

## 1. Disposiciones generales

### CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

*DECRETO 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.*

La Comunidad Autónoma de Andalucía ostenta la competencia compartida para el establecimiento de los planes de estudio, incluida la ordenación curricular, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 52.2 del Estatuto de Autonomía para Andalucía, de acuerdo con lo recogido en el artículo 149.1.30.<sup>a</sup> de la Constitución Española, a tenor del cual corresponde al Estado dictar las normas básicas para el desarrollo del artículo 27 de la misma, a fin de garantizar el cumplimiento de las obligaciones de los poderes públicos en esta materia.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece en el artículo 58 que corresponde al Gobierno, previa consulta a las Comunidades Autónomas y al Consejo Superior de Enseñanzas Artísticas, definir la estructura y el contenido básico de los diferentes estudios de enseñanzas artísticas superiores regulados en la misma.

El Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, ordena las citadas enseñanzas en consonancia con los principios del Espacio Europeo de la Educación Superior, fija el crédito ECTS como la unidad de medida que refleja los resultados del aprendizaje y el volumen de trabajo realizado por el alumnado para alcanzar las competencias de cada enseñanza, y establece la expedición del Suplemento Europeo al Título, así como las directrices para el diseño de los títulos correspondientes.

Por su parte, el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, contiene un mínimo común normativo a fin de garantizar la validez en todo el territorio nacional de los títulos a cuya obtención conducen estas enseñanzas, establece el contenido básico de los planes de estudios conducentes a la obtención del Título Superior en Diseño, define las competencias transversales y generales de dicho título, así como las competencias específicas y los perfiles profesionales para cada una de las especialidades y establece las materias de formación básica y las materias obligatorias de cada especialidad con sus descriptores y número de créditos correspondientes, constituyendo un instrumento que asegura el denominador común que garantice la validez de los títulos a los que conducen estas enseñanzas. Además, en su artículo 5 recoge los requisitos de acceso a las citadas enseñanzas.

Asimismo, la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, dedica el Título II a las enseñanzas que se imparten en el sistema educativo andaluz; en su Capítulo VI se regulan las enseñanzas artísticas y la Sección 3.<sup>a</sup> del mismo establece los principios generales de las enseñanzas artísticas superiores, la denominación de los centros docentes que imparten estas enseñanzas y sus órganos de gobierno.

El objeto del presente Decreto, además de recoger los requisitos de acceso anteriormente citados, es establecer las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en Andalucía. Asimismo, se establece el plan de estudios de la titulación correspondiente, en sus especialidades de Diseño Gráfico, Diseño de Producto, Diseño de Interiores y Diseño de Moda, atendiendo al perfil profesional cualificado propio del ámbito del Diseño y de las citadas especialidades, de manera que se asegure una formación completa y de calidad. Para ello, en la redacción de las medidas contempladas en la norma, se ha tenido en cuenta el principio de igualdad de género de forma transversal, cumpliendo así con la legislación vigente.

A tal fin, a partir del contenido básico regulado en el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, se disponen las cuatro especialidades y las distintas materias establecidas en el mismo, se organizan en asignaturas, asignándole a cada una de ellas el número de créditos y estableciendo el curso o los cursos en que deberán realizarse, así como el horario lectivo semanal, sus contenidos y competencias. Asimismo, se especifican los criterios de evaluación, se contempla la realización de un trabajo de fin de estudios, se establece la realización de prácticas externas, con indicación de los cursos en que deberán llevarse a cabo, concretando su número de créditos y se confía a los centros docentes la determinación de la oferta de asignaturas optativas.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Educación, Cultura y Deporte, de conformidad con lo establecido en el artículo 27.9 de la Ley 6/2006, de 24 de octubre, del Gobierno de la Comunidad Autónoma de Andalucía, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Andalucía y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 8 de julio de 2014,

## DISPONGO

## CAPÍTULO I

## DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Decreto tiene por objeto establecer las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de acuerdo con los principios generales que rigen el Espacio Europeo de Educación Superior, de conformidad con lo regulado en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, y en el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.

2. El presente Decreto será de aplicación a todos los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía que impartan estas enseñanzas.

Artículo 2. Centros de enseñanzas artísticas superiores de Diseño.

1. Los estudios superiores de Diseño se cursarán en las escuelas superiores de diseño, de conformidad con el artículo 58 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, así como en los centros docentes privados autorizados para su impartición.

2. La Consejería competente en materia de educación favorecerá la autonomía pedagógica, de organización y de gestión de los centros docentes para el ejercicio de sus actividades docentes, investigadoras y de difusión del conocimiento, a fin de garantizar el cumplimiento de sus funciones como centros educativos superiores del Espacio Europeo de Educación Superior.

Artículo 3. Finalidad de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño y perfil profesional.

1. Las enseñanzas artísticas superiores de Diseño tienen como objetivo general la formación cualificada de profesionales que posean una completa formación práctica, teórica y metodológica, que les capacite para integrarse en los distintos ámbitos profesionales de esta disciplina.

2. El perfil del titulado o titulada superior en Diseño corresponde al de un profesional cualificado capaz de concebir, fundamentar y documentar un proceso creativo a través del dominio de los principios teóricos y prácticos del diseño y de la metodología proyectual, capaz de integrar los diversos lenguajes, las técnicas y las tecnologías en la correcta materialización de mensajes, ambientes y productos significativos.

Artículo 4. Titulación.

1. La superación de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño dará lugar a la obtención del Título superior en Diseño seguido de la especialidad correspondiente.

2. Dicho título será equivalente, a todos los efectos, al título universitario de Grado, según lo establecido en la disposición adicional primera del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre.

Artículo 5. Créditos europeos.

1. El haber académico que representa el cumplimiento de los objetivos previstos en los planes de estudios conducentes a la obtención del Título Superior en Diseño se medirá en créditos europeos ECTS. En esta unidad de medida estarán comprendidas las horas correspondientes a las clases lectivas teóricas o prácticas, las horas de estudio, las dedicadas a la realización de seminarios, trabajos, prácticas y proyectos y las exigidas para la preparación y realización de exámenes y pruebas de evaluación.

2. La asignación de créditos y la estimación de su número de horas, para cada materia y asignatura, se entenderá referida al alumnado dedicado a cursar a tiempo completo los estudios correspondientes a estas enseñanzas durante un mínimo de 36 y un máximo de 40 semanas por curso académico. El número de horas por crédito será de 25.

## CAPÍTULO II

## E S P E C I A L I D A D E S

Artículo 6. Especialidades.

Las especialidades de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño son las siguientes: Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Diseño de Moda y Diseño de Producto.

#### Artículo 7. Creación de nuevas especialidades.

La Consejería competente en materia de educación, vista la propuesta de los centros docentes y, en su caso, del Instituto Andaluz de Enseñanzas Artísticas Superiores, podrá proponer al Gobierno de la Nación la creación de nuevas especialidades.

#### Artículo 8. Autorización de especialidades.

La Consejería competente en materia de educación autorizará mediante Orden a cada centro docente las especialidades en que impartirá estas enseñanzas.

### CAPÍTULO III

#### PLAN DE ESTUDIOS

##### Artículo 9. Contenido.

1. El plan de estudios conducente a la obtención del Título Superior de Diseño, para cada una de las especialidades, comprende una formación básica y una formación específica.

2. Las competencias transversales, las competencias generales, así como las competencias específicas y los perfiles profesionales definidos para estas especialidades estarán a lo dispuesto en el Anexo I del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, de acuerdo con lo establecido en el artículo 6.2 de dicho Real Decreto. Por su parte, las competencias transversales, generales y específicas se relacionan en cada una de las asignaturas del Anexo II del presente Decreto.

3. El plan de estudios comprende, para cada una de sus especialidades, 4 cursos académicos de 60 créditos cada uno, con un total de 240 créditos.

4. Las distintas materias, organizadas en asignaturas, las prácticas externas y el trabajo fin de estudios suman 224 créditos. Los 16 créditos restantes, hasta completar los 240 establecidos para las enseñanzas superiores de diseño, corresponden a asignaturas optativas que desarrollen contenidos cuya finalidad sea la de actualizar, completar o ampliar la formación del alumnado. Dichas asignaturas optativas serán establecidas por los centros docentes.

##### Artículo 10. Materias y asignaturas.

1. Las materias, las asignaturas en que se organizan, el número de créditos para cada una de ellas, el curso o los cursos en que deberán realizarse, así como el horario lectivo semanal, para las especialidades, son los establecidos en el Anexo I.

2. El contenido y las competencias transversales, generales y específicas para las citadas asignaturas son los establecidos en el Anexo II.

3. Los centros docentes, al establecer las asignaturas optativas, señalarán las competencias, el contenido y el número de créditos para cada una de ellas, concretarán el curso o los cursos en que deberán realizarse, así como el horario lectivo semanal de las mismas.

4. Las asignaturas tendrán una duración anual o semestral, según lo establecido en el Anexo I.

##### Artículo 11. Trabajo fin de estudios y prácticas externas.

El trabajo fin de estudios se realizará en la fase final del plan de estudios y para su superación se requerirá haber aprobado todas las asignaturas que integran dicho plan.

Los centros docentes dispondrán de autonomía para distribuir, como consideren oportuno, las horas lectivas del trabajo fin de estudios y de las prácticas externas en el segundo semestre del cuarto curso, y de este modo hacer compatible la presencialidad del alumnado en el centro docente con la asistencia regular a las prácticas externas en entidades colaboradoras, tanto públicas como privadas, en el ámbito nacional e internacional.

### CAPÍTULO IV

#### ACCESO, CONVOCATORIAS Y EVALUACIÓN

##### Artículo 12. Requisitos de acceso y prueba específica.

1. Para el acceso a las enseñanzas oficiales conducentes al Título Superior de Diseño, se requerirá cumplir los requisitos establecidos en el artículo 57.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.

2. Para las personas mayores de diecinueve años de edad que no cumplan los requisitos académicos establecidos en el apartado anterior, la Consejería competente en materia de educación organizará una prueba que acredite que las personas aspirantes poseen la madurez en relación con los objetivos del bachillerato y los conocimientos, habilidades y aptitudes necesarios para cursar con aprovechamiento las correspondientes enseñanzas.

3. La prueba específica de acceso a estos estudios tendrá como finalidad valorar la madurez, los conocimientos y las aptitudes para cursar con aprovechamiento estos estudios.

4. La admisión y la prueba específica de acceso a estos estudios, así como la prueba a la que hace referencia el apartado 2, se regularán mediante Orden de la persona titular de la Consejería competente en materia de educación.

5. De acuerdo con el artículo 5.7 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, podrán acceder directamente a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño sin necesidad de realizar la prueba específica de acceso, quienes estén en posesión del Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, en un porcentaje del 20% de las plazas de nuevo ingreso.

6. En aplicación de lo dispuesto en el artículo 88.2 de la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, a los únicos efectos de ingreso en los centros docentes que imparten enseñanzas artísticas superiores de Diseño, estos centros se constituirán en un distrito único.

#### Artículo 13. Evaluación y convocatorias.

1. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para los estudios superiores de Diseño, será diferenciada por asignaturas y tendrá un carácter integrador en relación con las competencias definidas para cada una de ellas en el plan de estudios. La evaluación y calificación del trabajo fin de estudios requerirá haber aprobado la totalidad de las asignaturas que integran el correspondiente plan de estudios.

2. Los criterios de evaluación correspondientes al plan de estudios son los que se determinan en el Anexo III. Los centros docentes especificarán los criterios de evaluación para cada asignatura.

3. El número de convocatorias, el procedimiento y los documentos oficiales de evaluación del alumnado serán establecidos mediante Orden de la persona titular de la Consejería competente en materia de educación.

#### Artículo 14. Reconocimiento y transferencia de créditos.

1. Los criterios y el procedimiento para el reconocimiento y transferencia de créditos se regularán mediante Orden de la persona titular de la Consejería competente en materia de educación.

2. A tales efectos, conforme a lo establecido en el artículo 10.1 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, y sin perjuicio de lo previsto en su disposición adicional cuarta, la transferencia y reconocimiento de créditos en las enseñanzas artísticas superiores de Diseño, deberán respetar los siguientes criterios:

a) Con carácter general, los créditos obtenidos podrán ser reconocidos por la Consejería competente en materia de educación teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y los contenidos de las asignaturas cursadas y los previstos en el plan de estudios que el alumno o alumna se encuentre cursando.

b) En el caso de traslado de expediente entre comunidades autónomas para continuar los mismos estudios, será objeto de reconocimiento la totalidad de los créditos obtenidos.

c) Cuando se acceda a una nueva especialidad del mismo Título Superior de Diseño, será objeto de reconocimiento la totalidad de los créditos obtenidos correspondientes a las materias de formación básica.

d) En ningún caso serán objeto de reconocimiento los créditos asignados al trabajo fin de estudios correspondiente a la especialidad que se encuentre cursando.

3. El alumnado podrá obtener reconocimiento de hasta un máximo de 6 créditos del total del plan de estudios por la participación en actividades culturales, artísticas, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.

4. Para las asignaturas objeto de reconocimiento de créditos se computará la calificación obtenida en el centro de procedencia. El reconocimiento de créditos en que no exista calificación no se tendrá en cuenta a los efectos de ponderación.

### CAPÍTULO V

#### PROGRAMAS DE MOVILIDAD, PRÁCTICAS, INVESTIGACIÓN Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Artículo 15. Participación en Programas de movilidad de alumnado y profesorado y prácticas del alumnado.

1. La Consejería competente en materia de educación facilitará el intercambio y la movilidad del alumnado, titulados y tituladas y profesorado de las enseñanzas de Diseño en el Espacio Europeo de Educación Superior, dentro de los programas europeos existentes o de otros programas de carácter específico que podrá crear para estas enseñanzas.

2. Asimismo, la Consejería competente en materia de educación o los centros docentes fomentarán la firma de convenios de cooperación con instituciones y empresas, a fin de impulsar la movilidad y el intercambio de profesorado, investigadores e investigadoras y alumnado de estas enseñanzas.

3. La citada Consejería o los centros docentes promoverán la firma de convenios con empresas e instituciones para la realización de prácticas externas por parte del alumnado que cursa estas enseñanzas.

#### Artículo 16. Fomento de la investigación.

Los centros docentes de enseñanzas artísticas superiores de Diseño fomentarán programas de investigación científica, técnica y artística propios de esta disciplina, para contribuir a la generación y difusión del conocimiento y a la innovación en dicho ámbito. La Consejería competente en materia de educación en coordinación, en su caso, con la Consejería competente en materia de investigación, establecerá los mecanismos adecuados para que estos centros docentes puedan realizar o dar soporte a la investigación científica, técnica y artística, que les permita integrarse en el Sistema Andaluz del Conocimiento y en el Sistema Español de Ciencia y Tecnología.

#### Artículo 17. Formación del profesorado.

1. La Consejería competente en materia de educación propiciará planes de formación del profesorado, relativos al conocimiento de los principios básicos, la estructura, la organización, las nuevas metodologías y los sistemas de evaluación e investigación correspondientes al Espacio Europeo de Educación Superior.

2. Asimismo, dicha Consejería, a propuesta de los centros docentes, fomentará planes de formación del profesorado para la actualización y profundización de las disciplinas propias del Diseño en sus diferentes ámbitos.

#### Disposición adicional única. Alumnado con discapacidad.

Los centros docentes adoptarán las medidas oportunas para la adaptación del plan de estudios a las necesidades del alumnado con discapacidad.

Disposición final primera. Modificación del Decreto 301/2009, de 14 de julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar en los centros docentes, a excepción de los universitarios.

El Decreto 301/2009, de 14 de julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar en los centros docentes, a excepción de los universitarios, queda modificado de la siguiente forma:

Uno. Se modifica el apartado 4 del artículo 9, que queda redactado como sigue:

«4. La finalización del régimen ordinario de clases no será anterior al día 22 de junio de cada año, con excepción del sexto curso de las enseñanzas profesionales de música y de danza, que será el día 31 de mayo de cada año o el último día lectivo anterior en caso de que sea sábado o festivo.»

Dos. Se añade un nuevo apartado 5 del artículo 9, y queda redactado como sigue:

«5. En el sexto curso de las enseñanzas profesionales de música y de danza, a partir del día 1 de junio y hasta el día 22 de dicho mes, los centros docentes continuarán su actividad lectiva en estas enseñanzas, organizando las siguientes actividades:

a) Actividades de recuperación, de asistencia obligatoria, para el alumnado que haya obtenido evaluación negativa en alguna materia, con el objeto de preparar las pruebas extraordinarias de evaluación previstas para el mes de septiembre, salvo que sus padres, madres o personas que ejerzan la tutela, o ellos mismos en el caso de que sean mayores de edad, manifiesten por escrito su renuncia a la asistencia a dichas actividades.

b) Actividades, de asistencia voluntaria, encaminadas a la preparación para el acceso a las enseñanzas artísticas superiores.»

Tres. El apartado 5 del artículo 9 pasa a ser el apartado 6, con la misma redacción.

Cuatro. El apartado 6 del artículo 9 pasa a ser el apartado 7, con la misma redacción.

#### Disposición final segunda. Reproducción de normativa estatal.

Los artículos 2, 3, 4.1, 5.1, 6, 7, 9.3, 12.1, 12.2, 12.3, 13.1, 14.3, 14.4, 15 y 17 reproducen normas dictadas por el Estado al amparo del artículo 149.1.1.<sup>a</sup> y 30.<sup>a</sup> de la Constitución Española y recogidas los Reales Decretos 1614/2009, de 26 de octubre, y 633/2010, de 14 de mayo.

Disposición final tercera. Desarrollo y ejecución.

Se habilita al Consejero de Educación, Cultura y Deporte para dictar cuantas disposiciones resulten necesarias para el desarrollo y ejecución de lo dispuesto en el presente Decreto.

Disposición final cuarta. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.

Sevilla, 8 de julio de 2014

SUSANA DÍAZ PACHECO  
Presidenta de la Junta de Andalucía

LUCIANO ALONSO ALONSO  
Consejero de Educación, Cultura y Deporte

MATERIA	ASIGNATURA	TIPO (1)/(2)	ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO											
			CRÉDITOS POR CURSO Y SEMESTRE. HORAS LECTIVAS SEMANALES											
			1.º			2.º			3.º			4.º		
			1.ER SEM	2.º SEM	HLS	1.ER SEM	2.º SEM	HLS	1.ER SEM	2.º SEM	HLS	1.ER SEM	2.º SEM	HLS
Fundamentos del diseño	Lenguaje visual	FB/TP	8	4										
	Creatividad y metodología del proyecto	FB/TP	4	2										
	Antropometría y ergonomía	FB/T			4	-	3							
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos	FB/P	5	-	4									
	Técnicas de expresión en diseño	FB/TP	-	5	4									
	Sistemas de representación	FB/TP	8	4										
	Representación vectorial	FB/TP	7	4										
	Fotografía digital y medios audiovisuales	FB/TP	5	3										
	Construcción tridimensional	FB/P			5	3								
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos aplicados al diseño	FB/T			7	3								
	Ecodiseño y sostenibilidad	FB/T			-	4	3							
Historia de las artes y del diseño	Historia del arte y la estética	FB/T	4	-	3									
	Historia del Diseño. Siglos XIX, XX y actual	FB/T	-	4	3									
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB/T					6	3						
Gestión del diseño	Gestión del diseño	FB/T					6	3						
	Inglés técnico	FB/T			4	2								
Tipografía	Tipografía I. Composición	OE/TP	5	-	6									
	Tipografía II. De la caligrafía al grafitti	OE/TP	-	5	6									
	Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía	OE/TP			8	5								
Tecnología aplicada al diseño gráfico	Materiales, tecnología y producción gráfica	OE/TP			8	4								
	Diseño y desarrollo web	OE/TP					8	4						
	Fotografía aplicada al diseño	OE/P					4	-	4					
	Medios audiovisuales	OE/P					-	4	4					
	Introducción a la animación	OE/TP								6	-	5		
Historia del diseño gráfico	Historia del diseño gráfico	OE/T			4	-	4							
	Diseño gráfico español. Andalucía	OE/T			-	4	4							

MATERIA	ASIGNATURA	TIPO (1)/(2)	ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO												
			CRÉDITOS POR CURSO Y SEMESTRE. HORAS LECTIVAS SEMANALES												
			1.º			2.º			3.º			4.º			
			1.º SEM	2.º SEM	HLS	1.º SEM	2.º SEM	HLS	1.º SEM	2.º SEM	HLS	1.º SEM	2.º SEM	HLS	
Proyectos de diseño gráfico	Diseño editorial y maquetación	OE/TP				6	-	6							
	Diseño de identidad visual	OE/TP				-	6	6							
	Ilustración aplicada al diseño	OE/P							6		3				
	Diseño de la información	OE/TP									4	-	4		
	Diseño aplicado al envase	OE/TP							5	-	5				
	Campaña publicitaria	OE/TP							-	5	5				
	Diseño gráfico en movimiento	OE/TP							8		4				
	Diseño interactivo	OE/TP										6	-	5	
	Gráfica del espacio	OE/TP										5	-	4	
Presentación y retórica del proyecto	OE/P										3	-	3		
Gestión del diseño gráfico	Diseño gráfico, innovación y empresa	OE/TP									4	-	4		
Asignaturas optativas		OP							8		4	8	-	5	
Trabajo fin de estudios													-	12	5
Prácticas en empresas													-	12	25

TIPO <sup>(1)</sup>: FB = Formación básica; OE = Obligatoria de especialidad. TIPO <sup>(2)</sup>: T = Teórica; TP = Teórica-práctica; P = Práctica.

MATERIA	ASIGNATURA	TIPO (1)/(2)	ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES											
			CRÉDITOS POR CURSO Y SEMESTRE. HORAS LECTIVAS SEMANALES											
			1.º			2.º			3.º			4.º		
			1.º SEM.	2.º SEM.	HLS	1.º SEM.	2.º SEM.	HLS	1.º SEM.	2.º SEM.	HLS	1.º SEM.	2.º SEM.	HLS
Fundamentos del Diseño	Lenguaje visual	FB/TP	8		4									
	Creatividad y metodología del proyecto	FB/TP	4		2									
	Antropometría y ergonomía	FB/T				4	-	3						
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos	FB/P	5	-	4									
	Técnicas de expresión en diseño	FB/TP	-	5	4									
	Técnicas de expresión en diseño de interiores	OE/TP				6		4						
	Sistemas de representación	FB/TP	8		4									
	Representación vectorial	FB/TP	7		4									
	Fotografía digital y medios audiovisuales	FB/TP	5		3									
	Construcción tridimensional	FB/P				5		3						
Ciencia aplicada al diseño	Técnicas digitales aplicadas al diseño de interiores	OE/TP							4	-	4			
	Fundamentos científicos aplicados al diseño	FB/T				7		3						
Historia de las artes y el diseño	Ecodiseño y sostenibilidad	FB/T				-	4	3						
	Historia del arte y la estética	FB/T	4	-	3									
Historia del diseño. Siglos XIX, XX y actual	Historia del diseño. Siglos XIX, XX y actual	FB/T	-	4	3									
	Teoría y cultura del diseño	FB/T							6		3			
Gestión del diseño	Inglés técnico	FB/T				4		2						
	Gestión del diseño	FB/T							6		3			

MATERIA	ASIGNATURA	TIPO (1)/(2)	ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES											
			CRÉDITOS POR CURSO Y SEMESTRE. HORAS LECTIVAS SEMANALES											
			1.º			2.º			3.º			4.º		
			1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS
Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores	Materiales y construcción 1: el edificio	OE/TP	7		4									
	Materiales y construcción 2: interiores	OE/TP						5	-	4				
	Instalaciones 1: fontanería y saneamiento	OE/TP				5	-	6						
	Instalaciones 2: electrotecnia y protección	OE/TP				-	5	6						
	Estructuras ligeras	OE/T						5	-	6				
	Aislamiento y acondicionamiento acústico	OE/TP									5	-	4	
	Instalaciones 3: climatización	OE/TP						-	5	6				
	Luminotecnia	OE/TP						-	5	4				
Patologías y rehabilitación	OE/T									6	-	6		
Historia del diseño de interiores	Historia de la arquitectura y del interiorismo 1	OE/T				4	-	3						
	Historia de la arquitectura y del interiorismo 2	OE/T				-	4	3						
Proyectos de diseño de interiores	Análisis de proyectos de interiores de calidad reconocida	OE/T	3		2									
	Espacios para el hábitat	OE/P				6	-	6						
	Espacios para el trabajo	OE/P				-	6	6						
	Espacios comerciales	OE/P						6	-	6				
	Espacios efímeros y exposiciones	OE/P						-	6	6				
	Hostelería y ocio	OE/P									9	-	8	
	Dirección de proyectos de interiores	OE/T									4	-	4	
Gestión de diseño de interiores	Organización y legislación	OE/T									4	-	4	
Asignaturas optativas		OP							8	4	8	-	4	
Trabajo fin de estudios												-	12	5
Prácticas externas												-	12	25

TIPO (1): FB = Formación básica; OE = Obligatoria de especialidad. TIPO (2) T = Teórica; TP = Teórica-práctica; P = Práctica.

MATERIA	ASIGNATURA	TIPO (1)/(2)	ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA											
			CRÉDITOS POR CURSO Y SEMESTRE. HORAS LECTIVAS SEMANALES											
			1.º			2.º			3.º			4.º		
			1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS
Fundamentos del diseño	Lenguaje visual	FB/TP	8		4									
	Creatividad y metodología del proyecto	FB/TP	4		2									
	Antropometría y ergonomía	FB/T				4	-	3						



MATERIA	ASIGNATURA	TIPO (1)/(2)	ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA											
			CRÉDITOS POR CURSO Y SEMESTRE. HORAS LECTIVAS SEMANALES											
			1.º			2.º			3.º			4.º		
			1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos	FB/P	5	-	4									
	Técnicas de expresión en diseño	FB/TP	-	5	4									
	Sistemas de representación	FB/TP	8		4									
	Representación vectorial	FB/TP	7		4									
	Fotografía digital y medios audiovisuales	FB/TP	5		3									
	Construcción tridimensional	FB/P				5		3						
	Volumetría de la indumentaria	OE/TP				4	-	4						
Dibujo de moda	OE/TP				4	-	5							
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos aplicados al diseño	FB/T				7		3						
	Ecodiseño y sostenibilidad	FB/T				-	4	3						
Historia de las artes y el diseño	Historia del diseño. Siglos XIX, XX y actual	FB/T	4	-	3									
	Historia del arte y la estética	FB/T	-	4	3									
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB/T							6		3			
Gestión del diseño	Gestión del diseño	FB/T							6		3			
	Inglés técnico	FB/T				4		2						
Materiales y tecnología aplicada al diseño de moda	Taller textil: materiales y procesos	OE/TP				5		3						
	Taller de estampación: técnicas y procesos	OE/TP							4	-	4			
	Taller textil: procesos y acabados	OE/TP							-	4	4			
	Tecnología digital aplicada al diseño de moda	OE/TP							-	4	4			
	Tecnología del patronaje y la confección industrial	OE/TP							5	-	4			
Patronaje y confección	Taller de patronaje y confección I	OE/TP	10		6									
	Taller de patronaje y confección II	OE/TP				8		5						
	Taller de patronaje y confección III	OE/TP							7		4			
	Taller de modelado sobre maniquí	OE/TP							6		4			
Historia del diseño de moda	Historia de la indumentaria	OE/T				3	-	2						
	Historia de la moda. Diseñadores y tendencias contemporáneas	OE/T				-	3	2						
Proyectos de diseño de moda e indumentaria	Proyectos de diseño de moda I	OE/TP				-	6	6						
	Proyectos de diseño de moda II	OE/TP							6	-	4			
	Diseño de complementos de moda	OE/TP							-	4	4			
	Imagen moda	OE/TP										4	-	4
	Ilustración digital de moda	OE/TP				-	3	3						
	Proyecto digital integrado	OE/TP										8	-	6
Estilismo	Estilismo, moda y comunicación	OE/TP										5	-	5
	Estilismo de espectáculo y medios audiovisuales	OE/TP										6	-	6
Gestión del diseño de moda	Organización y control del producto de moda	OE/TP										2	-	2
	Marketing de la moda	OE/TP										3	-	2
Asignaturas optativas	OP								8		4	8	-	5
Trabajo fin de estudios												-	12	5
Prácticas externas												-	12	25

TIPO (1): FB = Formación básica; OE = Obligatoria de especialidad. TIPO (2) T = Teórica; TP = Teórica-práctica; P = Práctica.

MATERIA	ASIGNATURA	TIPO (1)/(2)	ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO											
			CRÉDITOS POR CURSO Y SEMESTRE. HORAS LECTIVAS SEMANALES											
			1.º			2.º			3.º			4.º		
			1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS	1.ER SEM.	2.º SEM	HLS
Fundamentos del diseño	Lenguaje visual	FB/TP	8		4									
	Creatividad y metodología del proyecto	FB/TP	4		2									
	Antropometría y ergonomía	FB/T				4	-	3						
Lenguaje y técnicas de representación y comunicación	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos	FB/P	5	-	4									
	Técnicas de expresión en diseño	FB/TP	-	5	4									
	Sistemas de representación	FB/TP	8		4									
	Representación vectorial	FB/TP	7		4									
	Fotografía digital y medios audiovisuales	FB/TP	5		3									
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos aplicados al diseño	FB/T				7		3						
	Ecodiseño y sostenibilidad	FB/T				-	4	3						
Historia de las artes y el diseño	Historia del arte y la estética	FB/T	4	-	3									
	Historia del diseño. Siglos XIX, XX y actual	FB/T	-	4	3									
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB/T							6	3				
Gestión del diseño	Gestión del diseño	FB/T							6	3				
	Inglés técnico	FB/T				4		2						
Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto	Materiales y procesos de fabricación	OE/T	10		6									
	Maquetas y prototipos	OE/P				8		5						
	Materiales avanzados para el diseño	OE/T							8	3				
Historia del diseño de producto	Tendencias y nuevos escenarios del producto	OE/T							5	3				
Proyectos de envases y embalajes	Envases y soportes de venta	OE/TP				7		4						
	Producto agroalimentario	OE/TP							7	4				
Gestión del diseño de producto	Gestión y calidad del diseño	OE/T									4	-	4	
Proyectos de productos y de sistemas	Comunicación de la identidad	OE/TP				7		3						
	Diseño y edición en redes	OE/TP									6	-	6	
	Modelado y simulación 3D	OE/P				7		4						
	Diseño de producto	OE/TP							10	5				
	Diseño estratégico de sistemas	OE/TP							10	5				
	Diseño –arte– artesanía	OE/TP				7		3						
	Sistema producto	OE/TP									6	-	5	
	Diseño de sistemas culturales y turísticos	OE/TP									6	-	6	
Señalética	OE/TP									6	-	5		
Asignaturas optativas		OP							8	4	8	-	4	
Trabajo fin de estudios											-	12	5	
Prácticas externas											-	12	25	

TIPO (1): FB = Formación básica; OE = Obligatoria de especialidad. TIPO (2) T = Teórica; TP = Teórica-práctica; P = Práctica.

## ANEXO II

## CONTENIDOS Y COMPETENCIAS (NUMERACIÓN REFERIDA SEGÚN EL R.D. 633/2010, DE 14 DE MAYO)

## ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

ASIGNATURA	Lenguaje visual		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño. Análisis de la imagen en la expresión y percepción.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 7, 8, 11, 15, 17, 18, 19, 20	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10

ASIGNATURA	Creatividad y metodología del proyecto		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	La creatividad. Introducción. Etimología de la creatividad, definiciones. Demanda social de la creatividad. El proceso Creativo. Natura versus cultura. Técnicas de estimulación creativa. Copias y coincidencias. Los principios básicos de la ideación. Metodología proyectual según diferentes autores. El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 7, 8, 12, 13, 14	1, 3, 7, 8, 10, 11, 15, 17, 18, 19, 21	1, 4, 5, 7, 9

ASIGNATURA	Antropometría y ergonomía		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Concepto de antropometría, ergonomía y biónica. La dimensión humana y la proporción áurea: datos, tipos de datos y percentiles. Aplicación de tablas y datos antropométricos. Estandarización. Aspectos psicossociológicos del diseño ergonómico: funcionalidad, comodidad y placer. Usabilidad y accesibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	3, 7, 8, 11, 12, 13, 17	1, 2, 3, 4, 8, 9, 16	6, 13, 15

ASIGNATURA	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Dominio de la comunicación mediante el dibujo a mano alzada. Expresión de ideas, formas, dimensiones y detalles mediante el uso de técnicas informales e inmediatas de dibujo. Toma de datos y croquis a mano alzada de un objeto existente y acotación de sus dimensiones hasta quedar totalmente definido en ambos aspectos, forma y dimensión. Transmisión mediante el dibujo, de una idea, diseño o detalle del mismo que sólo existe en nuestro pensamiento.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	2, 3, 6

ASIGNATURA	Técnicas de expresión en diseño		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Toma de apuntes rápidos del natural con varias técnicas. Técnicas manuales de expresión gráfico-plásticas monocromas y a color, secas y húmedas. Técnicas aditivas y experimentales. Análisis de las formas, del espacio, de la luz y del color a través de las técnicas de expresión.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	2, 3, 6

ASIGNATURA	Sistemas de representación		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación bidimensional. Escalas. Geometría plana y descriptiva. Acotación. Signos, normas y convenciones en el dibujo técnico. Representación tridimensional. Perspectiva axonométrica (isométrica, caballera, militar), perspectiva cónica con un punto de fuga, con dos puntos de fuga. Secciones fugadas. Iniciación a la maqueta.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	3, 6

ASIGNATURA	Representación Vectorial		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	1, 2, 4, 7, 10, 11, 15, 17, 19, 20	2, 3, 4, 11

ASIGNATURA	Fotografía digital y medios audiovisuales		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Fotografía: Base y fundamentos de la cámara fotográfica y la fotografía digital. Optimización y manipulación digital: el procesado y tratamiento digital, mejora y optimización de las fotografías digitales. El estudio fotográfico: iluminación artificial. Los géneros en la fotografía actual. Medios Audiovisuales: Evolución artística y técnica del medio audiovisual. Lenguaje audiovisual básico y tecnología del medio. Edición digital. Difusión audiovisual según producto, formato y medio.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 4, 6, 13, 15, 16	2, 5, 10, 15, 18	1, 4, 11, 12

ASIGNATURA	Construcción tridimensional		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Análisis de la forma tridimensional: Análisis de obras u objetos tridimensionales. El proceso de abstracción artística: Síntesis, geometrización y estilización como solución a propuestas plásticas. Construcción y valoración de la forma volumétrica: el proceso de diseño y creación de formas tridimensionales. Del boceto a la obra definitiva. Técnicas y materiales de construcción tridimensional: Flexibles, rígidos, laminables, modelables. Cualidades de las superficiales de los materiales. Fabricación y uso de texturas. Moldes y vaciados sencillos. Maquetas.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 6, 8, 12, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 8, 14, 16, 18, 19	2,6

ASIGNATURA	Fundamentos científicos aplicados al diseño		
MATERIA	Ciencia aplicada al diseño		
CONTENIDOS	Ciencias básicas: Matemáticas, física y química aplicadas al diseño. Matemáticas: Aritmética, Álgebra, Trigonometría y Estadística. Física: Magnitudes físicas, Estática y Dinámica, Vectores. Propiedades físicas de los materiales. Química: magnitudes, estructura y propiedades químicas de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 8, 13	2, 3, 4, 8, 17, 18, 19, 21	8, 9, 10

ASIGNATURA	Ecodiseño y sostenibilidad		
MATERIA	Ciencia aplicada al diseño		
CONTENIDOS	Definición de ecodiseño y desarrollo sostenible. El diseño para el reciclaje y la reutilización. Buenas prácticas para un diseño sostenible. Análisis del ciclo de la vida. Las huellas ambientales (ecológica, carbono, hídrica). La responsabilidad institucional, ciudadana y industrial. Proceso y estrategias para el Ecodiseño. Proyecto y evaluación. Sistema europeo de etiquetado ecológico. Normas y tipos. Materiales sostenibles. Marco legislativo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 11, 13, 14, 16	1, 7, 8, 9, 16	6, 8, 11, 15

ASIGNATURA	Historia del arte y la estética		
MATERIA	Historia de las artes y el diseño		
CONTENIDOS	Evolución del Arte y la Estética desde la antigüedad. Teoría del Arte y la Estética. Vanguardias históricas. Tendencias actuales del arte en un mundo global.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11, 12, 17	5, 11, 12, 19	8, 9, 13, 15

ASIGNATURA	Historia del diseño. Siglos XIX, XX y actual		
MATERIA	Historia de las artes y el diseño		
CONTENIDOS	Teoría e historia del diseño en el contexto del arte y la arquitectura. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Origen del concepto diseño (1775, Definición en la Real Cédula de creación de la Escuela Gratuitas de Diseño: Barcelona, Madrid y Zaragoza). Reales Fábricas, Revolución Industrial, Arts and Crafts y Modernismo. La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa. Consolidación del diseño. La democratización del diseño a partir del final de la 2.ª Guerra Mundial. Tendencias, diseñadores y diseñadoras, y empresas emblemáticas del diseño contemporáneo. Concepto global del diseño: piensa global y actúa local. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11,12, 17	1, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 19, 21	8, 9, 13, 15

ASIGNATURA	Teoría y Cultura del diseño		
MATERIA	Cultura del diseño		
CONTENIDOS	El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño. Teoría de la forma y estética. Función práctica y función estética. Simbiosis y transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual. Teoría y crítica del diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local. Ética y responsabilidad social del diseñador. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 15

ASIGNATURA	Gestión del Diseño		
MATERIA	Gestión del Diseño		
CONTENIDOS	Legislación y gestión de la propiedad intelectual e industrial, patentes y marcas. Gestión y promoción de los valores culturales, sociales y personales del diseño, en relación con las actividades de construcción de identidad, patrocinio y mecenazgo. Gestión y seguimiento de marcas e identidad corporativa. Fundamentos de economía y organización de la producción. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13	3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Inglés técnico		
MATERIA	Gestión del diseño		
CONTENIDOS	Terminología anglosajona en el ámbito del diseño. Utilización del inglés en los entornos profesional y científico. Revisión de la gramática inglesa en su contexto de aplicación. Comprensión oral y conversación.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 5, 7, 9, 12, 13	2, 7, 8, 11	1, 3, 4, 9, 13

ASIGNATURA	Tipografía I. Composición		
MATERIA	Tipografía		
CONTENIDOS	Tipografía básica. Letras y caracteres: Líneas de referencia, morfología. Clasificación formal y funcional. Anatomía del carácter. Clasificaciones formal y funcional. Familias tipográficas. Tipometría. La composición básica: el ritmo tipográfico y el contrapuzón. La composición de palabras y líneas de texto. La mancha tipográfica en la maquetación. Estética y tipografía. Lectura y Legibilidad. Jerarquía tipográfica. Las retículas.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 7, 13	1, 2, 4, 9, 12, 18, 20	2, 3, 4, 5, 7

ASIGNATURA	Tipografía II. De la caligrafía al graffiti		
MATERIA	Tipografía		
CONTENIDOS	Fundamentos históricos de la caligrafía. Definición. Morfología de la letra. Instrumentos de caligrafía. El dibujo de las letras y su relación con las herramientas y los soportes de escritura. El ductus. El trazo caligráfico. El dibujo de la palabra. Evolución histórica a través de la caligrafía. Rotulación e industria. Los estilos de la rotulación. El diseño de letras en contextos de señalización y publicidad. Letras en nuevos soportes: el graffiti en el entorno urbano. Herramientas y nuevas tecnologías para el dibujo de letras.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 13, 16, 17	1, 2, 5, 6, 8, 9, 12, 17, 18	2, 3, 7, 13

ASIGNATURA	Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía		
MATERIA	Tipografía		
CONTENIDOS	La forma tipográfica. Proceso del diseño de tipos. Inspiración y fuentes creativas. Bocetos manuales y digitales. Diseño de formas tipográficas. Digitalización de caracteres. Diseño de letras y otros caracteres. Creación de poltipos: Anchors y classes. Espaciado. Funcionalidades tipográficas digitales. Programación tipográfica. Creación del hinting. Gestión de fuentes digitales. Aspectos legales: Propiedad intelectual en tipografía. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 13, 14, 15, 17	1, 2, 3, 5, 7, 8, 10, 12, 18, 19, 20, 21	1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 15

ASIGNATURA	Materiales, tecnología y producción gráfica		
MATERIA	Tecnología aplicada al diseño gráfico		
CONTENIDOS	El flujo de trabajo en la producción gráfica. El color en diseño gráfico. Sistemas de gestión del color. Las imágenes digitales. Modos de color y resolución. Las pruebas de color. Escanear imágenes. Preimpresión. Postscript. PDF. Ajustes de impresión. Elaboración y preparación de un arte final. La imposición. Materiales. El papel: tipos y características. Otros materiales para el diseño. Técnicas de impresión. Las tintas. Manipulados y encuadernados. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 16	1, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 18, 20, 22	8, 11, 12, 15

ASIGNATURA	Diseño y desarrollo web		
MATERIA	Tecnología aplicada al diseño gráfico		
CONTENIDOS	Lenguaje etiquetado (HTML), elementos estructurales y semánticos. Hojas de Estilo (CSS), elementos de representación. Contenidos dinámicos. Optimización de recursos para internet. Diseño y planificación del diseño Web. Usabilidad y accesibilidad. Sistemas de gestión de contenidos (CMS). Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 13, 14	1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 15, 17, 18, 20, 21, 22	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12

ASIGNATURA	Fotografía aplicada al diseño		
MATERIA	Tecnología aplicada al diseño gráfico		
CONTENIDOS	La manipulación fotográfica orientada al diseño gráfico. El fotomontaje y el collage en la fotografía. El estudio fotográfico: la portada editorial, la publicación gráfica y el cartelismo. La fotografía como estrategia creativa dentro de la Publicidad. Fotografía para diseño web. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 13, 14, 16	1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 18, 20	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 11, 12

ASIGNATURA	Medios audiovisuales		
MATERIA	Tecnología aplicada al diseño gráfico		
CONTENIDOS	Lenguaje audiovisual. Estudio de la mediación tecnológica de todos los procesos de la cadena de producción audiovisual: grabación, montaje, postproducción y difusión. Estudio de la tecnología digital multimedia y su incidencia en el modelo comunicativo audiovisual. Análisis de la convergencia de formatos y soportes audiovisuales. Desarrollo, aplicación y producción de los procesos de gestión, dirección y producción de contenidos basados en la comunicación digital y los medios interactivos: internet, soportes de movilidad, instalaciones, etc. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14	1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 15, 18, 20	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12

ASIGNATURA	Introducción a la animación		
MATERIA	Tecnología aplicada al diseño gráfico		
CONTENIDOS	Principios de la animación. La creación de animaciones: el guión, diseño de modelos, Storyboard. Procedimientos digitales de animación. Software y dispositivos adecuados para la animación. Publicación en base a estándares. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 13, 14	1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 15, 17, 18	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12

ASIGNATURA	Historia del diseño gráfico		
MATERIA	Historia del diseño gráfico		
CONTENIDOS	Del arte gráfico al diseño. Historia del cartel: maestros franceses de fin del siglo XIX. Arts and crafts y Art Nouveau. Las vanguardias artísticas y el diseño gráfico. El diseño gráfico al servicio de las ideas políticas. Art Déco. El Diseño norteamericano tras la II Guerra Mundial. El estilo moderno en Europa. Influencia de las segundas vanguardias. Contracultura y consumo. El final del siglo XX y la sociedad de la información. Globalización y publicidad. El diseño gráfico actual. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17	1, 4, 6, 7, 12, 13, 14, 19, 21	9, 13, 15

ASIGNATURA	Diseño gráfico español. Andalucía		
MATERIA	Historia del diseño gráfico		
CONTENIDOS	El Modernismo en el diseño gráfico español. Evolución del cartel taurino. La prensa ilustrada. Cartelismo e ilustración hasta 1936. Influencia de las vanguardias artísticas. El cartel en la guerra civil. La posguerra: publicidad y propaganda. Medios de masas en la segunda mitad del siglo XX. La transición democrática. El diseño gráfico andaluz. Últimas tendencias y grandes diseñadores y diseñadoras actuales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17	1, 4, 6, 7, 12, 13, 14, 19, 21	9, 13, 15

ASIGNATURA	Diseño editorial y maquetación		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	El mensaje de marca, las señas de identidad de la publicación. La importancia de la investigación y la planificación. Conceptos de maquetación. El libro de estilo, estableciendo pautas de diagramación. Jerarquía y maquetación. Criterios para la definición de los márgenes. Reglas fundamentales para el diseño de la caja tipográfica. La retícula tipográfica, tipos y desarrollo. Variación y transgresión, versatilidad y uniformidad en el diseño editorial. Diseñando y componiendo con tipografía, el funcionamiento del texto, legibilidad vs visibilidad. Tipos de productos editoriales: revistas, periódicos, libros, catálogos, informes anuales, folletos.... Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15

ASIGNATURA	Diseño de identidad visual		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	El estudio de los signos y de los procesos interpretativos de los signos. Posicionamiento: el valor representativo de la marca y de los demás signos de identidad. El proceso de búsqueda del naming. Claves para el diseño de identificadores. La arquitectura de marca. La importancia de la imagen de marca. Elaboración y planificación estratégica de la Identidad Corporativa. Las aplicaciones de la marca y de los demás signos de identidad. Realización e implementación de un Manual de Identidad Visual Corporativo. Evolución y revolución de una marca. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 17, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 15

ASIGNATURA	Ilustración aplicada al diseño		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Tipos y técnicas de ilustración. El proceso y desarrollo de la ilustración. Ilustración científica, literaria y editorial, publicitaria, etc. Estilos en ilustración. Ilustración tradicional versus ilustración digital. Usos de la ilustración en diseño gráfico. Materiales y organización del trabajo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 5, 8, 15, 17, 18, 19, 21	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 12

ASIGNATURA	Diseño de la información		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Sistemas de representación gráfica de la información, de los procesos de tratamiento y filtrado de datos y su conversión en información susceptible de ser visualizada. Procesos cognitivos y perceptivos en el diseño de información. Recorrido histórico y vinculación actual a la generación de conocimiento. Metodología de los procesos y proyectos de Diseño Gráfico de la información en sus diferentes usos y aplicaciones. Diseño de gráficas: tipos de diagramas y objetivo comunicativo. Bases de Datos y sistema de representación. Nuevos soportes para infografías digitales audiovisuales y/o interactivas. Procedimientos de desarrollo a través de herramientas digitales y su vinculación con los sistemas de bases de datos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 17, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15

ASIGNATURA	Diseño aplicado al envase		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Materiales. Mercadotecnia y metodología. Métodos de etiquetado. Planteamiento del diseño. Los envases y sus productos. La función práctica y comunicacional del envase. Envases: el vendedor silencioso. El envase como estrategia de posicionamiento, potenciador del producto y de sus cualidades. El packaging sostenible. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 20, 22	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 15

ASIGNATURA	Campaña publicitaria		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Elementos de la comunicación publicitaria. Niveles de análisis de la imagen publicitaria, la argumentación publicitaria, tipos de estrategias publicitarias. La publicidad como función persuasora, diferentes formas de persuasión, elaboración de la estrategia y el mensaje publicitario. Estilos publicitarios. Tipología general de la publicidad. Estructura de una agencia publicitaria. Diseño estratégico. Planificación de marketing, estrategia de marketing. Estableciendo las estrategias de comunicación-propagación: el Plan de comunicación. Fase de creación de la estrategia de comunicación (publicitaria): eslogan publicitario, copy strategy, la estrategia creativa, la estrategia de medios. Planificación y realización de una campaña publicitaria. Creación del Plan de medios: análisis de las características de los medios y soportes publicitarios. Fase de control y evaluación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 14, 15, 17	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 18, 19, 21, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

ASIGNATURA	Diseño gráfico en movimiento		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Del storyboard a la pantalla. Diseño gráfico en televisión. La retícula compositiva en movimiento. Tipología de los grafismos. Creación de contenidos multimedia: cabeceras, imagen sintética, grafismo, continuidad, animaciones, efectos visuales. Herramientas para el grafismo. Tipografía en movimiento: los títulos de crédito: historia y creación. Formatos y soportes audiovisuales. Técnicas y procesos de animación. Sistema de partículas. Diseño del movimiento. La identidad corporativa en movimiento. Estética de los Motion Graphics. Forma y comunicación en el diseño de Motion Graphics. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 13, 14	1, 2, 3, 4, 5, 9, 10, 15, 18, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12

ASIGNATURA	Diseño interactivo		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Metodologías y técnicas de diseño de sistemas interactivos. Recolección y especificación de requisitos de interacción. Modelado conceptual del sistema interactivo. Usabilidad, accesibilidad e internacionalización. Diseño de prototipos. Documentación del diseño. Desarrollo y evaluación del sistema interactivo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 13	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 15, 20, 21, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

ASIGNATURA	Gráfica del espacio		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	El proceso de diseño, desarrollo del concepto. Proyecto y ejecución. Símbolos y señalización orientadora. Rótulos luminosos y electrónicos. Diseño de establecimientos comerciales. El trabajo en equipo con decoradores y decoradoras. Diseño de exposiciones y stands. La marca en el espacio: edificios corporativos, nudos de comunicaciones, zonas urbanas o stands. Arquitectura gráfica. Logotipo, símbolo, tipografía en el espacio. Desarrollo de soluciones corporativas globales. Espacios efímeros y escaparatismo. Materiales y técnicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 20, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 15



ASIGNATURA	Presentación y retórica del proyecto		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	El discurso y sistemas de presentación de ideas y resultados. Guión y argumentación. La retórica y la presentación de proyectos. Géneros y partes del discurso. Recursos estilísticos, materiales y tecnológicos (PDF, powerpoint, medios audiovisuales). La presentación en público: actitudes.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 13, 14	1, 2, 6, 11, 19, 20	1, 2, 3, 4, 8, 11, 14, 15

ASIGNATURA	Diseño gráfico, innovación y empresa		
MATERIA	Gestión del diseño gráfico		
CONTENIDOS	Comunicación y marketing del diseño gráfico. Promoción de un producto, proyecto o empresa. El estudio de mercado. Investigación y planificación de medios. Nuevas formas de comunicación y su utilidad para la empresa. El precio y la distribución. Planificación comercial. Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. Innovación en la Empresa. Sobrevivir a los cambios. Liderazgo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15	1, 5, 7, 9, 11, 15, 19, 20, 21, 22	1, 8, 9, 10, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Trabajo fin de Estudios		
CONTENIDOS	Elaboración de un proyecto original tutelado de carácter teórico-práctico en cualquier aspecto del mundo del diseño gráfico. Deberá contener la concepción global de los diferentes aspectos que afectan a un problema de diseño gráfico, desde la elaboración del mensaje o idea, hasta el diseño de todos los elementos que conforman el proyecto, y su implantación.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 7, 8, 9, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14

## ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES

ASIGNATURA	Lenguaje visual		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño. Análisis de la imagen en la expresión y percepción.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 7, 8, 11, 15, 17, 18, 19, 20	4, 6, 15

ASIGNATURA	Creatividad y metodología del proyecto		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	La creatividad. Introducción. Etimología de la creatividad, definiciones. Demanda social de la creatividad. El proceso Creativo. Natura versus cultura. Técnicas de estimulación creativa. Copias y coincidencias. Los principios básicos de la ideación. Metodología proyectual según diferentes autores. El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 7, 8, 12, 13, 14	1, 3, 7, 8, 10, 11, 15, 17, 18, 19, 21	1, 2, 3, 4, 5

ASIGNATURA	Antropometría y ergonomía		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Concepto de antropometría, ergonomía y biónica. La dimensión humana y la proporción áurea: datos, tipos de datos y percentiles. Aplicación de tablas y datos antropométricos. Estandarización. Aspectos psicossociológicos del diseño ergonómico: funcionalidad, comodidad y placer. Usabilidad y accesibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	3, 7, 8, 11, 12, 13, 17	1, 2, 3, 4, 8, 9, 16	2, 4, 6, 7

ASIGNATURA	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Dominio de la comunicación mediante el dibujo a mano alzada. Expresión de ideas, formas, dimensiones y detalles mediante el uso de técnicas informales e inmediatas de dibujo. Toma de datos y croquis a mano alzada de un objeto existente y acotación de sus dimensiones hasta quedar totalmente definido en ambos aspectos, forma y dimensión. Transmisión mediante el dibujo, de una idea, diseño o detalle del mismo que sólo existe en nuestro pensamiento.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	4, 5, 6

ASIGNATURA	Técnicas de expresión en diseño		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Toma de apuntes rápidos del natural con varias técnicas. Técnicas manuales de expresión gráfico-plásticas monocromas y a color, secas y húmedas. Técnicas aditivas y experimentales. Análisis de las formas, del espacio, de la luz y del color a través de las técnicas de expresión.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	4, 5, 6

ASIGNATURA	Técnicas de expresión en diseño de interiores		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Técnicas manuales de representación en interiorismo; análisis, valoración y representación de la forma y el espacio. Análisis, valoración y representación de la luz y el color en los espacios interiores. Función de la imagen gráfica aplicada al diseño de interiores. Desarrollo y experimentación de las técnicas gráficas como medio de expresión en proyectos de interiores.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 11, 13, 15	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18, 19	4, 6

ASIGNATURA	Sistemas de representación		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación bidimensional. Escalas. Geometría plana y descriptiva. Acotación. Signos, normas y convenciones en el dibujo técnico. Representación tridimensional. Perspectiva axonométrica (isométrica, caballera, militar), perspectiva cónica con un punto de fuga, con dos puntos de fuga. Secciones fugadas. Iniciación a la maqueta.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	4, 5, 6

ASIGNATURA	Representación vectorial		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	1, 2, 4, 7, 10, 11, 15, 17, 19, 20	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

ASIGNATURA	Fotografía digital y medios audiovisuales		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Fotografía: Base y fundamentos de la cámara fotográfica y la fotografía digital. Optimización y manipulación digital: el procesado y tratamiento digital, mejora y optimización de las fotografías digitales. El estudio fotográfico: iluminación artificial. Los géneros en la fotografía actual. Medios Audiovisuales: Evolución artística y técnica del medio audiovisual. Lenguaje audiovisual básico y tecnología del medio. Edición digital. Difusión audiovisual según producto, formato y medio.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 4, 6, 13, 15, 16	2, 5, 10, 15, 18	7, 10, 11

ASIGNATURA	Construcción tridimensional		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Análisis de la forma tridimensional: Análisis de obras u objetos tridimensionales. El proceso de abstracción artística: Síntesis, geometrización y estilización como solución a propuestas plásticas. Construcción y valoración de la forma volumétrica: el proceso de diseño y creación de formas tridimensionales. Del boceto a la obra definitiva. Técnicas y materiales de construcción tridimensional: Flexibles, rígidos, laminables, modelables. Cualidades de las superficiales de los materiales. Fabricación y uso de texturas. Moldes y vaciados sencillos. Maquetas.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 6, 8, 12, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 8, 14, 16, 18, 19	1, 2, 5, 6

ASIGNATURA	Técnicas digitales aplicadas al diseño de interiores		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Técnicas digitales de representación en interiorismo. Simulación y modelizado virtual. Elaboración y edición de materiales y texturas. Estudio y edición de efectos de iluminación. Renderización. Edición de archivos. Desarrollo y experimentación de las técnicas gráficas digitales como medio de expresión y comunicación en proyectos de interiores. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 12, 13, 15	2, 3, 4, 7, 10, 15, 17, 20, 21	4, 6, 10, 11

ASIGNATURA	Fundamentos científicos aplicados al diseño		
MATERIA	Ciencia aplicada al diseño		
CONTENIDOS	Ciencias básicas: Matemáticas, física y química aplicadas al diseño. Matemáticas: Aritmética, Álgebra, Trigonometría y Estadística. Física: Magnitudes físicas, Estática y Dinámica, Vectores. Propiedades físicas de los materiales. Química: magnitudes, estructura y propiedades químicas de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 8, 13,	2, 3, 4, 8, 17, 18, 19, 21	7

ASIGNATURA	Ecodiseño y sostenibilidad		
MATERIA	Ciencia aplicada al diseño		
CONTENIDOS	Definición de ecodiseño y desarrollo sostenible. El diseño para el reciclaje y la reutilización. Buenas prácticas para un diseño sostenible. Análisis del ciclo de la vida. Las huellas ambientales (ecológica, carbono, hídrica). La responsabilidad institucional, ciudadana y industrial. Proceso y estrategias para el Ecodiseño. Proyecto y evaluación. Sistema europeo de etiquetado ecológico. Normas y tipos. Materiales sostenibles. Marco legislativo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 11, 13, 14, 16	1, 7, 8, 9, 16	2, 10, 15

ASIGNATURA	Historia del arte y la estética		
MATERIA	Historia de las artes y el diseño		
CONTENIDOS	Evolución del arte y la estética desde la antigüedad. Teoría del arte y la estética. Vanguardias históricas. Tendencias actuales del arte en un mundo global.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11, 12, 17	5, 11, 12, 19	5, 6, 9, 12, 15

ASIGNATURA	Historia del diseño. Siglos XIX, XX y actual		
MATERIA	Historia de las artes y el diseño		
CONTENIDOS	Teoría e historia del diseño en el contexto del arte y la arquitectura. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Origen del concepto diseño (1775, Definición en la Real Cédula de creación de la Escuela Gratuitas de Diseño: Barcelona, Madrid y Zaragoza). Reales Fábricas, Revolución Industrial, Arts and Crafts y Modernismo. La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa. Consolidación del diseño. La democratización del diseño a partir del final de la 2.ª Guerra Mundial. Tendencias, diseñadores y diseñadoras, y empresas emblemáticas del diseño contemporáneo. Concepto global del diseño: piensa global y actúa local. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11, 12, 17	1, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 19, 21	5, 6, 9, 12, 15

ASIGNATURA	Teoría y cultura del diseño		
MATERIA	Cultura del diseño		
CONTENIDOS	El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño. Teoría de la forma y estética. Función práctica y función estética. Simbiosis y transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual. Teoría y crítica del diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local. Ética y responsabilidad social del diseñador. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 15

ASIGNATURA	Inglés técnico		
MATERIA	Gestión del diseño		
CONTENIDOS	Terminología anglosajona en el ámbito del diseño. Utilización del inglés en los entornos profesional y científico. Revisión de la gramática inglesa en su contexto de aplicación. Comprensión oral y conversación.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 5, 7, 9, 12, 13	2, 7, 8, 11	6, 10, 12

ASIGNATURA	Gestión del diseño		
MATERIA	Gestión del diseño		
CONTENIDOS	Legislación y gestión de la propiedad intelectual e industrial, patentes y marcas. Gestión y promoción de los valores culturales, sociales y personales del diseño, en relación con las actividades de construcción de identidad, patrocinio y mecenazgo. Gestión y seguimiento de marcas e identidad corporativa. Fundamentos de economía y organización de la producción. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Materiales y construcción 1: el edificio		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores		
CONTENIDOS	Sistemas y procesos constructivos en la edificación. Elementos resistentes verticales y horizontales. Escaleras y rampas. Cubiertas. Cerramientos exteriores, particiones interiores, carpintería interior y exterior. Tipologías, materiales, productos, construcción y acabados. Los materiales del edificio: Propiedades físicas, químicas y mecánicas. Construcción tradicional y nuevos sistemas tecnológicos. Sistemas y materiales prefabricados. Eficiencia y sostenibilidad. Gestión de residuos. Normas Tecnológicas de Edificación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 13, 14, 15	1, 2, 3, 8, 10, 11, 16, 17, 19, 21	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9

ASIGNATURA	Materiales y construcción 2: interiores		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicada al diseño de interiores		
CONTENIDOS	Particiones interiores, paramentos horizontales interiores, suelos y techos técnicos, elementos de carpintería. Materiales, productos, técnicas, sistemas, procesos constructivos y acabados, en el diseño de interiores. Propiedades físicas, químicas y mecánicas. Control de calidad. Eficiencia y sostenibilidad. Gestión de residuos. Tipos de ensayos. Materiales, productos, y acabados tradicionales en nuestro entorno. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño. Técnicas digitales utilizadas en la producción de materiales o en su aplicación en diseño de interiores. Normas Tecnológicas de Edificación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 13, 14, 15	1, 2, 3, 8, 10, 11, 16, 17, 19, 21	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9

ASIGNATURA	Instalaciones 1: fontanería y saneamiento		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicada al diseño interiores		
CONTENIDOS	Instalaciones hidráulicas en un edificio: fontanería, saneamiento y protección. Características técnicas, formales y funcionales. Fundamentos físicos. Criterios medioambientales, de durabilidad y mantenimiento. Tecnología digital aplicada al diseño, ejecución y control de las instalaciones hidráulicas. Normativa técnica de aplicación a las instalaciones hidráulicas del edificio. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 13, 14, 15	1, 2, 3, 8, 10, 11, 16, 17, 19, 21	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 14

ASIGNATURA	Instalaciones 2: electrotecnia y protección		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicada al diseño interiores		
CONTENIDOS	Instalaciones eléctricas e instalaciones especiales en un edificio: audiovisuales, vigilancia y antirrobo, domótica, transporte, etc. Características técnicas, formales y funcionales. Fundamentos físicos. Legislación y normativa técnica de aplicación. Instalaciones de protección y sistemas de evacuación en un edificio: sistemas contraincendios. Los materiales y su comportamiento ante el fuego. Legislación y normativa técnica de aplicación. Criterios medioambientales, de durabilidad y mantenimiento. Tecnología digital aplicada al diseño, ejecución y control de las instalaciones. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 13, 14, 15	1, 2, 3, 8, 10, 11 16, 17,19, 21	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 14

ASIGNATURA	Estructuras ligeras		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicada al diseño interiores		
CONTENIDOS	Fundamentos del cálculo de estructuras. Esfuerzos y deformaciones. Propiedades mecánicas de los materiales. Diseño con elementos estructurales ligeros y desmontables. Estructuras y sistemas. Vigas y elementos lineales; elementos superficiales; estructuras ligeras de cubierta; mallas espaciales; sistemas de barras; sistemas de cables o eslingas. Estructuras textiles. Tecnología digital aplicada al diseño. Criterios medioambientales, de durabilidad y mantenimiento. Métodos de investigación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 8, 13	8, 10, 11, 17, 18, 19, 21, 22	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9

ASIGNATURA	Aislamiento y acondicionamiento acústico		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicada al diseño interiores		
CONTENIDOS	Fundamentos físicos de la acústica. Procesos de transmisión del sonido. La percepción sensorial del sonido. Los materiales y su comportamiento ante el ruido. Aislamiento y acondicionamiento acústico de espacios. Parámetros del confort acústico. Legislación y normativa técnica de aplicación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 13, 14	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 16, 17, 19	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 14

ASIGNATURA	Instalaciones 3: climatización		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicada al diseño interiores		
CONTENIDOS	Fundamentos físicos. Sistemas de aislamiento y eficiencia energética. Parámetros del confort térmico. El consumo de energía en el edificio. Instalaciones de Climatización y ventilación. Tipos de combustibles: suministro y almacenamiento. Soluciones técnicas, formales y funcionales. Sistemas de energía alternativos: energía solar, fotovoltaica. Criterios medioambientales, de durabilidad y mantenimiento. Normativa técnica de aplicación a las instalaciones de Climatización y ventilación del edificio.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 11, 13, 14, 15	1, 2, 3, 8, 10, 11 16, 17,19, 21	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 14

ASIGNATURA	Luminotecnia		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicada al diseño interiores		
CONTENIDOS	Fundamentos físicos. Parámetros luminotécnicos. La iluminación natural y los sistemas de iluminación artificial. Tipos de lámparas y sistemas de iluminación. Diseño y cálculo de instalaciones. Criterios medioambientales, de durabilidad y mantenimiento. Ergonomía de la iluminación. Tecnología digital aplicada al diseño, ejecución y control de las instalaciones luminotécnicas. Legislación y normativa técnica de aplicación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 13, 14 15	1, 2, 3, 4, 8, 9,10, 11, 16, 17, 19	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 14

ASIGNATURA	Patologías y rehabilitación		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicada al diseño interiores		
CONTENIDOS	Tipologías en la edificación: patologías comunes. Patologías propias del diseño de interiores. Análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos, y su relación con las patologías. Conservación y mantenimiento. Sistemas de investigación destructivos y no destructivos. Análisis, diagnosis y tratamientos. Tecnología digital aplicada. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 17	2, 8, 9, 10, 11, 16, 17, 18, 19, 21, 22	1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11

ASIGNATURA	Historia de la arquitectura y del interiorismo 1		
MATERIA	Historia del diseño de interiores		
CONTENIDOS	Conocimiento, análisis y significado histórico de la arquitectura y del diseño de interiores y las artes decorativas hasta el renacimiento. La antigüedad clásica; el mundo bizantino; la alta y baja edad media; el Renacimiento en Europa; el islam y el medio y lejano oriente. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 8, 11, 12, 17	5, 6, 12, 13, 14, 18, 19, 21	12, 15

ASIGNATURA	Historia de la arquitectura y del interiorismo 2		
MATERIA	Historia del diseño de interiores		
CONTENIDOS	Conocimiento, análisis y significado histórico de la arquitectura y del diseño de interiores y las artes decorativas desde el barroco. El manierismo y el barroco; el neoclasicismo, movimientos y estilos en el siglo XIX, movimientos y estilos en el siglo XX; extremo oriente; movimientos y tendencias de la arquitectura y el diseño de interiores en la actualidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 8, 11, 12, 17	5, 6, 12, 13, 14, 18, 19, 21	12, 15

ASIGNATURA	Análisis de proyectos de interiores de calidad reconocida		
MATERIA	Proyectos del diseño de interiores		
CONTENIDOS	Conocimiento, fundamentación e interpretación del diseño de interior. Sesiones críticas sobre proyectos y obras de calidad contrastada por publicaciones en revistas y libros especializados. Actualidad del diseño de interior en Andalucía, análisis crítico de proyectos en nuestro entorno inmediato.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 22	2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 15

ASIGNATURA	Espacios para el hábitat		
MATERIA	Proyectos del diseño de interiores		
CONTENIDOS	Conocimiento, fundamentación e interpretación del diseño de interiores. Proyectos básicos de viviendas y espacios residenciales. Metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación; fundamentación y estudio teórico práctico de los proyectos. Funcionalidades y elementos formales relativos a los espacios residenciales, y experimentación con los mismos. Principios de ergonomía en la vivienda. Equipamientos, revestimientos y mobiliario; la luz, el color y la percepción sensorial en los espacios residenciales. Tendencias del diseño actual en el ámbito residencial, globalmente y en Andalucía. Técnicas de representación y comunicación del diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 8, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21	1, 2, 4, 5, 6, 12, 15

ASIGNATURA	Espacios para el trabajo		
MATERIA	Proyectos del diseño de interiores		
CONTENIDOS	Proyectos básicos de oficinas y otros espacios para el trabajo. Metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación; fundamentación y estudio teórico práctico de los proyectos. Funcionalidades y elementos formales relativos a los espacios laborales, y experimentación con los mismos. Principios de ergonomía en el trabajo. Equipamientos, revestimientos y mobiliario; la luz, el color y la percepción sensorial en el trabajo. Legislación en salud e higiene en el trabajo aplicable al diseño de interiores. Normativa de aplicación. Tendencias del diseño actual en el ámbito de la oficina. Técnicas de representación y comunicación del diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 8, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21	1, 2, 4, 5, 6, 12, 15

ASIGNATURA	Espacios comerciales		
MATERIA	Proyectos del diseño de interiores		
CONTENIDOS	Proyectos básicos de espacios comerciales. Funcionalidades y elementos formales relativos a los espacios comerciales y experimentación con los mismos. Técnicas de venta y diseño de interiores. Imagen de marca y franquicias. Equipamiento, revestimientos, y mobiliario; la luz, el color y la percepción sensorial en los espacios comerciales. Tendencias del diseño actual en el ámbito comercial. Legislación aplicable al ámbito comercial y Normativa de eliminación de barreras. Técnicas de representación y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su difusión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21	1, 2, 4, 5, 6, 12, 15

ASIGNATURA	Espacios efímeros y exposiciones		
MATERIA	Proyectos del diseño de interiores		
CONTENIDOS	Proyectos básicos de espacios efímeros, stands y exposiciones. Fundamentación y estudio teórico práctico de los proyectos. Funcionalidades y elementos formales relativos a los espacios escenográficos y expositivos y experimentación con los mismos. Materiales, equipamiento, revestimientos y ornamentación; la luz, el color y la percepción sensorial en los espacios escenográficos y museísticos. Tendencias del diseño actual en el ámbito de muestras y exposiciones. Legislación aplicable y normativa de eliminación de barreras. Técnicas de representación y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su difusión.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21	1, 2, 4, 5, 6, 12, 15

ASIGNATURA	Hostelería y ocio		
MATERIA	Proyectos del diseño de interiores		
CONTENIDOS	Proyectos básicos de hostelería y ocio. Funcionalidades y elementos formales relativos a los espacios de hostelería y ocio y experimentación con los mismos. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Materiales, revestimientos y ornamentación; equipamiento y mobiliario; la luz, el color y la percepción sensorial en los espacios relacionados con la hostelería y el ocio. Tendencias del diseño actual. Normativa y legislación aplicable en Hostelería. Normativa de eliminación de barreras. Técnicas de representación y presentación del diseño tanto de cara a su comprensión como a su difusión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21	1, 2, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 15

ASIGNATURA	Dirección de proyectos de interiores		
MATERIA	Proyectos del diseño de interiores		
CONTENIDOS	Estudios de presupuestos y análisis de viabilidad. Dirección y ejecución de obras de interiorismo: planificación y gestión. Prevención de riesgos laborales. Control económico de la obra. Elaboración de Certificaciones.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 13	1, 2, 3, 5, 7, 11, 15, 16, 20, 22	3, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14

ASIGNATURA	Mediciones y presupuestos		
MATERIA	Proyectos del diseño de interiores		
CONTENIDOS	La medición y la valoración en el contexto del proyecto. Tipos de Costes. Precios unitarios, auxiliares y descompuestos. Gastos generales, beneficio industrial e IVA. Descripción de la unidad de obra. Criterios de medición. La información gráfica del proyecto como base para la medición. Hojas de cálculo y programas informáticos de presupuestos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 13	13, 17, 18, 19, 21	4, 10, 12, 13

ASIGNATURA	Organización y legislación		
MATERIA	Gestión del diseño de interiores		
CONTENIDOS	Normativa y legislación específica relacionada con la actividad profesional. La práctica profesional como autónomo o asalariado. Modelos de contratos y servicios. Creación y desarrollo de una empresa. Gestión de calidad. Recursos y costes de la actividad profesional. El valor del diseño de interiores. Marketing aplicado al diseño de interiores. La propiedad intelectual e industrial aplicado al diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 6, 7, 8, 11, 13, 15	2, 5, 6, 7, 9, 11, 13, 14, 15, 17, 19, 20	10, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Trabajo fin de estudios		
CONTENIDOS	Realización de un proyecto original dentro del ámbito profesional de la especialidad, que recoja y sintetice el conjunto de la formación impartida. Estudio y análisis de los referentes técnicos, estéticos, culturales y de mercado, en relación al proyecto propuesto. Conocimiento y experimentación del método de trabajo. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

ASIGNATURA	Lenguaje visual		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño. Análisis de la imagen en la expresión y percepción.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 7, 8, 11, 15, 17, 18, 19, 20	6, 7, 8, 15

ASIGNATURA	Creatividad y metodología del proyecto		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	La creatividad. Introducción. Etimología de la creatividad, definiciones. Demanda social de la creatividad. El proceso Creativo. Natura versus cultura. Técnicas de estimulación creativa. Copias y coincidencias. Los principios básicos de la ideación. Metodología proyectual según diferentes autores. El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 7, 8, 12, 13, 14	1, 3, 7, 8, 10, 11, 15, 17, 18, 19, 21	1, 2, 6, 8

ASIGNATURA	Antropometría y ergonomía		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Concepto de antropometría, ergonomía y biónica. La dimensión humana y la proporción áurea: datos, tipos de datos y percentiles. Aplicación de tablas y datos antropométricos. Estandarización. Aspectos psicossociológicos del diseño ergonómico: funcionalidad, comodidad y placer. Usabilidad y accesibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	3, 7, 8, 11, 12, 13, 17	1, 2, 3, 4, 8, 9, 16	2, 5, 6

ASIGNATURA	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Dominio de la comunicación mediante el dibujo a mano alzada. Expresión de ideas, formas, dimensiones y detalles mediante el uso de técnicas informales e inmediatas de dibujo. Toma de datos y croquis a mano alzada de un objeto existente y acotación de sus dimensiones hasta quedar totalmente definido en ambos aspectos, forma y dimensión. Transmisión mediante el dibujo, de una idea, diseño o detalle del mismo que sólo existe en nuestro pensamiento.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	6, 7

ASIGNATURA	Técnicas de expresión en diseño		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Toma de apuntes rápidos del natural con varias técnicas. Técnicas manuales de expresión gráfico-plásticas monocromas y a color, secas y húmedas. Técnicas aditivas y experimentales. Análisis de las formas, del espacio, de la luz y del color a través de las técnicas de expresión.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	6, 7

ASIGNATURA	Sistemas de representación		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación bidimensional. Escalas. Geometría plana y descriptiva. Acotación. Signos, normas y convenciones en el dibujo técnico. Representación tridimensional. Perspectiva axonométrica (isométrica, caballera, militar), perspectiva cónica con un punto de fuga, con dos puntos de fuga. Secciones fugadas. Iniciación a la maqueta.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	2, 7



ASIGNATURA	Representación vectorial		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	1, 2, 4, 7, 10, 11, 15, 17, 19, 20	8, 11

ASIGNATURA	Fotografía digital y medios audiovisuales		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Fotografía: Base y fundamentos de la cámara fotográfica y la fotografía digital. Optimización y manipulación digital: el procesado y tratamiento digital, mejora y optimización de las fotografías digitales. El estudio fotográfico: iluminación artificial. Los géneros en la fotografía actual. Medios Audiovisuales: Evolución artística y técnica del medio audiovisual. Lenguaje audiovisual básico y tecnología del medio. Edición digital. Difusión audiovisual según producto, formato y medio.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 4, 6, 13, 15, 16	2, 5, 10, 15, 18	5, 10, 11

ASIGNATURA	Construcción tridimensional		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Análisis de la forma tridimensional: Análisis de obras u objetos tridimensionales. El proceso de abstracción artística: Síntesis, geometrización y estilización como solución a propuestas plásticas. Construcción y valoración de la forma volumétrica: el proceso de diseño y creación de formas tridimensionales. Del boceto a la obra definitiva. Técnicas y materiales de construcción tridimensional: Flexibles, rígidos, laminables, modelables. Cualidades de las superficiales de los materiales. Fabricación y uso de texturas. Moldes y vaciados sencillos. Maquetas.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 6, 8, 12, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 8, 14, 16, 18, 19	1, 3, 6, 7

ASIGNATURA	Volumetría de la indumentaria		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Objeto artístico e indumentaria. Lenguajes escultóricos y espaciales relacionados con la indumentaria y la moda. Conceptos, procesos y técnicas volumétricas como herramientas creativas y formales del diseño de moda e indumentaria. La indumentaria y el espacio: ampliación del espacio interpersonal y definición del yo espacial. Aspectos constructivos, comunicativos y simbólicos. El cuerpo como volumen. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 7, 8, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 7, 14, 17, 18,	1, 2, 6, 7, 8

ASIGNATURA	Dibujo de moda		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Análisis de la forma bi y tridimensional del objeto moda. Análisis y síntesis gráficas de la representación anatómica de la moda: Representación de la figura humana en la especialidad. Aspectos semánticos, comunicativos y de iconicidad. La intención comunicativa de la pose. La figura humana: Análisis del canon de las proporciones y estructuras. Procedimientos para la representación del traje. Intenciones constructivas de la moda. Procedimientos y técnicas gráficas aplicadas a la representación de moda e indumentaria. El lenguaje semántico del color y su aplicación en los procesos creativos de la moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 13, 16	2, 3, 4, 14, 17, 18	6, 7, 8, 10, 15

ASIGNATURA	Fundamentos científicos aplicados al diseño		
MATERIA	Ciencia aplicada al diseño		
CONTENIDOS	Ciencias básicas: Matemáticas, física y química aplicadas al diseño. Matemáticas: Aritmética, Álgebra, Trigonometría y Estadística. Física: Magnitudes físicas, Estática y Dinámica, Vectores. Propiedades físicas de los materiales. Química: magnitudes, estructura y propiedades químicas de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 8, 13,	2, 3, 4, 8, 17, 18, 19, 21	3

ASIGNATURA	Ecodiseño y sostenibilidad		
MATERIA	Ciencia aplicada al diseño		
CONTENIDOS	Definición de ecodiseño y desarrollo sostenible. El diseño para el reciclaje y la reutilización. Buenas prácticas para un diseño sostenible. Análisis del ciclo de la vida. Las huellas ambientales (ecológica, carbono, hídrica). La responsabilidad institucional, ciudadana y industrial. Proceso y estrategias para el Ecodiseño. Proyecto y evaluación. Sistema europeo de etiquetado ecológico. Normas y tipos. Materiales sostenibles. Marco legislativo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 11, 13, 14, 16	1, 7, 8, 9, 16	8, 10, 15

ASIGNATURA	Historia del diseño. Siglos XIX, XX y actual		
MATERIA	Historia de las artes y el diseño		
CONTENIDOS	Teoría e historia del diseño en el contexto del arte y la arquitectura. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Origen del concepto diseño (1775, Definición en la Real Cédula de creación de la Escuela Gratuitas de Diseño: Barcelona, Madrid y Zaragoza). Reales Fábricas, Revolución Industrial, Arts and Crafts y Modernismo. La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa. Consolidación del diseño. La democratización del diseño a partir del final de la 2.ª Guerra Mundial. Tendencias, diseñadores y diseñadoras, y empresas emblemáticas del diseño contemporáneo. Concepto glocal del diseño: piensa global y actúa local. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11, 12, 17	1, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 19, 21	5, 8, 9, 13, 15

ASIGNATURA	Historia del arte y la estética		
MATERIA	Historia de las artes y el diseño		
CONTENIDOS	Evolución del Arte y la Estética desde la antigüedad. Teoría del Arte y la Estética. Vanguardias históricas. Tendencias actuales del arte en un mundo global.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11, 12, 17	5, 11, 12, 19	8, 13, 15

ASIGNATURA	Teoría y cultura del diseño		
MATERIA	Cultura del diseño		
CONTENIDOS	El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño. Teoría de la forma y estética. Función práctica y función estética. Simbiosis y transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual. Teoría y crítica del diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local. Ética y responsabilidad social del diseñador. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	3, 4, 6, 7, 9, 13, 15

ASIGNATURA	Gestión del diseño		
MATERIA	Gestión del diseño		
CONTENIDOS	Legislación y gestión de la propiedad intelectual e industrial, patentes y marcas. Gestión y promoción de los valores culturales, sociales y personales del diseño, en relación con las actividades de construcción de identidad, patrocinio y mecenazgo. Gestión y seguimiento de marcas e identidad corporativa. Fundamentos de economía y organización de la producción. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13	3, 4, 5, 9, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Inglés técnico		
MATERIA	Gestión del diseño		
CONTENIDOS	Terminología anglosajona en el ámbito del diseño. Utilización del inglés en los entornos profesional y científico. Revisión de la gramática inglesa en su contexto de aplicación. Comprensión oral y conversación.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 5, 7, 9, 12, 13	2, 7, 8, 11	7, 10, 13

ASIGNATURA	Taller textil: materiales y procesos		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
CONTENIDOS	Contenidos: recursos naturales, explotación y equilibrio ecológico. Fibras textiles: clasificación, composición, y proceso de obtención. Telas no tejidas. Colorantes. El telar y los ligamentos básicos. Sistemas de tejeduría: calada, punto y encajes. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 3, 7, 8, 11, 13, 14, 16	1, 3, 4, 8, 10, 16, 18	1, 2, 3, 4, 5

ASIGNATURA	Taller de estampación: técnicas y procesos		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
CONTENIDOS	Estampación: diferentes técnicas y tipos de estampación. Análisis de los estampados: temporada, edad, tendencias, forma, color, textura. El símbolo, estudio de color, variante de color. Obtención de modelos, adecuación del modelo a la técnica. Influencia del color sobre los diferentes soportes textiles, sus valores y su representación gráfica. Técnica de rapport. Procesos industriales en la estampación de tejidos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 3, 7, 8, 11, 13, 14, 16	1,3, 4, 8, 10, 16, 18	1, 2, 3, 4, 5

ASIGNATURA	Taller Textil: procesos y acabados		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
CONTENIDOS	Contenidos: colorantes y tejidos. Tintes: teñido de fibras, teñido del hilo y teñido de pieza. Teñido por reserva (batik). Acabados generales: blanqueado, mercerización, batanado, calandrado. Acabados estéticos: plisado, perchado, engomado, bordados y aplicaciones. Acabados especiales: resistencia a la arrugas, planchado durable, repelentes al agua, a la suciedad, antiestáticos, antideslizantes, antipolillas. Conceptos generales de limpieza y conservación del tejido. Análisis, catalogación y etiquetaje. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 3, 7, 8, 11, 13, 14, 16	1, 3, 4, 8, 10, 16, 18	1, 2, 3, 4, 5

ASIGNATURA	Tecnología digital aplicada al diseño de moda		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
CONTENIDOS	Software aplicado al Diseño de Moda. Técnicas y procesos digitales de la estampación. Diseño textil. Estampados posicionales y a medida. Gráficos de ligamentos textiles. Procesos industriales para la confección: maquinaria, cadena de producción. Maquinaria para la realización de Patronaje y Corte industrial. Optimización del tiempo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 12	5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17	3, 4, 5, 6, 9, 11

ASIGNATURA	Tecnología del patronaje y la confección industrial		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicadas al diseño de moda		
CONTENIDOS	Medidas industriales. Patronaje asistido por ordenador: Creación de patrones base. Transformaciones del patrón base. Técnicas de Patronaje industrial. Escalado de tallas: introducción, concepto y estudio de tallas. Escalado de modelos básicos. Industrialización del patrón: Talla, drop, modelo, costuras. Marcada: optimización del tejido. Elaboración de fichas técnicas de producción. Estudio de métodos y tiempos. Conocimiento y búsqueda de materiales y fornituras para la confección industrial. Procesos industriales para la confección de indumentaria. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 12	5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17	3, 4, 5, 6, 9, 11

ASIGNATURA	Taller de patronaje y confección I		
MATERIA	Patronaje y confección		
CONTENIDOS	Tablas de medida: aplicación. Patrones base: femeninos, masculinos e infantil. Maquinaria y herramientas. Montaje y prueba de los bases. Confección sobre glasilla de aberturas, puños, cuellos, portañueles, bajos, bolsillos. Patronaje creativo. Introducción al modelismo sobre maniquí.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 13	14, 17	1, 4, 6, 7

ASIGNATURA	Taller de patronaje y confección II		
MATERIA	Patronaje y confección		
CONTENIDOS	Análisis de sistemas de Patronaje. Medidas industriales. Transformaciones del patrón a través de cortes: escotes, pinzas, costadillos, cortes, canesú. Transformaciones del patrón a través de volumen: frunces, tablas, capas, drapeados, abullonados. Marcada y Corte. Ensamblaje de patrones y confección industrial de prendas básicas. Prototipo: Objetivos, optimización, maqueta, corte y montaje sobre glassilla para verificar la similitud con el modelo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 13	3, 7, 8, 14, 16, 17, 18	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8

ASIGNATURA	Taller de patronaje y confección III		
MATERIA	Patronaje y confección		
CONTENIDOS	Sastrería: concepto y origen de un oficio. Básicos de sastrería en la actualidad. Medidas, Patronaje y confección. Materiales y técnicas: entretelados, picados, bolsillos, solapas. Experimentación con diferentes materiales textiles y no textiles, y posibles combinaciones buscando la creatividad. Ensamblaje de patrones y confección de prendas de sastrería. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 11, 10, 13, 15	4, 7, 8, 14, 15, 17	3, 4, 5, 6, 8, 9, 15

ASIGNATURA	Taller de modelado sobre maniquí		
MATERIA	Patronaje y confección		
CONTENIDOS	Introducción y concepto de Moulage. Planificación de tejidos: estudio del biés, recto-hilo y contra-hilo. Reglas de equilibrio básicas y preparación del maniquí. Formación de volúmenes y formas sobre maniquí. Técnica de drapeado. Movimiento de cuellos. Patronaje a partir de la prenda creada sobre maniquí. Patronaje creativo a partir de figuras geométricas. Montaje y estudio de detalles y terminaciones de una prenda realizada por moulage. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 13, 14	1, 4, 12, 17, 18, 19	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 15

ASIGNATURA	Historia de la indumentaria		
MATERIA	Historia del diseño de moda		
CONTENIDOS	El origen de la indumentaria. Indumentaria en la Antigüedad. Indumentaria medieval europea. La Alta Edad Media: influencias islámicas y asiáticas. La Baja Edad Media: el traje como elemento de prestigio social. Indumentaria en el Renacimiento y el Barroco. Nacimiento de la Moda. La Revolución Industrial en la Moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 8, 11, 12, 14, 16, 17	5, 6, 8, 11, 12, 13	5, 6, 7, 8, 9, 13, 15

ASIGNATURA	Historia de la moda. Diseñadores y tendencias contemporáneas		
MATERIA	Historia del diseño de moda		
CONTENIDOS	El nacimiento de la Alta Costura. París referencia de la moda europea. Belle Époque. La 1ª G. Mundial. Moda entre guerras. La moda tras la 2ª G. Mundial. La Moda actual. Influencia de los planteamientos estéticos contemporáneos. Los diseñadores o diseñadoras y su influencia. Tendencias actuales en los mercados nacionales y extranjeros. La relevancia actual de la moda: museos, informativos, cines, consecuencias. La banalización de la moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 8, 11, 12, 14, 16, 17	5, 6, 8, 11, 12, 13	5, 6, 7, 8, 9, 13, 15

ASIGNATURA	Proyectos de diseño de moda I		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	Teoría de proyección y diseño: el proceso proyectual como investigación y experimentación, análisis de la definición y desarrollo de proyectos de moda. Metodología básica del proyecto: modelo, desarrollo, presentación y viabilidad. Estilismo y sociología: identidad visual de los grupos sociales. Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño para diferentes marcas de moda. Aspectos técnicos, funcionales y comunicativos. Estudio de tendencias. Estilismo y tendencias. El "Coolhunter". Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 13, 14	1, 2, 3, 4, 8, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21	1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 13, 15

ASIGNATURA	Proyectos de diseño de moda II		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	Análisis crítico de las tendencias. Panel de tendencias. Generación y transformación de formas. Proyectos de moda dirigidos a un determinado sector comercial. Creación de colecciones con diferentes líneas. Diseñadores y diseñadoras que han proyectado diseños de colectivos. Diseño de colectivos. La antimoda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 13, 14	1, 2, 3, 8, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21	1, 2, 3, 5, 6, 9, 13, 15

ASIGNATURA	Diseño de complementos de moda		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	Historia y valor de los complementos de moda. Adecuación del complemento a la colección. Marcas y firmas relevantes. Infraestructura tecnológica. Características técnicas del calzado: anatomía del pie, movimiento del pie, funcionalidad de la horma. Componentes del calzado. Aspectos técnicos del bolso: volumen, tamaño, interior, exterior, forros, fornituras, asas, hilos. Aspectos técnicos del sombrero y el tocado: volumen, tamaño, material adecuado. Moldes, Patronaje y confección. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 13, 14,	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 14, 16, 18	1, 2, 4, 5, 6, 7, 9,

ASIGNATURA	Imagen moda		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	La percepción. Leyes y teorías perceptivas aplicadas. Moda: contextos, configuración, representación y expresión mediante la imagen de moda. El lenguaje de la imagen aplicado a la moda. La sensación y la moda. Estudio de los procesos sensoriales, perceptivos y cognitivos de las imágenes de moda. Creación del concepto de la imagen moda. Semiótica de la imagen Moda. Valores asociados. Arquetipos de la feminidad y masculinidad. Imagen y estereotipos. Elementos expresivos y relacionados de la moda. Introducción a la sociología de la moda. Análisis y crítica de tendencias. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 4, 6, 7, 8, 17	1, 2, 3, 5, 6, 11, 13, 14, 19	1, 8, 10, 13, 15

ASIGNATURA	Ilustración digital de moda		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	Elementos básicos de la comunicación visual. Técnicas visuales: estrategias de comunicación. Técnicas digitales de ilustración: dibujo vectorial y mapa de bit aplicados al diseño y a la ilustración de moda: creación de imágenes, retoque, coloreado digital, técnicas mixtas. Creación de cartas de color. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 9, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 5, 10, 11, 14, 17	1, 3, 6, 7, 11

ASIGNATURA	Proyecto digital integrado		
MATERIA	Proyectos de diseño de moda e indumentaria		
CONTENIDOS	Elementos básicos de un proyecto. El proceso de investigación. Maquetación de un proyecto. Creación de un portfolio. Realización y mantenimiento de páginas web. Difusión de tendencias: blogosfera y redes sociales. Catálogos digitales. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 9, 13	1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 14, 17	1, 3, 6, 7, 11

ASIGNATURA	Estilismo, moda y comunicación		
MATERIA	Estilismo		
CONTENIDOS	Concepto de Estética y estilismo. Estilismo y estética: las imágenes de la belleza. Tipologías corporales. Estilismo y comunicación visual: pasarelas, fotografía, medios de comunicación... Estilismo y creación: idea de conjunto o estilo, básicos de colección y prendas estrella. El asesor de imagen moda: El "personal shopper". Estilismo y escaparatismo de moda. Creación de la imagen de Moda y su difusión a través del estilismo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 7, 8, 14, 16, 18, 19, 20, 21	1, 2, 5, 6, 9, 10, 15

ASIGNATURA	Estilismo de espectáculo y medios audiovisuales		
MATERIA	Estilismo		
CONTENIDOS	Las producciones audiovisuales. Fundamentos de escenografía. El espacio escénico. El trabajo en equipos interdisciplinarios. Función del Estilista. Necesidades, condicionantes y medios. Estilismo para: pasarela, producciones musicales, publicidad, teatro, cine, entornos públicos y privados. Caracterización e identidad del personaje. La creación del personaje mediático. Estilismo y representación visual, pautas de comportamiento. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 16, 17	1, 2, 3, 4, 7, 8, 13, 14, 15, 21	1, 2, 3, 6, 7, 8

ASIGNATURA	Organización y control del producto de moda		
MATERIA	Gestión del diseño de moda		
CONTENIDOS	Competencias profesionales y gestión de la obra. Legislación y normativa relativa al sector textil y de la indumentaria. Constitución de equipos de trabajo. Búsqueda de proveedores en ámbito nacional e internacional. Conceptualización y desarrollo de la colección: proceso creativo, selección de tejidos, gama de colores, siluetas. Fuentes de información: cuadernos de tendencias y asesoramiento. Adquisición de materia prima: fornituras, tejidos, perchas, etiquetas, bolsas.... Proceso de fabricación: selección de proveedores, estudio de costes y calidades. Controles de calidad. La marca de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 13, 15	7, 9, 10, 11, 15, 16, 18, 22	2, 3, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Marketing de la moda		
MATERIA	Gestión del diseño de moda		
CONTENIDOS	Estudio de mercado. Producción, publicidad y consumo. Mercado y Target. Selección de colaboradores, estudio de costes. Gestión de calendarios de entregas, pagos y cobros. Distribución: canales, puntos de venta propios y promoción. Difusión del producto moda: ferias especializadas, marketing y comunicación. Textil, moda y complementos. Pasarelas nacionales e internacionales. Métodos organizativos y de producción del estilismo: El showroom. Control de satisfacción del cliente, atención y servicio. Conceptboard. Brief. Imagen corporativa y merchandising. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 10	2, 5, 6, 7, 11, 13, 14, 20, 22	9, 10, 12, 14

ASIGNATURA	Trabajo fin de estudios		
CONTENIDOS	Proceso de elaboración de un trabajo que integre el conocimiento y la síntesis de las diferentes materias formativas. Implica el conocimiento, documentación, investigación, experimentación y síntesis, por parte del alumnado, del proceso creativo en su conjunto. Conlleva la utilización de recursos y herramientas adecuadas, que servirán de base para la programación y realización de una actividad profesional relacionada con el Diseño de Moda, en sus distintos campos de actuación, atendiendo las necesidades y tendencias de mercado, de creatividad, de innovación y viabilidad técnico-productiva, económica, medio-ambiental y sociocultural. Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 14, 16, 18, 19, 22	1, 2, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 15

ESPECIALIDAD DE DISEÑO DEL PRODUCTO

ASIGNATURA	Lenguaje visual		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño. Análisis de la imagen en la expresión y percepción.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 7, 8, 11, 15, 17, 18, 19, 20	2, 4, 5, 8

ASIGNATURA	Creatividad y metodología del proyecto		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	La creatividad. Introducción. Etimología de la creatividad, definiciones. Demanda social de la creatividad. El proceso Creativo. Natura versus cultura. Técnicas de estimulación creativa. Copias y coincidencias. Los principios básicos de la ideación. Metodología proyectual según diferentes autores. El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 7, 8, 12, 13, 14	1, 3, 7, 8, 10, 11, 15, 17, 18, 19, 21	1, 2, 3, 4

ASIGNATURA	Antropometría y ergonomía		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Concepto de antropometría, ergonomía y biónica. La dimensión humana y la proporción áurea: datos, tipos de datos y percentiles. Aplicación de tablas y datos antropométricos. Estandarización. Aspectos psicossociológicos del diseño ergonómico: funcionalidad, comodidad y placer. Usabilidad y accesibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	3, 7, 8, 11, 12, 13, 17	1, 2, 3, 4, 8, 9, 16	1, 2, 3

ASIGNATURA	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Dominio de la comunicación mediante el dibujo a mano alzada. Expresión de ideas, formas, dimensiones y detalles mediante el uso de técnicas informales e inmediatas de dibujo. Toma de datos y croquis a mano alzada de un objeto existente y acotación de sus dimensiones hasta quedar totalmente definido en ambos aspectos, forma y dimensión. Transmisión mediante el dibujo, de una idea, diseño o detalle del mismo que sólo existe en nuestro pensamiento.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	2, 5, 7

ASIGNATURA	Técnicas de expresión en diseño		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Toma de apuntes rápidos del natural con varias técnicas. Técnicas manuales de expresión gráfico-plásticas monocromas y a color, secas y húmedas. Técnicas aditivas y experimentales. Análisis de las formas, del espacio, de la luz y del color a través de las técnicas de expresión.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	2, 5, 7

ASIGNATURA	Sistemas de representación		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación bidimensional. Escalas. Geometría plana y descriptiva. Acotación. Signos, normas y convenciones en el dibujo técnico. Representación tridimensional. Perspectiva axonométrica (isométrica, caballera, militar), perspectiva cónica con un punto de fuga, con dos puntos de fuga. Secciones fugadas. Iniciación a la maqueta.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	2, 5, 9

ASIGNATURA	Representación vectorial		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	1, 2, 4, 7, 10, 11, 15, 17, 19, 20	1, 2, 4, 8, 9, 11, 12

ASIGNATURA	Fotografía digital y medios audiovisuales		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Fotografía: Base y fundamentos de la cámara fotográfica y la fotografía digital. Optimización y manipulación digital: el procesado y tratamiento digital, mejora y optimización de las fotografías digitales. El estudio fotográfico: iluminación artificial. Los géneros en la fotografía actual. Medios Audiovisuales: Evolución artística y técnica del medio audiovisual. Lenguaje audiovisual básico y tecnología del medio. Edición digital. Difusión audiovisual según producto, formato y medio.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 4, 6, 13, 15, 16	2, 5, 10, 15, 18	10, 11, 12

ASIGNATURA	Construcción tridimensional		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Análisis de la forma tridimensional: Análisis de obras u objetos tridimensionales. El proceso de abstracción artística: Síntesis, geometrización y estilización como solución a propuestas plásticas. Construcción y valoración de la forma volumétrica: el proceso de diseño y creación de formas tridimensionales. Del boceto a la obra definitiva. Técnicas y materiales de construcción tridimensional: Flexibles, rígidos, laminables, modelables. Cualidades de las superficiales de los materiales. Fabricación y uso de texturas. Moldes y vaciados sencillos. Maquetas.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 6, 8, 12, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 8, 14, 16, 18, 19	3,4

ASIGNATURA	Fundamentos científicos aplicados al diseño		
MATERIA	Ciencia aplicada al diseño		
CONTENIDOS	Ciencias básicas: Matemáticas, física y química aplicadas al diseño. Matemáticas: Aritmética, Álgebra, Trigonometría y Estadística. Física: Magnitudes físicas, Estática y Dinámica, Vectores. Propiedades físicas de los materiales. Química: magnitudes, estructura y propiedades químicas de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 8, 13	2, 3, 4, 8, 17, 18, 19, 21	7

ASIGNATURA	Ecodiseño y sostenibilidad		
MATERIA	Ciencia aplicada al diseño		
CONTENIDOS	Definición de ecodiseño y desarrollo sostenible. El diseño para el reciclaje y la reutilización. Buenas prácticas para un diseño sostenible. Análisis del ciclo de la vida. Las huellas ambientales (ecológica, carbono, hídrica). La responsabilidad institucional, ciudadana y industrial. Proceso y estrategias para el Ecodiseño. Proyecto y evaluación. Sistema europeo de etiquetado ecológico. Normas y tipos. Materiales sostenibles. Marco legislativo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 11, 13, 14, 16	1, 7, 8, 9, 16	6, 8, 11, 15

ASIGNATURA	Historia del arte y la estética		
MATERIA	Historia de las artes y el diseño		
CONTENIDOS	Evolución del Arte y la Estética desde la antigüedad. Teoría del Arte y la Estética. Vanguardias históricas. Tendencias actuales del arte en un mundo global.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11, 12, 17	5, 11, 12, 19	4, 13, 15

ASIGNATURA	Historia del diseño. Siglos XIX, XX y actual		
MATERIA	Historia de las artes y el diseño		
CONTENIDOS	Teoría e historia del diseño en el contexto del arte y la arquitectura. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Origen del concepto diseño (1775, Definición en la Real Cédula de creación de la Escuela Gratuitas de Diseño: Barcelona, Madrid y Zaragoza). Reales Fábricas, Revolución Industrial, Arts and Crafts y Modernismo. La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa. Consolidación del diseño. La democratización del diseño a partir del final de la 2ª Guerra Mundial. Tendencias, diseñadores y diseñadoras, y empresas emblemáticas del diseño contemporáneo. Concepto global del diseño: piensa global y actúa local. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11, 12, 17	1, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 19, 21	4, 13, 15



ASIGNATURA	Teoría y cultura del diseño		
MATERIA	Cultura del diseño		
CONTENIDOS	El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño. Teoría de la forma y estética. Función práctica y función estética. Simbiosis y transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual. Teoría y crítica del diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local. Ética y responsabilidad social del diseñador. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15

ASIGNATURA	Gestión del diseño		
MATERIA	Gestión del diseño		
CONTENIDOS	Legislación y gestión de la propiedad intelectual e industrial, patentes y marcas. Gestión y promoción de los valores culturales, sociales y personales del diseño, en relación con las actividades de construcción de identidad, patrocinio y mecenazgo. Gestión y seguimiento de marcas e identidad corporativa. Fundamentos de economía y organización de la producción. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Inglés técnico		
MATERIA	Gestión del diseño		
CONTENIDOS	Terminología anglosajona en el ámbito del diseño. Utilización del inglés en los entornos profesional y científico. Revisión de la gramática inglesa en su contexto de aplicación. Comprensión oral y conversación.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 5, 7, 9, 12, 13	2, 7, 8, 11	10, 11, 13

ASIGNATURA	Materiales y procesos de fabricación		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto		
CONTENIDOS	Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales más empleados en diseño de producto actual. Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Estructuras y sistemas. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño de producto. Desarrollo y tecnología digital en los procesos de fabricación de productos.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14

ASIGNATURA	Maquetas y prototipos		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto		
CONTENIDOS	Conocimiento de sistemas tradicionales y nuevas tecnologías para la realización de maquetas y prototipos de proyectos para productos de diferente naturaleza. Propuestas de realización física de maquetas y prototipos con diferentes procedimientos técnicos. Metodología de investigación e innovación en materiales y procedimientos para la creación de maquetas y prototipos.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 11, 12, 13, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 15, 20, 22	1, 2, 3, 4, 6, 7, 9

ASIGNATURA	Materiales avanzados para el diseño		
MATERIA	Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto		
CONTENIDOS	Propiedades físicas, químicas y mecánicas de materiales. Balance energético y ciclo de vida de los materiales, productos y procesos. Estructuras y sistemas. Tecnología digital y herramientas de valoración y proyectación de aspectos técnicos en diseño y desarrollo de productos. Diferentes tipos de plásticos y nuevos materiales, sintéticos y naturales, empleados actualmente para envases y productos en general. Características, aplicaciones, procesos de fabricación, empresas y distribuidores de la zona, presentaciones disponibles y costes aproximados. Metodología de la investigación e innovación en nuevos materiales para el diseño.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 3, 6, 11, 12, 13, 14, 16	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 15, 16, 18, 19, 21	2, 4, 6, 7, 8, 12, 14, 15

ASIGNATURA	Tendencias y nuevos escenarios del producto		
MATERIA	Historia del diseño de producto		
CONTENIDOS	Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de producto. Diseñadores y diseñadoras, tendencias. Desarrollo y conocimiento del concepto tendencias en diferentes líneas de producto. Introducción al estudio e investigación en tendencias. Información sobre los observatorios de diseño. Inicio en la capacidad de diseñar escenarios que prefiguren el futuro a partir de las ocasiones proyectuales que puedan favorecer e incrementar cualidad ambiental, física, social y cultural de los lugares y de los procesos de producción, transformación y consumo. Relaciones tendencias-mercado. Métodos de investigación y experimentación en la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22	1, 3, 4, 5, 11, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Envases y soportes de venta		
MATERIA	Proyectos de envases y embalajes		
CONTENIDOS	Conocimiento de los tipos fundamentales de envases y soportes destinados a la distribución, conservación y venta de los productos. Nuevas tecnologías y aplicaciones en el sector del envase y presentación de productos. Proyectos de diseño de envases, embalajes y soportes para funciones y casos específicos. Diseño gráfico aplicado a envases y embalajes. Softwares específicos de la materia. Metodología de investigación e innovación en los envases y soportes para la distribución y comercialización.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 8, 9, 11, 12, 13, 14	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Producto agroalimentario		
MATERIA	Proyectos de envases y embalajes		
CONTENIDOS	Aplicación de la metodología y dinámica del diseño de producto al sector agroalimentario. Análisis de mercado, escenarios futuros e implicación con la identidad propia del origen, naturaleza y calidad en la producción, manufactura, conservación y distribución del producto. Diseño del producto integrado en sistemas específicos. Presentación y comunicación del producto agroalimentario. Métodos de investigación y experimentación en el desarrollo de productos agroalimentarios.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Gestión y calidad del diseño		
MATERIA	Gestión del diseño de producto		
CONTENIDOS	Gestión y calidad de los materiales, productos y servicios. Recursos y costes de la actividad profesional. Valoración del proceso de diseño de producto y presupuestos. Tipologías de clientelas, relaciones y contratos. Comunicación, presentación y otras estrategias de promoción y venta del diseño de producto. Normativas de calidad y seguridad del producto y servicio. Diseño en la cadena de valor de los usuarios. Gestión empresarial en el ámbito del diseño y oportunidades para emprendedores. Sistemas empresariales de colaboración con otros diseñadores o diseñadoras y agentes del sector, así como con el sector empresarial e institucional. Conceptualización y exploración de parcelas de negocio. Estudios de mercado, visión, misión y valores identitarios, plan de negocios, planteamiento estratégico y desarrollo de marca. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16	4, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 22	3, 4, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Comunicación de la identidad		
MATERIA	Proyectos de productos y de sistemas		
CONTENIDOS	Concepto de identidad como principal activo de una corporación. Definición, valorización, seguimiento y gestión de la identidad. Fundamentación teórico-práctica de proyectos de diseño integral, tangibles e intangibles, en la comunicación de la identidad. Marca como signos esenciales de la identidad. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Imagen corporativa como concepto que se percibe de la identidad, como resultado de la comunicación en los destinatarios. Gestión de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Métodos de investigación y evaluación en la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21	1, 3, 4, 10, 11, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Diseño y edición en redes		
MATERIA	Proyectos de productos y de sistemas		
CONTENIDOS	Diseño y edición de la comunicación en la red. Presentación corporativa y difusión de productos en red. Tecnología digital para la presentación, comunicación del proyecto y desarrollo del producto. Conocimiento y uso de los principales recursos digitales para la creación y edición de sitios e información en red. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Desarrollo de proyectos interdisciplinares. Gestión de redes sociales. Investigación y metodología proyectual en la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, , 13, 14	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Modelado y simulación 3D		
MATERIA	Proyectos de productos y de sistemas		
CONTENIDOS	Construcción de modelos y prototipado 3D. Tratamiento de superficies, texturas, color y otros caracteres de la naturaleza propia de los diferentes materiales y acabados. Creación de focos de iluminación virtual y procedimiento de iluminación de espacios y superficies. Definición de puntos de vista y movimiento en modelos 3D. Aplicación de técnicas de representación, desarrollo y presentación para la definición y comunicación del producto o sistema. Estudio y aplicación de las posibilidades de simulación para diferentes aplicaciones proyectuales. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación en la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 12, 13	1, 2, 3, 4, 5, 8, 10, 11, 17, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12

ASIGNATURA	Diseño de producto		
MATERIA	Proyectos de productos y de sistemas		
CONTENIDOS	Metodología del diseño de producto. Realización de proyectos en distintos campos de la especialidad, complementando el resto de asignaturas. Definición y realización de proyectos de productos y sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Presupuestos y análisis de viabilidad. Gestión de proyectos de diseño de producto. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Desarrollo de proyectos interdisciplinares. Métodos de investigación en diseño. El proceso proyectual como investigación de su evolución continua.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Diseño estratégico de sistemas		
MATERIA	Proyectos de productos y de sistemas		
CONTENIDOS	Diseño de sistemas integrados de productos, servicios y comunicaciones, como estrategias ligadas a la misión, utilidades o soluciones aportadas, y, en su caso, ligados a los caracteres propios del territorio en que se ubica la actividad. Metodología con el objetivo de generar en los destinatarios la posibilidad de vivir una experiencia de identificación corporativa con el producto o servicio, más allá de la fidelización funcional para lograr un vínculo emocional. Sistema de estrategia global: piensa global y actúa local. Desarrollo del factor diferenciador ligado a la idiosincrasia local. Estrategias de desarrollo del territorio o región, mediante el diseño integrado servicio-producto-comunicación. Desarrollo de sistemas de marca país, marca ciudad y otros ámbitos territoriales. Investigación en la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 16, 17	1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 22	1, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Diseño-arte-artesanía		
MATERIA	Proyectos de productos y de sistemas		
CONTENIDOS	Estudio de las fronteras particulares y relaciones de los conceptos diseño-arte-artesanía en diferentes épocas y en la actualidad. Simbiosis entre los diferentes conceptos para obtener un producto más competitivo en sus directrices. Definición y realización de proyectos de productos y sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Vinculación del diseño con los criterios y funciones del arte en las diferentes épocas y con la identidad cultural y geográfica en que se produce. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Arte como laboratorio experimental del diseño y la artesanía. Diseño y naturaleza: biónica. Metodología e investigación de procesos para el diseño de productos híbridos.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 22	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Sistema producto		
MATERIA	Proyectos de productos y de sistemas		
CONTENIDOS	Planificación del producto en un sistema integrado con los servicios y la comunicación, cuya estrategia el producto/empresa se presenta al mercado. Procedimientos de investigación de datos esenciales para desarrollo de productos, producción y consumo: descripción, evolución tipológica, corporación y marca, ámbito del mercado, productos similares existentes o posibilidades de concurrencia posterior. Relación producto-usuario e identificación del contexto de uso. Análisis semiótico de necesidades, relaciones sociales y culturales del usuario. Relación producto-mercado en la definición de escenarios de consumo, dinámica del mercado y sistema competitivo de referencia. Segmentación y posicionamiento: proceso de producción, distribución, comunicación y conocimiento del sistema inducido. Métodos de investigación y experimentación en la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 13, 14, 18, 20, 22	1, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Diseño de sistemas culturales y turísticos		
MATERIA	Proyectos de productos y de sistemas		
CONTENIDOS	Introducción al diseño de sistemas de servicios ligados a la identidad del territorio, en el sector cultural y turístico. Estudio e investigación de los factores esenciales del territorio y su patrimonio histórico-cultural. Investigación del potencial de puesta en valor y desarrollo de nuevos incentivos culturales y turísticos ligados a la identidad y realidad territorial. Construcción de la marca, integrada con los valores del territorio, los servicios y actividades, y la comunicación del sistema. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Diseño de sistemas integrados de información y orientación en ámbito cultural y turístico. Métodos de investigación y experimentación en la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 4, 7, 9, 11, 13, 14, 16, 17	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22	1, 2, 3, 4, 5, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Señalética		
MATERIA	Proyectos de productos y de sistemas		
CONTENIDOS	Diferenciación entre señalización y señalética. Sistemas señaléticos para la información y orientación. Definición y realización de proyectos de productos y sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Desarrollo de pictogramas y sistemas icónicos. Fases del proyecto señalético. Señalética corporativa. Sistemas integrados. Soportes y materiales para la señalización y señalética. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Gráfica geográfica, transportes y actividades diversas. Gráfica y orientación para la interfaz en Red. Diseño de trayectorias y marcas de itinerario y orientación.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Trabajo fin de estudios		
CONTENIDOS	Estará orientado al desarrollo y evaluación de las competencias asociadas al título, en un proyecto de orientación real, acorde con la demanda de la sociedad actual o en un futuro previsible, presentado de modo individual, aunque haya requerido trabajar con otros profesionales o compañeros para las diferentes fases del mismo. Planteamiento de un proyecto que requiera una investigación previa en el proceso proyectual, contemplado como parte de un sistema interno de producción, y orientado a un sistema externo de la sociedad a que va destinado. Resolución de factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Elaboración de análisis de viabilidad, presupuestos de fabricación, honorarios del proyecto de diseño y modelo de contrato específico. Simulación de la presentación profesional de la comunicación del proyecto –desarrollo gráfico, modelización y prototipado– del producto o sistema.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

## COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO

- 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- 5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- 6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- 7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- 10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- 11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- 12 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.
- 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- 15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- 16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- 17 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.

## COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO

- 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- 5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- 6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- 7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- 9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- 10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- 11 Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- 13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- 15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

- 16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- 17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 20 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.
- 21 Dominar la metodología de investigación.
- 22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

- 1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- 2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- 3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- 4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- 5 Establecer estructuras organizativas de la información.
- 6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- 8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- 9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- 10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- 11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- 12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
- 13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES

- 1 Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
- 2 Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
- 3 Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.
- 4 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- 5 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- 6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 7 Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.

- 8 Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.
- 9 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.
- 11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.
- 12 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.
- 13 Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.
- 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

- 1 Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- 2 Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- 3 Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- 4 Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- 5 Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 6 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- 7 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- 9 Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- 10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- 11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
- 12 Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.
- 13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
- 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 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.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

- 1 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.
- 2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

- 3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- 4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
- 5 Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
- 6 Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- 7 Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.
- 8 Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- 9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
- 10 Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- 11 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
- 12 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.
- 13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
- 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 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.

### ANEXO III

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

- Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
- Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.



## CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- Demostrar dominio de la metodología de investigación.
- Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

- 1 Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- 2 Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- 3 Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- 4 Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- 5 Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
- 6 Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 7 Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- 8 Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- 9 Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

- 10 Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- 11 Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- 12 Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
- 13 Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- 14 Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 Demostrar capacidad para 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.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES

- 1 Demostrar capacidad para generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
- 2 Demostrar capacidad para concebir y desarrollar la realización de proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
- 3 Demostrar capacidad para dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.
- 4 Demostrar capacidad para analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- 5 Demostrar capacidad para resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- 6 Demostrar comprensión para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 7 Demostrar el conocimiento de las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- 8 Demostrar el conocimiento de los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.
- 9 Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 10 Demostrar el conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.
- 11 Demostrar el dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.
- 12 Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.
- 13 Demostrar el conocimiento del marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.
- 14 Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 Demostrar capacidad para 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.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

- 1 Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- 2 Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.

- 3 Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- 4 Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
- 5 Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- 6 Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- 7 Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 8 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- 9 Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- 10 Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- 11 Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
- 12 Demostrar conocimiento del marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial
- 13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
- 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 Valorar en el alumnado la capacidad para 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.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

- 1 Demostrar capacidad para 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.
- 2 Demostrar capacidad para resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
- 3 Demostrar capacidad para proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- 4 Demostrar que valora e integra la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
- 5 Demostrar capacidad para analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
- 6 Demostrar capacidad para determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- 7 Demostrar conocimiento de las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.
- 8 Demostrar conocimiento de los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- 9 Demostrar dominio de los recursos gráfico- plásticos de la representación bi y tridimensional.
- 10 Demostrar capacidad para producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- 11 Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
- 12 Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

- 13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
- 14 Demostrar capacidad para comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 .Valorar en el alumnado la capacidad para 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.