de interiores. Nuevas formas de habitar. Cambios en el hábitat. Evolución de la ciudad. Evolución de la casa. Evolución del producto. Cambios en las unidades del hogar. Cambios en el mercado. El nuevo consumidor. Nuevo entorno tecnosocial.

Criterios de evaluación

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

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 19	CEI: 12

Tratamiento gráfico de la información

Técnicas para la visualización de ideas. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Análisis y síntesis de la información. Formatos. Recursos expresivos y de comunicación. Recursos gráficos. Tipologías de presentación de proyectos.

Criterios de evaluación

- Sintetizar y jerarquizar la información de un proyecto.
- Aplicar los recursos expresivos y de comunicación en la presentación de proyectos.

Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 8,15	CG: 2, 11	CEG: 2, 5, 8