

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

CVE-2014-7141 *Orden ECD/55/2014, de 9 de mayo, que establece el plan de estudios y la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores conducentes a la obtención del título Superior de Diseño en la Comunidad Autónoma de Cantabria.*

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación establece, en su artículo 3.5, que las enseñanzas artísticas superiores tienen carácter de educación superior y dispone, en su artículo 58, que corresponde al Gobierno definir la estructura y el contenido básico de los diferentes estudios de enseñanzas artísticas superiores regulados en la misma.

El Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores en consonancia con los principios del Espacio Europeo de Educación Superior, estructura las enseñanzas artísticas superiores y establece que el Gobierno definirá el contenido básico al que deberán adecuarse los planes de estudios conducentes a la obtención de los correspondientes títulos.

El citado Real Decreto especifica en su artículo 4 que el haber académico de las enseñanzas artísticas superiores se medirá en el sistema de créditos europeos ECTS recogido en el Real Decreto 1125/2003, de 5 septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias oficiales, siendo 60 el número total de créditos para cada curso académico.

Para acceder a estas enseñanzas se requerirá estar en posesión del título de bachiller o haber superado la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años, así como la superación de las correspondientes pruebas específicas.

El Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, recoge el contenido básico al que deberán adecuarse los planes de estudios de dichas enseñanzas, las competencias básicas, generales y transversales y los perfiles profesionales para cada una de las especialidades.

El mencionado Real Decreto, determina, en su artículo 5, que corresponde a las Administraciones educativas regular y organizar la prueba de acceso, así como la convocatoria, organización, desarrollo y evaluación de la prueba específica de acceso a estos estudios.

La reciente autorización de las enseñanzas superiores de Diseño, mediante la Resolución de 11 de febrero de 2014, por la que se da publicidad a las autorizaciones y modificaciones de apertura y funcionamiento de los centros privados de la Comunidad Autónoma de Cantabria a excepción de los que imparten enseñanzas universitarias, hace necesario regular el plan de estos estudios y el acceso a los mismos.

Por ello, en su virtud y en uso de las atribuciones conferidas en el artículo 33.f) de la Ley 6/2002, de 10 de diciembre, de Régimen Jurídico del Gobierno y de la Administración de la Comunidad Autónoma de Cantabria,

DISPONGO

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. La presente Orden tiene por objeto establecer el plan de estudios y la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores conducentes a la obtención del título Superior de Diseño en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

2. Esta Orden será de aplicación en las Escuelas Superiores de Diseño y en los centros privados que estén autorizados para impartir estas enseñanzas en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Artículo 2. Organización de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño.

1. Las enseñanzas artísticas superiores conducentes a la obtención del título Superior de Diseño se organizan en las siguientes especialidades:

- a) Diseño Gráfico.
- b) Diseño de Interiores.
- c) Diseño de Moda.
- d) Diseño de Producto

2. El plan de estudios de las enseñanzas artísticas del título Superior de Diseño comprende 240 créditos ECTS y se estructura en cuatro cursos académicos, cada uno de los cuales tendrá 60 créditos ECTS, con una equivalencia de treinta horas por crédito.

3. La duración de cada curso será de treinta y seis semanas, incluyendo los periodos lectivos y los dedicados a otras actividades presenciales relacionadas con el plan de estudios establecido en esta orden.

4. Las Escuelas Superiores de Diseño y los centros privados que estén autorizados para impartir estas enseñanzas podrán organizar el desarrollo de las asignaturas del plan de estudios de modo anual o semestral, garantizando, en todo caso, una distribución equilibrada de los créditos ECTS de cada curso entre semestres.

Artículo 3. Plan de estudios.

1. La distribución general de créditos ECTS por materias de formación básica, materias obligatorias de especialidad, asignaturas, prácticas externas y trabajo de fin de estudios será la que figura en el anexo I.

2. La distribución de asignaturas por cursos y especialidades será la que establece el anexo II.

3. En desarrollo de las competencias y contenidos establecidos en el anexo del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, la denominación, competencias, horas lectivas anuales y los descriptores de cada asignatura serán los establecidos en el anexo III.

4. Las Escuelas Superiores de Diseño y los centros privados que estén autorizados para impartir estas enseñanzas confeccionarán su propia oferta de asignaturas optativas. A tal efecto, estos centros propondrán a la Consejería de Educación, Cultura y Deporte la oferta de asignaturas optativas que quieran incorporar al plan de estudios o, en su caso, la modificación de las ya autorizadas, indicando su denominación, el número de créditos, el curso en el que se impartirá, el número de horas lectivas anuales, las competencias relacionadas con la misma y los descriptores. Para ello, deberán remitir su propuesta por escrito, antes del 1 de febrero, al titular de la Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa, que resolverá.

Artículo 4. Condiciones de acceso a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño.

1. Podrán acceder a las enseñanzas artísticas superiores reguladas en esta Orden quienes estén en posesión del título de Bachiller o hayan superado la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años. También podrán acceder a estas enseñanzas los mayores de dieciocho años de edad que superen la prueba general de acceso regulada en el artículo siguiente.

2. Quienes se encuentren en alguna de las situaciones reguladas en el apartado anterior deberán superar una prueba específica de acceso para cada una de las enseñanzas implantadas, según lo dispuesto en el artículo 6.

3. Podrán acceder directamente a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño, sin necesidad de prueba específica de acceso, quienes estén en posesión del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño.

4. Anualmente la Consejería de Educación, Cultura y Deporte convocará, organizará, desarrollará y evaluará tanto la prueba general de acceso como la prueba específica.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Artículo 5. Prueba general de acceso.

1. La prueba general de acceso tiene por objeto acreditar que el aspirante mayor de dieciocho años, que no esté en posesión de los requisitos académicos a los que se refiere el artículo 4.1, posee la madurez en relación con los conocimientos, habilidades y aptitudes necesarios para cursar con aprovechamiento las enseñanzas artísticas superiores de Diseño. Esta prueba será única para todas las especialidades de estas enseñanzas.

2. La prueba de acceso, que tendrá como referencia el currículo de bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, constará de las siguientes partes:

a) Desarrollo por escrito de cuestiones referentes a las materias Lengua Castellana y Literatura, y Lengua Extranjera.

b) Desarrollo por escrito de cuestiones referentes a contenidos de dos de las seis materias, elegidas por el aspirante, siguientes: Historia de España, Historia de la Filosofía, Historia del Arte, Geografía, Química y Física.

3. La superación de esta prueba tendrá validez permanente en relación con el acceso a las enseñanzas artísticas superiores en los centros públicos o privados, en todo el territorio nacional.

4. Quienes hayan superado la prueba general de acceso podrán solicitar al órgano competente de la Administración educativa la certificación acreditativa correspondiente.

Artículo 6. Prueba específica de acceso.

1. La prueba específica de acceso tendrá como finalidad valorar la madurez, los conocimientos y las aptitudes para cursar con aprovechamiento las enseñanzas superiores de Diseño.

2. La superación de esta prueba permitirá acceder, únicamente en el curso académico para el que haya sido convocada, a cualquiera de los centros del Estado donde se cursen estas enseñanzas, sin perjuicio de la disponibilidad de plazas en los mismos.

3. La prueba específica de acceso constará de los siguientes ejercicios:

a) Análisis y comentario de un texto relacionado con el ámbito del diseño y las artes plásticas en el mundo contemporáneo.

b) Análisis de una imagen relacionada con el ámbito del diseño y las artes plásticas en el mundo contemporáneo.

c) Parte práctica que constará, alternativamente y a elección del aspirante, de uno de los siguientes ejercicios:

1º) De carácter analítico-descriptivo: Representación de un modelo tridimensional mediante la aplicación de las técnicas y lenguaje propio del dibujo técnico.

2º) De carácter creativo-comunicativo: Realización de un ejercicio de interpretación creativa con técnica libre aplicando técnicas y lenguajes propios del dibujo artístico.

4. Quienes hayan superado la prueba específica podrán solicitar al órgano competente de la Administración educativa la certificación acreditativa correspondiente. Esta certificación reflejará expresamente que la superación de esta prueba solamente facultará para matricularse en el curso académico para el que haya sido convocada.

Artículo 7. Comisiones de evaluación de las pruebas de acceso.

1. Para el desarrollo de las pruebas de acceso a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño se constituirán aquellas comisiones de evaluación que se determinen en la correspondiente resolución anual de la convocatoria.

2. Las comisiones de evaluación estarán formadas por un presidente y un número de vocales no inferior a dos, que dependerá del número de aspirantes inscritos. El vocal de menor edad actuará como secretario. Los miembros de estas comisiones serán designados por el titular de la Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

3. Además, cuando resulte necesario, las comisiones podrán contar con asesores especializados, que serán designados por el Director General de Ordenación e Innovación Educativa, aunque no formarán parte de las mismas.

4. Las comisiones de evaluación tendrá las siguientes funciones:

- a) Organizar y controlar la realización de la prueba de acceso.
- b) Comprobar los datos de las personas que participan en la prueba de acceso.
- c) Evaluar y calificar la prueba.
- d) Resolver las reclamaciones presentadas.
- e) Proponer la emisión de la certificación de haber superado la prueba de acceso.

Artículo 8. Admisión en centros públicos.

1. Los centros públicos comunicarán a la Consejería de Educación, Cultura y Deporte la propuesta de plazas para el primer curso en cada una de sus especialidades.

2. La Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa publicará mediante resolución las plazas por especialidades en cada centro.

3. La admisión en los centros públicos se realizará conforme al criterio de mejor calificación final obtenida en la prueba específica de acceso.

4. Los alumnos que estén en posesión del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño a los que se refiere el artículo 4.3 tendrán una reserva del 20% de las plazas de nuevo ingreso.

5. La Consejería de Educación, Cultura y Deporte establecerá las condiciones en que el proceso de admisión deba desarrollarse.

Artículo 9. Matriculación.

1. Los estudios de enseñanzas artísticas superiores de Diseño podrán cursarse en régimen de dedicación a tiempo completo o parcial.

2. La matrícula del primer curso se realizará a tiempo completo y comprenderá la totalidad de los 60 créditos ECTS del mismo.

3. Excepcionalmente, el director del centro podrá autorizar la matrícula parcial en el primer curso de un mínimo de 30 créditos ECTS, siempre que el alumno acredite encontrarse en una de las siguientes situaciones:

- a) Estar trabajando.
- b) Estar afectado por una discapacidad igual o superior al 33% o enfermedad grave.
- c) Tener 55 años o más en la fecha de inicio del curso académico.
- d) Estar al cuidado de personas dependientes.

4. A partir del segundo curso, el alumnado podrá realizar matrícula parcial de un mínimo de 30 créditos ECTS. Excepcionalmente, en el último curso podrá matricularse de un número de créditos menor de 30, cuando ello suponga que el alumno se matricula de todos los créditos que le resten por superar para finalizar sus estudios.

Artículo 10. Anulación de matrícula.

1. Los alumnos podrán solicitar la anulación total o parcial de la matrícula, en el plazo de un mes a contar desde la fecha de inicio de las clases, al director del centro, que resolverá motivadamente, pudiendo recabar para ello los informes que estime pertinentes. Excepcionalmente, y por causa debidamente justificada que impida el normal desarrollo del proceso formativo, el director podrá admitir la presentación de dicha solicitud con posterioridad a dicha fecha.

2. Los alumnos que hubiesen anulado totalmente la matrícula podrán retomar sus estudios en el mismo centro, sin someterse a un nuevo proceso de admisión, únicamente en el

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

curso académico siguiente al de la anulación. No obstante, si la anulación total de la matrícula correspondiera al primer curso, el alumno deberá someterse de nuevo al citado proceso de admisión.

3. El curso académico para el que se haya realizado la anulación total de la matrícula no computará a efectos de permanencia en el centro.

4. La anulación de matrícula se hará constar en el expediente académico mediante la oportuna diligencia en el acta de evaluación que corresponda. Esta anulación en los centros públicos no implicará la devolución de las cantidades abonadas en concepto de precio público.

Artículo 11. Convocatorias.

1. La matrícula en cada asignatura dará derecho a dos convocatorias, una ordinaria y otra extraordinaria, durante el curso académico.

2. Los alumnos dispondrán de un máximo de cuatro convocatorias para superar cada asignatura y de un máximo de dos convocatorias para superar las prácticas externas y el trabajo fin de estudios.

3. Los alumnos que hayan agotado las cuatro convocatorias para una misma asignatura podrá presentar una solicitud motivada de convocatoria de carácter excepcional al director del centro, que resolverá, pudiendo recabar para ello los informes que estime pertinentes.

4. Cuando se produzca un traslado de expediente, los alumnos dispondrán de las convocatorias no agotadas en el centro de procedencia.

Artículo 12. Anulación de convocatorias.

Los alumnos podrán renunciar a una convocatoria de una o más asignaturas por curso académico mediante escrito dirigido al director del centro, presentado con una antelación mínima de dos meses a la fecha de realización de la evaluación final correspondiente. Excepcionalmente, el director del centro podrá admitir la renuncia con posterioridad por alguna de las siguientes causas:

- a) Haber padecido enfermedad prolongada de tipo físico o psíquico.
- b) Haberse incorporado a un puesto de trabajo.
- c) Obligaciones de tipo familiar, que impidan la normal asistencia a clase.
- d) Otros motivos de carácter personal debidamente acreditados.

Dicha anulación no supondrá la devolución de las tasas académicas.

Artículo 13. Evaluación.

1. La evaluación será diferenciada por asignaturas y se basará en el grado y nivel de adquisición de las competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios en el anexo I del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo.

2. La Consejería de Educación, Cultura y Deporte regulará las condiciones en que se desarrollará la evaluación del proceso de aprendizaje, los documentos de evaluación y el procedimiento específico para la reclamación de las calificaciones.

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

Artículo 14. Permanencia y promoción.

1. Los alumnos podrán permanecer en estos estudios si superan, al menos, 12 créditos ECTS al término del primer curso.

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

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

3. Los alumnos podrán permanecer en estas enseñanzas un máximo de seis cursos académicos, incluyendo el periodo de realización del trabajo fin de estudios. Finalizado este periodo, cuando concorra alguna de las circunstancias a las que hace referencia el artículo 9.3, los alumnos podrán solicitar una prórroga extraordinaria de un curso académico al director del centro. El director del centro elevará una propuesta de resolución a la Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa, que resolverá.

Artículo 15. Prácticas externas.

1. Las prácticas externas consistirán en la realización de un plan formativo que se desarrollará en empresas, estudios, instituciones y entidades públicas y privadas colaboradoras, donde el alumnado podrá observar y desempeñar las funciones relacionadas con los distintos puestos de trabajo de su profesión.

2. Las prácticas externas tienen como objeto la adquisición de un conjunto de competencias técnicas, metodológicas y personales, que contribuyan y faciliten al estudiante una formación integral y una experiencia práctica que favorezca su integración en el mundo laboral.

3. Las prácticas externas se realizarán cuando el alumno haya superado un mínimo de 180 créditos ECTS del plan de estudios.

4. Las prácticas externas se calificarán con los términos "Apto" o "No apto", por lo que no computarán a efectos de cálculo de la nota media.

Artículo 16. Trabajo fin de estudios.

1. El trabajo fin de estudios estará orientado a la evaluación de las competencias asociadas al título y para su evaluación será requisito indispensable haber superado todas las asignaturas del plan de estudios.

2. El trabajo fin de estudios se realizará bajo la dirección de un profesor responsable de alguna de las distintas materias o asignaturas que constituyen el plan de estudios de la enseñanza correspondiente

Artículo 17. Título Superior en Diseño.

La superación de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño dará lugar a la obtención del Título Superior en Diseño, seguido de la especialidad correspondiente, que, de conformidad con el artículo 57.4 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, en redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, queda incluido a todos los efectos en el nivel 2 del Marco Español de Cualificaciones Profesionales y será equivalente al título universitario de Grado. Estos títulos tendrán carácter oficial y validez académica y profesional en todo el territorio nacional.

Artículo 18. Reconocimiento de créditos.

De conformidad con el artículo 6 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre y con objeto de hacer efectiva la movilidad de los alumnos, tanto dentro del territorio nacional como fuera de él, podrán reconocerse créditos ECTS cursados y obtenidos en centros oficiales del Espacio Europeo de Educación Superior.

Artículo 19. Procedimiento para el reconocimiento de créditos.

1. Las solicitudes de reconocimiento de créditos deberán dirigirse, antes del 1 de noviembre, al director del centro en el que el alumno esté matriculado o, en el caso de los centros privados, al director del centro público al que esté adscrito, que resolverá teniendo en cuenta los informes de los departamentos implicados, que se ajustarán a lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, y en el artículo 10 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

2. Los alumnos que hubieran iniciado los estudios de Diseño según los planes anteriores a la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación obtendrán el reconocimiento de 60 créditos por curso académico totalmente superado.

3. Los solicitantes de reconocimiento de créditos podrán formalizar la matrícula sin el pago previo de las tasas académicas o los precios públicos establecidos al efecto. Los alumnos que obtuvieran una resolución denegatoria a su petición de reconocimiento de créditos deberán satisfacer los precios públicos establecidos en el plazo de quince días a partir de la recepción de la notificación.

Artículo 20. Transferencia de créditos.

1. De conformidad con el artículo 6 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre. Los centros donde se impartan enseñanzas artísticas superiores de Diseño incluirán en los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante la totalidad de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en centros de enseñanzas artísticas superiores u otro centro del Espacio Europeo de la Educación Superior, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

2. A los efectos previstos en el apartado anterior, las solicitudes deberán dirigirse antes del 1 de noviembre al director del centro en el que el alumno esté matriculado o, en el caso de los centros privados, al director del centro público al que esté adscrito, que resolverá.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Centros privados autorizados.

Los centros privados autorizados para impartir estas enseñanzas organizarán el proceso de admisión de conformidad con la normativa que les resulte aplicable. En todo caso, estos centros deberán comprobar que los alumnos admitidos cumplen los requisitos de acceso a los que se refiere esta orden.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Primera. Acceso a las enseñanzas.

De conformidad con lo dispuesto en la disposición final 5ª. 6 de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, la edad mínima para la realización de esta prueba a la que se refiere el artículo 4.1 será de diecinueve años hasta el curso 2016-2017.

Segunda. Autorización de asignaturas optativas para el curso 2014-2015.

Los centros autorizados para impartir enseñanzas superiores artísticas a partir del curso 2014-2015 podrán proponer a la Consejería de Educación, Cultura y Deporte la oferta de asignaturas optativas que quieran incorporar al plan de estudios mediante escrito dirigido al titular de la Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa antes del 1 de julio de 2014.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas normas de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en la presente Orden.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Desarrollo normativo.

Se autoriza a los titulares de las Direcciones Generales de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte para dictar, en el ámbito de sus competencias, cuantas disposiciones sean precisas para la aplicación, desarrollo y ejecución de lo dispuesto en la presente orden.

Segunda. Entrada en vigor.

La presente Orden entrará en vigor a partir del día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de Cantabria.

Santander, 9 de mayo de 2014.
El consejero de Educación, Cultura y Deporte,
Miguel Ángel Serna Oliveira.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

ANEXO I

Distribución general de créditos ECTS

1. Distribución general

MATERIAS	CRED. ECTS
Formación Básica	86
Obligatorias de especialidad	118
Optativas	12
Prácticas externas	12
Trabajo fin de estudios	12
TOTAL	240

2. Distribución créditos ECTS por materias y asignaturas

a) Especialidad de **DISEÑO GRÁFICO**.

Tipo	Materias	Asignaturas	Créditos ECTS ¹	
Formación básica	Fundamentos de diseño	Metodología e Ideación	6	16
		Creatividad	4	
		Proyectos Interdisciplinares	6	
	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación	Fotografía I	4	36
		Dibujo Artístico	6	
		Concepción Espacial	6	
		Fotografía II	6	
		Habilidades de Comunicación	4	
		Taller de Color	4	
		Herramientas informáticas del diseño	6	
	Ciencia aplicada al diseño	Ciencia y Ecodiseño	4	4
	Historia de las Artes y el Diseño	Historia de los Creadores	6	6
	Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea I	4	8
		Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea II	4	
	Gestión del Diseño	Gestión Empresarial del Diseño	4	4
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa I	4	12	
	Comunicación en Lengua Inglesa II	4		
	Comunicación en Lengua Inglesa III	4		

¹ En la columna figura los créditos mínimos ECTS. Completar hasta alcanzar 240.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Formación especializada	Tipografía	Tipografía I	6	10
		Tipografía II	4	
	Tecnología aplicada al diseño gráfico	Diseño editorial y maquetación	6	54
		Edición y publicación en Internet I	4	
		Diseño Audiovisual	6	
		Interactividad y multimedia	6	
		Infografía	6	
		Estampación	6	
		Informática y dispositivos móviles	6	
		Vídeo y Animación	8	
		Edición y publicación en Internet II	6	
	Historia del diseño gráfico	Últimas tendencias	4	4
	Proyectos de diseño gráfico	Identidad Corporativa	6	40
		Herramientas de Exposición	4	
		Ecodiseño: Materiales y Sostenibilidad	6	
Iconografía, pictografía y señalética		6		
Branding		4		
Rotulación y gigantografía		4		
Encuadernación y Packaging		6		
Creatividad aplicada		4		
Gestión del diseño gráfico	Gestión Empresarial del Diseño Gráfico	4	4	
Ilustración	Ilustración	6	6	
Optativas			12	
Prácticas Externas	Prácticas Externas	12	12	
Trabajo Fin de estudios	Trabajo fin de estudios	12	12	

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

b) Especialidad de **DISEÑO DE INTERIORES**.

Tipo	Materias	Asignaturas	Créditos ECTS ²	
Formación básica	Fundamentos de diseño	Metodología e Ideación	6	16
		Creatividad	4	
		Proyectos interdisciplinarios	6	
	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación	Fotografía I	4	36
		Dibujo Artístico	6	
		Concepción Espacial	6	
		Fotografía II	6	
		Habilidades de Comunicación	4	
		Taller de Color	4	
		Herramientas informáticas del diseño	6	
	Ciencia aplicada al diseño	Ciencia y ecodiseño	4	4
	Historia de las Artes y el Diseño	Historia de los Creadores	6	6
	Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea I	4	8
		Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea II	4	
	Gestión del Diseño	Gestión Empresarial del Diseño	4	4
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa I	4	12	
	Comunicación en Lengua Inglesa II	4		
	Comunicación en Lengua Inglesa III	4		

² En la columna figura los créditos mínimos ECTS. Completar hasta alcanzar 240.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Formación especializada	Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores	Materiales	4	64
		Sistemas de construcción y estructuras I	6	
		Tecnología digital I	6	
		Iluminación	4	
		Patologías y técnicas de rehabilitación	6	
		Instalaciones	4	
		Técnicas de acondicionamiento	4	
		Sistemas de construcción y estructuras II	6	
		Materiales y técnicas aplicadas al interiorismo	6	
		Diseño sostenible	4	
		Diseño de elementos vegetales	4	
		Tecnología digital II	6	
	Tecnología digital III	4		
	Historia del diseño de interiores	Historia de la arquitectura e interiorismo	4	14
		Historia del mobiliario	4	
Arquitectura e interioristas contemporáneos		6		
Proyectos de diseño de interiores	Proyecto de interiorismo I	6	36	
	Proyecto de interiorismo II	6		
	Proyecto de interiorismo III	6		
	Proyecto de interiorismo IV	6		
	Dibujo aplicado al interiorismo	6		
	Proyecto de interiorismo V	6		
Gestión del diseño de interiores	Gestión Empresarial del diseño de interiores	4	4	
Optativas			12	
Prácticas Externas	Prácticas Externas		12	
Trabajo Fin de estudios	Trabajo fin de estudios		12	

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

c) Especialidad de **DISEÑO DE MODA**.

Tipo	Materias	Asignaturas	Créditos ECTS ³	
Formación básica	Fundamentos de diseño	Metodología e Ideación	6	16
		Creatividad	4	
		Proyectos interdisciplinarios	6	
	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación	Fotografía I	4	36
		Dibujo Artístico	6	
		Concepción Espacial	6	
		Fotografía II	6	
		Habilidades de Comunicación	4	
		Taller de Color	4	
	Ciencia aplicada al diseño	Herramientas informáticas del diseño	6	4
		Ciencia y ecodiseño	4	
	Historia de las Artes y el Diseño	Historia de los Creadores	6	6
	Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea I	4	8
			Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea II	
	Gestión del Diseño	Gestión Empresarial del Diseño	4	4
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa I	4	12	
		Comunicación en Lengua Inglesa II		4
		Comunicación en Lengua Inglesa III		4

³ En la columna figura los créditos mínimos ECTS. Completar hasta alcanzar 240.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Formación especializada	Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda	Materiales, Estructura y Procesos Textiles I	6	16
		Materiales, Estructura y Procesos Textiles II	10	
	Patronaje y confección	Taller de Patronaje y Confección I	6	30
		Taller de Patronaje y Confección II	8	
		Taller de Patronaje y Confección III	10	
		Taller de Alta Costura	6	
	Historia del diseño de moda	Historia de la Moda e Indumentaria I	6	16
		Historia de la Moda e Indumentaria II	6	
		Entorno de la moda actual	4	
	Proyectos de diseño de moda e indumentaria	Proyectos de Moda I	10	38
		Proyectos de Moda II	10	
		Vestuario Escénico	4	
		Taller de Presentación y Comunicación de Proyectos	4	
Proyectos de Moda III		6		
Portfolio		4		
Estilismo	Estilismo de moda	8	8	
Gestión del diseño de moda	Gestión de empresas de moda	4	4	
Ilustración	Dibujo e Ilustración de Moda	6		
Optativas		12		
Prácticas Externas	Prácticas Externas	12		
Trabajo Fin de estudios	Trabajo fin de estudios	12		

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

d) Especialidad de **DISEÑO DE PRODUCTO**.

	Materias	Asignaturas	Créditos ECTS ⁴	
Formación básica	Fundamentos de diseño	Metodología e Ideación	6	
		Creatividad	4	
		Proyectos interdisciplinares	6	
	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación	Fotografía I	4	
		Dibujo Artístico	6	
		Concepción Espacial	6	
		Fotografía II	6	
		Habilidades de Comunicación	4	
		Taller de Color	4	
		Herramientas informáticas del diseño	6	
	Ciencia aplicada al diseño	Ciencia y ecodiseño	4	4
	Historia de las Artes y el Diseño	Historia de los Creadores	6	6
	Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea I	4	8
Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea II		4		
Gestión del Diseño	Gestión Empresarial del Diseño	4	4	
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa I	4	12	
	Comunicación en Lengua Inglesa II	4		
	Comunicación en Lengua Inglesa III	4		

⁴ En la columna figura los créditos mínimos ECTS. Completar hasta alcanzar 240.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Formación especializada	Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto	Materiales y tecnología	8	38
		Procesos de fabricación	8	
		Biónica y sistemas mecánicos	4	
		Tecnología aplicada al diseño de producto	6	
		Materiales avanzados	8	
		Valoración del proceso de diseño	4	
	Historia del diseño de producto	Historia del diseño de producto	6	6
	Proyectos de envases y embalajes	Envases y embalajes	8	8
	Gestión del diseño de producto	Gestión del diseño de producto	8	8
	Proyectos de productos y de sistemas	Modelos y prototipos	6	58
		Proyecto de diseño de productos y sistemas I	8	
		Ergonomía	8	
		Proyecto de diseño de productos y sistemas II	8	
Proyecto de diseño de productos y sistemas III		8		
Proyecto de diseño de productos y sistemas IV		8		
Presupuesto y gestión de proyectos		4		
Proyectos Interdisciplinares integrados		8		
Optativas			12	
Prácticas Externas	Prácticas Externas		12	
Trabajo Fin de estudios	Trabajo fin de estudios		12	

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

ANEXO II

Distribución de las materias y asignaturas por cursos

a) Especialidad de **DISEÑO GRÁFICO-**

Primer curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Fotografía I	FB	4
	Dibujo Artístico	FB	6
	Concepción Espacial	FB	6
	Taller de Color	FB	4
	Herramientas informáticas del diseño	FB	6
Fundamentos del Diseño	Metodología e Ideación	FB	6
	Creatividad	FB	4
Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea I	FB	4
Historia de las Artes y el Diseño	Historia de los Creadores	FB	6
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa I	FB	4
Ciencia Aplicada al Diseño	Ciencia y Ecodiseño	FB	4
Tipografía	Tipografía I	FE	6

Segundo curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad Contemporánea II	FB	4
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa II	FB	4
Fundamentos del Diseño	Proyectos Interdisciplinares	FB	6
	Fotografía II	FB	6
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Habilidades de Comunicación	FB	4
Proyectos de Diseño Gráfico	Identidad Corporativa	FE	6
	Herramientas de Exposición	FE	4
	Ecodiseño: Materiales y sostenibilidad	FE	6
Tecnología aplicada al diseño gráfico	Diseño editorial y maquetación	FE	6
	Edición y publicación en Internet I	FE	4
Tipografía	Tipografía II	FE	4
Ilustración	Ilustración	FE	6

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Tercer curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa III	FB	4
Gestión del Diseño	Gestión Empresarial del Diseño	FB	4
Historia del diseño gráfico	Últimas tendencias	FE	4
Proyectos de diseño gráfico	Iconografía, pictografía y señalética	FE	6
	Branding	FE	4
	Rotulación y gigantografía	FE	4
	Encuadernación y Packaging	FE	6
	Creatividad aplicada	FE	4
Tecnología aplicada al diseño gráfico	Diseño Audiovisual	FE	6
	Interactividad y multimedia	FE	6
	Infografía	FE	6
	Estampación	FE	6

Cuarto curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Gestión del diseño gráfico Tecnología aplicada al diseño gráfico	Gestión empresarial del diseño gráfico	FE	4
	Informática y dispositivos móviles	FE	6
	Video y Animación	FE	8
	Edición y Publicación en Internet II	FE	6
Optativas	Optativa A	OP	6
	Optativa B	OP	6
	Prácticas Externas		12
	Proyecto Fin de Estudios		12

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Especialidad de **DISEÑO DE INTERIORES**.

Primer curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Fotografía I	FB	4
	Dibujo Artístico	FB	6
	Concepción Espacial	FB	6
	Taller de Color	FB	4
	Herramientas informáticas del diseño	FB	6
Fundamentos del Diseño	Metodología e Ideación	FB	6
	Creatividad	FB	4
Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea I	FB	4
Historia de las Artes y el Diseño	Historia de los Creadores	FB	6
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa I	FB	4
Ciencia Aplicada al Diseño	Ciencia y Ecodiseño	FB	4
Proyectos de Diseño de Interiores	Proyecto de Interiorismo I	FE	6

Segundo curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad Contemporánea II	FB	4
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa II	FB	4
Fundamentos del Diseño	Proyectos Interdisciplinarios	FB	6
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Fotografía II	FB	6
	Habilidades de Comunicación	FB	4
Historia del Diseño de Interiores	Historia de la arquitectura e interiorismo	FE	4
	Historia del mobiliario	FE	4
Proyectos de diseño de interiores	Proyecto de interiorismo II	FE	6
	Dibujo aplicado al interiorismo	FE	6
Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores	Materiales	FE	4
	Sistemas de construcción y estructuras I	FE	6
	Tecnología digital I	FE	6

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Tercer curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa III	FB	4
Gestión del Diseño	Gestión Empresarial del Diseño	FB	4
Historia del Diseño de Interiores	Arquitectos e interioristas contemporáneos	FE	6
Proyectos de diseño de interiores	Proyecto de interiorismo III	FE	6
	Proyecto de interiorismo IV	FE	6
Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores	Instalaciones	FE	4
	Técnicas de acondicionamiento	FE	4
	Sistemas de construcción y estructuras II	FE	6
	Materiales y técnicas aplicadas al interiorismo	FE	6
	Diseño sostenible	FE	4
	Diseño de elementos vegetales	FE	4
	Tecnología digital II	FE	6

Cuarto curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Gestión del diseño interiores	Gestión empresarial del diseño de interiores	FE	4
Proyectos de diseño interiores	Proyecto de interiorismo V	FE	6
Materiales y tecnología aplicados al diseño interiores	Iluminación	FE	4
	Patologías y técnicas de rehabilitación	FE	6
	Tecnología digital III	FE	4
Optativas	Optativa A	OP	6
	Optativa B	OP	6
	Prácticas Externas		12
	Proyecto Fin de Estudios		12

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Especialidad en Diseño de Moda

Primer curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Fotografía I	FB	4
	Dibujo Artístico	FB	6
	Concepción Espacial	FB	6
	Taller de Color	FB	4
	Herramientas informáticas del diseño	FB	6
Fundamentos del Diseño	Metodología e Ideación	FB	6
	Creatividad	FB	4
Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea I	FB	4
Historia de las Artes y el Diseño	Historia de los Creadores	FB	6
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa I	FB	4
Ciencia Aplicada al Diseño	Ciencia y Ecodiseño	FB	4
Patronaje y Confección	Taller de Patronaje y Confección I	FE	6

Segundo curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad Contemporánea II	FB	4
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa II	FB	4
Fundamentos del Diseño	Proyectos Interdisciplinares	FB	6
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Fotografía II	FB	6
	Habilidades de Comunicación	FB	4
Historia del Diseño de Moda	Historia de la moda e Indumentaria I	FE	6
Proyectos de Diseño de Moda e Indumentaria	Proyectos de Moda I	FE	10
Ilustración	Dibujo e Ilustración de Moda	FE	6
Patronaje y Confección	Taller de Patronaje y Confección II	FE	8
Materiales y tecnología aplicados al diseño de Moda	Materiales, Estructura y Procesos Textiles I	FE	6

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Tercer curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa III	FB	4
Gestión del Diseño	Gestión Empresarial del Diseño	FB	4
Historia del Diseño de Moda	Historia de la Moda e Indumentaria II	FE	6
Proyectos de diseño de Moda e Indumentaria	Proyectos de Moda II	FE	10
	Vestuario Escénico	FE	4
	Taller de Presentación y Comunicación de Proyectos	FE	4
Patronaje y confección	Taller de Patronaje y Confección III	FE	10
Materiales y tecnología aplicados al diseño de Moda	Materiales, Estructura y Procesos Textiles II	FE	10
Estilismo	Estilismo de Moda	FE	8

Cuarto curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Historia del Diseño de Moda	Entorno de la moda actual	FE	4
Gestión del diseño de Moda	Gestión de empresas de moda	FE	4
Proyectos de diseño de moda e indumentaria	Proyectos de Moda III	FE	6
	Porfolio	FE	4
Patronaje y confección	Taller de Alta Costura	FE	6
Optativas	OPTATIVA A	OP	6
	OPTATIVA B	OP	6
	Prácticas Externas		12
	Proyecto Fin de Estudios		12

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Especialidad en Diseño de Producto

Primer curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Fotografía I	FB	4
	Dibujo Artístico	FB	6
	Concepción Espacial	FB	6
	Taller de Color	FB	4
	Herramientas informáticas del diseño	FB	6
Fundamentos del Diseño	Metodología e Ideación	FB	6
	Creatividad	FB	4
Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad contemporánea I	FB	4
Historia de las Artes y el Diseño	Historia de los Creadores	FB	6
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa I	FB	4
Ciencia Aplicada al Diseño	Ciencia y Ecodiseño	FB	4
Proyectos de productos y de sistemas	Modelos y prototipos	FE	6

Segundo curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Cultura del diseño	Diseño en la Cultura y Sociedad Contemporánea II	FB	4
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa II	FB	4
Fundamentos del Diseño	Proyectos Interdisciplinarios	FB	6
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Fotografía II	FB	6
	Habilidades de Comunicación	FB	4
Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto	Materiales y tecnología	FE	8
	Procesos de Fabricación	FE	8
	Biónica y sistemas mecánicos	FE	4
Proyectos de productos y de sistemas	Proyecto de Diseño de productos y de sistemas I	FE	8
	Ergonomía	FE	8

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Tercer curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Idioma moderno	Comunicación en Lengua Inglesa III	FB	4
Gestión del Diseño	Gestión Empresarial del Diseño	FB	4
Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto	Tecnología aplicada al diseño de producto	FE	6
	Materiales avanzados	FE	8
Proyectos de productos y de sistemas	Proyecto de Diseño de productos y de sistemas II	FE	8
	Proyecto de Diseño de productos y de sistemas III	FE	8
	Proyecto de Diseño de productos y de sistemas IV	FE	8
Proyectos de envases y embalajes	Envases y embalajes	FE	8
Historia del diseño de producto	Historia del diseño de producto	FE	6

Cuarto curso

Materia	Asignatura	Tipo	ECTS
Proyectos de productos y de sistemas	Proyectos Interdisciplinarios integrados	FE	8
	Presupuesto y gestión de proyectos	FE	4
Gestión del diseño de producto	Gestión del diseño de producto	FE	8
Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto	Valoración del proceso de diseño	FE	4
Optativas	Optativa A	OP	6
	Optativa B	OP	6
	Prácticas Externas		12
	Proyecto Fin de Estudios		12

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

ANEXO III

Descripción de asignaturas

MATERIA: CIENCIA APLICADA AL DISEÑO

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
CIENCIA Y ECODISEÑO				4
Curso	1º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorando su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al ecodiseño y al desarrollo sostenible. • Características y propiedades científicas de los materiales. • Herramientas para el análisis y valoración del impacto medioambiental, económico y social. • Metodología y estrategias de implementación de ecodiseño. • Casos prácticos de ecoinnovación y análisis de productos sostenibles. • Conocimientos básicos de matemáticas, física y química que intervienen en el diseño. • Conocimientos de las leyes visuales que intervienen en el diseño, tanto desde el punto de vista de la óptica como de la matemática, y cómo son procesadas por el usuario. • El método científico en el diseño. Procesos de análisis, síntesis y simulación en el proceso creativo y su relación práctica con los procesos de diseño. 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: CULTURA DEL DISEÑO

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
DISEÑO EN LA CULTURA Y SOCIEDAD CONTEMPORANEA I				4
Curso	1º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorando su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño. • Recoger información significativa, analizarla y gestionarla de manera adecuada. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Cultura y diseño: el significado cultural del diseño. Diseño y modernidad. Diseño y posmodernidad. • La comunicación: concepto y elementos. Medios de comunicación: evolución tecnológica y simbólica. • Semiótica: la semiología en el diseño. Los valores semánticos en el diseño. Semántica del producto. • La estética en la filosofía. Historia de la estética: orígenes de la estética moderna. La estética hoy. El valor económico de lo estético. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
DISEÑO EN LA CULTURA Y SOCIEDAD CONTEMPORANEA II				4
Curso	2º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño. • Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorando su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla de manera adecuada. • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Descriptores
<ul style="list-style-type: none"> • Antropología y cultura del diseño. El objeto: tradiciones, costumbres y hábitos. El objeto como transmisor del status. • De la sociedad de la información a la sociedad real. El diseño como instrumento para un efectivo contacto entre las personas y una sociedad preferible. • La sociedad de consumo: diseño y bienestar social. • Filosofía diseño. Ética y diseño. Diseño y reciclaje.

MATERIA: ESTILISMO

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
ESTILISMO DE MODA				8
Curso	3º	Horas lectivas	120	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla de manera adecuada. • Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Liderar y gestionar grupos de trabajo. • Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. • Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de los nuevos productos y colecciones. • Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. • Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria. 				
Descriptores				
<ul style="list-style-type: none"> • La comunicación y la cultura de la moda. • Las áreas del estilismo. • Preparación y producción de la sesión fotográfica. • La moda en movimiento. • El estilismo en particulares. • Funciones del Estilista y su relación con la comunicación, la gestión de proyectos de moda y la estrategia de marca. • Estudio de la relación del estilista con el mercado de la moda y su relación con la calidad final del producto. 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
CREATIVIDAD				4
Curso	1º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. • Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Liderar y gestionar grupos de trabajo. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la creatividad. • Técnicas de creatividad. • Creatividad e innovación. • Toma de decisiones: creatividad y proyectos. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
METODOLOGÍA E IDEACIÓN				6
Curso	1º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a los principios y métodos básicos del proyecto de diseño. • Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. • Principios fundamentales del Diseño: las etapas de un proceso de diseño. • La funcionalidad en el diseño: Antropometría, ergonomía, biónica (introducción), y demás factores que intervienen en la eficiencia de un diseño respecto a su función y la relación física del usuario con el objeto de diseño y su entorno. • Estudio de factores de funcionalidad en la redacción de proyectos. 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
PROYECTOS INTERDISCIPLINARES			6
Curso	2º	Horas lectivas	90
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> Forma y función. El objeto y su función. Ecodiseño y diseño emocional. El ser humano como medida del espacio. La función de la belleza. Proyectos interdisciplinarios. La funcionalidad en el diseño: Antropometría, ergonomía, biónica (introducción), y demás factores que intervienen en la eficiencia de un diseño respecto a su función y la relación física del usuario con el objeto de diseño y su entorno. Metodología de coevaluación de factores de funcionalidad en equipos multidisciplinares. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: GESTIÓN DEL DISEÑO

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
GESTIÓN EMPRESARIAL DEL DISEÑO			4
Curso	3º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. • Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Liderar y gestionar grupos de trabajo. • artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de economía de producción. • Diseño y economía. Investigación de mercado. • Creación de empresa. • La relación laboral. • El proyecto empresarial. • Propiedad intelectual y propiedad industrial. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
GESTIÓN EMPRESARIAL DEL DISEÑO GRÁFICO			4
Curso	4º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño. • Dominar la metodología de investigación. • Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. • sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. • 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. • La comunicación (general y visual) en la empresa de Diseño Gráfico y su relación con diferentes estrategias de marketing de la propia agencia. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: GESTIÓN DEL DISEÑO DE INTERIORES

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
GESTIÓN EMPRESARIAL DEL DISEÑO DE INTERIORES			4
Curso	4º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. • Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. • Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo. • Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. • Liderar y gestionar grupos de trabajo. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Gestión económica y empresarial. Legislación. • Obligaciones tributarias. Realización de presupuestos y estudios económicos de proyecto. • Marketing y publicidad. • Estudio de las diferentes herramientas de gestión y control de calidad. • Estudio de la normativa sobre prevención de riesgos laborales, y puntos de planificación de los proyectos de obra respecto a la seguridad tanto de trabajadores como de usuarios durante la fase de construcción. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: GESTIÓN DEL DISEÑO DE MODA

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
GESTIÓN DE EMPRESAS DE MODA			4
Curso	4º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. • Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad profesional. • Analizar estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones. • Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria. • Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Creación y fabricación del producto: diseño de una colección. • Plan de empresa. • Marketing y publicidad. • Venta y distribución. • Estudio de las diferentes herramientas de gestión y Control de Calidad, tanto de materiales, como de procesos de producción y de producto final. • Estudio de los diferentes aspectos de estrategia de marca: reputación, posicionamiento estratégico, sectorización, etc. y su relación con las diferentes herramientas de marketing. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: GESTIÓN DEL DISEÑO DE PRODUCTO

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
GESTIÓN DEL DISEÑO DE PRODUCTO			8
Curso	4º	Horas lectivas	120
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto. • Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Liderar y gestionar grupos de trabajo. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de calidad. • Comunicación y marketing aplicado al diseño de producto. • Recursos y costes de la actividad profesional. • Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: HISTORIA DE LAS ARTES Y EL DISEÑO

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
HISTORIA DE LOS CREADORES				6
Curso	1º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Profundizar en la historia de las artes y el diseño. • Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño. • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorando su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. • Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • 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 y el diseño en el siglo XX. 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
ÚLTIMAS TENDENCIAS				4
Curso	3º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Profundizar en la historia y tradición de las artes y el diseño. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. • Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Tendencias gráficas y visuales en la era digital. • Autores contemporáneos y obras de referencia. • Estudio de la incidencia de la Sociedad de la Información y el Conocimiento en el análisis y significado histórico del diseño gráfico, y su relación con las últimas tecnologías. 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: HISTORIA DEL DISEÑO DE INTERIORES

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
ARQUITECTOS E INTERIORISTAS CONTEMPORÁNEOS			6
Curso	3º	Horas lectivas	90
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Dominar la metodología de investigación. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de la arquitectura e interiorismo en el panorama actual. • Obras y autores más relevantes. 			

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
HISTORIA DE LA ARQUITECTURA E INTERIORISMO			4
Curso	2º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Dominar la metodología de investigación. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Profundizar en la historia de las artes y el diseño. • Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. • Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 			

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Descriptor
<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de espacio arquitectónico e interiorismo. • Historia clásica de la arquitectura y el interiorismo. • Grandes movimientos del siglo XX. • Grandes autores del siglo XX.

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
HISTORIA DEL MOBILIARIO				4
Curso	2º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Dominar la metodología de investigación. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Origen del mobiliario. • Momentos históricos determinantes en la evolución del mobiliario. • Grandes movimientos contemporáneos. • Grandes autores contemporáneos. • Iconos del mobiliario 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: HISTORIA DEL DISEÑO DE MODA

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
ENTORNO DE LA MODA ACTUAL				4
Curso	4º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 				
Descriptorios				
<ul style="list-style-type: none"> • Minimalismo y austeridad: los años 90. • El cambio de milenio y la explosión de Internet: los años 2000. • La moda hoy. • Marcas y diseñadores. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
HISTORIA DE LA MODA E INDUMENTARIA I				6
Curso	2º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria. • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 				
Descriptorios				
<ul style="list-style-type: none"> • Prehistoria: pieles animales. Fibras vegetales. Adornos corporales. • Mesopotamia y Egipto. El vestido. • Grecia y Roma. Túnica. • Edad Media: el traje en la sociedad feudal. • El Renacimiento en Europa y España. • Barroco europeo. • El Rococó europeo. • El tránsito al siglo XIX. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
HISTORIA DE LA MODA E INDUMENTARIA II			6
Curso	3	Horas lectivas	90
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria. • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Romanticismo victoriano y revolución industrial. • La Belle Epoque y el Modernismo. • Fortuny diseñador e inventor. • Vanguardia y moda. • Los años 30 y 40. • EEUU: moda, cine y glamour. Los años 50. • La edad de oro de la alta costura. • El pret-à-porter. Los años 60. • Los años 80. El neobarroquismo en la moda. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: HISTORIA DEL DISEÑO DE PRODUCTO

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
HISTORIA DEL DISEÑO DE PRODUCTO			6
Curso	3	Horas lectivas	90
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Dominar la metodología de investigación. • Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. • Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de producto. • Diseñadores y tendencias desde los orígenes del diseño industrial a la Bauhaus. • Diseñadores y tendencias desde la Bauhaus hasta el siglo XXI. • Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: IDIOMA MODERNO

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
COMUNICACIÓN EN LENGUA INGLESA I			4
Curso	1º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Dominar la metodología de investigación. • Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • The working day. • Corporate culture. • A publicity stunt. • Describing a photo. 			

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
COMUNICACIÓN EN LENGUA INGLESA II			4
Curso	2º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Dominar la metodología de investigación. • Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Current affairs. • Projects. • Films and books. • Design. • Business presentation. 			

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
COMUNICACIÓN EN LENGUA INGLESA III			4
Curso	3º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Dominar la metodología de investigación. • Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Descriptores
<ul style="list-style-type: none"> • Talk about a piece of technology. • Current affairs. • Tedtalk. • Publicity campaign. • Mini-presentations.

MATERIA: ILUSTRACIÓN

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
DIBUJO E ILUSTRACIÓN DE MODA				6
Curso	2º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. • Dominar los recursos formales de la expresión y comunicación visual. • Desarrollar la memoria retentiva y visual. • Obtener apreciación estética. 				
Descriptores				
<ul style="list-style-type: none"> • Figurín: canon, proporción y movimiento. • Texturas y color: lápiz, rotuladores, acuarela y acrílico. • Anatomía: rostros, pies y manos. • La línea como elemento expresivo. • Fondo: figurín ambientado. • Figurín hombre, infantil. • El figurín a través de los ilustradores. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
ILUSTRACIÓN				6
Curso	2º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. • Dominar los recursos formales de la expresión y comunicación visual. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. 				
Descriptores				
<ul style="list-style-type: none"> • Ilustración: herramientas, estilos y técnicas. • Recorrido histórico de autores, obras y temáticas principales. • Ilustración editorial. Cómic y novela gráfica. • Ilustración didáctica, infantil y juvenil. • Ilustración técnica, científica y de productos. • Ilustración de moda. • Nuevos soportes y formatos. 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: LENGUAJES Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
CONCEPCIÓN ESPACIAL				6
Curso	1º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos conceptuales de la forma. Análisis y estructuras. • El espacio en el plano. • Representación espacial y volumétrica. • Normalización básica en dibujo técnico. • Geometría plana. • Sistemas de representación: diédrico, axonométrico y cónico. • Estudio de la incidencia de los medios audiovisuales y multimedia en el desarrollo de la percepción y capacidad espacial. • Herramientas audiovisuales y multimedia más utilizadas en la presentación de proyectos que guardan relación con la descripción de contenidos espaciales. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
DIBUJO ARTÍSTICO				6
Curso	1º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Aproximación al concepto de dibujo. • Dibujo de observación. • Línea y forma. • Tono. • Forma y estructura. • Espacio y profundidad. • Composición. • Del papel a la pantalla: métodos de escaneado y limpieza de dibujos para su uso en medios audiovisuales y dispositivos multimedia. Factores relevantes a considerar para utilizar un dibujo físico en formato digital. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
FOTOGRAFÍA I			4
Curso	1º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Breve historia de la fotografía. • La cámara fotográfica. • Técnicas de exposición. • Teoría de la luz. • Escenas. • Estudio para preparación de material fotográfico para su uso en Medios Audiovisuales y dispositivos multimedia. Tipos de archivo y consideraciones generales. 			

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
FOTOGRAFÍA II			6
Curso	2º	Horas lectivas	90
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. 			

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Manipulación. • Tratamiento digital. • El fotomontaje. • Optimización. • Sistemas de impresión de imágenes. • Estudio ampliado para la preparación de material fotográfico para su uso en medios audiovisuales y dispositivos multimedia. Tipos de archivo y consideraciones específicas. 			
Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
HABILIDADES DE COMUNICACIÓN			4
Curso	2º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. • Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Normas y usos del lenguaje. • Retórica y expresión oral. • Comunicación no verbal. • Diálogo y exposición. • Publicidad y persuasión. • Herramientas para medios audiovisuales y multimedia, estructurales y de soporte, más utilizadas en la presentación de proyectos. 			

CVE-2014-7141

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DEL DISEÑO				6
Curso	1º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • PhotoShop. • Illustrator. • Compatibilidad. • Preparación de documentos de mapa de bits y vectoriales para su uso y aplicación en medios audiovisuales y multimedia. • Estudio de las herramientas para medios audiovisuales y multimedia más utilizados para la exposición de proyectos gráficos y preparación de portfolios propios de los diseñadores para mostrar sus trabajos. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
TALLER DE COLOR				4
Curso	1º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.• Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.• Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. |
|---|

Descriptores
<ul style="list-style-type: none">• Introducción al color: la luz y el color como fenómeno físico.• Teoría del color.• El círculo cromático. Efectos cromáticos.• Psicología y simbología del color.• El color en la Historia del Arte.• El color digital para su uso en medios audiovisuales y dispositivos multimedia. Factores relevantes del color luz y su incidencia en el multimedia.• Estudio de factores de registro de trabajos artesanales, con color físico, para su digitalización y uso en medios audiovisuales y multimedia.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADOS AL DISEÑO DE INTERIORES

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
DISEÑO DE ELEMENTOS VEGETALES				4
Curso	3º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Dominar la metodología de investigación. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. • Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Especies vegetales: clasificación, propiedades y aplicaciones. • Análisis de jardines y espacios verdes urbanos. • Análisis de elementos vegetales. • Estructuras de apoyo para el diseño vegetal. • Diseño de elementos vegetales. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
DISEÑO SOSTENIBLE				4
Curso	3º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Dominar la metodología de investigación. • Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. • Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

<ul style="list-style-type: none"> • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
Descriptor
<ul style="list-style-type: none"> • Principios básicos de sostenibilidad. • Reciclado y reutilización. Autosuficiencia. • Productos desechables. • El impacto medioambiental. • Tecnología sostenibles.

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
ILUMINACIÓN				4
Curso	4º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de luminotecnia. • Lámparas y luminarias. • Iluminación de espacios interiores y exteriores. • Proyectos de iluminación interior y de iluminación exterior. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
INSTALACIONES				4
Curso	3º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. • Concebir y desarrollar proyectos de diseño con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
Descriptorios
<ul style="list-style-type: none"> • Instalaciones de climatización y ventilación. • Instalaciones de saneamiento. • Instalaciones eléctricas y de abastecimiento de agua. • Instalaciones de telecomunicaciones y domótica. • Instalaciones de protección contra incendios.

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
MATERIALES				4
Curso	2º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. • Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. • Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. • Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores. • Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 				
Descriptorios				
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a los materiales. Sostenibilidad de los materiales. • Materiales pétreos. • Materiales cerámicos. • Materiales metálicos. • Madera. • Polímeros. • Nuevos materiales. 				

CVE-2014-7141

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
MATERIALES Y TÉCNICAS APLICADAS AL INTERIORISMO				6
Curso	3º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. • Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos constructivos elementales. • Conceptos elementales: solicitaciones, esfuerzos, axiles, cortantes y momentos, acciones y teoría de la elasticidad. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PATOLOGÍAS Y TÉCNICAS DE REHABILITACIÓN				6
Curso	4º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Descriptor
<ul style="list-style-type: none"> • Teorías de la restauración: metodología de la intervención contemporánea. • Patologías de la edificación. Lesiones. Determinación de causas. • Patologías de edificios. Tratamientos.

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
SISTEMAS DE CONSTRUCCIÓN Y ESTRUCTURAS I				6
Curso	2º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores. • Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Estructura y cimentación. • Introducción al detalle constructivo. • Forjados y losas. • Cerramientos exteriores. • Particiones interiores. • Acabados y revestimientos. • Comportamiento mecánico de los elementos estructurales. Solicitaciones mecánicas. Esfuerzos. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
SISTEMAS DE CONSTRUCCIÓN Y ESTRUCTURAS II				6
Curso	3º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. 				

CVE-2014-7141

<ul style="list-style-type: none"> • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores. • Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental..
Descriptor
<ul style="list-style-type: none"> • CTE-DB-Seguridad en caso de incendio. • Revestimiento en paramentos verticales. • Introducción al detalle constructivo tridimensional. • Cerramientos exteriores: cubiertas. • Revestimientos en paramentos horizontales. Pavimentos. Cielos rasos. • Carpinterías.

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
TÉCNICAS DE ACONDICIONAMIENTO			4
Curso	3º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. • Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Clima y medio ambiente. • Condiciones exigibles del acondicionamiento ambiental: higrotérmico, luminoso, acústico y calidad del aire. • Condiciones térmicas de los edificios. • Acondicionamiento pasivo y energías alternativas. • Diseño bioclimático. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
TECNOLOGÍA DIGITAL I				6
Curso	2º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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 diálogo. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Representación digital mediante CAD 2D. • Dibujo e introducción de datos. Transformaciones básicas y complejas. Bloques, acotación e impresión. • Representación 3D e introducción al modelado. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
TECNOLOGÍA DIGITAL II				6
Curso	3º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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 diálogo. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

<ul style="list-style-type: none"> • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
Descriptores
<ul style="list-style-type: none"> • Creación de objetos bidimensionales. • Edición básica de objetos. • Operaciones Booleanas. • Modelado con sólidos. • Introducción de materiales, luces y render. • Importación y exportación de modelos.

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
TECNOLOGÍA DIGITAL III			4
Curso	4º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • 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 diálogo. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 			
Descriptores			
<ul style="list-style-type: none"> • Ampliación de herramientas de modelado. • Herramientas de render. • Retoque de imágenes. 			

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADOS AL DISEÑO DE MODA

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
MATERIALES, ESTRUCTURA Y PROCESOS TEXTILES I				6
Curso	2º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las consecuencias y los grados de compatibilidad. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. • Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de las fibras textiles. • Clasificación y características de las fibras textiles. • Tipos de ligamentos. • Tejido plano, de punto y aglomerado. • Elaboración muestrario de tejidos. • Manipulación textil. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
MATERIALES, ESTRUCTURA Y PROCESOS TEXTILES II				10
Curso	3º	Horas lectivas	150	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar ideas y proyectos, así como argumentar razonablemente, y saber evaluar las propuestas. • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las consecuencias y los grados de compatibilidad. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria. • Fundamentar el proceso de creación en estrategias de innovación, metodológicas y estéticas. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • El lenguaje de los tejidos: estructura, fluidez, ornamentación y expansión. • Aprestos y acabados. • Manipulación textil: intervención de tejidos. • Reciclaje, reutilización y rediseño. • Tejidos tecnológicos. • Estampación: procedimientos tradicionales y nuevas tecnologías. 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: MATERIALES Y TECNOLOGÍA APLICADOS AL DISEÑO DE PRODUCTO

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
BIÓNICA Y SISTEMAS MECÁNICOS				4
Curso	2º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Dominar la metodología de investigación. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas. Dominar la metodología de investigación. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> Forma y crecimiento. Estudio y análisis del comportamiento de las formas y procesos naturales para su aplicación en el diseño del producto. Estructuras y sistemas. Equilibrio y movimiento. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
MATERIALES AVANZADOS				8
Curso	3º	Horas lectivas	120	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Descriptorios
<ul style="list-style-type: none"> • Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales. • Materiales biodegradables y fotodegradables. • Últimos resultados de la investigación aplicada a los materiales utilizados en diseño de producto. • Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
MATERIALES Y TECNOLOGÍA				8
Curso	2º	Horas lectivas	120	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. • Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas. • Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. • Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas. • Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. • Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. Conocer los procesos de producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas. 				
Descriptorios				
<ul style="list-style-type: none"> • Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales. • Desarrollo de productos. • 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. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PROCESOS DE FABRICACIÓN				8
Curso	2º	Horas lectivas	120	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. • Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. • Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

<ul style="list-style-type: none"> Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. Conocer los procesos de producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
Descriptor
<ul style="list-style-type: none"> Procesos de fabricación y desarrollo de productos. Ciclo de vida de un producto: impacto ambiental del producto y del proceso de fabricación. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Presupuesto y análisis de viabilidad.

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO DE PRODUCTOS			6
Curso	3º	Horas lectivas	90
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> 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. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> Tecnología digital aplicada al diseño de producto. Simulación en 3D. Modelaje avanzado y operaciones en sólidos. Infografía. Desarrollo de productos mediante sistemas informáticos. 			

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
VALORACIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO			4
Curso	4º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. Reflexionar sobre la influencia positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del diseño de producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. 			

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: PATRONAJE Y CONFECCIÓN

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
TALLER DE ALTA COSTURA			6
Curso	4º	Horas lectivas	90
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. 			
Descriptorios			
<ul style="list-style-type: none"> Introducción a la historia de la alta costura. Análisis de la herencia de los grandes modistos. Estudio de técnica de prendas icono. Ideación y creación de prendas. Introducción a trabajos artesanales. Estudio ampliado de los programas informáticos y demás tecnología digital que intervienen en el desarrollo de piezas de alta costura. 			

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
TALLER DE PATRONAJE Y CONFECCIÓN I			6
Curso	1º	Horas lectivas	90
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. 			
Descriptorios			
<ul style="list-style-type: none"> Patronaje: medidas, tallas, nomenclatura. Obtención patrón base cuerpo y base falda. Transformaciones: movimientos de pinzas. Volumen prendas: supresión y aumento. Herramientas y equipo de la confección. Fundamentos de la confección. Despliegue, corte, marcado, orden de confección. Realización patrón base y falda. Estudio introductorio de los diferentes programas y herramientas informáticos para la realización y desarrollo de patrones. 			

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
TALLER DE PATRONAJE Y CONFECCIÓN II			8
Curso	2º	Horas lectivas	120
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. 			
Descriptorios			
<ul style="list-style-type: none"> Introducción y repaso de cuerpo base y patrón manga. Transformación patrón falda: tipos de falda. Tipos de cuello. Elaboración patrón pantalón. Escalado convencional y escalado con medios informáticos. Aberturas y cierres. Cinturillas y puños. Bolsillos, entretelas y forros. Confección de chaqueta y de pantalón. Estudio introductorio de los diferentes programas y herramientas informáticos para la realización y desarrollo de patrones. 			

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
TALLER DE PATRONAJE Y CONFECCIÓN III			10
Curso	3º	Horas lectivas	150
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. 			
Descriptorios			
<ul style="list-style-type: none"> Elaboración del patrón chaqueta. Estudio de ficha técnica industrial. Distribución de patrones y corte. Sistemas de corte. Escalado industrial avanzado. Taller de moulage. Estudio introductorio de los diferentes programas y herramientas informáticos para la realización y desarrollo de patrones. La tecnología digital para el patronaje y su aplicación industrial. Tipos de archivos y estándares para trabajar en sintonía con proveedores, fabricantes, y agentes externalizados. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: PROYECTOS DE ENVASES Y EMBALAJES

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
ENVASES Y EMBALAJES			8
Curso	3º	Horas lectivas	120
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Dominar la metodología de investigación. • Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto. • Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados. • Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. • Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. • Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. • Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. • Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto. • Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Liderar y gestionar grupos de trabajo. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Realización de proyectos de diseño de envases y embalajes. • Diseño gráfico aplicado a envases y embalajes. • El proceso proyectual como investigación. • Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: PROYECTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
BRANDING				4
Curso	3º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Dominar la metodología de investigación. • Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. • Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto. • Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. • Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. • Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • El poder de la marca y su construcción. • Identidad de marca y propuesta de valor. • La estructura de marca estrategia y gestión corporativa. • El naming y su valor para comunicar la organización. Lógicas de producción de sentido y de impacto comercial. • Los derechos de propiedad intelectual. • El espectro relacional de la marca como forma de crear valor. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
CREATIVIDAD APLICADA				4
Curso	3º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. • Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Liderar y gestionar grupos de trabajo. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. 				
Descriptores				
<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad individual. • Creatividad grupal. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
ECODISEÑO: MATERIALES Y SOSTENIBILIDAD				6
Curso	2º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Descriptor
<ul style="list-style-type: none"> • Ecodiseño gráfico. • Tipografía sostenible. • La huella de la impresión. • Formatos y sostenibilidad. • Procesos y medio ambiente. • Tecnología y consumo. • Distribución y publicación electrónica sostenibles.

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
ENCUADERNACIÓN Y PACKAGING				6
Curso	3º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Reproducción e impresión de envases y encuadernaciones. • Materiales y soportes para la impresión en envases y encuadernaciones. • Técnicas y sistemas de impresión y producción industrial para envase y producto. • Acabos y dispositivos de cierre: principales materiales y aspectos técnicos. • Producción de proyectos gráficos: envases y producto. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
HERRAMIENTAS DE EXPOSICIÓN				4
Curso	2º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

Descriptores

- Introducción a las herramientas de exposición.
- Preparación de contenidos.
- Herramientas tecnológicas.
- Técnicas de expresión.

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
ICONOGRAFÍA, PICTOGRAFÍA Y SEÑALÉTICA				6
Curso	3º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. 				
Descriptores				
<ul style="list-style-type: none"> • Los símbolos y su clasificación. • Evolución de logotipos y marcas. • Pictogramas y diagramas. • Signos y señales. • Legibilidad, orientación y accesibilidad. • Estudio e interpretación del arte. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
IDENTIDAD CORPORATIVA				6
Curso	2º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 				

CVE-2014-7141

<ul style="list-style-type: none"> • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
Descriptor
<ul style="list-style-type: none"> • La identidad y la imagen de las corporativas. • Definir la estrategia de la imagen. • El color y la tipografía: configurar la personalidad corporativa. • Manual de normas corporativas.

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
ROTULACIÓN Y GIGANTOGRAFÍA			4
Curso	3º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Descriptor
<ul style="list-style-type: none"> • La rotulación: procesos y técnicas. • Rotulación artesanal. • Rotulación industrial. • La gigantografía.

MATERIA: PROYECTOS DE DISEÑO DE INTERIORES

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
DIBUJO APLICADO AL INTERIORISMO				6
Curso	2º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación • Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. • Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de proyectos. • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. • Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • El lenguaje específico del dibujo arquitectónico: plantas, secciones y alzados. • El dibujo en perspectiva. • Análisis y definición de proyectos de interiores. • Valoración crítica del resultado obtenido y el método de trabajo empleado. • Estudio de las diferentes técnicas de representación en el dibujo aplicado al diseño de interiores. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PROYECTO DE INTERIORISMO I				6
Curso	1º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. • Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Descriptor

- Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de interiorismo.
- Conocimiento y análisis de tendencias del diseño actual.
- Desarrollo y definición de proyectos de interiores.
- Valoración crítica del resultado obtenido y el método de trabajo empleado.
- Introducción a las diferentes técnicas de representación y su aplicación en el proyecto de interiorismo.
- Introducción a los factores en la elaboración de presupuestos.
- Introducción al análisis de viabilidad de proyectos.

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PROYECTO DE INTERIORISMO II				6
Curso	2º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

<ul style="list-style-type: none"> • Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones. • Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de proyectos. • Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. • Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. • Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Liderar y gestionar grupos de trabajo. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. • Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
Descriptor
<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de interiorismo. • Conocimiento y análisis de tendencias del diseño actual. • Desarrollo y definición de proyectos de interiores. • Valoración crítica del resultado obtenido y el método de trabajo empleado. • Estudio de las diferentes técnicas de representación y su aplicación en el proyecto de interiorismo. • Estudio de elaboración de presupuestos. • Análisis de viabilidad de proyectos

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PROYECTO DE INTERIORISMO III				6
Curso	3º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. 				

CVE-2014-7141

- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Descriptor

- Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de interiorismo.
- Conocimiento y análisis de tendencias del diseño actual.
- Desarrollo y definición de proyectos de interiores.
- Valoración crítica del resultado obtenido y el método de trabajo empleado.
- Estudio ampliado de las diferentes técnicas de representación y su aplicación en el proyecto de interiorismo.
- Estudio ampliado de elaboración de presupuestos.
- Análisis ampliado de viabilidad de proyectos.

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
PROYECTO DE INTERIORISMO IV			6
Curso	3º	Horas lectivas	90
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Descriptor

- Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de interiorismo.
- Conocimiento y análisis de tendencias del diseño actual.
- Desarrollo y definición de proyectos de interiores.
- Valoración crítica del resultado obtenido y el método de trabajo empleado.
- Estudio pormenorizado de las diferentes técnicas de representación y su aplicación en el proyecto de interiorismo.
- Estudio pormenorizado de elaboración de presupuestos.
- Análisis pormenorizado de viabilidad y control de variables.

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PROYECTO DE INTERIORISMO V				6
Curso	4º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales 				

- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Descriptor

- Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de interiorismo.
- Conocimiento y análisis de tendencias del diseño actual.
- Desarrollo y definición de proyectos de interiores.
- Valoración crítica del resultado obtenido y el método de trabajo empleado.
- Estudio aplicado de las diferentes técnicas de representación y su realización en el proyecto de interiorismo.
- Estudio aplicado de elaboración de presupuestos.
- Análisis aplicado de viabilidad y control de variables.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: PROYECTOS DE DISEÑO DE MODA E INDUMENTARIA

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PORFOLIO				4
Curso	4º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y comunicación. • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad académica y profesional. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • El portfolio: Definición. Metodología en la creación de un portfolio artístico o técnico. • Inspiración y conceptos de moda. El collage. • Color. Carta de colores. Carta de texturas. Representación gráfica de las texturas. • Portfolio virtual. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PROYECTOS DE MODA I				10
Curso	2º	Horas lectivas	150	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. • Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Investigación. • Dibujo plano. Comprender las proporciones. • Tipología y acabado de prendas. • Detalles y accesorios. • Diseño de prendas. • Diseño y enfoques tridimensionales. • Transgresiones. 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PROYECTOS DE MODA II				10
Curso	3º	Horas lectivas	150	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> Conceptos básicos de colección. Panel de tendencias. Tallas grandes. Colección hombre. Colección infantil. Modelaje. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PROYECTOS DE MODA III				6
Curso	4º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo. Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> Opciones de target. Búsqueda de valores de identidad. Inspiración. Estudio empírico de idoneidad de tejidos. El dibujo en la colección. Selección de prendas clave. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
TALLER DE PRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN DE PROYECTOS				4
Curso	3º	Horas lectivas	60	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> Análisis de recursos y estilos propios de proyectos de moda. Tipografía: características, elección, color, contraste y jerarquía. Maquetación. Composición de textos e imágenes con herramientas informáticas. Soportes de comunicación del proyecto. Realización de la comunicación. Acabados. Encuadernación. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
VESTUARIO ESCÉNICO			4
Curso	3º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales y estéticos de un supuesto encargo laboral. • Concebir y materializar proyectos que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización. • Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. • Resolver problemas estéticos, funcionales y técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Concepto teórico y tipos de figurín. • La proporción humana. • Iconografía y simbología aplicada al diseño de figurín. • Historia del figurín. • El vestuario en los distintos géneros: danza, teatro, ópera y cine. • La modificación del cuerpo mediante el vestuario. Alteraciones corporales. • Dibujo de prendas históricas. Dibujo de complementos. 			

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: PROYECTOS DE PRODUCTOS Y DE SISTEMAS

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
ERGONOMÍA				8
Curso	2º	Horas lectivas	120	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. • Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto. • Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. • Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas. • Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. • Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • Ergonomía: fundamentos y aplicaciones. Ergonomía cognitiva. Ergonomía ambiental. • Antropometría. Biomecánica. • Simulación ergonómica. • Aplicación de la ergonomía al diseño de producto. • Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
MODELOS Y PROTOTIPOS				6
Curso	1º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto. • Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. • Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas. • Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas. • Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Descriptorios	
<ul style="list-style-type: none"> • Procesos y técnicas de modelización y realización de prototipos. • Definición y realización de elementos tridimensionales para la óptima comprensión y comunicación del diseño de producto. • Aplicación de las técnicas y procesos especiales en la construcción de objetos tridimensionales como parte esencial del desarrollo del producto. 	

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PRESUPUESTO Y GESTIÓN DE PROYECTOS				4
Curso	4º	Horas lectivas	60	

Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto. • Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados. • Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. • Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. • Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. • Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas. • Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. • Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto. 				

Descriptorios	
<ul style="list-style-type: none"> • Presupuestos y análisis de viabilidad. • Gestión de proyectos de diseño de productos y sistemas. • Métodos de investigación propios de la materia. • Estudio de los costes de ejecución material de los productos diseñados y elaboración de las propuestas de valoración de los mismos. 	

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PROYECTO DE DISEÑO DE PRODUCTOS Y SISTEMAS I				8
Curso	2º	Horas lectivas	120	

Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. • Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto. • Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

<ul style="list-style-type: none"> • Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. • Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. • Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. • Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. • Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto. • Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Liderar y gestionar grupos de trabajo. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
Descriptor
<ul style="list-style-type: none"> • Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. • Metodología e investigación. El proceso de realización de proyectos como proceso de reflexión e investigación. • Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas. • Definición y realización de proyectos según 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. • Gestión de proyectos de diseño de productos y sistemas. • Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto y para el desarrollo del producto.

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
PROYECTO DE DISEÑO DE PRODUCTOS Y SISTEMAS II			8
Curso	3º	Horas lectivas	120
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. • Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto. 			

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados. • Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. • Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. • Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. • Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. • Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto. • Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Liderar y gestionar grupos de trabajo. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
Descriptor
<ul style="list-style-type: none"> • Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. • Metodología e investigación. El proceso de realización de proyectos como proceso de reflexión e investigación. • Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas. • Definición y realización de proyectos según 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. • Gestión de proyectos de diseño de productos y sistemas. • Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto y para el desarrollo del producto.

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
PROYECTO DE DISEÑO DE PRODUCTOS Y SISTEMAS III			8
Curso	3º	Horas lectivas	120
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. 			

CVE-2014-7141

<ul style="list-style-type: none"> • Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto. • Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados. • Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. • Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. • Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. • Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción. • Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto. • Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. • Liderar y gestionar grupos de trabajo. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. • Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
Descriptorios
<ul style="list-style-type: none"> • Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. • Metodología e investigación. El proceso de realización de proyectos como proceso de reflexión e investigación. • Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas. • Definición y realización de proyectos según 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. • Gestión de proyectos de diseño de productos y sistemas. • Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto y para el desarrollo del producto.

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
PROYECTO DE DISEÑO DE PRODUCTOS Y SISTEMAS IV				8
Curso	3º	Horas lectivas	120	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. 				

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
- Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.
- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

Descriptorios

- Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad.
- Metodología e investigación. El proceso de realización de proyectos como proceso de reflexión e investigación.
- Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas.
- Definición y realización de proyectos según 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.
- Gestión de proyectos de diseño de productos y sistemas.
- Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto y para el desarrollo del producto.

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
PROYECTOS INTERDISCIPLINARES INTEGRADOS			8
Curso	4º	Horas lectivas	120
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares. • Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo. • Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. 			

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
- Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.
- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

Descriptores

- Elaboración de proyectos multidisciplinares integrados que puedan hacerse extensivos al resto de las especialidades de diseño.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo.
- Técnicas para la visualización de ideas.
- Procesos y técnicas de modelización y prototipado.
- Presupuestos y análisis de viabilidad.
- Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto y para el desarrollo del producto.
- El proceso proyectual como investigación.

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA: TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
DISEÑO AUDIOVISUAL				6
Curso	3º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. • Dominar la tecnología visual para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 				
Descriptorios				
<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de video. • Edición audiovisual básica. • Integración de identidad y recursos visuales y posproducción de video. • Grabación, edición y posproducción de sonido. • Publicación, distribución y proyección audiovisual. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
DISEÑO EDITORIAL Y MAQUETACIÓN				6
Curso	2º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar códigos de verificación de la eficacia comunicativa. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
Descriptores
<ul style="list-style-type: none"> • Arquitectura y estilos tipográficos. • Principios fundamentales de la anatomía de página. • Organización de la información. • Tipos de retículas. • Elementos y usos de la retícula.

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
EDICIÓN Y PUBLICACIÓN EN INTERNET I			4
Curso	2º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. • Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto. • Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 			
Descriptores			
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al lenguaje HTML. • Los gestores de contenido (CMS). • Edición en Wordpress y SEO. • Diseño y CSS. • Personalización en Wordpress. • Redes sociales y nuevos medios. • Privacidad y propiedad intelectual. 			

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
EDICIÓN Y PUBLICACIÓN EN INTERNET II				6
Curso	4º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. • Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto. • Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. 				
Descriptor				
<ul style="list-style-type: none"> • PHP, MySQL y Wordpress. • Creación de temas personalizados. • Optimización de contenidos en Wordpress y Facebook. • Interacción y navegación. • Audio y video online. • Recursos gráficos online. • RSS y Newsletters. • Posicionamiento y promoción. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
ESTAMPACIÓN				6
Curso	3º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales • Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto • Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

<ul style="list-style-type: none"> • Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
Descriptores
<ul style="list-style-type: none"> • Definición de estampado. Introducción al estampado. Historia. • Técnicas tradicionales de estampación. • Técnicas contemporáneas de estampación. • Creación digital de estampados. • Aplicación en proyectos de diseño gráfico.

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
INFOGRAFÍA				6
Curso	3º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. • Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. • Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. 				
Descriptores				
<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de infografía. • Técnicas de ideación y proyectación. • Toma, análisis y organización de datos. • Jerarquía de la información y niveles narrativos. 				

Denominación de la asignatura				Créditos ECTS
INFORMÁTICA Y DISPOSITIVOS MÓVILES				6
Curso	4º	Horas lectivas	90	
Competencias relacionadas con la asignatura				
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. 				

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

<ul style="list-style-type: none"> Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. Establecer estructuras organizativas de la información. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. Dominar la tecnología visual para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
<p>Descriptorios</p>
<ul style="list-style-type: none"> Nuevos medios: evolución y futuro. Apps y digital Publishing: Interface y experiencia del usuario. Diseño gráfico para e-books, smartphones, tabletas y nuevos dispositivos. Señalización digital.

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
INTERACTIVIDAD Y MULTIMEDIA			6
Curso	3º	Horas lectivas	90
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> 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 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. Establecer estructuras organizativas de la información. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. 			

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

Descriptor

- Flash y HTML5.
- Diseño de interfaces y menús.
- Periféricos y nuevos medios.

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
VIDEO Y ANIMACIÓN			8
Curso	4º	Horas lectivas	120
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio • Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño. • Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad. • Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño. • Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto. • Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas tecnológicas y software audiovisual y de animación. • Técnicas, lenguajes y recursos fílmicos. • Preparación de contenidos: guión y storyboard. • Edición y montaje digital de video. • Técnicas de animación 2d y StopMotion. • Inserción de créditos y diseños gráficos en audiovisuales. • Posproducción audiovisual. • Formatos multimedia, publicación y distribución de proyectos audiovisuales. 			

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

MATERIA. TIPOGRAFÍA

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
TIPOGRAFÍA I			6
Curso	1º	Horas lectivas	90
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 			
Descriptor			
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la tipografía. • Historia y evolución. • Clasificación: familias y estilos. • Tipografía y estructura de la información. • Métodos de investigación. 			

Denominación de la asignatura			Créditos ECTS
TIPOGRAFÍA II			4
Curso	2º	Horas lectivas	60
Competencias relacionadas con la asignatura			
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. • Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales. • Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos. • Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. • Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. • Establecer estructuras organizativas de la información. • Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. • Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica. • Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto • Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. • Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. • Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. • Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación. • Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. • Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. • Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. 			

CVE-2014-7141

LUNES, 19 DE MAYO DE 2014 - BOC NÚM. 94

Descriptor
<ul style="list-style-type: none">• Ortografía y legibilidad.• Arquitectura y estilos.• Maquetación.• Análisis y medición de textos.• Organización y jerarquización de textos.• Caligrafía y escritura a mano.

2014/7141

CVE-2014-7141