

## I. COMUNIDAD AUTÓNOMA

### 3. OTRAS DISPOSICIONES

Consejería de Educación, Formación y Empleo

**12535 Resolución de 27 de junio de 2011, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se establece el segundo curso del plan de estudios y se modifica el de primer curso correspondientes a las Enseñanzas Artísticas Superiores de Grado en Diseño.**

El primer curso de plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño quedó establecido mediante la Resolución de 19 de noviembre de 2010, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas. En la actualidad el Decreto que regula estas enseñanzas se encuentra en periodo de trámite, resultando necesario, en tanto no es publicado, asegurar la continuidad del alumnado en su plan de estudios y establecer el segundo curso de las citadas enseñanzas.

Por ello, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 19, de la Ley 7/2004, de 28 de diciembre, de organización y régimen jurídico de la Administración pública de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, y del artículo 4 del Decreto 318/2009, de 2 de octubre,

#### **Resuelvo:**

##### **Primero.- Objeto y ámbito de aplicación**

1. Modificar el plan de estudios de primer curso, así como establecer el correspondiente a segundo curso, de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño.

2. Se sustituyen los anexos I, II y III de la Resolución de 19 de noviembre de 2010, de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, por la que se inicia, con el primer curso, la implantación del plan de estudios correspondiente a las enseñanzas artísticas superiores de Grado en diseño, por los Anexos I, II y III de esta Resolución.

##### **Segundo.- Recursos contra la Resolución**

Contra la presente Resolución, que no agota la vía administrativa, cabe interponer recurso de alzada ante el Excmo. Sr. Consejero de Educación, Formación y Empleo en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente al de su publicación, de conformidad con los artículos 114 y 115 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, del Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y el Procedimiento Administrativo Común, en redacción dada a los mismos por la Ley 4/1999, de 13 de enero, sin perjuicio de la interposición de cualquier otro que el interesado estime procedente.

Murcia a 27 de junio de 2011.—El Director General de Formación Profesional y Educación de Personas Adultas, Joaquín Buendía Gómez.

**ANEXO I****ENSEÑANZAS DE GRADO EN DISEÑO CORRESPONDIENTES AL PRIMER Y  
SEGUNDO CURSO****1. COMPETENCIAS TRANSVERSALES**

- CT1** Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2** Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT3** Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT4** Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT5** Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
- CT6** Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT7** Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT8** Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9** Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT10** Liderar y gestionar grupos de trabajo
- CT11** Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT12** Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT13** Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14** Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT15** Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
- CT16** Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17** Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

**2. COMPETENCIAS GENERALES**

- CG1** Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG2** Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG3** Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG4** Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG5** Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG6** Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- CG7** Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG8** Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG9** Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG10** Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG11** Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG12** Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
- CG13** Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- CG14** Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
- CG15** Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

- CG16** Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
- CG17** Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales
- CG18** Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
- CG19** Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
- CG20** Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño
- CG21** Dominar la metodología de investigación

### **3. COMPETENCIAS ESPECIFICAS DISEÑO GRÁFICO**

- CE1** Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos
- CE2** Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
- CE3** Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
- CE4** Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos
- CE5** Establecer estructuras organizativas de la información
- CE6** Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CE7** Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
- CE8** Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
- CE9** Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
- CE10** Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
- CE11** Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
- CE12** Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos
- CE13** Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico
- CE14** Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial
- CE15** Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

### **4. COMPETENCIAS ESPECIFICAS DISEÑO DE INTERIORES**

- CE1** Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores
- CE2** Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones
- CE3** Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores
- CE4** Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos
- CE5** Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto
- CE6** Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CE7** Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores
- CE8** Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores
- CE9** Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector
- CE10** Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores
- CE11** Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo
- CE12** Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores
- CE13** Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo

- CE14** Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial
- CE15** Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

## **5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO DE MODA**

- CE1** Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo
- CE2** Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización
- CE3** Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria
- CE4** Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
- CE5** Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector
- CE6** Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas
- CE7** Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CE8** Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto
- CE9** Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones
- CE10** Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria
- CE11** Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria
- CE12** Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial
- CE13** Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria
- CE14** Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial
- CE15** Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

## **6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DISEÑO DE PRODUCTO**

- CE1** 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
- CE2** Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados
- CE3** Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas
- CE4** Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto
- CE5** Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas
- CE6** Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso
- CE7** Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas
- CE8** Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas
- CE9** Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional
- CE10** Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción
- CE11** Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto
- CE12** Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto
- CE13** Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto

**CE14** Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial

**CE15** 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

## 7. MATERIAS DE FORMACIÓN BÁSICA

### 7.1 Cuadro asignaturas

Materia	Asignatura	ECTS		HORAS <sup>(1)</sup>		Tipología
		1º	2º	1º	2º	
<i>Ciencia aplicada al Diseño</i>	Fundamentos científicos del Diseño	4	--	2	--	Teórica
<i>Cultura del diseño</i>	Cultura del diseño.	6	--	2	--	Teórica
<i>Fundamentos del Diseño</i>	Análisis de la forma, espacio y color	6	--	4	--	Práctica
	Teoría y Metodología del Proyecto	6	--	4	--	Práctica
<i>Gestión del diseño</i>	Diseño y empresa	--	4	--	2	Teórica
<i>Historia de las artes y el diseño.</i>	Historia y teoría de Arte, la Arquitectura y el Diseño	6	--	2	--	Teórica
<i>Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</i>	Dibujo Artístico	6	--	4	--	Práctica
	Expresión Gráfica	--	6	--	3	Práctica
	Geometría y sistemas de representación	6	--	4	--	Práctica
	Fotografía	--	3	--	2	Práctica
	Medios Audiovisuales	--	3	--	2	Práctica
	Volumen y espacio	--	6	--	3	Práctica
<b>TOTAL</b>		<b>40</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>12</b>	

<sup>(1)</sup>Horas semanales anuales

### 7.2. Contenidos de las asignaturas de formación básica

#### Fundamentos científicos del Diseño

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

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

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

#### **Cultura del diseño**

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

recomendación y distribución de bienes y servicios de consumo. Procedimientos retóricos que se establecen en la experiencia comunicativa del diseño.

#### *Criterios de evaluación*

- Comprensión del significado del diseño contemplando sus características comunicativas, semióticas, estéticas, sociológicas y culturales.
- Capacidad de Interpretación de los procedimientos retóricos que se establecen en la experiencia comunicativa del diseño.
- Entender la naturaleza de los patrones culturales, las transformaciones del arte popular y la dinámica de la cultura de masas.
- La asimilación y dominio de los contenidos de la materia.
- La claridad y concisión en el desarrollo de las ideas y la correcta comunicación personal tanto oral como escrita.
- La capacidad crítica y de análisis.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia,
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

#### *Competencias*

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

#### **Análisis de la forma, espacio y color**

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

#### *Criterios de evaluación*

- Correcta comprensión y aplicación de los contenidos conceptuales.
- Capacidad verbal y de reflexión para analizar, describir y sintetizar, de manera sistemática, una forma bi-tridimensional.
- Establecer las relaciones formales y estilísticas de un determinado diseño, dentro de un contexto artístico.
- Capacidad de análisis y síntesis, utilizando las técnicas, procedimientos y recursos más adecuados en cada caso.
- Creatividad, sensibilidad y calidad en las soluciones plásticas.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia, estructuración y capacidad crítica.
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

### Competencias

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

### Teoría y Metodología del Proyecto

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

### Criterios de evaluación

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

### Competencias

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

### Diseño y empresa

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

### Criterios de evaluación

- Conocer el marco jurídico, económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del diseñador.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional y las medidas sobre protección de la creación artística e industrial.
- Valorar la trascendencia económica del Diseño.
- Saber Definir los conceptos claves de economía de producción y la estrategia de integración del diseño en la empresa, el proceso de constitución de empresa y los elementos básicos del proyecto empresarial.
- Saber Explicar los principios y modelos de organización empresarial.
- Conocer las técnicas de análisis de mercado.
- Correcta identificación y aplicación de la normativa relacionada con la actividad profesional y conocimiento de sus aspectos más relevantes.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia,
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	CG7, CG13, CG14, CG17, CG18, CG19	

### Historia y teoría de Arte, la Arquitectura y el Diseño

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

#### *Criterios de evaluación*

- Sensibilidad estética demostrada y capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.
- Comprensión de los aspectos formales, funcionales y comunicativos.
- Conocimiento de los lenguajes, las técnicas artísticas y los valores simbólicos.
- El conocimiento y comprensión de la Historia del Arte Contemporáneo y del Diseño y de su significación estética a través de sus producciones, así como la evolución sociológica del gusto y de la fenomenología del diseño contemporáneo.
- Capacidad de relacionar las distintas manifestaciones artísticas a partir de los distintos condicionantes.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia,
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

#### *Competencias*

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

#### **Dibujo Artístico**

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

#### *Criterios de evaluación*

- Saber utilizar la luz y sombra como definidores de la forma y el volumen.
- Sensibilidad artística.
- Representar gráficamente formas naturales y artificiales definiendo con claridad sus organizaciones estructurales, la disposición de las partes, su articulación o ensamblajes.
- Saber sintetizar las formas observadas, mediante definiciones de sus contornos externos, atendiendo a su peculiaridad y proporciones.
- Saber aplicar el claroscuro.

- Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimiento de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta.
- Sensibilidad artística.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia y capacidad crítica.

### Competencias

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

### Expresión gráfica

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

### Criterios de evaluación

- Manejar los recursos y procedimientos perceptivos de identificación de la forma, el espacio, el color y la composición.
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes mediante técnicas de expresión gráfica.
- Representar objetos y espacios de forma bidimensional y tridimensional aplicando medios de expresión artística.
- Saber seleccionar y utilizar el medio de expresión artístico mas adecuado para representar gráficamente.
- Identificar y diferenciar los procesos y técnicas de expresión.
- La calidad plástica de las propuestas.
- Creatividad y sensibilidad en las soluciones.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia, estructuración y capacidad crítica.
- Capacidad de investigación técnica e histórica.

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	CG2, CG3, CG14, CG19	

### Geometría y sistemas de representación

Geometría plana y descriptiva. Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional y tridimensional. Representación gráfica mediante tecnología digital. Geometría Plana: Normalización en dibujo técnico. Formatos, líneas y escalas. Circunferencia. Polígonos. El Módulo. Sección áurea. Tangencias y enlaces. Curvas técnicas y cónicas. Geometría Descriptiva: Proyecciones y Sistemas de Representación. Sistema Diédrico, Axonométrico y Cónico. Normalización. Herramientas De Dibujo Técnico: Manuales y tecnológicas (CAD)

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

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

### Fotografía

Fotografía. Representación gráfica mediante tecnología digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. El lenguaje fotográfico. Técnica fotográfica y manipulación de imágenes. Fotografía aplicada al diseño: moda, publicidad, producto y

espacio. Tratamiento digital de la imagen fotográfica. Referentes histórico-artísticos en el ámbito fotográfico.

#### *Criterios de evaluación*

- Comunicación de ideas y proyectos mediante el lenguaje fotográfico.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos fotográficos.
- Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje fotográfico seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Capacidad de análisis de mensajes fotográficos con intención publicitaria.
- El rigor para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos fotográficos.
- Creatividad demostrada a través de la fotografía.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia.
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

#### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	CG2, CG3, CG4, CG10, CG15, CG20	

#### **Medios audiovisuales**

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

#### *Criterios de evaluación*

- Comunicación de ideas y proyectos mediante el lenguaje audiovisual.
- Conocimiento y manejo adecuado de materiales, técnicas y procesos audiovisuales.
- Capacidad para expresar ideas a través del lenguaje audiovisual seleccionando la técnica y los recursos expresivos adecuados en cada caso.
- Capacidad de análisis de mensajes audiovisuales con intención publicitaria.
- El rigor para analizar, interpretar y producir información en lo relativo a los procesos audiovisuales.
- Creatividad demostrada a través de los medios audiovisuales.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia.
- Capacidad de investigación y autoaprendizaje.

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	CG2, CG3, CG4, CG10, CG15, CG20	

### Volumen y espacio

Investigación del volumen y concepción espacial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación tridimensional. Procedimientos de investigación sobre la generación de formas volumétricas, la tridimensionalidad y la concepción espacial. Recursos expresivos de la forma, el volumen y el espacio. Análisis, copia e interpretación de la forma volumétrica y espacial. Interpretación de la forma plana en volumétrica y espacial. Tipologías de la forma volumétrica.

Procesos creativos. Referentes histórico-artísticos en la concepción del volumen, el espacio y los materiales y su relación con el diseño.

### Criterios de evaluación

- La correcta comprensión y aplicación de los diferentes contenidos conceptuales.
- Traducir e interpretar los lenguajes de la forma bidimensional en expresión tridimensional.
- Conocer y dominar las diferentes técnicas y procedimientos para la obtención del volumen.
- Utilizar procesos creativos adecuados a la expresión volumétrica y espacial.
- La capacidad de análisis y síntesis, seleccionando y utilizando las técnicas, procedimientos y recursos más adecuados en cada caso.
- La calidad plástica de las propuestas, valorando la creatividad y sensibilidad de las soluciones.
- Uso apropiado del lenguaje de la materia, estructuración y capacidad crítica.
- Capacidad de investigación técnica e histórica.

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT:1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17	CG2, CG3, CG6, CG9, CG17, CG19	

## 8. MATERIAS OBLIGATORIAS DE ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

### 8.1 Cuadro asignaturas

Materia	Asignatura	ECTS		HORAS <sup>(1)</sup>		Tipología
		1º	2º	1º	2º	
<i>Gestión del diseño gráfico</i>	Marketing: diseño gráfico I	--	2	--	1	Teórica
	Marketing: diseño gráfico II	--	2	--	1	Teórica
<i>Historia del diseño gráfico</i>	Historia del Diseño Gráfico I	--	3	--	1	Teórica
	Historia del Diseño Gráfico II	--	3	--	1	Teórica
<i>Proyectos de diseño gráfico</i>	Iniciación al proyecto gráfico	6	--	3	--	Práctica
	Proyectos de diseño gráfico I	--	6	--	3	Práctica
	Proyectos de diseño gráfico II	--	6	--	3	Práctica
<i>Tecnología aplicada al diseño gráfico</i>	Medios Informáticos: Diseño Gráfico	8	--	4	--	Práctica
	Técnicas de producción e impresión I	--	2	--	1	Teórica
	Técnicas de producción e impresión II	--	2	--	1	Teórica
	Tecnología digital: edición y publicación electrónica	--	6	--	3	Práctica
	Tecnología Digital: gráfica del movimiento y la animación	--	6	--	3	Práctica
<i>Tipografía</i>	Tipografía	6	--	2	--	Práctica
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>38</b>	<b>9</b>	<b>18</b>	

<sup>(1)</sup>Horas semanales anuales

## 8.2. Contenidos de las asignaturas Obligatorias de la especialidad de Diseño Gráfico

### Marketing: diseño gráfico I

Comunicación y marketing del diseño gráfico. Estudios y análisis de mercado. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Fundamentos y conceptos de marketing. Enfoques empresariales: el enfoque de marketing. La función comercial en la empresa. Macromarketing: marketing y sociedad. Marketing de servicios para diseñadores gráficos. Características diferenciales y estrategias de marketing de servicios. El mercado del diseño gráfico: segmentación. El sistema de información de

marketing y la investigación comercial. Posicionamiento. Identificación y diferenciación del servicio. La calidad como factor de diferenciación del servicio. Normativa relacionada con la materia. Legislación publicitaria.

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
		CE13, CE14, CE15

#### **Marketing: diseño gráfico II**

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

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
		CE13, CE14, CE15

#### **Historia del diseño gráfico I**

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico. Diseñadores y tendencias.

Métodos de investigación propios de la materia. Conocimiento del lenguaje y la evolución del diseño gráfico desde la revolución industrial hasta el final del modernismo, a partir de los precedentes históricos. La asociación del diseño gráfico con su tiempo: situación social e histórica, desarrollo científico y tendencias estéticas. Adquisición de los recursos para el análisis integral de las distintas manifestaciones de las obras de diseño

gráfico. Profundización en la utilización de fuentes documentales y en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.

#### *Criterios de evaluación*

- Comprensión y uso adecuado del lenguaje propio del diseño gráfico.
- Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes.
- Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado.
- El conocimiento y comprensión de la Historia del Diseño Gráfico y de la significación estética de éste.
- Capacidad de análisis.
- La capacidad de investigación y de autoaprendizaje.

#### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG3, CG6, CG9, CG12, CG13, CG19	CE2, CE13, CE15

#### **Historia del diseño gráfico II**

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

#### *Criterios de evaluación*

- Comprensión y uso adecuado del lenguaje propio del diseño gráfico.
- Identificar las principales aportaciones de las distintas etapas históricas al diseño gráfico, sus autores y obras más relevantes.
- Reconocer los productos y servicios del diseño gráfico como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural y de mercado.
- El conocimiento y comprensión de la Historia del Diseño Gráfico y de la significación estética de éste.
- Capacidad de análisis.
- La capacidad de investigación y de autoaprendizaje.

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG3, CG6, CG9, CG12, CG13, CG19	CE2, CE13, CE15

#### Iniciación al proyecto gráfico

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

#### Criterios de evaluación

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

### Competencias

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

#### Proyectos de diseño gráfico I

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

### *Criterios de evaluación*

- Saber aplicar la metodología y las técnicas de ideación para abordar proyectos de identidad corporativa y de diseño publicitario.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de identidad corporativa y de diseño publicitario de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.
- Adecuación a los condicionantes funcionales, estéticos y comunicativos planteados en el briefing.
- Coherencia formal.
- Creatividad en los planteamientos y las soluciones dadas.
- Calidad gráfica.
- Viabilidad técnica y económica de los proyectos.
- Optimización de recursos.
- Capacidad crítica y de argumentación.
- Uso correcto del lenguaje propio de la materia.

### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG1, CG2, CG3, CG4, CG5	CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11

### **Proyectos de diseño gráfico II**

Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Diseño editorial. El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Diseño gráfico y su interacción con el medio ambiente.

### *Criterios de evaluación*

- Saber aplicar la metodología y las técnicas de ideación para abordar proyectos de diseño editorial y de diseño interactivo.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño editorial y diseño interactivo de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.
- Adecuación a los condicionantes funcionales, estéticos y comunicativos planteados en el briefing.
- Claridad y orden en la estructuración y organización de la información, arquitectura gráfica, uso correcto del sistema de retículas.
- Coherencia formal.

- Creatividad en los planteamientos y las soluciones dadas.
- Calidad gráfica.
- Viabilidad técnica y económica de los proyectos.
- Optimización de recursos.
- Capacidad crítica y de argumentación.
- Uso correcto del lenguaje propio de la materia.

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG1, CG3, CG8, CG11, CG14, CG17, CG18, CG19, CG22	CE1, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE15

### Medios Informáticos: Diseño Gráfico

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

### Criterios de evaluación

- Dominio de la informática de usuario.
- Uso correcto de redes.
- Uso correcto de equipamiento informático.
- Saber utilizar el software de edición de la imagen digital bitmap
- Saber utilizar el software de edición digital vectorial.
- Saber resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando los medios informáticos de edición vectorial y bitmap.
- Seleccionar y utilizar correctamente la técnica adecuada para resolver los problemas de comunicación visual.
- Saber manejar los dispositivos de entrada y salida.
- Saber preparar correctamente documentos para impresión.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

### Competencias

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

### Técnicas de producción e impresión I

Reproducción e impresión. Técnicas de grabado. Sistemas de impresión industrial. Preimpresión y tratamiento de imágenes. La industria gráfica: Flujo de producción

gráfica. El color en impresión: Modos de color, modelos de color, gestión del color. La imagen digital: formatos de imágenes, formatos de compresión, escaneado de imágenes, edición y ajuste de imágenes. Impresión tipográfica, Flexografía, Offset, Huecograbado, Serigrafía, Impresión Digital. Técnicas de post-impresión. Soportes para impresión: Papeles y tintas. Impresión industrial y medio ambiente

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG15, CG17, CG19	CE8, CG11

#### **Técnicas de producción e impresión II**

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

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG16, CG17, CG18 CG19	CE11

**Tecnología digital: edición y publicación**

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

*Criterios de evaluación*

- Dominar de los medios informáticos.
- Demostrar un conocimiento adecuado de los fundamentos de Internet y la sociedad de la información
- Desarrollar adecuadamente sitios web
- Saber diseñar interfaces web Saber utilizar el software de maquetación.
- Saber planificar y resolver problemas relacionados con la publicación electrónica y la edición mediante el uso de las herramientas informática.
- Saber usar los diferentes interfaces. Accesibilidad.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG2, CG10, CG15, CG20, CG21	CE5, CE11, CE12

**Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación**

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

*Criterios de evaluación*

- Dominio de los medios informáticos.
- Demostrar un conocimiento adecuado de las técnicas de animación de imágenes, gráficos y tipografías.
- Desarrollar adecuadamente animaciones de imágenes, gráficos y textos.
- Saber utilizar el software de animación de imágenes, gráficos y textos. Saber planificar y resolver problemas relacionados con la animación y la grafica en movimiento mediante el uso de las herramientas informáticas.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG2, CG10, CG15, CG20, CG21	CE5, CE11, CE12

### Tipografía

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

### Criterios de evaluación

- Conocer la Historia y evolución de la tipografía.
- Distinguir las principales familias tipográficas del siglo XX.
- Conocer y saber analizar los aspectos formales, simbólicos y funcionales de la tipografía. Saber utilizar la tecnología de gestión y diseño de la tipografía.
- Saber establecer estructuras organizativas de la información y componer con tipografía.
- Saber comunicar mediante tipografía y verificar su eficacia comunicativa.
- Saber argumentar las decisiones respecto a aspectos formales, simbólicos y funcionales
- Uso adecuado del lenguaje propio de la asignatura.

### Competencias

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

## 9. MATERIAS OBLIGATORIAS DE ESPECIALIDAD DISEÑO DE INTERIORES

### 9.1 Cuadro asignaturas especialidad

Materia	Asignatura	ECTS		HORAS <sup>(1)</sup>		Tipología
		1º	2º	1º	2º	
<i>Historia del diseño de interiores</i>	Historia del diseño de interiores I		3		1	Teórica
	Historia del diseño de interiores II		3		1	Teórica

<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores</i>	Cálculo de estructuras I		3		1.5	Teórica
	Cálculo de estructuras II		3		1.5	Teórica
	Construcción I		4		2	Teórica
	Construcción II		4		2	Teórica
	Materiales: Diseño de Interiores	6		2		Teórica
	Medios Informáticos: Diseño de Interiores	8		4		Práctica
	Representación digital: diseño de interiores I		3		1.5	Práctica
	Representación digital: diseño de interiores II		3		1.5	Práctica
<i>Proyectos de diseño de interiores</i>	Iniciación al proyecto de diseño de interiores	6		3		Práctica
	Proyectos de diseño de interiores I		6		3	Práctica
	Proyectos de diseño de interiores II		6		3	Práctica
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>38</b>	<b>9</b>	<b>18</b>	

<sup>(1)</sup>Horas semanales anuales

## 9.2 Contenidos de las asignaturas Obligatorias de la especialidad de Diseño de Interiores

### Historia del diseño de interiores I

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

### Criterios de evaluación

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

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

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG3, CG6, CG9, CG12, CG13, CG19	CE6, CE12, CE15

### Historia del diseño de interiores II

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

### Criterios de evaluación

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

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG3, CG6, CG9, CG12, CG13, CG19	CE6, CE12, CE15

**Cálculo de estructuras I**

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

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG8, CG10, CG18	CE1

**Cálculo de estructuras II**

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

*Criterios de evaluación*

- Conocer los sistemas estructurales desde su ejecución y puesta en obra.
- Conocer la normativa de aplicación al cálculo de estructuras.
- Demostrar un sentido crítico ante el trabajo propio y el de los demás alumnos, así como capacidades de autoaprendizaje y autoevaluación

- Diseñar y calcular adecuadamente soluciones estructurales originales, empleando los conocimientos adquiridos sobre sus propios diseños, utilizando correctamente los materiales estructurales, así como las herramientas informáticas adecuadas.
- Resolver los problemas estructurales asociados a los planteamientos desarrollados en los proyectos.

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG8, CG10, CG16 CG18, CG19	CE1, CE4

### Construcción I

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

### Criterios de evaluación

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

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG10, CG15	CE4, CE8

### Construcción II

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

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG10, CG15, CG19	CE4, CE8

**Materiales: diseño de interiores**

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

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

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

**Medios Informáticos: Diseño de Interiores**

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

*Criterios de evaluación*

- Uso correcto de los medios informáticos.
- Saber utilizar el software de edición de la imagen digital bitmap
- Saber utilizar el software de edición de la imagen digital vectorial
- Saber resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando estrategias edición vectorial y bitmap
- Saber utilizar el software de CAD en ámbito de diseño de interiores.
- Resolver problemas de dibujo de entidades, elementos repetitivos, acotación e impresión en sistemas CAD
- Saber planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación

*Competencias*

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

**Representación digital: diseño de interiores I**

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

*Criterios de evaluación*

- Demostrar un conocimiento básico de los fundamentos de la producción 3D aplicados al Diseño de Interiores.
- Modelar correctamente espacios e interiores 3D sencillos.
- Saber crear materiales sencillos y aplicarlos a los modelos.

- Saber iluminar y renderizar espacios e interiores 3D sencillos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación

#### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG2, CG10	CE10, CE11

#### Representación digital: diseño de interiores II

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

#### Criterios de evaluación

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

#### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG2, CG10, CG21	CE10, CE11

### **Iniciación al proyecto de diseño de interiores**

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

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

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

### Proyectos de diseño de interiores I

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

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG1, CG3, CG5, CG6, CG9, CG11, CG17	CE1, CE2, CE6, CE9, CE15

## **Proyectos de diseño de interiores II**

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

### *Criterios de evaluación*

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

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

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG1, CG2, CG3, CG5, CG6, CG8, CG9, CG11, CG13, CG16, CG17, CG18, CG19	CE1, CE2, CE4, CE5, CE6, CE9, CE10, CE15

## 10. MATERIAS OBLIGATORIAS DE ESPECIALIDAD DISEÑO DE MODA

### 10.1 Cuadro asignaturas especialidad

Materia	Asignatura	ECTS		HORAS <sup>(1)</sup>		Tipología
		1º	2º	1º	2º	
<i>Historia del diseño de moda</i>	Historia del diseño de moda I	--	3	--	1	Teórica
	Historia del diseño de moda II	--	3	--	1	Teórica
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda</i>	Iniciación a los materiales textiles	6	--	3	--	Teórica
	Materiales Textiles y acabados I	--	2	--	1	Teórica
	Materiales Textiles y acabados II	--	2	--	1	Teórica
	Medios Informáticos: Diseño de Moda	8	--	4	--	Práctica
	Representación digital: diseño de moda I	--	3	--	1	Práctica
	Representación digital: diseño de moda II	--	3	--	1	Práctica
<i>Patronaje y confección</i>	Modelismo y prototipos I	--	3	--	2	Práctica
	Modelismo y prototipos II	--	3	--	2	Práctica
	Patronaje I	--	2	--	1	Práctica
	Patronaje II	--	2	--	1	Práctica

<i>Proyectos de diseño de moda e indumentaria</i>	Iniciación al proyecto de diseño de moda	6	--	3	--	Práctica
	Proyectos de diseño de moda I	--	6	--	3	Práctica
	Proyectos de diseño de moda II	--	6	--	3	Práctica
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>38</b>	<b>10</b>	<b>18</b>	

<sup>(1)</sup>Horas semanales anuales

## 10.2 Contenidos de las asignaturas Obligatorias de la especialidad de Diseño de Moda

### Historia del diseño de moda I

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

### *Criterios de evaluación*

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

### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG3, CG6, CG9, CG12, CG13, CG19	CE6, CE7, CE8, CE13, CE15

### Historia del diseño de moda II

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

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG3, CG6, CG9, CG12, CG13, CG19	CE6, CE7, CE8, CE13, CE15

### Iniciación a los materiales textiles

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

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

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

**Materiales textiles y acabados I**

Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil.

Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Conocimiento de hilos. Procesos de hilatura.

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG10, CG15	CE3, CE4

**Materiales textiles y acabados II**

Conocimiento de los materiales y tecnologías aplicadas al diseño de la indumentaria y del textil.

Materiales, estructuras textiles y tratamientos textiles. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Técnicas de acabado textil: Tintes

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG10, CG15, CG16	CE3, CE4

**Medios Informáticos: Diseño de Moda**

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

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

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

**Representación digital: diseño de moda I**

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

*Criterios de evaluación*

- Ser capaz de seleccionar las herramientas informáticas de edición de imágenes mapa de bits adecuadas según un fin y/o medio concretos.

- Saber planificar y resolver problemas relacionados con la representación gráfica en el diseño de moda mediante el uso de las aplicaciones informáticas de edición de imágenes mapa de bits.
- Utilizar las aplicaciones informáticas de edición de imágenes mapa de bits de la manera óptima.
- Producir documentos gráficos mapa de bits técnicamente correctos.
- Conocer los condicionantes tecnológicos de la representación gráfica mapa de bits y ser capaz de producir documentos que se adecuen a estos.
- Producir documentos gráficos mapa bits que sean coherentes en contenido y forma con la finalidad comunicativa.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG2, CG10, CG15, CG20, CG21	CE5, CE10, CE11

### Representación digital: diseño de moda II

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

### Criterios de evaluación

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

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG2, CG10, CG15, CG20, CG21	CE5, CE10, CE11

**Modelisimo y prototipos I**

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

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG4, CG18, CG19	CE3, CE4, CE8

**Modelisimo y prototipos II**

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

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CEG8, CG15, CG18, CG19	CE3, CE4, CE8

**Patronaje I**

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

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG4	CE3, CE4

**Patronaje II**

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

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG4	CE3, CE4

**Iniciación al proyecto de diseño de moda**

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

*Criterios de evaluación*

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

### Competencias

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

### Proyectos de diseño de moda I

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

### Criterios de evaluación

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

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG1, CG3, CG8, CG15, CG18	CE1, CE2, CE6, CE7, CE8, CE10

### Proyectos de diseño de moda II

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

### Criterios de evaluación

- Crear proyectos de moda basándose en la investigación, metodología y conceptos estéticos apropiados.
- Adaptar correctamente la metodología y proyectos a la tecnología del sector apropiada.

- Saber vincular el aspecto formal y el valor comunicativo del producto moda con su función.
- Demostrar capacidad crítica y autocrítica.
- Desarrollar la sensibilidad estética

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG1, CG3, CG8, CG11, CG13, CG15, CG18	CE1, CE2, CE5, CE6, CE7, CE8, CE10

## 11. MATERIAS OBLIGATORIAS DE ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO

### 11.1 Cuadro asignaturas especialidad

Materia	Asignatura	ECTS		HORAS <sup>(1)</sup>		Tipología
		1º	2º	1º	2º	
<i>Historia del diseño del producto</i>	Historia del diseño de producto I		3		1	Teórica
	Historia del diseño de producto II		3		1	Teórica
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto</i>	Materiales: Diseño de producto	6		2		Teórica
	Medios Informáticos: Diseño de producto	8		4		Práctica
	Física del diseño		5		2	Teórica
	Procesos de fabricación		5		2	Teórica
	Representación digital: diseño de producto I		3		2	Práctica
	Representación digital: diseño de producto II		3		2	Práctica
<i>Proyectos de productos y de sistemas</i>	Iniciación al proyecto de diseño de producto	6		3		Práctica
	Ergonomía y Antropometría I		2		1	Teórica
	Ergonomía y Antropometría II		2		1	Teórica
	Proyectos de Diseño de Producto I		6		3	Práctica

	Proyectos de Diseño de Producto II		6		3	Práctica
<b>TOTAL</b>						
		<b>20</b>	<b>38</b>	<b>9</b>	<b>18</b>	

<sup>(1)</sup>Horas semanales anuales

## 11.2 Contenidos de las asignaturas obligatorias de la especialidad de Diseño de Producto

### Historia del diseño de producto I

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

#### *Criterios de evaluación*

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

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG3, CG9, CG19	CE4, CE13, CE15

### Historia del diseño de producto II

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

### Criterios de evaluación

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

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG3, CG9, CG19	CE4, CE13, CE15

**Materiales: diseño de producto**

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

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

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

**Medios informáticos: diseño de producto**

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

*Criterios de evaluación*

- Uso correcto de los medios informáticos.
- Saber utilizar el software de edición de la imagen digital bitmap
- Saber utilizar el software de edición de la imagen digital vectorial
- Saber resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando estrategias de edición vectorial y bitmap
- Saber utilizar el software de CAD en el ámbito de diseño de producto
- Saber analizar y generar objetos 3D complejos
- Saber planificar y resolver problemas relacionados con el uso de la herramienta informática
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación

### Competencias

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

### Física del diseño

Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño de producto.

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

### Criterios de evaluación

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

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG4	CE3, CE7, CE5

### Procesos de fabricación

Balace energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del

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

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG4, CG16, CG18	CE6, CE7, CE8

#### **Representación digital: diseño de producto I**

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

#### *Criterios de evaluación*

- Demostrar un conocimiento básico de los fundamentos de la producción 3D aplicados al Diseño de Producto.
- Modelar correctamente objetos y escenas sencillos. Saber crear materiales sencillos y aplicarlos a los modelos.
- Saber iluminar y renderizar objetos y escenas 3D sencillos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG2, CG10, CG21	CE10, CE12

### Representación digital: diseño de producto II

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

### Criterios de evaluación

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

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG2, CG10, CG21	CE10, CE12

### Iniciación al proyecto de diseño de producto

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

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

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

#### **Ergonomía y antropometría I**

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

#### *Criterios de evaluación*

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

#### *Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG14, CG18	CE4, CE5

#### **Ergonomía y antropometría II**

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

*Criterios de evaluación*

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

*Competencias*

Transversales	Generales	Específicas
	CG14, CG18	CE4, CE5

**Proyectos de diseño de producto I**

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Definición y realización de proyectos de productos y sistemas conforme a procesos de producción y análisis de materiales. Introducción a la definición y realización de proyectos para los sectores industriales mayoritarios. Ciclo de vida del producto. Requisitos y especificaciones. Ideación y bocetación. Realización de planos y memoria. Presentación gráfica del proyecto. Planos de taller y planos definitivos. Material de presentación y niveles de acabado. Nuevas tecnologías aplicadas al diseño y la producción industrial. Informática global y diseño integral. Modelización y simulación. Fases del proyecto: Técnicas de creatividad. Ideación y bocetos.

*Criterios de evaluación*

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

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG1, CG2, CG3, CG5, CG6, CG14, CG17, CG18, CG20	CE2, CE4, CE15

### Proyectos de diseño de producto II

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

### Criterios de evaluación

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

### Competencias

Transversales	Generales	Específicas
	CG1, CG3, CG5, CG6, CG8, CG9, CG10, CG14, CG16, CG18, CG19, CG22	CE2, CE4, CE15

**ANEXO II**  
**COMPETENCIA DOCENTE DE LAS ESPECIALIDADES DEL PROFESORADO**  
*Cuerpo de Artes Plásticas y Diseño*

<b>Materia</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Especialidad del profesorado</b>
<b>Materias Básicas</b>		
<i>Ciencia aplicada al Diseño</i>	Fundamentos científicos del Diseño	Materiales y tecnología: diseño
<i>Cultura del diseño</i>	Cultura del diseño.	Historia del arte Organización industrial y legislación Medios audiovisuales
<i>Fundamentos del Diseño</i>	Análisis de la forma, espacio y color	Dibujo artístico Volumen
	Teoría y Metodología del Proyecto	Diseño gráfico Diseño de interiores Diseño de Moda Diseño de producto
<i>Gestión del diseño</i>	Diseño y empresa	Organización industrial y legislación
<i>Historia de las artes y el diseño.</i>	Historia y teoría de Arte, la Arquitectura y el Diseño	Historia del arte
<i>Lenguajes y técnicas de representación y comunicación</i>	Dibujo Artístico	Dibujo artístico Volumen
	Expresión Gráfica	Dibujo artístico Volumen
	Geometría y sistemas de representación	Dibujo técnico
	Fotografía	Fotografía Medios audiovisuales
	Medios Audiovisuales	Fotografía Medios audiovisuales
	Volumen y espacio	Dibujo artístico Volumen
<b>Específicas diseño gráfico</b>		
<i>Gestión del diseño gráfico</i>	Marketing: diseño gráfico I	Organización industrial y legislación
	Marketing: diseño gráfico II	Organización industrial y legislación
<i>Historia del diseño gráfico</i>	Historia del Diseño Gráfico I	Historia del arte
	Historia del Diseño Gráfico II	<b>Historia del arte</b>
<i>Proyectos de diseño gráfico</i>	Iniciación al proyecto gráfico	<b>Diseño gráfico</b>

	Proyectos de diseño gráfico I	<b>Diseño gráfico</b>
	Proyectos de diseño gráfico II	<b>Diseño gráfico</b>
<i>Tecnología aplicada al diseño gráfico</i>	Medios Informáticos: Diseño Gráfico	<b>Medios informáticos</b>
	Técnicas de producción e impresión I	<b>Diseño gráfico</b>
	Técnicas de producción e impresión II	<b>Diseño gráfico</b>
	Tecnología digital: edición y publicación electrónica	<b>Medios informáticos</b>
	Tecnología Digital: gráfica del movimiento y la animación	<b>Medios informáticos</b>
<i>Tipografía</i>	Tipografía	<b>Diseño gráfico</b>
<b>Específicas diseño interiores</b>		
<i>Historia del diseño de interiores</i>	Historia del diseño de interiores I	<b>Historia del arte</b>
	Historia del diseño de interiores II	<b>Historia del arte</b>
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores</i>	Cálculo de estructuras I	<b>Diseño de interiores</b>
	Cálculo de estructuras II	<b>Diseño de interiores</b>
	Construcción I	<b>Diseño de interiores</b>
	Construcción II	<b>Diseño de interiores</b>
	Materiales: Diseño de Interiores	<b>Diseño de interiores</b> Materiales y tecnología:
	Medios Informáticos: Diseño de Interiores	<b>Medios informáticos</b>
	Representación digital: diseño de interiores I	<b>Medios informáticos</b>
	Representación digital: diseño de interiores II	<b>Medios informáticos</b>
<i>Proyectos de diseño de interiores</i>	Iniciación al proyecto de diseño de interiores	<b>Diseño de interiores</b>
	Proyectos de diseño de interiores I	<b>Diseño de interiores</b>
	Proyectos de diseño de interiores II	<b>Diseño de interiores</b>
<b>Específicas diseño de moda</b>		
<i>Historia del diseño de moda</i>	Historia del diseño de moda I	<b>Historia del arte</b>
	Historia del diseño de moda II	<b>Historia del arte</b>
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda</i>	Iniciación a los materiales textiles	Materiales y tecnología: diseño
	Materiales Textiles y acabados I	<b>Diseño de moda</b> Materiales y tecnología:
	Materiales Textiles y acabados II	<b>Diseño de moda</b> Materiales y tecnología:
	Medios Informáticos: Diseño de Moda	<b>Medios informáticos</b>
	Representación digital: diseño de moda I	<b>Medios informáticos</b>
	Representación digital: diseño de moda II	<b>Medios informáticos</b>

<i>Patronaje y confección</i>	Modelismo y prototipos I	<b>Diseño de moda</b>
	Modelismo y prototipos I	<b>Diseño de moda</b>
	Patronaje I	<b>Diseño de moda</b>
	Patronaje II	<b>Diseño de moda</b>
<i>Proyectos de diseño de moda e indumentaria</i>	Iniciación al proyecto de diseño de moda	<b>Diseño de moda</b>
	Proyectos de diseño de moda I	<b>Diseño de moda</b>
	Proyectos de diseño de moda II	<b>Diseño de moda</b>
<b>Específicas diseño de producto</b>		
<i>Historia del diseño del producto</i>	Historia del diseño de producto I	<b>Historia del arte</b>
	Historia del diseño de producto II	<b>Historia del arte</b>
<i>Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto</i>	Materiales: Diseño de producto	Materiales y tecnología: diseño
	Medios Informáticos: Diseño de producto	<b>Medios informáticos</b>
	Física del diseño	Materiales y tecnología: diseño
	Procesos de fabricación	Materiales y tecnología: diseño
	Representación digital: diseño de producto I	<b>Medios informáticos</b>
	Representación digital: diseño de producto II	<b>Medios informáticos</b>
<i>Proyectos de productos y de sistemas</i>	Iniciación al proyecto de diseño de producto	<b>Diseño de producto</b>
	Ergonomía y Antropometría I	<b>Diseño de producto</b>
	Ergonomía y Antropometría II	<b>Diseño de producto</b>
	Proyectos de Diseño de Producto I	<b>Diseño de producto</b>
	Proyectos de Diseño de Producto II	<b>Diseño de producto</b>

## ANEXO III

TABLAS DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS PARA LA INCORPORACIÓN DE  
ALUMNADO AL PRIMER Y SEGUNDO CURSO DEL PLAN DE ESTUDIOS  
PROVENIENTE DE LA ANTERIOR ORDENACIÓN

## ASIGNATURAS DE FORMACIÓN BÁSICA

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curso	Créditos	Asignaturas Orden de 25 de febrero de 2004 (BORM del 17 de marzo)	Curso
Análisis de la forma, espacio y color	1º	6	Análisis de la forma 2º y Color 1º	1º y 2º
Teoría y Metodología del Proyecto	1º	6	Teoría y metodología del proyecto	1º
Dibujo Artístico	1º	6	Dibujo Artístico	1º
Geometría y sistemas de representación	1º	6	Sistemas de Representación	1º
Fundamentos científicos del Diseño	1º	4	Física y Química 1º y Matemáticas 1º	1º
Historia y teoría de Arte, la Arquitectura y el Diseño	1º	6	Hª y Teoría del Arte	1º
Cultura del diseño.	1º	6	Psicología de la percepción	1º
Expresión gráfica	2º	6	Técnicas de expresión	2º
Fotografía	2º	3	Fotografía I (diseño gráfico)	2º
Medios audiovisuales	2º	3	Audiovisuales (diseño gráfico)	3º
Volumen y espacio	2º	6	Análisis de la forma 2º y Color 1º	1º y 2º

## ASIGNATURAS DE FORMACIÓN ESPECÍFICA: DISEÑO GRÁFICO

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curso	Créditos	Asignaturas Orden de 25 de febrero de 2004 (BORM del 17 de marzo)	Curso
Iniciación al proyecto gráfico	1º	6	Teoría y metodología del proyecto	1º
Tipografía	1º	6	Tipografía	1º
Medios Informáticos: Diseño Gráfico	1º	8	Medios Informáticos y tecnológicos I	1º
Marketing: diseño gráfico I	2º	2	Comunicación y marketing	2º
Marketing: diseño gráfico II	2º	2	Comunicación y marketing	2º
Proyectos de diseño gráfico I	2º	6	Proyectos gráficos I	2º
Proyectos de diseño gráfico II	2º	6	Proyectos gráficos II	2º
Técnicas de producción e impresión I	2º	2	Técnicas de producción e impresión I	2º
Técnicas de producción e impresión II	2º	2	Técnicas de producción e impresión I	2º
Tecnología digital: edición y publicación	2º	6	Medios informáticos y tecnológicos II	2º

## MATERIAS DE FORMACIÓN ESPECÍFICA: DISEÑO DE INTERIORES

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curso	Créditos	Asignaturas Orden de 25 de febrero de 2004 (BORM del 17 de marzo)	Curso
Iniciación al proyecto de diseño de interiores	1º	6	Teoría y metodología del proyecto	1º
Materiales: Diseño de Interiores	1º	6	Materiales y tecnologías aplicados a la construcción	1º
Medios Informáticos: Diseño de Interiores	1º	8	Medios Informáticos y tecnológicos I	1º
Cálculo de estructuras I	2º	3	Cálculo de estructuras	2º
Cálculo de estructuras II	2º	3	Cálculo de estructuras	2º
Construcción I	2º	4	Construcción I	2º
Construcción II	2º	4	Construcción I	2º
Representación digital: diseño de	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º

interiores I				
Representación digital: diseño de interiores II	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Proyectos de diseño de interiores I	2º	6	Proyectos de interiores I	2º
Proyectos de diseño de interiores II	2º	6	Proyectos de interiores I	2º

## MATERIAS DE FORMACIÓN ESPECÍFICA: DISEÑO DE MODA

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curso	Créditos	Asignaturas Orden de 25 de febrero de 2004 (BORM del 17 de marzo)	Curso
Iniciación al proyecto de diseño de moda	1º	6	Teoría y metodología del proyecto	1º
Iniciación a los materiales textiles	1º	6	Materias primas, materiales y tecnología	1º
Medios Informáticos: Diseño de Moda	1º	8	Medios Informáticos y tecnológicos I	1º
Materiales textiles y acabados I	2º	2	Materias primas, materiales y tecnología Técnicas de estructuras y textiles I Tintes y colorimetría	2º
Materiales textiles y acabados II	2º	2	Materias primas, materiales y tecnología Técnicas de estructuras y textiles I Tintes y colorimetría	2º
Representación digital: diseño de moda I	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Representación digital: diseño de moda II	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Modelismo y prototipos I	2º	3	Modelismo y prototipos I (moda)	2º
Modelismo y prototipos II	2º	3	Modelismo y prototipos I (moda)	2º
Patronaje I	2º	2	Patronaje industrial y escaldo de tallas	2º
Patronaje II	2º	2	Patronaje industrial y escaldo de tallas	2º
Proyectos de diseño de moda I	2º	6	Proyectos de moda I	2º
Proyectos de diseño de moda I	2º	6	Proyectos de moda I	2º

## MATERIAS DE FORMACIÓN ESPECÍFICA: DISEÑO DE PRODUCTO

Asignaturas Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Curso	Créditos	Asignaturas Orden de 25 de febrero de 2004 (BORM del 17 de marzo)	Curso
Iniciación al proyecto de diseño de producto	1º	6	Teoría y metodología del proyecto	1º
Materiales: Diseño de producto	1º	6	Materias primas, materiales y tecnología	2º
Medios Informáticos: Diseño de producto	1º	8	Medios Informáticos y tecnológicos I	1º
Representación digital: diseño de producto I	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Representación digital: diseño de producto II	2º	3	Medios informáticos y tecnológicos II	2º
Ergonomía y antropometría I	2º	2	Ergonomía y antropometría	2º
Ergonomía y antropometría II	2º	2	Ergonomía y antropometría	2º
Proyectos de diseño de producto I	2º	6	Proyectos de productos I	2º
Proyectos de diseño de producto II	2º	6	Proyectos de productos I	2º