



CURSO 2025-2026

GRADO EN DISEÑO GUÍA ACADÉMICA

ÍNDICE

Información ESDI	4
1. Sobre ESDI	4
2. Organización	5
Normativa académica	6
1. Metodología	6
2. Tipos de evaluación	6
3. Asistencia a clases	7
4. Tutorías académicas	7
5. Paso de curso	7
6. Convalidaciones y reconocimientos	7
7. Convocatorias	8
8. Otros trámites académicos especiales	9
9. Calificaciones	9
10. Servicio de Carreras profesionales	10
11. Relaciones internacionales	11
12. Uso de los espacios e instalaciones	12
13. Matriculación	12

14. Requisitos de admisión	12
15. Talleres y seminarios de libre elección	12
16. Servicio de orientación y acompañamiento profesional	12
Plan de estudios	14
1. Grado en Diseño	14
2. Estructura del plan de estudios	14
3. Distribución de asignaturas obligatorias y de formación básica por cursos académicos	15
4. Asignaturas optativas	15
5. Descripción de asignaturas obligatorias y de formación básica por cursos académicos	19
6. Descripción de asignaturas optativas por menciones	51

INFORMACIÓN ESDI

1. SOBRE ESDI

ESDI es una escuela universitaria de diseño adscrita a la Universidad Ramon Llull, la primera universidad privada de Cataluña, con +35 años de experiencia formando diseñadores y diseñadoras.

ESDI fue fundada en el año 1989 como la primera escuela superior de diseño textil de España, por la Fundación del Diseño Textil FUNDIT y gracias al impulso de organismos de la Administración (Ministerio de Industria y Generalitat de Catalunya, entre otros) y de más de 90 agrupaciones empresariales y empresas significativas del sector textil.

El objetivo de la creación de esta escuela era aportar competitividad al tejido empresarial catalán y responder a las necesidades de la sociedad y la industria en un territorio con una fuerte tradición textil. Su misión actual es apoyar e impulsar la industria a través del diseño y la innovación, con vocación internacional pero desde el equilibrio territorial, proporcionando las herramientas pedagógicas necesarias para formar personas capaces de rediseñar y transformar el mundo. Para cumplir con esta misión, ESDI ofrece estudios de diseño en todas sus disciplinas, como moda, diseño gráfico, diseño de producto e interiorismo.

ESDI está ubicada en el edificio catalogado de los Docks Vells de Sabadell, unas grandes naves donde antiguamente se almacenaban las materias primas textiles de las empresas del Gremio de Fabricantes. El conjunto de naves industriales que conforma ESDI tiene un total de 18.000 m², donde se ubica el campus universitario, con amplios talleres y aulas que permiten trabajar de forma multidisciplinaria, disponiendo de todas las herramientas en un mismo edificio, convirtiéndose en un punto de referencia e interrelación entre diseñadores/as, creativos/as y profesionales de empresas colaboradoras nacionales e internacionales.

Toda esta profunda relación con la industria es la razón de ser de la escuela y un pilar fundamental de su modelo educativo.

ESDI, FÀBRICA DE TALENT.



2. ORGANIZACIÓN

ESDI Escola Superior de Disseny está organizada en los siguientes departamentos:

- Dirección General
- Dirección Académica
- Coordinación Docente
- Calidad Académica

Grado en Diseño:

- AEAD Gráfico
- AEAD Audiovisual
- AEAD Moda
- AEAD Producto
- AEAD Interiores

Investigación:

- TADD

- The Create Lab

Dirección de Marketing y Negocio

- Comunicación

- Admisiones

- Internacional

Dirección de Finanzas y Control de Gestión

- Administración

- Secretaría Académica

Estudios de Especialización, Carreras Profesionales y Alumni

IT, Mantenimiento y Limpieza

NORMATIVA ACADÉMICA

1. METODOLOGÍA

El método docente seguido en ESDI busca el equilibrio entre tres componentes:

1. Los fundamentos teóricos que suponen la base del aprendizaje.
2. Las herramientas y los lenguajes que permiten llevar las ideas a la práctica.
3. La experiencia profesional en el seno de las empresas.

Hay asignaturas de tres tipos:

- Conceptuales: asignaturas teóricas que aportan conocimientos y competencias del ámbito de las Humanidades y las Ciencias Sociales.
- Instrumentales: se ven las herramientas y los materiales indispensables para entender los tipos de productos a diseñar.
- Projectuales: son las asignaturas que enseñan la metodología de trabajo específica del diseño.

Estos grupos tienen asignado un horario básico por la mañana, excepto 4º curso, que lo tiene básicamente por las tardes. Durante el periodo lectivo, pueden tener algunas clases fuera de su horario básico. Los estudiantes de las titulaciones superiores tienen que realizar, durante el cuarto curso, un periodo de prácticas en empresas (mínimo de 120 horas) que les permite integrarse y adaptarse al mundo laboral real.

2. TIPOS DE EVALUACIÓN

Como norma general, la evaluación es continua y dentro del periodo lectivo fijado para la asignatura, de acuerdo con la secuencia del plan de estudios y el calendario marco aprobado por la universidad. Se entiende por evaluación el proceso de valoración del grado de logro de los aprendizajes por parte del estudiante con relación a las competencias de la asignatura. La evaluación se lleva a cabo a partir de evidencias objetivas y cuantificables, con criterios transparentes comunicados debidamente.

La evaluación única se reconoce como un derecho del estudiante que, al ejercerlo, renuncia a la evaluación continua en una o unas asignaturas en concreto. El ejercicio de este derecho no puede comportar discriminación respecto a la evaluación continua en relación con la calificación máxima que se pueda obtener, ni con los criterios de evaluación y niveles de logro de competencias asociadas a la asignatura. Para que un estudiante pueda acogerse a la evaluación única (solo en el caso de las asignaturas teóricas) deberá:

- Solicitar al profesor o profesora encargado/a de la asignatura, dentro de las primeras 3 semanas desde el inicio del cuatrimestre, si es posible realizar la evaluación única.
- Solicitar en la secretaría académica el formulario de “solicitud de evaluación única”, que el estudiante debe completar y entregar al profesor o profesora para obtener su consentimiento.
- Una vez firmado tanto por el estudiante como por el docente, el documento debe ser entregado a la secretaría para que la dirección académica de la escuela otorgue su autorización.
- Después de la firma, la secretaría notificará tanto al estudiante como al docente.

3. ASISTENCIA A CLASES

En el marco de la evaluación continua, el alumnado tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NA) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En la Guía docente de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura. En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación en convocatoria ordinaria.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

No está permitida la asistencia a clases de asignaturas en las que el alumno no esté matriculado, sin autorización de dirección académica.

Las faltas se justificarán en casos de enfermedad o problemas médicos, asistencia a exámenes fuera de centro o citaciones de organismos oficiales siempre que se presenten los correspondientes justificantes. Otras posibles casuísticas como problemas familiares graves serán valorados por parte de los profesores y/o tutores. La asistencia a centros de trabajo y los retrasos debidos al transporte público no se considerarán faltas justificadas. Todos los justificantes deben ser documentos originales firmados o sellados. No se aceptan justificantes escaneados enviados por correo electrónico.

4. TUTORÍAS ACADÉMICAS

El alumnado podrá solicitar sesiones de tutoría para formular las consultas que crea convenientes, preferentemente a las Áreas de Experimentación y Aplicación del Diseño o al Departamento Universitario. Adicionalmente a las clases correspondientes, el centro establecerá un régimen de tutorías para determinados tipos de asignaturas y competencias a desarrollar.

5. PASO DE CURSO

Las asignaturas pendientes de los cursos anteriores necesariamente se tendrán que matricular. El/La alumno/a tiene que dar prioridad a estas asignaturas.

6. CONVALIDACIONES Y RECONOCIMIENTOS

Las asignaturas cursadas en otros estudios universitarios o en Ciclos Formativos de Grado Superior se pueden convalidar o reconocer. Para reconocer o convalidar asignaturas por expediente académico debe facilitarse, según el año a matricularse, la siguiente documentación:

- ALUMNOS DE NUEVO ACCESO: Entregar el Certificado académico oficial de los estudios cursados, que incluya la titulación, las calificaciones obtenidas con la media final y se debe adjuntar el programa, contenidos o guía docente de las asignaturas cursadas.

Esta información debe estar validada y sellada por el centro educativo de origen. Toda esta documentación se entrega al departamento de admisiones de la escuela antes de realizar la matrícula en julio, para que los coordinadores de programa puedan indicar qué asignaturas se pueden reconocer. En caso en que la titulación de origen no tenga reconocimiento oficial, el número máximo de créditos que se pueden reconocer es de 36 (un 15% del total de ECTS del Grado en Diseño, 240 ECTS).

· **ALUMNOS YA MATRICULADOS EN ESDI EN EL GRADO EN DISEÑO:** Solicitar en Secretaría Académica las asignaturas a reconocer y esta revisará si debe entregar el estudiante documentación adicional de la que entregó en el momento de matricularse en primer curso. Secretaría entregará la documentación a los coordinadores de programa para que valoren si es posible reconocer las asignaturas solicitadas. Este proceso se debe hacer antes del 30 de septiembre, fecha límite para realizar cualquier cambio en la matrícula.

· **OTRA VÍA DE RECONOCIMIENTO ES POR EXPERIENCIA LABORAL:** Si el estudiante acredita haber estado mínimo dos años ejerciendo como diseñador/a en una empresa, tendrá la posibilidad de reconocer un máximo de 36 créditos. Estos créditos serán revisados y autorizados por los coordinadores de programa. La documentación a entregar será un certificado de la empresa donde indique el período donde el/la estudiante ha estado de alta como trabajador/a. Las tareas que ha realizado con una breve explicación. Este documento tiene que estar firmado por el/la gerente de la empresa. También se admite la vida laboral en caso de no poder disponer del certificado de empresa. En caso de ser autónomo, se debe entregar los recibos de alta.

7. CONVOCATORIAS

Todas las asignaturas tienen dos convocatorias oficiales. Durante el primer, segundo y tercer curso, las asignaturas del primer cuatrimestre tendrán las convocatorias en enero y en junio. El alumnado de cuarto año tendrá la segunda convocatoria de todas las asignaturas en abril. Las asignaturas del segundo cuatrimestre y las anuales tienen la primera convocatoria en mayo y la segunda en junio.

La primera convocatoria del Trabajo Final de Grado (TFG) es a finales de mayo la entrega y en junio la defensa. En el caso de la segunda convocatoria, la entrega es a principios de julio y la defensa a mitad de julio.

En el caso de las asignaturas anuales en las cuales haya diferentes profesores en cada cuatrimestre, el primer cuatrimestre tendrá convocatorias oficiales en enero y junio, y el segundo cuatrimestre las tendrá en mayo y junio. Si la/s nota/s del/los parcial/es son inferiores a 4, se tendrá que recuperar en la siguiente convocatoria extraordinaria del mismo año académico. Si la nota obtenida en uno de los parciales es superior o igual a 4 se reservará, si es necesario, hasta la convocatoria de junio del mismo año académico.

La matrícula de cualquier asignatura da derecho a presentarse a dos convocatorias durante el año académico. El número máximo de convocatorias a las cuales se puede presentar un alumno es de cuatro durante toda la carrera.

La no presentación (NP) por causas justificadas del alumno a cualquier convocatoria se tiene que comunicar por escrito al profesor y al tutor correspondiente, como máximo 24 horas después del día del examen de la convocatoria oficial. En este caso no cuenta a efectos de totalizar las cuatro convocatorias mencionadas. En caso de no presentación sin causa justificada le constará un No evaluado (NA) en el acta oficial de la asignatura con la consecuente pérdida de convocatoria.

El/La alumno/a que no supere la cuarta convocatoria de cualquier asignatura tiene derecho a solicitar la revisión del material evaluado ante un tribunal especial. Este tribunal será nombrado por la dirección y estará integrado por dos profesores de la escuela.

Excepcionalmente, una vez agotadas las cuatro convocatorias y el recurso del tribunal especial, el/la alumno/a podrá solicitar la posibilidad de disponer de una quinta convocatoria. La Comisión de Coordinación Docente valorará si el expediente del alumno y su solicitud está fundamentada o no, y le comunicará si ha sido aceptada o desestimada su solicitud. En caso negativo, el/la alumno/a no podrá continuar estudiando en el centro.

8. OTROS TRÁMITES ACADÉMICOS ESPECIALES

8.1 RECLAMACIÓN DE NOTA

Cuando el alumno no está de acuerdo con la calificación obtenida en la asignatura, puede solicitar la revisión de su evaluación a un tribunal especial. Los requisitos que tiene que cumplir son los siguientes:

- Haber asistido al comentario de nota establecido por el centro.
- En caso de que se haya suspendido una asignatura, haber agotado las dos convocatorias oficiales a las cuales tiene derecho durante cada curso académico.
- Completar el formulario de solicitud de tribunal especial que Secretaría Académica tiene a disposición del alumnado. Después de una semana desde el día del comentario de nota, las solicitudes no se aceptarán.

8.2 SOLICITUD CAMBIO DE FECHA DE EXAMEN

Solo se podrá solicitar un cambio de fecha de examen por motivos excepcionales y siempre justificados documentalmente:

- Si el/la alumno/a está enfermo y ha sido necesaria su hospitalización o bien si existe prescripción médica que indique la imposibilidad de realizar el desplazamiento hasta el centro.
- Por defunción de un familiar de primer grado.
- Por citación judicial o policial (no incluye citas para realizar trámites).
- Si se trata de un deportista de élite a quien le coincide con acontecimientos deportivos que justifiquen su no asistencia.

En todos los casos se tendrán que presentar los justificantes correspondientes.

9. CALIFICACIONES

Las calificaciones que constarán en las actas oficiales tienen que ser numéricas y alfanuméricas. El baremo a aplicar es el siguiente:

- NA: No evaluado.
- NP: No presentado.
- De 0,0 a 4,9: Suspenso.
- De 5,0 a 6,9: Aprobado.
- De 7,0 a 8,9: Notable.
- De 9,0 a 10: Sobresaliente.
- De 9,0 a 10: Matrícula de Honor (MH).

La obtención de la MH dependerá del criterio del profesorado. No hay un número mínimo de matrículas de honor y el máximo no puede ser superior al 5% del alumnado matriculado en una asignatura en el periodo lectivo correspondiente, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20; en este caso, se puede otorgar una sola matrícula de honor.

Hay algunas asignaturas que se imparten entre dos o tres profesores. En estos casos la asignatura tiene una sola nota que sale de la media ponderada de las partes. Para poder hacer la media hace falta que el alumno tenga como mínimo un 4 en cada parte de la asignatura, de lo contrario tendrá la asignatura suspendida. En el supuesto de que el alumno suspenda una parte, el curso siguiente tendrá que matricular toda la asignatura entera.

En el caso de asignaturas con evaluaciones parciales, la nota final es la media, siempre que ambas sean iguales o superiores a 4. Si la nota de los parciales es inferior a 4 se tendrá que recuperar en la próxima convocatoria extraordinaria del mismo año académico. Si la nota obtenida en uno de los parciales es superior o igual a 4 se reservará, si es necesario, hasta la convocatoria de junio del mismo año académico. En caso de suspender las dos partes, la calificación final que constará en acta será la nota más alta inferior a 4.

Si finalmente la nota obtenida no tiene la calificación de aprobado, al alumno le quedará pendiente toda la materia para el curso próximo. Los criterios de evaluación de cada asignatura son competencia directa de cada profesor en el ejercicio de su derecho a la libertad de cátedra.

10. SERVICIO DE CARRERAS PROFESIONALES

El Servicio de Carreras Profesionales tiene como objetivo facilitar la inserción laboral de los estudiantes y alumni, así como potenciar su desarrollo profesional a lo largo de su trayectoria académica. A través de este servicio, se ofrece asesoramiento, oportunidades de prácticas y acceso a una red de empresas colaboradoras para que los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos en entornos reales de trabajo.

- **PRÁCTICAS CURRICULARES:** Las prácticas curriculares forman parte del plan de estudios y están diseñadas para complementar la formación con una experiencia práctica en empresas u organizaciones. Se llevan a cabo durante el período lectivo y están sujetas a requisitos académicos específicos, como la realización de un número determinado de horas y la elaboración de un informe final de prácticas.

- **PRÁCTICAS EXTRACURRICULARES:** Las prácticas extracurriculares son una oportunidad adicional para que los estudiantes amplíen su experiencia profesional mientras avanzan con sus estudios. A diferencia de las curriculares, no forman parte del plan de estudios, pero permiten a los estudiantes adquirir competencias profesionales en un entorno real. Estas prácticas se regulan mediante un convenio entre ESDI y la empresa, al igual que las curriculares, y pueden realizarse únicamente cuando el estudiante ha superado al menos el 50% de los créditos del Grado y mantiene activa su matrícula. Las posiciones de prácticas están publicadas en el footer de la página web de ESDI, dentro del apartado “Prácticas Externas”.

- **OTROS SERVICIOS:** El Servicio de Carreras Profesionales también ofrece asesoramiento en la búsqueda de oportunidades (apoyo en la identificación de posiciones adecuadas y orientación en procesos de selección), acceso a la plataforma exclusiva para alumni (dirigida a estudiantes de último curso que hayan superado las prácticas curriculares y a graduados/as, donde se ofrece, entre otros servicios, una bolsa de trabajo con oportunidades laborales) y organización de jornadas de orientación profesional, networking y sesiones sobre emprendimiento.

Este servicio es un pilar fundamental para la transición del ámbito académico al profesional, asegurando que los estudiantes y alumni cuenten con herramientas y oportunidades para su inserción y crecimiento en el ámbito laboral.

11. RELACIONES INTERNACIONALES

ESDI cuenta con un Departamento de Relaciones Internacionales y asuntos exteriores que vela por la comunidad y la movilidad internacional. Este Departamento es el encargado de gestionar las estancias en Universidades Europeas y extraeuropeas de las y los alumnos de ESDI. A partir del tercer curso del Grado en Diseño, el estudiantado puede decidir cursar uno o dos cuatrimestres en otro centro.

12. USO DE LOS ESPACIOS E INSTALACIONES

Toda la comunidad educativa de ESDI está llamada a respetar las instalaciones y mantener el edificio en perfecto estado.

Está prohibido comer y beber en los diferentes espacios excepto agua. Los alumnos/as que quieran utilizar las instalaciones del centro para realizar alguna actividad extraordinaria deben pedir permiso formalmente a las personas responsables de las diferentes áreas o bien a la Dirección.

Los espacios expositivos repartidos en todas las instalaciones son gestionados por el Departamento de Interiores. Es obligatorio dirigirse a este departamento para proponer cualquier exposición. Para comunicar actividades o propuestas extraacadémicas deben utilizarse los diversos corchos y plafones reservados a tal efecto. El resto de las paredes deben mantenerse limpias y libres de cualquier elemento de comunicación.

En el caso particular del uso de talleres, laboratorios, platós y otros espacios de uso común es necesario seguir en todo momento las pautas establecidas por las diferentes áreas funcionales, especialmente, las normas de reserva de los mimos. Así mismo es estrictamente obligatorio respetar las normas de seguridad generales aceptadas en el momento de realizar la matrícula y también las normas particulares de cada espacio publicadas en la sección de “Información” del Campus Virtual.

A continuación, se detalla la relación de talleres y espacios gestionados por las diferentes unidades:

ESPACIOS DE USO COMÚN: Aulas proyectuales

AEAD PRODUCTO Y AEAD INTERIORES:

- Talleres de Producto A y B
- Taller de Metal y Pintura
- Taller de Corte Láser
- Lab impresión 3D

AEAD MODA

- Talleres de confección y espacios anexos
- Taller de estampación y aula auxiliar
- Taller de punto
- Mostroteca

AEAD GRÁFICO Y AEAD AUDIOVISUAL

- Plató de vídeo
- Plató de fotografía
- Aula de audio
- Taller gráfico
- Taller de grabado

13. MATRICULACIÓN

La matrícula es el acto administrativo que formaliza la relación entre el estudiante y la Universidad para la realización de una actividad académica. El período ordinario de matriculación es en el mes de julio. El incumplimiento de este plazo conlleva una penalización económica. La matrícula se considera formalizada cuando la secretaría valida la propuesta y lo comunica al estudiante. Esto implica la obligación de cumplir con la modalidad de pago seleccionada y la aceptación de la normativa económica y académica del centro.

14. REQUISITOS DE ADMISIÓN

Para matricularse en el Grado en Diseño, los estudiantes deben acceder a través una de las siguientes vías:

1. ALUMNADO PROCEDENTE DEL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL:

- Prueba de acceso a la Universidad (PAU)
- Ciclo formativo de Grado Superior
- Traslado de expediente (haber estado matriculado en otra Universidad)

2. ALUMNADO NO PROCEDENTE DEL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL:

- Credencial de acceso a la universidad española expedido por UNEDasiss
- Documento de resolución de homologación de los últimos estudios previos al acceso a la universidad

En el caso de los alumnos extranjeros es responsabilidad del estudiante de tener el documento de acceso antes de finalizar primer curso. Si no se ha iniciado dicho trámite, el estudiante no podrá matricularse del segundo año y perderá el derecho de solicitar cualquier documentación relacionada con sus estudios. Hay una normativa detallada sobre este proceso.

15. TALLERES Y SEMINARIOS DE LIBRE ELECCIÓN

Con el fin de proporcionar al alumnado una formación complementaria, la escuela prevé una serie de actividades que añaden conocimientos a las asignaturas del plan de estudios. La oferta de actividades a elegir consta de:

- Talleres que se realizan durante el curso.
- Charlas y ponencias impartidas por profesionales.
- Grupo de trabajo Podcast: generación del programa de contenido del Podcast creado por profesores y estudiantes de ESDI.
- Cursos de verano ofertados por el centro, una vez finaliza el curso académico, en el marco de los cursos de la URL.

16. SERVICIO DE ORIENTACIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO PERSONAL (SOAP)

Desde ESDI ofrecemos el Servicio de Orientación y Acompañamiento Personal (*Personal Counselling Service*) a todos los estudiantes matriculados en el Centro. El objetivo de este servicio es velar por el bienestar psicológico y emocional de los estudiantes.

Este servicio está formado por una psicóloga colegiada que ofrece orientación psicológica y por una profesora del equipo del Grado en Diseño del centro y los coordinadores de los Ciclos Formativos de Grado Superior del centro que gestionan los casos de alumnado con Necesidades Específicas de Soporte Educativo [NESE].

La orientación psicológica ofrece un espacio y un tiempo de orientación y acompañamiento donde se brinda al alumnado escucha, herramientas y recursos para gestionar situaciones que puedan poner en riesgo su bienestar psicológico y emocional, además de ofrecer otras actividades relacionadas con el bienestar emocional del alumnado.

El acompañamiento a los casos NESE vela por el alumnado que tiene dificultades añadidas relacionadas con su salud, que inciden en su desarrollo académico, facilitando en la medida de lo posible que puedan continuar con sus estudios; y aconsejando, en el caso de que se deba priorizar su salud, qué decisiones relacionadas con los estudios pueden tomar. El acompañamiento y asesoramiento en los casos NESE, por lo tanto, es exclusivamente en temas académicos.

PLAN DE ESTUDIOS

1. GRADO EN DISEÑO

Los estudios de diseño tienen como objetivo formar profesionales capaces de configurar nuestro entorno a través de la coordinación y la integración de todos los factores que inciden en él. El esfuerzo de definir un objeto, proyecto o servicio, que después será producido, obliga al diseñador a realizar un trabajo de reflexión, ideación y proyectación. Este proceso de trabajo le permitirá formalizar con coherencia la estructura del futuro objeto, proyecto o servicio, de tal manera que éste corresponda a las necesidades utilitarias y simbólicas que lo organizan.

El proceso de diseño también tiene implicaciones y consecuencias sociales, culturales, productivas y ecológicas. La titulación oficial de Grado en Diseño capacita al alumnado para hacer frente al proceso de diseño en general y, a partir del tercer año, le permite profundizar en uno de los siguientes currículums profesionales:

- Diseño Gráfico
- Diseño de Moda
- Diseño de Producto
- Diseño de Interiores
- Diseño Audiovisual

2. ESTRUCTURA DEL PLAN DE ESTUDIOS

Tipos de asignaturas	1r curso	2º curso	3r curso	4º curso
Formación Básica (FB)	36 ECTS	24 ECTS		
Obligatorias (O)	24 ECTS	36 ECTS	34 ECTS	
Optativas (OPT)			26 ECTS	30 ECTS
Prácticas de empresa				14 ECTS
Trabajo Final de Grado (TFG)				16 ECTS

3. DISTRIBUCIÓN DE ASIGNATURAS OBLIGATORIAS Y DE FORMACIÓN BÁSICA POR CURSOS ACADÉMICOS

1R CURSO

- Teoría e Historia del Arte I (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Teoría e Historia del Diseño I (O - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Sociología (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Fundamentos de la Proyectación (O - 4 ECTS - 1r C - ESP/ENG)
- Dibujo de Representación (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Dibujo Técnico I (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Teoría y Taller de la Forma (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Fotografía I (O - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Informática I (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Introducción a los Proyectos (O - 8 ECTS - anual - ESP/ENG)

2º CURSO

- Teoría e Historia del Arte II (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Teoría e Historia del Diseño II (O - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Comunicación I: Funciones del Producto (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Literatura y Comunicación (O - 3 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Ética de la Profesión (O - 5 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Empresa I: Organización y Procesos (FB - 6 ECTS - anual - ENG)
- Proyectos I (O - 8 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Proyectos Integrales I (O - 8 ECTS - anual - ESP/ENG)
- Materiales y Tecnología I (O - 6 ECTS - anual - ESP/ENG[moda solo ESP])
- Informática II (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)

3R CURSO

- Temas de Diseño (O - 6 ECTS - anual - ESP)
- Empresa II: Organización y Procesos (O - 6 ECTS - anual - ESP)
- Proyectos II (O - 8 ECTS - anual - ESP)
- Proyectos Integrales II (O - 8 ECTS - anual - ESP)
- Materiales y Tecnología II (O - 6 ECTS - anual - ESP)
- + Optativas de Itinerarios (OPT - 26 ECTS - anual - ESP o CAT)

4º CURSO

- Prácticas de Empresa (O - 14 ECTS)
- Trabajo Final de Grado (O - 16 ECTS)
- + Optativas de Itinerarios (OPT - 30 ECTS)

4. ASIGNATURAS OPTATIVAS

En las asignaturas optativas es donde se aprenden habilidades de especialización de cada itinerario. El programa de capacitación incluye las siguientes asignaturas optativas. Sin embargo, no todas deben cursarse.

El número de créditos optativos acumulados para obtener la mención de un itinerario en el título será de 56 ECTS. Un mínimo de 50 ECTS deberán pertenecer al módulo del itinerario en cuestión, complementados, en este caso, con un mínimo de 6 ECTS adicionales escogidos entre las materias optativas de otros itinerarios.

4.1 ASIGNATURAS OPTATIVAS MENCIÓN GRÁFICO

3R CURSO

Tipografía I (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)
Informática III (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Tratamiento Digital de la Imagen (OPT - 3 ECTS - 2º C - ESP)
Vídeo (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Maquetas y Originales (OPT - 4 ECTS - 2º C - ESP)
Caligrafía (OPT - 3 ECTS - 1r C - ESP)
Ilustración (OPT - 4 ECTS - 2º C - ESP)
Book y Presentación de Proyectos (OPT - 4 ECTS - 2º C - ESP)
Intensificación Departamental (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)

4º CURSO

Proyectos III (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Artes Gráficas (Ecodiseño) (OPT - 3 ECTS - 1r C - ESP)
Fotografía II (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Tipografía II (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Proyectos IV (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Gráfica para Publicidad (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Técnicas de Expresión: IA Generativa (OPT - 3 ECTS - 1r C - ESP)
Análisis gráfico: Infografía y Visualización de Datos (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Packaging Industrial (OPT - 3 ECTS - 1r C - ESP)
Intensificación Departamental (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)

4.2 ASIGNATURAS OPTATIVAS MENCIÓN MODA

3R CURSO

Proyectos de Diseño Textil (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)
Informática Textil I (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)
Patronaje y Confección (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Tintes y Acabados (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Historia del Tejido y del Vestido (OPT - 3 ECTS - 1r C - ESP)
Conceptos de Colección (OPT - 4 ECTS - 2º C - ESP)
Hilatura (OPT - 3 ECTS - 2º C - ESP)
Intensificación Departamental (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)

4º CURSO

Proyectos de Moda I (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Materiales y Tecnología III: Manipulación y Patronaje (OPT - 8 ECTS - 1r C - ESP)
Moda s.XX: Estilismo y Fotografía de Moda (OPT - 3 ECTS - 1r C - ESP)
Proyectos de Moda II (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Informática Textil II (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Tejidos Técnicos (OPT - 3 ECTS - 1r C - ESP)
Intensificación Departamental (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)

4.3

ASIGNATURAS OPTATIVAS MENCIÓN PRODUCTO

3R CURSO

Técnica de Utilización de Materiales y Mecánica (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Ampliación Informática: Industrial (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Ergonomía (OPT - 4 ECTS - 2º C - ESP)
Diseño de Pequeños Electrodomésticos (OPT - 3 ECTS - 2º C - ESP)
Maquetas y Prototipos (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Producto: Análisis de Proyectos - Joyería (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Book y Presentación de Proyectos (OPT - 4 ECTS - 2º C - ESP)
Biómica (OPT - 3 ECTS - 1r C - ESP)
Intensificación Departamental (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)

4º CURSO

Proyectos III (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Técnica (OPT - 3 ECTS - 1r C - ESP)
Modelado 3D y Rendering (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Proyectos IV (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Proyectos de Moda II: Calzado (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Ecodiseño (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Diseño de Mobiliario (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Packaging Industrial (OPT - 3 ECTS - 1r C - ESP)
Automoción (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Intensificación Departamental (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)

4.4

ASIGNATURAS OPTATIVAS MENCIÓN INTERIORES

3R CURSO

Informática III (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Instalaciones I (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Iluminación y Acústica (OPT - 3 ECTS - 2º C - ESP)
Maquetas y Prototipos (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Diseño y Adaptabilidad (OPT - 3 ECTS - 2º C - ESP)
Diseño de Espacios Exteriores (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Book y Presentación de Proyectos (OPT - 4 ECTS - 2º C - ESP)
Historia de la Arquitectura (OPT - 3 ECTS - 1r C - ESP)
Intensificación Departamental (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)

4º CURSO

Proyectos III (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Materiales y Acabados (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Rehabilitación (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Instalaciones II (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Informática IV (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Montajes Efímeros (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Intensificación Departamental (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)

4.5 ASIGNATURAS OPTATIVAS MENCIÓN AUDIOVISUAL

4º CURSO

Proyectos III (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Estética de los Medios Digitales (OPT - 6 ECTS - 1r C - ESP)
Diseño y Programación de Sistemas Interactivos (OPT - 8 ECTS - 1r C - ESP)
Técnicas Alternativas en 3D (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Gráfica para Publicidad (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)
Análisis gráfico: Infografía y Visualización de Datos (OPT - 4 ECTS -1r C - ESP)
Instalaciones Audiovisuales (OPT - 5 ECTS - 1r C - ESP)
Intensificación Departamental (OPT - 4 ECTS - 1r C - ESP)

5. DESCRIPCIÓN DE ASIGNATURAS OBLIGATORIAS Y DE FORMACIÓN BÁSICA POR CURSOS ACADÉMICOS

5.1 PRIMER CURSO

5.1.1 TEORÍA E HISTORIA DEL ARTE I

DESCRIPCIÓN

La asignatura plantea una aproximación historiográfica de los principales discursos teóricos, ideas estéticas y manifestaciones artísticas de la Historia del arte occidental, poniendo un especial énfasis en la pintura, la escultura, la arquitectura y las artes aplicadas. Con ello se quiere introducir al alumnado a la comprensión, el estudio y la lectura de la manifestación artística contemplando su proceso de ideación, su ‘materialización’ y su valor y recepción sociocultural. El eje cronológico de la asignatura inicia en el siglo XIX y se extiende hasta la Primera Guerra Mundial. No obstante esto, se realizará un reconocimiento historiográfico de los acontecimientos socioculturales y manifestaciones artísticas que permitieron el nacimiento de lo que llamamos arte moderno. Los trabajos que acompañan el desarrollo teórico de la asignatura están pensados para poner en práctica el pensamiento analítico, sintético y crítico, la familiarización con textos teóricos y la expresión escrita y la puesta en práctica de los conceptos que trata la Historia del arte en la vida profesional de los/as estudiantes.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Tener los conocimientos del arte y las teorías que de él hubo de los siglos XVIII al XX.
2. Comprender el impacto y el papel del arte en el desarrollo del arte en el despliegue de la sociedad moderna.
3. Reconocer los contextos históricos, políticoeconómicos y socioculturales de los movimientos artísticos a estudio.
4. Reconocer la relevancia de los movimientos artísticos a estudio en el marco de la Historia del arte en general y la visualidad de los siglos XVIII al XX.
5. Comprender los mecanismos de producción, comunicación, recepción y valoración del objeto artístico para el periodo a estudio.
6. Aprender a localizar la manifestación artística dentro del conjunto de dinámicas culturales e identificar qué relaciones y de qué tipo establece la práctica artística con otros campos de acción.
7. Adquirir una visión global, analítica y sintética de los movimientos artísticos a estudio que permita elaborar un discurso propio.
8. Adquirir una capacidad de lectura y comprensión de textos que se adecue a la complejidad de los contenidos, así como la nomenclatura y vocabulario específico.
9. Adquirir una capacidad de redacción crítica de las ideas propias siempre asentada en su interrelación con el contenido de la asignatura y sus presupuestos teóricos.
10. Manejar un pensamiento crítico sobre las manifestaciones del arte a modo de saberlo aplicar en el ejercicio de su profesión.
11. Utilizar correctamente la bibliografía.
12. Cumplir de forma satisfactoria con los trabajos que se proponen.

TEMARIO BÁSICO

1. Cuestiones previas:
 - Definición concepto de arte, función, agentes, cambios históricos.
 - Binomio arte-historia o la Historia del arte. Términos.
 - Escribir la historia. Fuentes para el estudio y ejemplo de escritura básica.
 - Lenguajes artísticos.
2. Reconocimiento siglo XVIII:
 - Aura del mundo antiguo, neoclasicismo y repartición de la arqueología.
 - El movimiento romántico.
3. El paso a las vanguardias históricas.
4. Introducción a las vanguardias históricas:
 - Aproximación general a sus términos y movimientos.
 - Contexto geográfico, político y cultural.
5. Las vanguardias históricas:
 - Impresionismo.
 - Postimpresionismo.
 - Fauvismo.
 - Expresionismo.
 - Cubismo.
 - Futurismo.
 - Abstracción.
 - Constructivismo y suprematismo.
 - Dadaísmo.
 - Neoplasticismo.
 - Surrealismo.
 - Interacción con otras manifestaciones artísticoculturales.

5.1.2 TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO I

DESCRIPCIÓN

El objetivo de la asignatura es aprender cuándo nace el diseño como disciplina autónoma y cómo se consolida como profesión a lo largo del s.XIX y principios del s.XX. Otro objetivo es convertir los conocimientos de historia del diseño en teoría válida para la práctica profesional. Todo ello para hacer reflexionar sobre la profesión llamada “diseño”.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Comprender la importancia de conocer la historia del diseño desde los inicios del siglo XIX hasta la actualidad, para el correcto desarrollo de la práctica profesional.
2. Comprender el impacto de los materiales en el desarrollo de la sociedad y en la evolución de las formas.
3. Entender la correlación de los aspectos culturales, sociales e ideológicos con las diferentes concepciones del diseño.
4. Convertir los conocimientos de historia del diseño en teoría válida para la práctica profesional.
5. Saber argumentar las visiones personales sobre el diseño de forma crítica, con conocimientos y de manera respetuosa con sí mismo, los compañeros y el profesor responsable del curso.

TEMARIO BÁSICO

- Bloque I: Los orígenes de la modernidad en el diseño.
1. La Galaxia Gutenberg.

- 1.1. El descubrimiento de la imprenta y su impacto social y cultural.
 - 1.1.1. Interpretación de Renato de Fusco.
 - 1.1.2. Interpretación de McLuhan.
 - 1.1.3. Interpretación del grupo de investigación de la UB.

Bloque II: Revolución industrial e impacto social.

2. Industria y sociedad de masas.
 - 2.1. La mecanización del mundo.
 - 2.2. Avances científicos.
 - 2.3. Avances tecnológicos.

Bloque III: La reforma de las artes decorativas y los pilares del diseño.

3. Nuevas Técnicas. La arquitectura de hierro.
 - 3.1. Neogótico y Racionalismo estructural. Violletle-Duc.
 - 3.2. Arquitectura de ingenieros. Nuevas tipologías.
 - 3.3. Joseph Paxton y El Cristal Palace. Un nuevo paradigma constructivo.

4. Teorías para la reforma de las artes decorativas.

- 4.1. Los Socialistas Utópicos:
 - 4.1.1. Robert Owen.
- 4.2. Los Funcionalistas:
 - 4.2.1. Henry Cole.
 - 4.2.2. Owen Jones.
 - 4.2.3. Richard Redgrave.

5. Arts & Crafts.

- 5.1. John Ruskin. Un nuevo idealismo estético.
- 5.2. William Morris. Modernidad y diseño.

Bloque IV: El Modernismo, un estilo internacional.

6. Nacimiento de un estilo propio.

7. Bélgica (Art Nouveau).

- 7.1. Víctor Horta y el uso del hierro en la arquitectura doméstica.
- 7.2. Henry van de Velde y la línea fuerza.

8. Francia (Art Nouveau).

- 8.1. París y Hector Guimard.
- 8.2. La Escuela de Nancy y Emile Gallé.

9. Alemania (Jugendstil).

- 9.1. Darmstadt y la Colonia de artistas Mathildenhöhe.
- 9.2. Munich.

10. Austria y la cultura finisecular en Viena (Secession).

- 10.1. Adolf Loos:
 - 10.1.1. Debate sobre el ornamento.
 - 10.1.2. Debate sobre los materiales.

11. Werkbund y la AEG.

- 11.1. Individuación.
- 11.2. Tipificación.

Bloque V: Primeras vanguardias del siglo XX.

12. Italia: Futurismo.

- 12.1. Manifiestos
- 12.2. Arquitectura utópica.

13. Holanda: De Stijl.

- 13.1. Los principios proyectuales como metodología de diseño.

14. Rusia: Constructivismo.

- 14.1. La fábrica transforma al artista en diseñador.

15. Alemania: Bauhaus.

- 15.1. Del expresionismo al movimiento moderno del diseño.
 - 15.1.1. Profesores.
 - 15.1.2. Casas.
 - 15.1.3. Influencias.
 - 15.1.4. Pedagogías.

DESCRIPCIÓN

La asignatura plantea una reflexión sobre los comportamientos sociales que han modificado la sociedad contemporánea y que han transformado las relaciones personales, culturales y espacio temporal. Partiremos desde un conocimiento conceptual, que nos sitúe en el ámbito de la antropología y la sociología clásicas, para llegar al análisis de la contemporaneidad: localización, globalización, multiculturalidad, interculturalidad, alteridad... para su aplicación en el campo del diseño.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Que las y los estudiantes adquieran los conocimientos básicos y necesarios para comprender el entorno social y para analizar los fenómenos sociales y culturales que definan a una sociedad concreta.
2. Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
3. Que los/as estudiantes apliquen los fundamentos de teorías sociales y de la comunicación que les permitan analizar un texto o un objeto.
4. Que los/as estudiantes sepan determinar los valores de uso social, comunicativos y estéticos que tienen los objetos o servicios.
5. Que las y los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
6. Que las y los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
7. Que los/as estudiantes sepan utilizar los medios bibliográficos en un trabajo de investigación.

TEMARIO BÁSICO

1. De la Sociología como herramienta de Diseño.
 - 1.1. Análisis y Creatividad: una relación imprescindible.
 - 1.2. La interdisciplinariedad en el proceso de diseño.
 - 1.3. La sociosemiótica y su contribución al diseño.
 - 1.4. El color y su relación con el comportamiento social.
2. Introducción a la Sociología.
 - 2.1. La sociología como ciencia.
 - 2.2. Conceptos básicos de la Sociología.
 - 2.3. Homo sociológicus.
 - 2.4. El hombre dentro de la sociedad.
3. Individuo y Sociedad.
 - 3.1. Representaciones sociales: búsqueda del nexo entre antropología, sociedad y psicología social.
 - 3.2. Individuo y sociedad. Identidad y alteridad: Del reconocimiento del individuo y su relación con el otro.
 - 3.3. Geoidentidad.
 - 3.4. El cuerpo como espacio social.
4. Contexto social. La decadencia de los relatos modernos.
 - 4.1. La ruptura de las grandes ideologías.
 - 4.2. La superación del espíritu posmoderno.
 - 4.3. Glocalización.
 - 4.4. Tiempos líquidos: la generación flexible y su concepción social.

5. Temas de debate en torno al siglo XXI: la polarización de una sociedad en proceso de cambio.

- 5.1. Racionalismo slow: la pandemia y el nuevo orden social.
- 5.2. La religión de los datos.
- 5.3. El no género. La superación de las teorías Queers.
- 5.4. Neomaclismo.
- 5.5. El retorno de las ideologías radicales: de la extrema derecha a la anarquía. Crisis del capitalismo.
- 5.6. El terror como forma de coacción internacional.
- 5.7. La alternativa circular.

5.1.4

FUNDAMENTOS DE LA PROYECTACIÓN

DESCRIPCIÓN

La asignatura plantea una aproximación doble y complementaria a los principios operativos básicos que orientan y articulan la actividad proyectual: por un lado, cubre su carácter instrumental para generar el “modus operandi” propio de la actividad, y por otro estimula la reflexión entorno al uso y la oportunidad que los ampara en un determinado marco de actuación.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Dominar los instrumentos metodológicos que le permiten abordar la actividad proyectual.
2. Organizar un trabajo de investigación, independientemente de la materia que se trate.
3. Dominar las técnicas que existen para expresar de una manera sencilla aquello que quiere mostrar. Un lenguaje adaptado para cada tipo de presentación y utilización de los materiales más adecuados para cada tipo de presentación.

TEMARIO BÁSICO

Principios básicos de la actividad proyectual:

1. Metodologías proyectuales.
2. Técnicas e instrumentos de la actividad proyectual.
3. Análisis de antecedentes y referentes.

5.1.5

DIBUJO DE REPRESENTACIÓN

DESCRIPCIÓN

Se aprenderán elementos básicos de la trama lineal, de geometría plana, del espacio y la adecuación del dibujo al proyecto. Abordaremos también el retrato, la perspectiva y la figura humana, así como el color, las texturas y el claroscuro. La asignatura introduce al alumnado en el problema de la representación a través del dibujo a mano alzada. Sedesarrollan habilidades de observación y análisis mediante el uso del dibujo como medio de conocimiento. De manera práctica, se aprenderán y experimentarán con diferentes técnicas gráficas para conocer sus posibilidades expresivas. También se trabajará el propio pensamiento creativo. El objetivo es que el alumno sea capaz de expresar cualquier idea a través del dibujo, y que dichas ideas sean creativas y interesantes.

1. Percibir y observar el entorno para captar los aspectos formales de la realidad.
2. Analizar y resolver problemas de representación y estructuración de formas y espacios mediante las convenciones del dibujo.
3. Dominar la realización de croquis y perspectivas en mano alzada.
4. Entender, asimilar y resolver la figura humana.
5. Adquirir todas estas nociones técnicas, tanto de línea como de mancha, para ponerlas al servicio de una idea.
6. Lograr agudizar el pensamiento crítico y creativo. Y lograr formalizarlo de la mejor manera mediante el dibujo.
7. Habituar en el uso del dibujo como herramienta de análisis, expresión y de experimentación, tanto para propósitos profesionales como inquietudes personales.

TEMARIO BÁSICO

1. Objetos y espacios:
 - 1.1. Materiales y soportes.
 - 1.2. Nociones básicas.
 - 1.3. Introducción al juego visual, poético. La depuración de la idea.
 - 1.4. Diédrico.
 - 1.5. Síntesis geométrica. Composición abstracta.
 - 1.6. Axonométrico. Perspectiva.
 - 1.7. Relacionar conceptos. Síntesis conceptual.
2. Figura Humana:
 - 2.1. Práctica de dibujo en general. Trabajo con línea continua, dibujo de textura.
 - 2.2. Estudio de las extremidades manos y pies. Estructura, movimiento y gestualidad.
 - 2.3. Estudio de la figura humana. Síntesis volumétrica básica e interpretación gráfica.
 - 2.4. Sesiones de modelo. Comprensión de movimiento, ritmo y gestualidad.
 - 2.5. La figura humana en el espacio, interacción, movimiento. Realización de la figura en contexto.

5.1.6 DIBUJO TÉCNICO I

DESCRIPCIÓN

El Dibujo Técnico es un medio de expresión y comunicación indispensable, tanto en el desarrollo de procesos de investigación científica, como en la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos o artísticos cuya finalidad sea la creación y fabricación de un producto. Su función esencial en estos procesos consiste en ayudar a formalizar o visualizar lo que se está diseñando o descubriendo, y contribuye a proporcionar desde una primera concreción de posibles soluciones hasta la última fase del desarrollo, donde se presentan los resultados en planos o diseños definitivamente acabados. En esta asignatura teórico-práctica se enseñarán y se pondrán en práctica los principios básicos del dibujo técnico enfocado al diseño en general y trabajando aquellos conceptos propios del itinerario particular del alumnado (Gráfico, Moda, Audiovisual, Producto o Interiores) en los ejercicios prácticos.

1. Adquirir los conceptos básicos formales/técnicos para poder desarrollar formas simples y complejas que en un futuro se puedan convertir en productos (objetos, prendas, espacios, gráficas 2d o 3d...).
2. Mejorar la visión espacial. Entender a partir de qué formas están constituidos los objetos y cómo se relacionan éstos en un espacio para una posterior representación.
3. Adquirir, a través de la praxis, hábitos de relación con los procesos de creación formal, según las predisposiciones personales, desarrollando criterios de selección, verificación del proceso de creación, análisis y evaluación de los resultados.
4. Aplicar el concepto de la creatividad a la producción de las nuevas formas.
5. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
6. Percibir y observar el entorno y los aspectos formales de la realidad objetual.
7. Desarrollar la capacidad crítica argumentada en la búsqueda de las soluciones en el proceso proyectual del diseño.
8. Ser capaz de auto-evaluar los resultados obtenidos.

TEMARIO BÁSICO

GEOMETRÍA PLANA:

1. Construcciones geométricas fundamentales.
 - Elementos fundamentales: posiciones relativas. El punto. La recta. El plan.
 - Lugares geométricos. La mediatriz. La bisectriz. La circunferencia. La recta paralela.
 - Ángulos: tipos. Clasificación por su valor. Clasificación en relación con otros ángulos. Igualdad de ángulos.
 - El Teorema de Tales.
2. Polígonos regulares.
 - Polígonos. Elementos que hay que considerar en un polígono. Clasificación. Criterios de construcción.
 - Triángulos. Propiedades. Clasificación. Rectas y puntos notables. Igualdad y semejanza de triángulos. Triangulación.
 - Arco capaz.
 - Cuadriláteros. Clasificación y características.
3. Proporcionalidad y semejanza. Escalas.
 - Proporcionalidad.
 - Semblanza.
 - Escalas.
4. Transformaciones geométricas.
 - Transformaciones geométricas.
 - Transformaciones isométricas o movimientos.
 - La homotecia.
 - Composición de movimientos.
 - Igualdad y equivalencia.
5. La circunferencia. Tangencias.
 - La circunferencia. Elementos de la circunferencia.
 - Posiciones relativas. Recta y circunferencia. Circunferencia y circunferencia.
 - Propiedades de la posición de tangencia. Entre recta y circunferencia. Entre circunferencias.
 - Lugares geométricos relacionados.

6. Curvas cónicas.

- Generación de las curvas cónicas. Clasificación y elementos de una cónica.
- La elipse, la parábola y la hipérbola.
- Construcciones de la elipse.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN:

7. El sistema diédrico.

- Introducción al sistema diédrico.
- Representación de cuerpos en sistema diédrico.
- Identificación de los diferentes tipos de rectas y planos en sistema diédrico.

8. El sistema axonométrico.

- Introducción al sistema axonométrico
- Representación de cuerpos en sistema axonométrico: sistema isométrico, sistema DIN5, perspectiva caballeriza, sistema militar.

9. La Perspectiva Cónica.

- Frontal.
- Oblicua.

5.1.7

TEORÍA Y TALLER DE LA FORMA

DESCRIPCIÓN

Se aprenderán elementos básicos de geometría, la forma, el espacio, el color y la adecuación de estos al proyecto. Abordaremos también tratamiento del volumen, así como del color, las texturas y el claro-curo tanto en imagen plana como en tridimensional. La asignatura introduce al alumnado en el problema de la representación a través de diferentes técnicas de representación con color y tridimensionalmente. Se desarrollan habilidades de observación y análisis mediante el uso del dibujo, volumen, texturas y color como medio de conocimiento. De manera práctica, se aprenderán y experimentarán con diferentes técnicas gráficas y materiales para conocer sus posibilidades expresivas. También se conocerán formas de aprehensión de la figura, lectura de formas visuales (las formas como signos, como persuasión, como comunicación).

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Percibir y observar el entorno para captar los aspectos formales de la realidad.
2. Analizar y resolver problemas de representación de formas y espacios mediante las convenciones del dibujo.
3. Conocer los fundamentos del color y su aplicación en proyectos de comunicación visual.
4. Dominar la realización de croquis y perspectivas en mano alzada.
5. Identificar, formular y resolver problemas de codificación de semiótica en un entorno multidisciplinar.
6. Desarrollar la capacidad analítica que permita la determinación conceptual en todas las fases del proceso de configuración formal, en especial las referidas a la detección y definición de problemas de diseño.
7. Desarrollo de la capacidad crítica para discernir, valorar y seleccionar con criterio, facilitando la aparición de soluciones de diseño sólidas y argumentadas.
8. Adquirir, a través de la praxis, hábitos de relación con los procesos de creación formal, de acuerdo a las predisposiciones personales, desarrollando criterios de selección, verificación del proceso de creación, análisis y evaluación de los resultados.

TEMARIO BÁSICO

1. Introducción al concepto de forma. Los elementos visuales de la forma: punto, línea, plano, espacio, objeto, textura y color.
2. Las tipologías de la forma. Su ejemplificación en los distintos ámbitos creativos.
3. Leyes de la percepción de la imagen. Teoría de la Gestalt. Ilusiones visuales.
4. Teoría de los grados de iconicidad. La complejidad y la abstracción.
5. Volumen. La composición bidimensional y tridimensional. Modularidad. Elementos morfológicos, elementos escalares, elementos dinámicos.
6. Texturas visuales y táctiles.
7. Teoría del color. Círculo cromático, armonías y contrastes, interacción del color.
8. Aplicación de todos los conceptos trabajados en un proyecto final.

5.1.8

FOTOGRAFÍA I

DESCRIPCIÓN

Centrándose en la fotografía como comunicación visual, este curso ayudará al alumnado a familiarizarse con los métodos básicos de la fotografía digital: dominar las técnicas relacionadas con la captura, el procesamiento y la presentación de imágenes digitales y comprender las posibilidades expresivas que ofrecen. Su objetivo es dotar al alumnado de las competencias técnicas y conceptuales básicas para producir imágenes fotográficas adecuadas a sus intenciones y objetivos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Lxs estudiantes serán capaces de usar una cámara réflex en modo manual; sabrán cómo configurar correctamente, de acuerdo con sus intenciones, apertura de diafragma, tiempos de exposición y sensibilidad ISO.
2. Obtendrán los conocimientos fundamentales sobre el uso de la luz en fotografía.
3. Comprenderán las reglas básicas de composición y las aplicarán adecuadamente.
4. Adquirirán las competencias para comunicarse con un fotógrafo profesional compartiendo su lenguaje técnico y entendiendo su visión artística.
5. Al finalizar el curso, lxs estudiantes tendrán una cultura básica de historia de la fotografía.

TEMARIO BÁSICO

0. Introducción al curso.

1. Fundamentos de fotografía.

- 1.1. La naturaleza de la fotografía y la formación de la imagen fotográfica / Funcionamiento de las cámaras analógicas y digitales; menús y opciones distintas.
- 1.2. Concepto de exposición. Números f; tiempos de obturación; sensibilidad ISO / Consejos y aplicaciones para el uso avanzado de las cámaras de dispositivos móviles.
- 1.3. Enfoque, nitidez, profundidad de campo, captación del movimiento. Práctica en exteriores con cámaras y móviles.
- 1.4. Introducción al estudio fotográfico.
- 1.5. Introducción a los usos y las aplicaciones de la fotografía. Referentes visuales.

2. Características de la luz y fotometría.
 - 2.1. Características de la luz: intensidad, temperatura de color, contraste, luz natural y luz artificial. Lectura de la exposición; histograma; técnica ETTR.
 - 2.2. Práctica en estudio o en exteriores con cámaras y móviles.
 - 2.3. Introducción al revelado en Adobe Camera Raw; formato y resolución de la imagen digital.
3. El lenguaje visual de la fotografía.
 - 3.1. Lectura y composición fotográfica I – Introducción a la “gramática” del lenguaje visual.
 - 3.2. Lectura y composición fotográfica II – Profundización práctica.
 - 3.3. Lectura y composición fotográfica III – Profundización práctica.
4. Encuentros con la historia de la fotografía.
 - 4.1. Un breve recorrido a través de la historia de la fotografía I.
 - 4.2. Un breve recorrido a través de la historia de la fotografía II.
 - 4.3. Un breve recorrido a través de la historia de la fotografía III.
 - 4.4. Un breve recorrido a través de la historia de la fotografía IV.
5. Narrativa visual, puesta en escena e iluminación.
 - 5.1. Secuencias y narrativa visual / La puesta en escena fotográfica.
 - 5.2. Iluminación de objetos: consejos prácticos.
 - 5.3. Iluminación de personas: consejos prácticos.
6. El proyecto fotográfico y la fotografía como expresión artística.
 - 6.1. Introducción al proyecto fotográfico.
 - 6.2. Presentación y análisis de trabajos de autores reconocidos / Joven fotografía.
 - 6.3. Técnicas de revelado avanzado en Adobe Camera Raw e introducción al uso de software alternativos para el tratamiento digital de la imagen.

5.1.9 INFORMÁTICA I

DESCRIPCIÓN

En esta asignatura se impartirán conocimientos avanzados del software para la realización de maquetas y proyectos en entorno digital.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Tener los conocimientos necesarios para el correcto desarrollo informático de cualquier tipo de proyecto.
2. Utilizar la informática como herramienta para diferentes usos proyectuales de presentación de trabajos.
3. Capacidad de expresar una idea mediante el uso de investigación y búsqueda de referentes.
4. Conocimiento de las herramientas de diseño digital.
5. Capacidad de obtener una serie de producto finales para incorporar al portfolio.
6. Interiorizar la metodología “Easy to learn hard to master”.
7. Desarrollo creativo y capacidad de observación.

TEMARIO COMÚN (1ER CUATRIMESTRE)

1. Photoshop: Desarrollo profesional en diseño y retoque de imágenes.
2. Illustrator: Desarrollo profesional con pluma y formas vectoriales.
3. Indesign: Implementación de formatos editoriales.
4. Reconocimiento de las interfaces de los programas informáticos Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe Indesign.
5. Diseño vectorial avanzado.

TEMARIO ESPECÍFICO GRÁFICO / PRODUCTO / MODA

1. Dominio técnico medio del software: Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.
2. Photoshop: Implementación de proyectos profesionales corrección de color, fotomontaje, retoque fotográfico e ilustración en píxel art.
3. Illustrator: iniciación a la ilustración en perspectiva isométrica, maquetación de documentos con ilustración y texto, técnica de composición de la página, profundización en las técnicas de ilustración 3D.
4. Dominio de la preparación de documentos finales desde los dos programas.

TEMARIO ESPECÍFICO INTERIORES

1. Autocad: Aprendizaje de una herramienta informática de dibujo en 2 dimensiones para la adecuada representación gráfica de los proyectos.
2. Introducción software, comandos / dibujo básico, osnap, capas, medidas, texto, tramas, acotación, (ploteado básico opcional).

5.1.10

INTRODUCCIÓN A LOS PROYECTOS

DESCRIPCIÓN

La asignatura propone una introducción a la metodología de diseño a partir de las diferentes menciones. El primer cuatrimestre se centra más en herramientas y recursos necesarios para el proceso y la materialización de los proyectos, para poder realizar durante el segundo cuatrimestre los primeros proyectos e introducirse de esta manera en la metodología de la proyectación.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Aplicar la metodología para poder elaborar un proyecto de diseño desde su concepción previa como idea hasta finalizar en la materialización.
2. Aglutinar contenidos aprendidos en otras materias e integrarlos en un proyecto.
3. Dominar la metodología de la proyectación.
4. Controlar la viabilidad del proyecto.
5. Tener en cuenta criterios de usabilidad, sostenibilidad y respeto a la diferencia.
6. Interiorizar el uso de procesos metodológicos para el abordaje de proyectos de diseño.
7. Dominar y saber aplicar la metodología Design Thinking.
8. Dominar y saber aplicar técnicas de investigación para la ejecución de procesos de ideación.
9. Dominar y saber aplicar técnicas de creatividad para la ejecución de procesos de ideación.
10. Familiarizarse con el trabajo en equipo.
11. Realizar presentaciones satisfactorias de proyectos de diseño.

TEMARIO COMÚN

1. Aplicación práctica de los procedimientos básicos de la metodología Design Thinking.
2. Aplicación práctica de técnicas e instrumentos de la actividad proyectual.
3. Aplicación práctica de técnicas de ideación y creatividad.
4. Técnicas de presentación de proyectos.

TEMARIO ESPECÍFICO GRÁFICO

1. Documentación, investigación y análisis como partes fundamentales del proceso creativo.
2. El proceso de diseño y su culminación: la propuesta formal.
3. Utilización de herramientas manuales y digitales.
4. Manejo adecuado del soporte pantalla y las técnicas necesarias para el trabajo sobre papel.

TEMARIO ESPECÍFICO MODA

1. Documentación, investigación y análisis como partes fundamentales del proceso creativo. El moodboard y el sketchbook. Cartas de color.
2. Introducción a técnicas de manipulación textil.
3. Comprensión, proyección y presentación: creación de una prenda.
 - Uso de materiales específicos.
 - Comprensión de qué es una colección.

TEMARIO ESPECÍFICO PRODUCTO

1. Documentación, investigación y análisis como partes fundamentales del proceso creativo. Se introduce al alumnado en un sector concreto, ya que la relación con la empresa y sus exigencias marcan el proyecto. Se analiza también el usuario al que se dirige el proyecto.
2. El proceso de diseño y su culminación: la propuesta formal. Briefing, estudio de mercado y de referentes. Definición de objetivos, motivaciones y planteamiento del problema. Diseño y construcción. Desarrollo técnico. Y formalización.
3. Utilización de herramientas manuales y digitales. Realización de prototipos.

TEMARIO ESPECÍFICO INTERIORES

1. El desarrollo formal en espacios como generador de conceptos espaciales capaces de albergar programas de necesidades complejas.
2. Utilización de recursos manuales para expresar y representar espacios e ideas. Maquetas y dibujos.
3. Introducción al aprendizaje de software específico de dibujo.

5.2

5.2.1

SEGUNDO CURSO

TEORÍA E HISTORIA DEL ARTE II

DESCRIPCIÓN

La asignatura plantea una aproximación historiográfica de los principales discursos teóricos, ideas estéticas y manifestaciones artísticas de la Historia del arte occidental, poniendo un especial énfasis en la pintura, la escultura, la arquitectura y las artes aplicadas. Con ello se quiere introducir al alumnado a la comprensión, el estudio y la lectura de la manifestación artística contemplando su proceso de ideación, su ‘materialización’ y su valor y recepción sociocultural. El eje cronológico de la asignatura inicia en el periodo de entreguerras y se extiende hasta la actualidad. Se pondrá un especial énfasis en el proceso de ‘democratización’ de los lenguajes artísticos, los temas y los públicos, así como las nuevas líneas teóricas fruto de la globalidad. Los trabajos que acompañan el desarrollo teórico de la asignatura están pensados para poner en práctica el pensamiento analítico, sintético y crítico, la familiarización con textos teóricos y la expresión escrita y la puesta en práctica de los conceptos que trata la Historia del arte en la vida profesional de los/las estudiantes.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Tener los conocimientos del arte y las teorías que de él hubo en el siglo XX.
2. Comprender el impacto y el papel del arte en el desarrollo del arte en el despliegue de la sociedad moderna.
3. Reconocer los contextos históricos, políticoeconómicos y socioculturales de los movimientos artísticos a estudio.
4. Reconocer la relevancia de los movimientos artísticos a estudio en el marco de la Historia del arte en general y la visualidad de los siglos XX y XXI en particular.
5. Comprender los mecanismos de producción, comunicación, recepción y valoración del objeto artístico para el periodo a estudio.
6. Aprender a localizar la manifestación artística dentro del conjunto de dinámicas culturales e identificar qué relaciones y de qué tipo establece la práctica artística con otros campos de acción.
7. Adquirir una visión global, analítica y sintética de los movimientos artísticos a estudio que permita elaborar un discurso propio.
8. Adquirir una capacidad de lectura y comprensión de textos que se adecue a la complejidad de los contenidos, así como la nomenclatura y vocabulario específico.
9. Adquirir una capacidad de redacción crítica de las ideas propias siempre asentada en su interrelación con el contenido de la asignatura y sus presupuestos teóricos.
10. Manejar un pensamiento crítico sobre las manifestaciones del arte a modo de saberlo aplicar en el ejercicio de su profesión.
11. Utilizar correctamente la bibliografía.
12. Cumplir de forma satisfactoria con los trabajos que se proponen.

TEMARIO BÁSICO

1. Cuestiones previas:
 - 1.1. Definición concepto de arte, función, agentes, cambios históricos.
 - 1.2. Binomio arte-historia o la Historia del arte. Términos.
 - 1.3. Escribir la historia. Fuentes para el estudio y ejemplo de escritura básica.
 - 1.4. Lenguajes artísticos.

2. Introducción a las vanguardias históricas:
 - 2.1. Aproximación general a sus términos y movimientos.
 - 2.2. Contexto geográfico, político y cultural.
3. El contexto histórico alrededor de la II Guerra Mundial.
 - 3.1. Movimientos artísticos: la herencia de principios del siglo XX.
 - 3.2. Nuevas corrientes I: Expresionismo abstracto norteamericano.
 - 3.3. La tesis Guilbaut: EUA vs Europa.
 - 3.4. Nuevas corrientes II: Informalismo.
 - 3.5. El caso Antoni Tàpies.
 - 3.6. Nuevas corrientes III: Art brut.
4. Introducción a la segunda mitad del siglo XX.
 - 4.1. Contexto político y cultural.
 - 4.2. La incidencia de los medios de comunicación de masas.
 - 4.3. Pop art.
 - 4.4. Minimal art.
 - 4.5. Arte conceptual.
 - 4.6. Arte povera.
 - 4.7. Land art.
 - 4.8. Arte de acción.
 - 4.9. Happenning.
5. Modernidad vs posmodernidad.
 - 5.1. Textos fundamentales.
 - 5.2. Principios conceptuales y estéticos.
 - 5.3. Artistas y casos paradigmáticos.
6. Arte en la era de la globalización.
 - 6.1. Contexto político y cultural.
 - 6.2. Textos fundamentales.
 - 6.3. Principios conceptuales y estéticos.
 - 6.4. Artistas y casos paradigmáticos.
 - 6.5. Artes digitales o net.art.
 - 6.6. Nuevos discursos I: perspectiva de género.
 - 6.7. Nuevos discursos II: perspectiva decolonial.
 - 6.8. Nuevos discursos III: perspectiva medioambiental.

5.2.2 TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO II

DESCRIPCIÓN

Se analizarán los orígenes de la modernidad a través de la historia del diseño y las teorías de la historia del diseño en Europa y EE. UU. Con posterioridad, en la II Guerra Mundial, vinculando el proceso proyectual a los contextos históricos, económicos, culturales, artísticos y sociales.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Comprender la importancia de conocer la historia del diseño, desde los inicios del siglo XIX hasta la actualidad, por el correcto desarrollo de práctica profesional.
2. Comprender el impacto de los materiales en el desarrollo de la sociedad y en la evolución de las formas.
3. Entender la correlación de los aspectos culturales, sociales e ideológicos con las diferentes concepciones del diseño.

TEMARIO BÁSICO

1. El diseño desde la Segunda Guerra Mundial hasta la actualidad.
2. Teorías y corrientes del diseño en Europa y EE. UU.
3. El diseño y los procesos proyectuales.
4. Aspectos culturales, sociales e ideológicos en diferentes concepciones del diseño.

5.2.3

COMUNICACIÓN

DESCRIPCIÓN

Se analizan los principales modelos de comunicación que se han desarrollado en el s.XX, su evolución en el s.XXI y la relación que tienen con el contexto sociocultural. La asignatura centra su interés en la comunicación no verbal y en la verbal, como ejes principales de las interacciones Humanas, así como en el estudio de todas las formas textuales de expresión: visual, objetual, escrita... Partimos de la semiótica estructural como disciplina que nos permite aproximarnos a estos modelos de comunicación. Socio-semiótica como herramienta de análisis que puede ayudar al alumnado de diseño a comprender los diferentes niveles de significación que se encuentran en el universo objetual. El diseño como disciplina tiene la capacidad de generar discursos formales en torno a la construcción de signos identitarios, que permiten la definición de la realidad social y cultural de una comunidad concreta.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Que las y los estudiantes adquieran los conocimientos básicos y necesarios para comprender el entorno social y para analizar los fenómenos sociales y culturales que definan a una sociedad concreta.
2. Permitir al estudiante conocer las teorías semióticas desarrolladas por los padres de esta disciplina y su aplicación al análisis de objetos.
3. Que los/as estudiantes sepan determinar los valores de uso social, comunicativos y estéticos que tienen los objetos o servicios.
4. Dar a conocer al alumnado las herramientas de estudio de discurso que pueden ayudarle a desgranar un texto desde el punto de vista simbólico.
5. Enseñar a las/os estudiantes a aplicar el análisis de la imagen para generar discursos críticos de su entorno inmediato.
6. Mostar a los/as estudiantes las metodologías de trabajo semiótico preciso para desarrollar planteamientos textuales simbólicos que les ayuden a plantear un trabajo desde el punto de vista conceptual.
7. Que los/as estudiantes sepan utilizar los medios bibliográficos en un trabajo de investigación.

TEMARIO BÁSICO

1. Comunicación no verbal.
 - 1.1. Prosémica.
 - 1.2. Cinésica. Los gestos.
 - 1.3. El entorno y la comunicación de las emociones.
2. Introducción a la semiótica.
 - 2.1. La comunicación Humana.
 - 2.2. Los símbolos y la interpretación de posibles mundos.
 - 2.3. Simbología en los carteles publicitarios.
 - 2.4. Ferdinand de Saussure.
 - 2.5. Pierce.
3. Mensaje denotado y mensaje connotado. Roland Barthes.
 - 3.1. Mensaje denotado.
 - 3.2. Mensaje connotado.
 - 3.3. Mitologías.
 - 3.4. Retórica de la imagen.
 - 3.5. El valor semiótico de los objetos.
4. Diseño y semiótica.
 - 4.1. Semiótica y morfología.
 - 4.2. El Universo objetual.
 - 4.3. Los objetos diseñados.
 - 4.4. El artificio heurístico.

DESCRIPCIÓN

Esta asignatura se plantea, en principio, como un «workshop de escritura y de discusión de textos literarios» entendiendo texto desde una perspectiva amplia. A lo largo del cuatrimestre se desarrollarán dos habilidades. En primer lugar, la comprensión y expresión escrita y hablada orientada al diseño. Trabajaremos los formatos de presentación breve, columna de opinión, artículo académico y ensayo. En segundo lugar, la actualización de imaginarios contemporáneos como un elemento fundamental para poder ampliar la sensibilidad y el gusto. Al estar diseñado como taller, las clases no serán puramente teóricas y expositivas. En este caso, la participación es fundamental y la evaluación continua será la manera de poder fomentar y asegurar la participación.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Permitir al/a la estudiante conocer las diferentes metodologías que se pueden emplear a la hora de investigar un tema para la posterior producción de un texto divulgativo o científico relacionado con el diseño.
2. Dar a conocer al alumnado las herramientas prácticas que son necesarias para la realización de un escrito y su comunicación.
3. Enseñar a los/as estudiantes a comunicar los productos, servicios o experiencias que diseñan a partir del análisis del público al que se dirigen y sus intereses.
4. Que los/as estudiantes sepan utilizar los medios bibliográficos en un trabajo de investigación.

TEMARIO BÁSICO

A lo largo del cuatrimestre desarrollaremos principalmente la comprensión y expresión escrita y hablada orientada al diseño. Trabajaremos los formatos de presentación breve, columna de opinión, artículo académico y ensayo. Al estar pensado como taller, las clases no serán puramente teóricas y expositivas. En este caso, la participación es fundamental y la evaluación continua va a ser el modo de poder fomentar y asegurar la participación.

DESCRIPCIÓN

La ética del diseño es la disciplina que nos permite dotar al alumnado de las herramientas necesarias para plantear la praxis en el proceso creativo desde una perspectiva consciente. En este curso, se establecen los procedimientos que nos ayudan a analizar el comportamiento profesional y dotarlos de criterios para poder ejercer la actividad de diseñador/a en función de los valores socioculturales que definen a nuestra comunidad. En este sentido, hablaremos de sostenibilidad, desde la perspectiva social, cultural y ambiental, y de los instrumentos de los que disponemos para realizar proyectos que cumplan con los requisitos que se recogen en las denominadas ODS. De esta forma, estableceremos principios proyectuales que guiarán las decisiones técnicas, formales, conceptuales, estructurales, de producción, de venta y de consumo de las y los profesionales del Diseño.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Tener los conceptos básicos del mundo de la economía de la empresa, el marketing y la comunicación.
2. Conocer los conceptos básicos, la terminología fundamental de la organización y procesos empresariales.
3. Interpretar en términos analíticos y estratégicos la situación empresarial y relacionarse con los diferentes interlocutores.
4. Hacer un presupuesto y presentar planes de marketing.
5. Incorporar la ética de la profesión al ejercicio libre de la misma.
6. Detectar valores éticos, que puedan guiar decisiones morales, válidos por el diseñador: productos, sistemas o servicios
7. Detectar valores éticos, que puedan guiar decisiones morales, válidos por el diseñador: ellos/as mismos/as
8. Detectar valores éticos, que puedan guiar decisiones morales, válidos por el diseñador: en “filosofías” del diseño.
9. Detectar valores éticos, que puedan guiar decisiones morales, válidos por el diseñador: en otros diseñadores/as.

TEMARIO BÁSICO

BLOQUE 1:

- 1.1 ¿Por qué una ética del diseño?
- 1.2. ¿Cuál es la relación entre la ética y el diseño?
- 1.3. Las futuras responsabilidades del diseño:
 - Vilem Flusser.
 - Clive Dilnot.
 - Josep Maria Martí Font.
 - Jordi Pericot.

BLOQUE 2:

- 2.1. Definiendo los conceptos básicos de ética aplicada:
 - ¿Qué es “ética”? ¿Qué es moral? ¿Cómo funcionan? ¿Cómo se transmiten?
 - Fases del desarrollo moral de Piaget y Kohlberg.
 - ¿Cuáles son los principios de las éticas aplicadas?

BLOQUE 3:

- 3.1. ¿Qué son los valores éticos? ¿Cómo funcionan? ¿Cómo se transmiten?
 - Valores individuales: Del/de la alumno/a. De los/as profesionales.
 - Valores del colectivo: Códigos deontológicos de asociaciones de diseño. Manifiestos de colectivos.

BLOQUE 4:

- 4.1. Valores éticos del pasado.
 - Valores en la historia del diseño

BLOQUE 5:

- 5.1. Valores éticos del presente. Nuevas filosofías del diseño y ámbitos de actuación:
 - Diseño sostenible. Emocionalmente durador. Slow Design. Cradle to Cradle. Estética sostenible.
 - Diseño Centrado en el Usuario.
 - Diseño Universal, para todos, inclusivo.
 - Open Design.
 - Co-design.

BLOQUE 6:

- 6.1. Valores éticos como herramienta proyectual.
 - Aplicación de los aprendizajes al Proyecto Final.

5.2.6 EMPRESA I: ORGANIZACIÓN Y PROCESOS

DESCRIPCIÓN

The aim of this subject is to prepare students to face the professional world and to give them a first approach on how to relate to the different agents in the business environment. In this way, the aim is to provide them with the working and management tools, based on the standards of the company, the competition and the market, to create frameworks for dialogue between the designer and the market. This is an introductory level course and the objective is to introduce students to key business concepts which they will then develop further in EMPRESA II.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. To know the basic concepts of the world of business economics, marketing and communication.
2. To Know the basic concepts, the fundamental terminology of organisation and business processes.
3. To Interpret the business situation in analytical and strategic terms and relate to the different interlocutors.
4. To Know the most common forms of business development and implementation in our market and within the design sector.
5. Knowing how to identify the appropriate strategies for the different business challenges.
6. Drawing up budgets and knowing how to develop a marketing plan.
7. To incorporate the ethics of the profession into the free practice of the profession.
8. To learn from colleagues and learn to work in a team.

TEMARIO BÁSICO

1. Introduction to business:
 - 1.1. Overview of the business landscape; entrepreneurship and new ventures, large companies, international businesses.
 - 1.2. Business model: mystic definition (mission, vision and values), business model concept and unique value proposition.
 - 1.3. Design and innovation: Design thinking and innovation in business.
2. Business organization:
 - 2.1. Business entities: business entity selection and considerations.
 - 2.2. Organizational structures and Hierarchy roles; definition, characteristics, job roles.
 - 2.3. Involved actors in the business scenario: customers, suppliers, collaborations and partnership.
3. Market investigation:
 - 3.1. Conducting a market investigation: Research process & typologies.
 - 3.2. Qualitative and quantitative investigation.
 - 3.3. External analysis; PESTEL analysis and competitors' analysis.
 - 3.4. Internal analysis of a firm: Porter's Value Chain and BCG matrix.
4. The marketing plan:
 - 4.1. Business strategy: segmentation and positioning.
 - 4.2. Marketing Plan (4 p's): Product, price, placement, promotion.
5. Basic financial management for designers:
 - 5.1. Understanding financial statements and reports.
 - 5.2. Budgeting, pricing, and cost analysis for design projects.
6. Business Ethics in Design:
 - 6.1. Ethical consideration of market.
 - 6.2. Ethical considerations in the design industry.

5.2.7

PROYECTOS I

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA GRÁFICO

Esta asignatura permite al alumnado aprender y dominar las herramientas elementales que se emplean en la gestión de proyectos de diseño. El objetivo es que pueden crear y gestionar trabajos complejos de organización de eventos de distinta naturaleza. Por esta razón, se trabajan los proyectos desde su conceptualización hasta la valoración final una vez finalizado el evento que ha sido objeto de la propuesta trabajada.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA MODA

Asignatura proyectual de carácter teórico-práctico. Se concibe como un lugar de aprendizaje y experimentación de los procesos metodológicos para la utilización poética y significativa de los lenguajes creativos que se aplican al ámbito del diseño de indumentaria. Comprender diferentes metodologías y estrategias de trabajo permitirá al alumnado generar proyectos concretos y, a su vez, adquirir las herramientas básicas necesarias para la configuración y el desarrollo de un lenguaje proyectual personal. Se abordan los aspectos fundamentales para poder desarrollar una colección de moda partiendo de una base conceptual, a la vez que se construyen prototipos.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA PRODUCTO

Asignatura práctica para el aprendizaje del desarrollo de un proyecto completo de diseño de producto. La metodología durante el desarrollo de un producto es un factor crucial que determinará la calidad final del diseño. La asignatura pretende afianzar al alumnado en el planteamiento correcto de todas las fases de la proyectación a fin de que prevenga y contemple todos los aspectos que confieren el desarrollo de un producto. El alumnado analizará todos los aspectos a tener en cuenta en la conceptualización de un nuevo diseño, desarrollará una hipótesis, un concepto y propondrá sus ideas en un anteproyecto. Finalmente, desarrollará un proyecto ejecutivo teniendo en cuenta todos los aspectos técnicos y de uso.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA INTERIORES

La asignatura se configura como un eje sobre el cual se sintetizan los conocimientos de la especialidad. Es un punto de encuentro de los diferentes contenidos que la forman y que, en esencia, comprenden herramientas que tienen un doble carácter: conceptual y técnico.

TEMARIO ESPECÍFICO GRÁFICO

1. Elevator pitch.
2. Buyer persona vs target audience.
3. Project charter.
4. Gantt chart-WBS.
5. Project life cycle.
6. Org Chart and a Stakeholder Map.
7. Scrum methodology.
8. Budget.
9. Prototyped.
10. Means.
11. Results and findings.

TEMARIO ESPECÍFICO MODA

1. Creación de conceptualizaciones a partir de temas de interés personal relacionadas a temáticas relevantes de interés social, medioambiental y de actualidad, comprendiendo así el aporte del diseñador de indumentaria en la sociedad.

2. Desarrollo de composiciones para explicar una idea: collage.
3. Creación de paletas de color proporciones.
4. Tratamiento de superficie: Iniciación a técnicas de estampación y experimentación.
5. 1as aproximaciones al armado de carta de tejidos.
6. Desarrollo y presentación de catálogo textil.
7. Desarrollo de sketchbook y registro del propio proceso.
8. Redacción de memoria descriptiva.
9. Ilustración de moda y formas de representación.
10. Análisis de colección.
11. Desarrollo de dibujos técnicos: medidas, cotas, especificaciones, materiales.
12. Construcción de ficha técnica.
13. Comprensión de los puntos de anclaje de una prenda.
14. Posibilidad de generar un recorrido y una lectura por medio de recursos constructivos en una prenda.

TEMARIO ESPECÍFICO PRODUCTO

1. Fase de análisis (Entorno / Mercado / Uso / Usuario / Marco técnico / Referentes).
2. Fase conceptualización (Premisas / Conclusiones / Objetivos / Briefing / Anteproyecto).
3. Proyecto Básico (Referentes técnicos / Despiece / Procesos / Uso / Ensamblaje).
4. Proyecto ejecutivo (Memoria / Planos / Renderings / Prototipado).

TEMARIO ESPECÍFICO INTERIORES

1. Métodos e instrumentos proyectuales específicos de la mención.
2. Visibilidad de un proyecto.
3. Criterios de usabilidad, sostenibilidad y respeto a la diferencia desde las especialidades.
4. Elementos conceptuales y técnicos de la proyección.

5.2.8 PROYECTOS INTEGRALES I

DESCRIPCIÓN

Esta materia quiere estimular en el alumnado la capacidad de proyectar desde la perspectiva del diseño global y sostenible, así como potenciar la capacidad de trabajo en equipo, pero enfatizando la conceptualización y la experimentación de las propuestas desde las diferentes disciplinas. Los contenidos en relación al proceso proyectual se tratarán en función de los proyectos que se plantean. También se intenta que el alumnado “expanda” la práctica del diseño más allá del oficio, que entienda la profesión de diseñador como explorador, como investigador en contextos cambiantes. También trata que entienda la función comunicativa del diseño y se posicione como narrador, comunicando una idea o discurso, así como su función como diseñador de experiencias. Se acompañará al alumnado materializando una propuesta que debe responder a la investigación realizada y presentarse en función del tipo de propuesta realizada, adoptando estrategias que ayuden a explicar y vender el proyecto. La asignatura también plantea contenidos teóricos sobre sostenibilidad, cambio climático y economía circular como base para incorporar en los procesos proyectuales todos los aspectos que ayudan a proponer proyectos más respetuosos con el entorno o de concienciación sobre esta temática.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA MODA

Esta materia quiere estimular en el alumnado la capacidad de proyectar a partir de una visión crítica y constructiva del trabajo propio y abordando cuestiones relativas a la metodología aplicada a proyectos de moda. A partir de la creación, la percepción visual y funciones del arte se articulan conceptos que analizamos y trabajamos para elaborar sistemas de trabajo propios que permitan una base creativa que se pueda aplicar en proyectos concretos. Se plantea también trabajo con paletas de color y búsqueda de texturas, así como profundizar en el Mood-board como herramienta de trabajo. La asignatura también pretende dar un conocimiento general de los tejidos, para poder distinguirlos técnicamente de acuerdo con las materias utilizadas, las tecnologías de textura y acabados, Tejidos de plana y punto, jacquards, estampados, bordados... Se profundiza en la técnica de los tejidos de punto para dar una visión de las técnicas (punto de recogida y punto por urdimbre) y de los ligados más básicos, así como las aplicaciones más habituales de los diferentes tejidos de punto en la indumentaria.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Aplicar la metodología para poder elaborar un proyecto de diseño desde su concepción previa como idea hasta finalizar en la materialización.
2. Aglutinar contenidos aprendidos en otras materias e integrarlos en un proyecto.
3. Dominar los instrumentos metodológicos que le permiten abordar la actividad proyectual.
4. Organizar un trabajo de investigación, independientemente de la materia que se trate.
5. Dominar las técnicas que existen para expresar de una manera sencilla aquello que quiere mostrar. Un lenguaje adaptado para cada tipo de presentación y utilización de los materiales más adecuados.
6. Controlar la viabilidad del proyecto.
7. Tener en cuenta criterios de usabilidad, sostenibilidad y respeto a la diferencia. Adquirir una visión amplia de los conceptos ligados a la Sostenibilidad.

TEMARIO BÁSICO

- 1.1. La proyectación como diseño integral.
- 1.2. El diseño proyectual como proceso cooperativo y colaborativo.
- 1.3. Fundamentos de análisis para la realización de propuestas proyectuales.
 - Análisis de contexto, análisis de referentes, design thinking.
- 1.4. La proyectación desde diferentes disciplinas.
 - Conceptualización de ideas, elaboración de un discurso coherente.
 - Planteamiento de estrategias, objetivos, síntesis de conceptos, apropiación de puntos fuertes, palabras clave, comunicación.
 - Desarrollo de propuesta, materialización, material de apoyo, visualización de conceptos, recursos tangibles para formalizar la propuesta.
 - Presentación o puesta en escena.

TEMARIO ESPECÍFICO MODA

Esta asignatura plantea la creación de una metodología de trabajo propia, desarrollando conceptos para aportar profundidad a los proyectos que se proponen. A través de ejercicios prácticos se aborda el concepto de diferentes maneras.

- Trabajo con herramientas visuales: Moodboards, mapas mentales, sketchbooks.
- Trabajo con todas estas herramientas sobre una propuesta de concepto inicial propuesto.
- Cómo mido este concepto.
- Qué valor le doy.
- Dónde me posiciono.
- Toma de conciencia del concepto.

5.2.9 MATERIALES Y TECNOLOGÍA I

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA GRÁFICO

Esta asignatura presenta en profundidad el software Adobe InDesign para diseño editorial y maquetación de materiales gráficos. El alumnado aprenderá a publicar libros, revistas digitales, libros electrónicos, carteles y PDF interactivos y documentos en línea que incorporen audio, vídeo, presentaciones de diapositivas y animaciones.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA MODA

En esta asignatura trabajaremos sobre las bases del cuerpo, manga, falda y pantalón clásico, e incluiremos una base nueva de falda pantalón. El proceso se realizará con transformaciones en el patrón con la base correspondiente y montaje sobre maniquí para poder desarrollar la parte más creativa. El alumnado adquirirá conocimientos de los diferentes volúmenes, traslados de pinzas, ajustes y holguras a aplicar según la prenda. También se incluirán mangas, escotes y cuellos.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA PRODUCTO

En la asignatura se pretende combinar la teoría y la práctica con la finalidad de que el alumnado aprenda los conocimientos necesarios sobre el metal y las maderas para poderlos aplicar en sus futuros proyectos. Para el diseñador el dominio de las tecnologías productivas y los materiales es esencial para que sus productos puedan ser fabricados. Entender los procedimientos industriales determina que los diseños sean viables a nivel productivo y económico. La asignatura se basa en conceptos químicos para explicar el comportamiento de los materiales según sus funciones y aplicación, y en conceptos físicos para explicar los procesos que tienen lugar en las distintas aplicaciones tecnológicas.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA INTERIORES

Estudio del comportamiento, virtudes y limitaciones de los materiales para que puedan ser utilizados correctamente. Procesos de fabricación de diferentes materiales y posibles aplicaciones en productos. El curso se estructura alrededor de la descripción y análisis de todas las partes que configuran un edificio, haciendo un recorrido por todas sus variables desde el sistema constructivo, el comportamiento físico, hasta los tipos de materiales utilizados. Se propone un contacto directo con materiales a través de muestras y visitas a proveedores; así como a la toma correcta de mediciones y conocimiento de mobiliario básico de espacios básicos.

TEMARIO ESPECÍFICO GRÁFICO

1. Introducción a InDesign.
2. Añadir texto.
3. Dar formato al texto.
4. Agregar y transformar gráficos.
5. Aplicar color y efectos.

6. Contenido editado.
7. Documentos de varias páginas.
8. Organizar contenido con capas.
9. Agregar interactividad.
10. Compartir proyectos de InDesign.

TEMARIO ESPECÍFICO MODA

La asignatura de “Materiales y Tecnología I” irá ligada a la de “Proyectos I”. Durante el curso se realizarán cuatro proyectos en los cuales se desarrollarán técnicas de patronaje, que se utilizarán para crear el diseño en “Proyectos I”, y de este diseño seleccionado se realizarán los correspondientes patrones en “Materiales y Tecnología I”.

TEMARIO ESPECÍFICO PRODUCTO

1. Maderas:
 - Historia.
 - Generalidades (Macizos / Chapas / Tableros / Laminados).
 - Procesos de transformación: Reducción / Control Numérico / Cizallamiento / Deformación / Conformación / Recomposición.
 - Usos.
 - Acabados.
2. Metal:
 - Historia.
 - Propiedades y tipos de metal.
 - Estados del metal (líquido / plástico / sólido).
 - Corte.
 - Uniones.
 - Acabados.

TEMARIO ESPECÍFICO INTERIORES

1. La estructura.
2. Cerramiento exterior.
3. Carpinterías y divisorias interiores.
4. Instalaciones.
5. Materiales.
6. Mediciones.
7. Mobiliario.

5.2.10 INFORMÁTICA II

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA GRÁFICO

Esta asignatura instrumental se divide en dos bloques. El bloque “Introducción al diseño web” tiene como objetivo estudiar los diferentes lenguajes de programación aplicados al diseño de aplicaciones interactivas, conociendo sus bases técnicas y dimensionando su alcance y su proyección en el ámbito del diseño. La asignatura también propone investigar las nuevas perspectivas de la creación interactiva digital, acercando las disciplinas del diseño y la ciencia a través de la comunión de recursos. El bloque de “usabilidad, diseño de interacción y de diseño UI con Figma” pretende profundizar en los contenidos teóricos necesarios para poder abordar el diseño de productos digitales de manera satisfactoria. Los alumnos obtendrán las herramientas necesarias para diseñar prototipos de proyectos de webs y de apps.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA MODA

El primer bloque de la asignatura se plantea como un entrenamiento creativo/ilustración de moda. El entrenamiento creativo es un viaje de

13 semanas donde exploramos textura, color, composición, proporción y expresión en el dibujo creativo. En el segundo bloque, la asignatura se plantea como un perfeccionamiento de la informática desde la perspectiva de la herramienta al servicio del diseñador. Se impartirán conceptos generales de informática aplicada y los conocimientos básicos de software enfocado al dibujo vectorial, edición y tratamiento digital de la imagen.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA PRODUCTO

La asignatura plantea el uso del programa Solidworks de forma genérica, programa de modelado sólido y paramétrico basado en operaciones, para capacitar el alumnado en la reproducción de sus proyectos en el ámbito virtual 3D, como expresión gráfica normalizada en 2D y como presentación fotorrealista a través del render.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA INTERIORES

La asignatura apunta al aprendizaje de la delineación y representación de proyectos de interiorismo. El curso se dividirá en dos bloques. El primer bloque se centrará en el dibujo 2D con el programa AUTOCAD, donde se darán las herramientas necesarias para que el alumnado pueda integrar el criterio para trabajar de forma autónoma en proyectos de delineación. En el segundo bloque, el alumnado tendrá que explorar y adentrarse en la representación creativa.

TEMARIO ESPECÍFICO GRÁFICO

Bloque 1: Introducción al diseño web.

- 1.1. Diseño de sitios y aplicaciones a través del código.
- 1.2. Introducción a la programación HTML5 (responsive design).
- 1.3. Introducción a hojas de estilo.
- 1.4. Introducción a javascript en entornos HTML.
- 1.5. SEO / Search Engine Optimization.

Bloque 2: Introducción al diseño de interfaces (UI) y al diseño de interacción (ID).

- 2.1. Tipos de interfaces.
- 2.2. Dimensiones del diseño de interacción.
- 2.3. Principios de diseño.
- 2.4. Diseñando la experiencia.
- 2.5. Diseñando con Figma.

TEMARIO ESPECÍFICO MODA

MÓDULO 1:

- 1.1. Manchas / tinta china / texturas y técnicas.
- 1.2. Color y volumen / proporción.
- 1.3. Técnica de Collage.

MÓDULO 2:

- 2.1. Espacio de trabajo.
 - Herramientas, Paletas y Preferencias.
 - Creación de documentos.
- 2.2. Uso y gestión de la Tipografía.
 - Texto e imagen: Composición y organización.
- 2.3. Color e imagen.
 - Importación, gestión y vinculación de imágenes.
 - Formatos gráficos.
 - Gestión y aplicación del color.
- 2.4. Técnicas de representación por ordenador.
 - Ilustración asistida.
 - Representación de texturas textiles.
 - Planos técnicos por ordenador.

TEMARIO ESPECÍFICO PRODUCTO

1. Interfaz y filosofía del programa.
2. Módulos asociativos: pieza, conjunto y dibujo.
3. Complementos: chapa metálica, superficies, moldes, renderizado.
4. Capacidad evaluativa del programa.
5. Normalización industrial.

TEMARIO ESPECÍFICO INTERIORES

1. AUTOCAD:

- Interface, navigation tools, model units.
- Draw elements (line, polyline, circle, rectangle, polygon, arc, spline, ellipse...).
- Modify (move, copy, rotate, scale, mirror, array, fillet, trim, extend....).
- Hatch, wipeout, draw order...
- Layer, plot style, line style.
- Block, dynamic block.
- UCS, isolate, freeze...
- Xref, pdf, image...
- Text and annotation styles.
- Layout and publish.

2. SKETCHUP:

- Interface, navigation tools, model units.
- Model (extrude, boolean tools....).
- Clipping plane (cross section...).
- Perspective and camera settings.
- Export model (make 2d) and export view (pdf, jpeg).

3. PHOTOSHOP:

- Interface.
- Insert, edit, transform textures.
- Brush tools, shadow and dirt.

5.3 TERCER CURSO

5.3.1 TEMAS DE DISEÑO

DESCRIPCIÓN

La asignatura propone un estudio visual y conceptual por los itinerarios de la producción del diseño y el arte internacional, desde finales del siglo XX hasta la actualidad. Se analizarán los momentos actuales y el conocimiento de los debates actuales en torno al arte, la arquitectura, el diseño y el paisaje urbano. La lectura crítica sobre los giros y debates de nuestro tiempo tiene como objetivo aportar conocimientos sobre el contexto de la cultura postindustrial y así favorecer actitudes en el desarrollo profesional del diseño. Así también, conforme a los objetivos de aprendizaje, la asignatura propone plantear y debatir, desde los propios estudios y la práctica del diseño, la imbricación de temas sociales, culturales, tecnológicos y económicos. Se hará hincapié en la contextualización evolutiva y exponencial del diseño, así como en las principales características, métodos y herramientas que ha generado la disciplina del diseño y los diseñadores para erigirse, no sólo como práctica creativa sino también como saber hacer, capaz de integrar la complejidad para hacer frente a los retos actuales y de futuro; de mediar entre el conocimiento y la vida de personas, colectivos y sociedades.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Entender la correlación de los aspectos culturales, sociales e ideológicos con las diferentes concepciones teórico-prácticas del diseño.
2. Identificar y valorar autores y proyectos significativos de diseño y efectuar la crítica correspondiente.
3. Convertir los conocimientos de historia del diseño y sus metodologías en teoría válida para la resolución práctica de problemas complejos desde una perspectiva profesional.
4. Saber argumentar las visiones personales sobre el diseño de forma crítica, con conocimientos y de manera respetuosa consigo mismo, los compañeros y el profesor responsable del curso.

TEMARIO BÁSICO

1. Genealogías de la cultura contemporánea.
 - 1.1. Modernidad, antimodernidad, postmodernidad y altermodernidad.
 - 1.2. Posthumanismos.
 - 1.3. Cartografía visual de tendencias y conceptos.
2. Diseño y Contextualización de la praxis profesional. Del “Total Design” al Diseño de futuros.
 - 2.1. Evolución de los estudios y las prácticas profesionales del diseño (funciones, herramientas y metodologías del diseño).
 - 2.2. Diseño y narrativas de futuro: Diseño e innovación; ecodiseño versu sostenibilidad; Diseño sistémico y economía circular; Gestión integral del diseño.
 - 2.3. Diseño como proyecto de vida y profesional.

5.3.2 EMPRESA II

DESCRIPCIÓN

Business II is an advanced course that builds on the basic knowledge acquired in Business I and applies it to the specific context of design students. In this course, students will learn how to develop a business plan for start-up companies, combining theoretical learning with practical application. Students will acquire the skills and knowledge necessary to understand the development of new businesses and have the tools to deal with the complexities of the business world as it relates to the design industry.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Learn the tools to understand the purpose of a business and the fundamental building blocks to create a business.
2. Develop a business plan appropriate to the business objectives and market reality.
3. Interpret the business situation in analytical and strategic terms and interact with the different interlocutors.
4. Make a budget and present marketing plan.
5. Apply the tools learnt in PREVIOUS COURSE (Empresa I) in the business model definition (Module I) and in the innovation project (Module II).
6. Learn from peers and learn to work as a team.

TEMARIO BÁSICO

1. Business Model Definition:
 - 1.1. Introduction to business model Canvas.
 - 1.2. Value proposition Canvas.
 - 1.3. Internal aspects of a business model: key partners, key activities and key resources.
 - 1.4. Market aspects of a business model: customer segmentation, customer relationship and channels.
2. Testing the MVP: Launching project.
 - 2.1. MVP development.
 - 2.2. Prototyping and testing the MVP.
 - 2.3. Market testing.
3. Developing a Business strategy:
 - 3.1. Brand strategy.
 - 3.2. Targeting de customer: Customer Journey & buyer persona.
 - 3.4. Product portfolio strategy.
4. Launching a Marketing plan:
 - 4.1. Marketing plan fundamentals: 4P's & 4C's.
 - 4.2. 4C's: Consumer and convenience.
 - 4.3. The communication and commercialisation.
 - 4.4. KPI and marketing plan performance.
5. New venture financial plan:
 - 5.1 Economic and financial plan for new ventures.
 - 5.2 The operating account.
 - 5.3. The balance sheet.
 - 5.4. Cash flow (operating + investment + financing).
 - 5.5. Financial KPI's.
6. Sustainability in Design.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA GRÁFICO

En esta asignatura se plantearán ejercicios proyectuales y principalmente prácticos. Interiorizar y entender metodologías propias del diseño para saber analizar, desarrollar y ejecutar un proyecto con un discurso y un trabajo sólido. En el primer bloque, los alumnos trabajaran con proyectos más enfocados en la identidad corporativa. Se profundizará en los significados, la conceptualización y todos aquellos aspectos que definen una imagen de marca. También se hará hincapié en tener una mirada hacia el mundo digital: poder dar movimiento y vida a una identidad. En el segundo bloque se pondrá el foco en la edición, trabajando a partir de la generación de contenido, la tipografía, el diseño editorial, la dirección de arte y la gráfica aplicada al packaging.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA MODA

En el primer cuatrimestre, la asignatura aborda el subsector del denim y del punto. En el segundo, la piel será trabajada de una manera teórica y práctica.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA PRODUCTO

Se potencia el poder explorar las capacidades creativas, de análisis, de recursos y de superación delante de las adversidades de un proyecto. Adoptar criterios de estética y de valoración de formas y detalles. Tomar decisiones para determinar los elementos y materiales más adecuados.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA INTERIORES

La asignatura se configura como un eje sobre el que se sintetizan los conocimientos de la especialidad. Es un punto de encuentro de los distintos contenidos que la forman y que, en esencia, comprenden herramientas que tienen un doble carácter: conceptual y técnico.

TEMARIO ESPECÍFICO GRÁFICO

1. La generación de identidad, cómo analizar, seleccionar y conceptualizar lo característico o particular de un tema y traducirlo gráficamente.
2. Diseño de un sistema: Identidad, naming y campaña.
3. Diseño editorial a partir de contenido personal.
4. Dirección de arte en packaging.

TEMARIO ESPECÍFICO MODA

1. Idea germen (Moodboard) y el planteamiento en cómo afrontarla.
2. Documentación y búsqueda de todo tipo de información, para el máximo enriquecimiento del Moodboard, que capacite al alumno, para afrontar adecuadamente, la posterior evolución del proyecto.
3. Análisis de todos los elementos que intervienen en cada una de las prendas que componen cada Look del Proyecto-Cápsula, dentro de una idea de diseño integral.

TEMARIO ESPECÍFICO PRODUCTO

1. Expresión gráfica.
 - Representación de planos.
 - Representación gráfica de piezas individuales.
 - Acotación avanzada.
 - Especificaciones de fabricación.
 - Representación gráfica de conjuntos de piezas.
 - Tolerancias normalizadas.

2. Metodología de Proyectos.
 - Tipos de proyectos.
 - Partes integrantes de un proyecto.
 - Briefings de proyecto. Encargo y planteamiento.
 - Ficha técnica de producto.
3. Práctica de proyectos.
 - Investigación, definiciones y análisis pertinentes.
 - Desarrollo de propuestas, desde las primeras ideas a la propuesta definitiva.
 - Documentación de proyectos.

TEMARIO ESPECÍFICO INTERIORES

1. Relaciones.
 - 1.1. Relaciones espaciales en la realización de un proyecto.
 - 1.2. Relaciones entre las partes del programa.
 - 1.3. Niveles de relación.
2. Organizaciones.
 - 2.1. Organizaciones de la forma y el espacio de proyectar.
 - 2.2. Estrategias.
3. Las circulaciones.
 - 3.1. La circulación como elemento de conexión entre espacios.
 - 3.2. La circulación como elemento delimitador de los espacios.
4. Los condicionantes.
 - 4.1. Ambientación del espacio.
 - 4.2. Condicionantes ambientales.
5. Materialidad.
 - 5.1. Relación espacio y materia.
 - 5.2. La materia como elemento configurador del espacio.
6. Iluminación.
 - 6.1. Influencia de las fuentes de luz en los espacios.
7. La organización del proyecto.
 - 7.1. Proceso de organización del proyecto.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA GRÁFICO

A partir de una propuesta temática los alumnos han de aplicar la(s) metodología(s) de proyectación en la realización de proyectos. Se plantea el desarrollo de proyectos que permitan expandir la práctica del diseño más allá de los límites de la propia disciplina. Se pretende desarrollar una mirada crítica y no compartimentada, potenciar la capacidad de materializar las ideas, así como incidir en la comunicación de un proyecto, como parte de la propuesta.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA MODA

La esencia principal de la asignatura es desarrollar y potenciar en el alumnado la “actitud creativa”. Ampliar y consolidar referentes culturales y estéticos en su “background” creativo.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA PRODUCTO / INTERIORES

El objetivo principal de la asignatura es dotar al alumnado de herramientas de trabajo, argumentos, referentes y criterios proyectuales, planteamientos de diseño que coloquen al usuario/a como centro del proyecto, profundizando en técnicas para saber detectar y cuestionar las necesidades de los usuarios e interpretar su contexto para poder generar soluciones.

TEMARIO ESPECÍFICO GRÁFICO

1. Análisis de contexto, análisis de referentes.
2. Conceptualización de ideas, elaboración de un discurso coherente.
3. Planteamiento de estrategias, objetivos, síntesis de conceptos, apropiación de puntos fuertes, palabras clave, comunicación.
4. Desarrollo de propuesta, materialización, material de apoyo, visualización de conceptos, recursos tangibles para formalizar la propuesta.
5. Presentación o puesta en escena.

TEMARIO ESPECÍFICO MODA

1. Búsqueda y análisis de las tendencias actuales.
2. Búsqueda y análisis de inspiración / información para los proyectos.
3. Traslado del discurso personal y artístico al papel.

TEMARIO ESPECÍFICO PRODUCTO / INTERIORES

MÓDULO 1:

- 1.1. Análisis del contexto.
- 1.2. Análisis de Tendencias.
- 1.3. Definición Target - Persona.
- 1.4. Customer Journey.
- 1.5. Representación de propuesta.
- 1.6. Preparación, ejecución y documentación entrevistas a usuarios.
- 1.7. Testeo e iteraciones de mejora.
- 1.8. Storyboard usabilidad.
- 1.9. Documentación técnica de proyecto.

MÓDULO 2:

- 2.1. Metodología proyectual en el proyecto retail y contract.
- 2.2. Espacio retail y rediseño del mobiliario.
- 2.3. Análisis y actualización de los nuevos usos/formatos y arquitectónico-técnicos con criterios integrales de diseño circular.
- 2.4. Diseño de interiores espacio “contract”.
- 2.5. Análisis y actualización de los nuevos usos/formatos y arquitectónico-técnicos con criterios integrales de diseño saludable y circular.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA PRODUCTO

Asignatura teórica y práctica destinada a adquirir los conocimientos descriptivos y técnicos sobre los plásticos y materiales experimentales aplicados al diseño de producto y su aplicación.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA INTERIORES

Este curso combina lecciones magistrales con actividades de aprendizaje proyectuales. Las sesiones prácticas incluyen metodologías de aprendizaje activo y cooperativo, como por ejemplo aprendizaje basado en proyectos ya construidos.

TEMARIO ESPECÍFICO GRÁFICO

1. Artes gráficas:
 - Análisis de casos de estudio de las artes gráficas.
 - Materiales y tintas para proyectos impresos.
 - Preparación de documentos para imprenta.
 - Encuadernación y manipulación de materiales gráficos.
2. Diseño de páginas web:
 - UI y UX.
 - Wordpress.
 - Sketch.

TEMARIO ESPECÍFICO MODA

1. Prenda de Colección.
2. Prendas de Proyectos II.
3. Americana Sastre.
4. Prendas de Proyectos II: Investigación en volumen.

TEMARIO ESPECÍFICO PRODUCTO

1. Plásticos
 - 1.1. Historia.
 - 1.2. Química elemental de los polímeros.
 - 1.3. Procesos: inyección, extrusión, soplado extruido, soplado inyectado, rotomoldeo, compresión, colada, resinas, termoconformados.
 - 1.4. Acabados.
2. Nuevos materiales:
 - 2.1. Pla, abs, pet-g. Impresión aditiva. Moldes de impresión 3d.
 - 2.2. Impresión Cerámica 3d.
 - 2.3. Materiales nuevos de impresión. La impresión de fluidos.
 - 2.4. Fresado por diseño digital. Rhinoceros, Grasshopper, Solidworks.
 - 2.5. Grabado. Slicer for Fusion.
 - 2.6. Biomateriales.
 - 2.7. Termoformado de superficies no plásticas.

TEMARIO ESPECÍFICO INTERIORES

1. Grupos genéricos de materiales.
2. Las invariantes del espacio interior como conjunto de elementos que constituyen las piezas de composición del espacio interior, constituido esencialmente por: las aperturas, superficies y elementos de circulación.
3. Las aperturas a su vez se diferencian en accesos (puertas) y ventanas.
4. Las superficies verticales pueden ser elementos divisorios interiores o de fachada.
5. Las superficies horizontales pueden ser pavimentos o falsos techos.
6. Las superficies inclinadas pueden ser falsos techos o rampas de circulación.
7. Los elementos de circulación: escaleras.
8. El contexto del elemento.
9. El tipo, las características.
10. El detalle constructivo.

5.3.5 MATERIALES Y TECNOLOGÍA II

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA GRÁFICO

Conocer de primera mano los procesos por los cuales la imagen pasa de una forma impresa a un soporte por medio de los diferentes tipos de impresión y acabados, y tipologías de encuadernación. Conocer tipologías de materiales utilizados en las artes gráficas y tintas. Realizar un briefing (BI) y los artes finales (A AFF) para llevar a imprenta y cómo realizar una encuadernación manualmente. En el segundo bloque, el alumnado aprenderá los procesos de trabajo para diseñar y desarrollar páginas web y prototipar aplicaciones móviles con Wordpress y Sketch siguiendo la metodología y técnicas de UX/UI.

DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA MODA

Estudio del comportamiento, virtudes y limitaciones de los materiales para ser utilizados correctamente. Procesos de fabricación de diferentes materiales y las posibles aplicaciones en diferentes productos. Profundización en los procesos técnicos para el desarrollo de piezas según las dificultades que presente cada caso, creándose en cada práctica un mayor obstáculo, que obligue al alumno a la continua experimentación, utilizando las técnicas aprendidas y las que se van adquiriendo, consiguiendo así, un avance continuo en el aprendizaje.

5.4 CUARTO CURSO

5.4.1 PRÁCTICAS DE EMPRESA

DESCRIPCIÓN

Las prácticas en empresa tienen la función de completar y reforzar la formación del estudiante con experiencias profesionales en el ámbito empresarial. Los convenios de cooperación educativa son el marco que regula la relación entre la empresa, el estudiante y la universidad. El Grado en Diseño quiere preparar a los estudiantes para poder incorporarse a la empresa. Las prácticas, de una duración de 240 horas, son el primer contacto del alumno con un estudio profesional.

TEMARIO BÁSICO

1. Conocimientos prácticos, tecnológicos y teóricos, para la práctica de la disciplina.
2. Sistemas, componentes, procesos y experimentos específicos de la práctica.

5.4.2 TRABAJO FINAL DE GRADO

DESCRIPCIÓN

El Trabajo Final de Grado es el último registro pedagógico para evaluar los conocimientos adquiridos por el alumno durante su periodo de formación. Es un trabajo que tiene que integrar competencias del tipo proyectual, instrumental y conceptual. Se realiza de forma individual con la ayuda de un tutor. El TFG tiene una normativa específica de cada itinerario curricular.

TEMARIO BÁSICO

1. Conocimientos globales adquiridos durante la formación.
2. Herramientas conceptuales y técnicas, propias del propio itinerario para el diseño de un proyecto final.
3. Formas de presentar y exponer el propio proyecto final.
4. Integración disciplinar.

5.4.3 CRÉDITOS DE LIBRE ELECCIÓN

DESCRIPCIÓN

Consiste en atender a workshops y seminarios relacionados con los estudios de diseño. Para pasar la asignatura, el alumnado tendrá que escribir pequeños comentarios de las sesiones, con el objetivo de que reflexione sobre los temas de diseño tratados.

TEMARIO BÁSICO

El temario/contenido es en función de la actividad elegida. Las actividades, talleres, seminarios, podcast o cursos de verano, se comunican de forma anticipada y permiten la inscripción del alumnado.

6. DESCRIPCIÓN DE ASIGNATURAS OPTATIVAS POR MENCIONES

6.1 MENCIÓN GRÁFICO - TERCER CURSO

6.1.1 TIPOGRAFÍA I

DESCRIPCIÓN

Esta asignatura instrumental de lenguajes se organiza con ejercicios de taller y se complementa con conceptos teóricos. Plantea la interpretación formal de cualquier tipo de texto, utilizando los diferentes recursos tipográficos y de paginación, vehiculando la información desde los autores hasta los lectores mediante diferentes formatos según las tipologías.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Identificar diseños donde la legibilidad puede verse negativamente afectada por uno o más factores. Aprender a razonar las causas y encontrar soluciones.
2. Crear manchas de texto y diseños con recursos exclusivamente tipográficos.
3. Utilizar diferentes recursos tipográficos y de composición, para introducir orden en el contenido y conseguir una lectura ágil y amena.
4. Entender el uso de la retícula, así como los distintos métodos de organización de los contenidos en un proyecto editorial.
5. Diseñar un producto final para ser leído en papel y/o pantalla, priorizando la legibilidad del texto y la experiencia del usuario en ambos casos.

TEMARIO BÁSICO

1. Composición de textos: legibilidad, ajustes de partición y justificación, alineación del tipo, color y textura tipográfica, interlineado, ancho de columna, ortotipografía.
2. Estructura de la página: proporciones, diagrama de Villard, pauta, maquetación en columnas, la doble página, formatos. Retículas: creación y aplicación.
3. Jerarquía: recursos tipográficos para jerarquizar la información, índice de contenidos, tipos de jerarquías (básica, invertida, dimensional, inesperada, web y dinámica).
4. Editorial: análisis y desarrollo de un proyecto editorial con aplicación impresa y digital. Teniendo en cuenta todos los contenidos de la asignatura y las características que ha de cumplir un producto adaptado a la realidad actual (Smart Design).

6.1.2 INFORMÁTICA III

DESCRIPCIÓN

En esta asignatura el alumnado aprenderá a vincular los diferentes softwares de tratamiento digital de la imagen, tales como Photoshop, Illustrator y Lightroom. También aprenderá técnicas avanzadas de estos software para llevar a cabo diferentes ejercicios que se realizarán a lo largo del curso, así como un proyecto tutorizado por el profesor con diferentes fases de entrega. La estructura de la asignatura se basa en la realización de ejercicios, tareas y la elaboración de un proyecto que abarcará todo el cuatrimestre.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Dominar la herramienta Lightroom y ser capaces de crear un catálogo con fotografías propias.
2. Dominar la herramienta Illustrator, perspectivas isométricas y pinceles.
3. Dominar técnicas avanzadas, Matte Painting y Fotocomposición Avanzada con Photoshop.
5. Habilidades para transmitir información, ideas y soluciones relacionadas con nuestro campo de estudio.

TEMARIO BÁSICO

1. Técnicas avanzadas illustrator.
 - Perspectiva isométrica I y II.
 - Pinceles.
2. La imagen Digital: Lightroom.
 - La biblioteca.
 - El revelado I y II.
 - Publicaciones.
3. Técnicas Avanzadas Photoshop.
 - Matte Painting y Fotocomposición Avanzada I, II, III y IV.

6.1.3 TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN

DESCRIPCIÓN

Introducción al software de animación Cinema 4D. Se empezará por enseñar modelado con técnicas clásicas, desde cortes cíclicos hasta biselar polígonos, subdivisiones de superficie y volumen, progresando hasta introducir tipos de luces y materiales para crear animaciones básicas y generar un render.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Adquirir manejo intermedio del software Cinema 4D.
2. Asimilar procesos profesionales de modelado y animación en 4D.
3. Saber aplicar las técnicas de representación adecuadas.
4. Identificar las cualidades de los diferentes procesos creativos y productivos, y definir estrategias adecuadas para la naturaleza de cada fase.
5. Idear, diseñar e implementar un proyecto de composición tipográfica 3D con C4D.

TEMARIO BÁSICO

1. Entorno de trabajo e Introducción a Cinema 4D.
2. Modelado Básico.
3. Modelado a través de líneas.
4. Modelado Poligonal.
- 5 Modelado Poligonal II.
6. Deformadores y Modelado de Volumen.
7. Render, shading, materiales y texturas.
8. Iluminación y Cámaras.
9. Iluminación HDRI e Integración.
10. Introducción a la Animación.
11. Ejercicio de Animación I.
12. Ejercicio de Animación II
13. Mograph I.
14. Mograph II.
15. Dinámicas.
16. Interconectividad.

6.1.4

VÍDEO

DESCRIPCIÓN

Introducción al software After Effects aportando una visión del audiovisual más próximo al motion graphics. El alumnado aprenderá las tecnologías de la captación, grabación, procesamiento, almacenaje, transmisión y creación de animación gráfica digital multimedia.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Aprender a manejar el software After Effects.
2. Asimilar conceptos básicos de animación y motion graphics.
3. Aprender a crear y aplicar efectos en animación.
4. Asimilar flujos de trabajo para composición en After Effects.
5. Preparar al alumnado en técnicas básicas de uso profesional de After Effects.

TEMARIO BÁSICO

1. Introducción a After Effects.
2. Composiciones.
3. Conceptos básicos de Animación.
4. Texto Animado en After Effects.
5. Introducción al 3D en After Effects.
6. Animación de Capas de forma.
7. 12 principios básicos de animación aplicados a After Effects.
8. Rastreo de Imagen y Clave de Color.
9. Creación y aplicación de Efectos. Glitch.
10. Rastreador de Cámara 3D de After Effects.
11. Integración de software 3D y After Effects.
12. Rigging de un personaje 2D y aproximación al lipsync.
13. Corrección de color y color grading.
14. Presentación de proyecto final de curso.

6.1.5

MAQUETAS Y ORIGINALES

DESCRIPCIÓN

Creación de nuevos formatos editoriales. Técnicas y posibilidades del papel (doblado, cosido, troquel). Elaboración de portfolio para autopromoción. Elaboración de maqueta para microcuento ilustrado. Análisis de un briefing y acciones resolutivas/creativas. Proyecto final.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Adentrarse en el mundo de la autoedición.
2. Conocer nuevos formatos y tratamientos del papel.
3. Poder diseñar un portfolio para autopromoción.
4. Utilizar las técnicas aprendidas y aplicarlas en los trabajos de comunicación gráfica.
5. Mejorar la visión espacial.
6. Romper los modelos establecidos de autopromoción.

TEMARIO BÁSICO

1. El alumnado creará un “mood board” digital donde añadirá las imágenes de su proceso de investigación y tendrá que defender las opciones elegidas.
2. El alumnado trabajará la investigación de nuevos formatos y aplicará metodologías creativas para diseñar los trabajos propuestos.
3. Se trabajará la identificación de las necesidades/público objetivo de un briefing y se diseñará en consecuencia.

4. El alumnado creará un portfolio físico, aplicando los nuevos formatos aprendidos para poder ser utilizados en futuras campañas de auto-promoción.
5. El alumnado diseñará un microcuento ilustrado tipo “pop-up”.

6.1.6 CALIGRAFÍA

DESCRIPCIÓN

El alumnado aprenderá el arte de escribir con letra artística y correctamente formada, según diferentes estilos. Conocerá la historia de la escritura y sus evoluciones de ductilidad enmarcadas por las habilidades técnicas, materiales, herramientas tecnológicas y contexto social. En unas ciertas clases se pasará a la experimentación de materiales, herramientas y negros, así como una cierta investigación sobre la interactividad en caligrafía, aportando conocimientos de realidad aumentada.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Que el alumnado sea capaz de crear nuevas plantillas y tamaños para el mismo alfabeto a partir del conocimiento de la parte técnica.
2. Habituar a un nuevo alfabeto y saber adaptarlo a uno ya existente para conseguir un carácter más personalizado.
3. Poder crear una composición de diferentes elementos sin perder su propia identidad.

TEMARIO BÁSICO

1. Escritura carolingia.
2. Escritura uncial.
3. Escritura itálica.
4. Escritura neuland.

6.1.7 ILUSTRACIÓN

DESCRIPCIÓN

La ilustración como herramienta de comunicación gráfica. Estilo, forma, composición y concepto como recursos comunicativos. Nichos y público objetivo del ilustrador. La Ilustración de prensa, editorial y publicitaria. La comprensión de texto y el análisis conceptual. El uso de la figura retórica y la metáfora visual como herramienta de provocación visual. Procesos técnicos y herramientas de representación:

- Dibujo (Lápiz, bolígrafo, rotulador).
- Pintura (Acuarela, Guache, acrílico...).
- Collage.
- Digital (PS, Illustrator, Procreate...).
- Grabado.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Adentrarse dentro del mundo de la ilustración a través de los referentes presentados en clase.
2. Conocer el papel del ilustrador dentro del mercado de la comunicación gráfica.
3. Poder sintetizar un briefing, ser capaces de extraer el concepto y convertirlo en una ilustración.
4. Utilizar la metáfora visual como herramienta gráfico-conceptual.
5. Conocer las principales técnicas de ilustración, tanto analógicas como digitales.

6. Aprender a utilizar un tórculo para estampación.
7. Poder desarrollar un proyecto real de ilustración, desde el esbozo hasta el arte final.

TEMARIO BÁSICO

1. Creación de un “mood board” digital donde añadir todas las imágenes de su proceso de investigación y defensa de las opciones elegidas.
2. El alumnado escogerá un artículo de prensa, lo tendrá que analizar y hará la traducción gráfica con técnica libre.
3. El alumnado escogerá un briefing publicitario, lo tendrá que analizar y hará la traducción gráfica con técnica libre usando una figura retórica.
4. El alumnado realizará una serie de retratos en sus “sketchbooks” utilizando la técnica del dibujo, en el mismo bloque de trabajo realizará una serie de bodegones utilizando la pintura como técnica vehicular y una serie de collages de técnica libre.
5. El alumnado trabajará con el PS como herramienta de dibujo digital y colgará los resultados en su “mood board”.
6. El alumnado vectorizará una ilustración y la preparará para ser grabada y estampada a una tinta.
7. Realización de un proyecto de fin de asignatura.

6.1.8 BOOK Y PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

DESCRIPCIÓN

La asignatura tiene como objetivo orientar la definición del perfil profesional del alumno y facilitar la realización de su portfolio personal, entendido como un proyecto que muestra su desarrollo formativo y sirve como instrumento para poder presentarse profesionalmente. Identificaremos y analizaremos diferentes tipos de presentaciones de portfolio para reconocer las características generalmente asociadas a éstos y aplicarlas al desarrollo de nuestro propio portfolio. El alumnado diseñará su portfolio personal utilizando herramientas digitales como por ejemplo Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign y plataformas específicas de publicación de contenido online.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. El alumnado aprenderá a seleccionar, organizar, justificar y presentar sus proyectos de diseño de cara a la elaboración de su book analógico (impreso) y digital.
2. El alumnado adquirirá habilidades de comunicación frente al resto de la clase, para ser capaz de presentar su portfolio a un cliente o un reclutador.
3. El alumnado será capaz de editar fotografías, escribir textos, diseñar maquetas, editar un sitio web y maquetar un documento.
4. El alumnado será capaz de diseñar su portafolio personal utilizando herramientas digitales locales como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign y plataformas específicas de publicación de contenido online.

TEMARIO BÁSICO

1. Análisis de referentes.
2. Selección de trabajos.
3. Herramientas de edición y maquetación.
4. Plataformas específicas de publicación de contenido online.
5. Creación y publicación de portfolio personal.

6.2

6.2.1

MENTIÓN GRÁFICO - CUARTO CURSO

PROYECTOS III

DESCRIPCIÓN

En esta asignatura se ponen a prueba todos los conocimientos adquiridos durante los años anteriores, en relación con el diseño de la especialidad, los lenguajes de representación y el análisis de los conceptos. Es un año de perfeccionamiento, de investigación, de adquirir técnicas para mejorar la práctica profesional, de innovar. Mediante dos trabajos principales, se trabajarán conceptos de identidad, estrategia, creatividad, dirección de arte y comunicación. Los estudiantes tendrán que trabajar los proyectos de manera integral desde la concepción del briefing hasta las aplicaciones más específicas. Las aplicaciones podrán variar dependiendo de las necesidades de cada proyecto.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Aprender a desarrollar proyectos de comunicación y de diseño de una forma profesional.
2. Profundizar en el proceso de diseño para dar respuesta a un briefing. A su vez, entender un briefing y saberlo generar si no existe.
3. Ser capaces de justificar y argumentar las decisiones propias durante el proceso para emitir conclusiones y reflexiones coherentes y relevantes.
4. Conocer, analizar y ampliar referentes de la cultura visual.
5. Ser capaces de presentar y defender un proyecto de manera oral con un soporte digital optimizado.
6. Familiarizarse con diferentes tipos de proyectos siendo capaces de tener una visión global.
7. Ampliar la imaginación y la sensibilidad. Mejorar la expresión oral y la capacidad de argumentación.
8. Desarrollar la capacidad de análisis y de síntesis y fomentar el autoconocimiento.

TEMARIO BÁSICO

1. Dirección de arte de campaña.
 - El proceso de gestión del proyecto/cliente.
 - La búsqueda de vías conceptuales.
 - La creación de vías creativas y búsqueda de referentes gráficos.
 - Cómo generar una campaña con personalidad y coherente con el brief entregado.
2. Branding para restaurante.
 - Cómo generar un briefing mediante distintas técnicas.
 - La búsqueda de vías conceptuales.
 - Creación del Brand Core de la marca.
 - Creación del Naming de la marca.
 - Creación de vías creativas y búsqueda de referentes gráficos.
 - El diseño de la marca principal. Creación manual básico de normas gráficas.
 - Creación sistema gráfico visual de la marca para las aplicaciones.
3. Branding + Crecimiento.
 - Análisis del briefing.
 - Búsqueda de vías conceptuales.
 - Creación de vías creativas y búsqueda de referentes gráficos.
 - Diseño de la marca principal.
 - Creación sistema gráfico visual de la marca.

6.2.2

ARTES GRÁFICAS (ECODISEÑO)

DESCRIPCIÓN

Revisión de conceptos sobre los procesos por los cuales la imagen pasa de una forma impresa a un soporte (papel, vinilo, plástico, etc.) por medio de los diferentes tipos de impresión (offset, serigrafía, flexografía, grabado al vacío). Una vez se haya demostrado el dominio de lo aprendido, se dará un nuevo paso para investigar y trabajar nuevos materiales y nuevas tecnologías o tintas para trabajar.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Que el alumnado demuestre poseer los mecanismos aprendidos para resolver un problema, capaz de actuar como distintivo y ser aplicada en los diferentes soportes.
2. Aplicar correctamente un análisis de sostenibilidad sin automatismos y describir bien detalladamente los diferentes materiales y procesos de producción.

TEMARIO BÁSICO

1. Plantear pequeños proyectos con nuevos retos para que experimenten nuevas maneras de producir.
2. Investigación de nuevos materiales y tintas que los ayuden para sus proyectos y futuro próximo.
3. Análisis y deconstrucción de todos los elementos que componen un producto de embalaje, así como la producción y logística para estudiar su impacto en el medio ambiente.

6.2.3

FOTOGRAFÍA II

DESCRIPCIÓN

La asignatura profundiza en el medio fotográfico, ampliando y consolidando los conocimientos técnicos y de lenguaje fotográfico, así como los procesos de conceptualización y creación de la fotografía.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Controlar la cámara fotográfica y sus complementos básicos objetivos y filtros.
2. Controlar las técnicas de iluminación de estudio.
3. Conocer la historia de la fotografía.
4. Tener capacidad crítica y estética para elaborar imágenes fotográficas.

TEMARIO BÁSICO

1. La cámara.
 - Control y evaluación de la exposición con luz continua.
 - Profundidad de campo.
 - Representación del movimiento.
 - La distancia focal y el control de la perspectiva.
2. El plató fotográfico.
 - El flash de estudio.
 - Fotometría con flash.
 - Esquemas de iluminación.
3. Postproducción fotográfica.
 - Gestión digital del trabajo fotográfico.
 - Revelado digital.
 - Acabado y presentación.
4. Toma de imágenes, el trabajo de campo.
 - Fotografía directa, Street photography, el reportaje documental

5. La fotografía creativa en el contexto del diseño.
 - Exposición y desarrollo de ideas.
 - El proyecto fotográfico.
6. Técnicas experimentales.
 - Fotografía artística.

6.2.4 TIPOGRAFÍA II

DESCRIPCIÓN

Asignatura que permite profundizar los conocimientos tipográficos relacionados con el mundo del diseño tipográfico y la edición. Por un lado, se estudia la evolución histórica de la tipografía y se formaliza a través de una publicación impresa y digital adaptada a la realidad actual. Por otro lado, se experimenta sobre la creación de alfabetos de rotulación: de la icrotipografía a la tipografía expresiva. Aprendizaje de usos, particiones y articulaciones del espacio gráfico. Comprensión de las relaciones figura-fondos y de los grados de contrastes formales y cromáticos. Uso de parrillas y trazados. Aprendizaje de las relaciones dimensionales entre los signos y los grupos de signos. La asignatura pretende que el alumnado sea capaz de diseñar una tipografía como respuesta a los proyectos que así lo requieran.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Capacidad de resolver gráficamente trabajos de edición: estructura, maquetación, jerarquía.
2. Capacidad de llevar a cabo investigación documental.
3. Capacidad de dar sentido a la inclusión de la ilustración y en la redacción de pies y textos complementarios.

TEMARIO BÁSICO

1. Experimentación tipográfica.
 - Investigación y documentación.
 - Observación de alfabetos creados para diferentes procesos.
 - Definición estilística del alfabeto a crear. Propuesta y proceso de creación.
 - El alfabeto: signos alfabéticos, signos de puntuación y números.
 - Contraste de su funcionalidad y naming del nuevo alfabeto.
2. Publicación impresa y digital.
 - Investigación documental y selección de contenidos.
 - Búsqueda de los formatos adecuados.
 - Relación texto/imagen, la mancha, los márgenes y la estructura.
 - Pruebas de tipografía, cuerpos e interlíneas. Jerarquía.

6.2.5 PROYECTOS IV

DESCRIPCIÓN

Esta asignatura proyectual se divide en dos bloques. El primero, diseño de interfaces, aborda el análisis y diseño de la experiencia de usuario mediante el rediseño de un caso de uso real y la creación de una app a partir de un briefing predefinido. El segundo, gráfica impresa, se plantea como un bloque orientado a proyectos de gráfica impresa con una clara vocación interdisciplinaria dentro de las diferentes ramas del diseño gráfico (imagen corporativa, editorial, publicidad, señalética, etc.) y abiertos a todo tipo de lenguajes (tipografía, fotografía, ilustración, etc.).

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Analizar y sintetizar resultados.
2. Aportar propuestas de mejor de la interfaz/experiencia de usuario.
3. Empatizar y definir: uso de técnicas específicas (Creación de personas, benchmark, customer journeys...).
4. Estructurar contenido: arquitectura de información.
5. Crear flujos y procesos.
6. Profundizar en el proceso de diseño: wireframes, guía de estilos, design system, mockups y prototipado.
7. Comprender el encargo y adquirir capacidad de búsqueda de información (análisis).
8. Poner en práctica la capacidad de síntesis y de generación de propuestas (asimilar conclusiones).
9. Transcribir gráficamente los conceptos referenciales (formalización).

TEMARIO BÁSICO

1. Diseño de interfaces.
 - Análisis gráfico.
 - Creatividad y originalidad en el proceso de proyectación. Subversión del proceso creativo.
 - Conceptos de interacción, interfaz, diseño de información, arquitectura de información, usabilidad y su evaluación, métodos ágiles de diseño y desarrollo, diseño colaborativo.
 - Desarrollo práctico de interfaces para diferentes formatos, dispositivos y plataformas.
 - Análisis y detección de problemas y principios de experiencia de usuario relacionados.
 - Técnicas de análisis y empatización como la creación de personas.
 - Definición de la arquitectura de información de una app.
 - Proceso de diseño: wireframes, guías de estilos/design system y prototipado.
 - Uso de la herramienta Figma.
2. Gráfica impresa.

Fase 1. Diseño de la imagen gráfica para una exposición de arte:

 - Análisis (búsqueda de referentes, estudio de la competencia y definición del briefing).
 - Valoración de la información adquirida y desarrollo de propuestas.
 - Propuesta definitiva aplicada en un flyer y presentación.

Fase 2. Señalética:

 - Lona fachada.
 - Banderolas.
 - Cartelas obras (2 modelos).
 - Paredes salas (3 alzados).

Fase 3. Comunicación:

 - Cartel.
 - Folleto.
 - Prensa (3 formatos).
 - Merchandising (3 productos).

DESCRIPCIÓN

Se profundizará en la herramienta de Trabajo After Effects aplicada a la creación y aplicación de motion graphics en productos televisivos y creación de contenido publicitario.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer los programas informáticos que se imparten en la asignatura.
2. Identificar las cualidades de los diferentes procesos creativos y productivos, y definir estrategias adecuadas para la naturaleza de cada fase.
3. Saber aplicar las técnicas de representación adecuadas.
4. Idear, diseñar e implementar un proyecto de infografía.
5. Ser capaz de trabajar en equipo.

TEMARIO BÁSICO

1. Repaso herramientas clave para motion graphics.
 - Preferencias, espacio de trabajo, profundidad de color y canal alpha.
 - Maneras de fusión y Track matte.
 - Tipos de capas, máscaras y Jerarquías.
 - Interpolación temporal para motion graphics (editor graph, keyframes, guía de movimiento).
 - Herramienta de texto para motion graphics.
 - Composición y animación espacio 2d.
 - Render y codecs.
2. Capas de forma y máscaras avanzado.
 - Capas de forma Avanzado.
 - Rotoscopia.
 - Paint tool y Clone.
3. Keying y retoque color.
 - Keying (Keylight).
 - Corrección de color.
 - Tiempos y remapeo de tiempo.
4. Tracking avanzado y canales 3D.
 - Composición y animación espacio 3d (cámaras, luces y sombras).
 - Tracking avanzado con after effects.
 - Camera tracking.
 - Stabilize.
5. Composición para pases 3d y 3d.
 - Composición para pases de 3d y canales 3d.
 - Manera Ray Traced.
 - Introducción Cinema 4d en Ae.
6. Pluguins y expresiones.
 - Introducción a los pluguins más famosos.
 - Introducción a las expresiones.
7. Análisis de contenidos audiovisuales.
 - Análisis técnico de spots, comerciales, openings...

DESCRIPCIÓN

La asignatura introduce al alumnado al uso de herramientas de inteligencia artificial generativa aplicadas al diseño gráfico y la comunicación visual. Se explorarán las posibilidades expresivas de la IA en la generación de imágenes, tipografías, patrones, animaciones y contenidos híbridos, así como las implicaciones éticas, creativas y profesionales de su uso.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer las principales plataformas y programas de IA generativa aplicados al diseño gráfico.
2. Identificar los procesos creativos en los que la IA puede actuar como herramienta de apoyo o de innovación.
3. Aplicar técnicas de prompt engineering y control de parámetros para obtener resultados coherentes con los objetivos de un proyecto.
4. Desarrollar proyectos gráficos que integren de manera crítica y creativa la IA generativa.
5. Trabajar de forma colaborativa en la producción y análisis de piezas visuales con IA.

TEMARIO BÁSICO

1. Introducción a la IA generativa en diseño.
 - Panorama actual de la IA aplicada a las artes visuales.
 - Diferencia entre modelos de texto, imagen, sonido y vídeo.
 - Usos y límites en el ámbito del diseño gráfico.
2. Herramientas y entornos de trabajo.
 - Plataformas de generación de imágenes (MidJourney, Stable Diffusion, DALL·E, etc.).
 - Interfaces locales y en la nube.
 - Bancos de recursos y flujos de trabajo con software de diseño tradicional (Photoshop, Illustrator, After Effects).
3. Técnicas de prompt engineering.
 - Lenguaje visual y construcción de prompts.
 - Parámetros avanzados para controlar estilo, composición y variaciones.
 - Uso de referencias visuales e inputs propios (imágenes, tipografías, bocetos).
4. Estilos, estética y tendencias en IA generativa.
 - Simulación de técnicas artísticas y estilos gráficos.
 - Generación de texturas, patrones y tipografía experimental.
 - Estudio de casos aplicados a branding, editorial y publicidad.
5. Animación y contenido audiovisual con IA.
 - Herramientas para generación de video y motion graphics.
 - Integración de IA en flujos de animación.
 - Ejemplos de narrativas audiovisuales híbridas.
6. Postproducción y edición de resultados.
 - Curación y selección de outputs.
 - Edición, retoque y composición con software gráfico.
 - Técnicas de mezcla entre trabajo manual y generativo.
7. Implicaciones éticas y profesionales.
 - Originalidad, creatividad y rol del diseñador en la era de la IA.
 - Debates actuales sobre ética y futuro profesional.
8. Proyecto final de aplicación.
 - Desarrollo de una pieza gráfica con IA generativa.
 - Documentación del proceso creativo.
 - Presentación y análisis crítico de resultados.

DESCRIPCIÓN

La asignatura introduce al alumnado en el análisis, diseño y producción de infografías y visualizaciones de datos como herramientas de comunicación visual. Se estudian sus antecedentes históricos, fundamentos teóricos y principios de diseño de la información, al tiempo que se exploran metodologías de trabajo, tipologías gráficas y nuevas narrativas interactivas y transmedia.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer los grandes referentes y familiarizarse con las últimas tendencias en infografía y visualización de datos.
2. Desarrollar una base teórica y analítica para proyectar cualquier tipo de infografía o dataviz.
3. Aplicar principios de diseño de la información, codificación y narrativa visual.
4. Dominar metodologías iterativas de trabajo para ordenar, jerarquizar y sintetizar información.
5. Evaluar y seleccionar la tipología infográfica más adecuada según el contexto y objetivo comunicativo.
6. Asumir criterios formales de buenas prácticas en la síntesis redaccional y visual.
7. Conocer y manejar herramientas digitales, tecnologías y recursos gráficos para la creación de infografías y dataviz.
8. Ser capaz de desarrollar proyectos transversales en diferentes plataformas y niveles de interacción.

TEMARIO BÁSICO

1. Introducción y primeros principios.
 - Génesis y evolución histórica de la visualización de datos.
 - Fundamentos del diseño de la información: percepción, codificación visual, esquematización y objetivos comunicativos.
 - Documentación, investigación, análisis estadístico y responsabilidad en el tratamiento de datos.
 - Estudio de referentes clásicos y análisis de casos prácticos.
2. Conceptos básicos de infografía.
 - Elementos y estructura fundamental de una infografía.
 - Ordenación, jerarquización y síntesis de la información.
 - Color, recursos visuales y convenciones gráficas.
 - Tipologías de representación: estáticas, interactivas, explicativas y exploratorias.
 - Cartografía aplicada y códigos visuales.
 - Estudio de herramientas online y entornos de programación para dataviz (Javascript, D3, Python, R).
 - Referentes contemporáneos y análisis crítico de ej. disruptivos.
3. Metodología y procesos de trabajo.
 - Investigación, contextualización y análisis previo de la información.
 - Desarrollo iterativo de proyectos: pensamiento visual, storytelling, esquematización y edición.
 - Creación de lenguajes visuales y redaccionales.
 - Estudio de referentes en periodismo de datos y storytelling aplicado.
4. Nuevas narrativas.
 - Narrativa, objetividad y el papel del factor humano en el dataviz.
 - El dataviz como herramienta para la toma de decisiones.
 - Guiones lineales, ramificados y narrativas scrolltelling.
 - Experiencias interactivas: playables y narrativas transmedia.
 - Estudio y análisis de referentes en nuevas narrativas visuales.

DESCRIPCIÓN

Aproximación al complejo mundo del envase, teniendo en cuenta que en la vida profesional, se incide en gran medida en la aplicación gráfica sobre objetos proporcionados por el cliente. En la asignatura se trabajará con unos ejercicios predeterminados, dejando siempre abierta la posibilidad de hacer un trabajo real, para dar respuesta a los convenios de colaboración de la Escuela con empresas colaboradoras.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Manejar los conocimientos específicos de esta disciplina gráfica de manera metódica y tengan aptitudes para interpretar y resolver problemas singulares en el ámbito profesional.
2. Desarrollar las habilidades de aprendizaje necesarias para poder aplicarlos en trabajos de la disciplina de Packaging con buen criterio y coherencia en su desarrollo.
3. Demostrar la capacidad de interpretar encargos reales de manera que la respuesta conceptual y formal responda a las necesidades reales de la empresa que formula el encargo.
4. Transmitir proyectos a un público especializado o no, de manera elocuente, entendiendo por elocuencia la “facultad de hablar o escribir de manera eficaz para persuadir y convencer.”

TEMARIO BÁSICO

1. Introducción al Univers Pack. Investigación que culmina con una Propuesta de Producto.
2. Interpretación de un Encargo de Empresa con Briefing Real. Interacción con el Cliente.
3. El packaging visto desde diferentes ópticas. Realidad e ironía.
4. El Sistema Gráfico aplicado a una Línea de Productos. Estructura e Identidad.

6.3

6.3.1

MENTIÓN MODA - TERCER CURSO

PROYECTOS DE DISEÑO TEXTIL

DESCRIPCIÓN

La asignatura aborda el diseño de prendas en denim en el segundo cuatrimestre, y el diseño de moda deportiva, la sastrería o la piel (a escoger por el alumno) en el primer cuatrimestre. Cada una de estas especialidades sigue unos patrones y un tipo de acabados específicos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Aplicar la metodología para poder elaborar un proyecto de diseño desde su concepción previa como idea hasta finalizar en la materialización.
2. Aglutinar contenidos aprendidos en otras materias e integrarlos en un proyecto.
3. Dominar la metodología de la proyectación
4. Controlar la viabilidad del proyecto.
5. Tener en cuenta criterios de usabilidad, sostenibilidad y respeto a la diferencia.

TEMARIO BÁSICO

1ER CUATRIMESTRE (A ESCOGER): SASTRERÍA.

1. Tipología de acabados y características específicas que se trabajarán con el diseño de la prenda.
2. Prendas de sastrería para cualquier género.
3. Proyecto.
 - 3.1. Crear un concepto.
 - Investigación de mercado.
 - Estudio públicos objetivo.
 - Investigación innovaciones posibles.
 - 3.2. Diseño y desarrollo de las prendas de la colección.
 - Elección de materiales.
 - Estudio siluetas.
 - Patrones.
 - Confección.
 - Estampados.
 - 3.3. Desarrollo de la marca.
 - Entorno gráfico.
 - Fotografía.
 - Comunicación.

1ER CUATRIMESTRE (A ESCOGER): PIEL.

1. Fase Teórica: Dar a conocer de la manera lo más real, física y palpable, “la piel”, materia principal, en todos los proyectos. Estudiaremos su estructura, las diferentes procedencias de animal que existen. Analizaremos las calidades y características y veremos los procesos ornamentales. Tipos de abono aplicables, resaltando cuáles son los adecuados, bajo el punto de vista ecológico y de sostenibilidad. Aprenderemos a saber diferenciar los principales acabados de piel. Estableceremos una comparativa de calidades de la piel, con los sucedáneos sintéticos, valorando su mejor sostenibilidad, respecto a los derivados del petróleo. Analizaremos su unidad de medida. Saber cortarla. Se establecerán parámetros de dimensión según tipología animal. Y veremos algunos acabados de confección propios del material.
2. Fase Proyectual.
 - Dimensión / Partición.
 - Estructuras geométrico / anatómicas.
 - Estructuras reticulares.
 - Estructuras en forma de tira.

1ER CUATRIMESTRE (A ESCOGER): MODA DEPORTIVA.

1. Moda deportiva: diseño de colecciones para el entorno deportivo.
 2. Funcionalidad basada en la actividad física.
 3. Branding asociado con esta tipología de producto.
 4. Características y factores condicionantes del deporte con el uso de materiales específicos, formas y acabados.
- ##### 2º CUATRIMESTRE: DENIM
1. Historia del denim.
 2. Estudio y análisis del clásico pantalón 5 bolsillos.
 3. Fittings y patrones.
 4. Elaboración de fichas técnicas.
 5. Tratamiento y acabados.
 6. Discurso estético en una colección Denim.
 7. Branding y enfoque comercial.

6.3.2

INFORMÁTICA TEXTIL I: IA

DESCRIPCIÓN

El dominio de las herramientas informáticas orientadas al Diseño de Moda es imprescindible en la Industria del sector. A través de estas aplicaciones diseñadoras y diseñadores pueden comunicar información en cada etapa del diseño, la producción y la comercialización de una colección de moda. Esta asignatura dota al alumnado de recursos para aprender a diseñar y desarrollar sus proyectos de manera profesional y eficiente. La materia se divide en dos cuatrimestre con contenido bien diferenciado:

- El primer cuatrimestre está orientado a conocer la herramienta CLO 3D, que es una plataforma avanzada de diseño de moda en 3D que permite a los diseñadores y las diseñadoras integrar de manera eficiente todo el proceso de creación y gestión. Con CLO3D, se visualizan las prendas de manera virtual, gracias a su tecnología de simulación de última generación. Esto proporciona una representación realista de las prendas y colecciones en menos tiempo y con un coste significativamente menor comparado con los métodos tradicionales.
- En el segundo cuatrimestre, trabajamos con Inteligencia Artificial generativa aplicada al diseño de moda. A partir del uso de Fermat como plataforma, desarrollaremos un concepto inicial que se transformará en una colección de ropa a partir del uso de la IA. Durante el desarrollo de nuestra propuesta creativa, utilizaremos materiales como el denim o el tejido de calada, incorporaremos estampados y experimentaremos con diferentes técnicas creativas.

TEMARIO BÁSICO

PRIMER CUATRIMESTRE:

1. Desarrollo de tres proyectos de volumen donde el objetivo es explorar las diversas posibilidades que nos ofrece el programa CLO 3D.
2. Generar diseños virtuales de las prendas escogidas en la asignatura de proyectos.
3. Realizar prendas totalmente realistas con todo tipo de detalles.

SEGUNDO CUATRIMESTRE:

4. Concepto e idea de colección.
5. Moodboard + Gama de colores.
6. Generación de 10 prendas.
7. Diseño de un estampado posicional y un estampado all-over.
8. Presentación de la colección.
9. Prompt Book.

DESCRIPCIÓN

Estudio del comportamiento, virtudes y limitaciones de los materiales para que puedan ser utilizados correctamente. Procesos de fabricación de diferentes materiales y posibles aplicaciones en productos. Profundización en los procesos técnicos para el desarrollo de prendas según las dificultades que presente cada caso, creándose en cada práctica un mayor obstáculo, que obligue al alumnado a experimentar, consiguiendo avanzar en el aprendizaje.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Que el alumnado haya demostrado poseer y comprender conocimientos en el área de estudio.
2. Que el alumnado sepa aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posea las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas.
3. Que el alumnado, habiendo adquirido los conocimientos básicos técnicos y creativos, profundice en las técnicas de transformación para mayor desarrollo en el concepto de prenda y diseño por forma y estructura.
4. Afianzar conceptos a través de la metodología de trabajo impartida, desarrollada y guiada.
5. Agilidad de transformación a través de ejercicios prácticos y a través de la investigación y estudio de prendas realizadas por otros/as diseñadores/as.

TEMARIO BÁSICO

1. Lencería.
2. Prenda de lencería, foto.
3. Prendas de lencería.
4. Prendas de colección de hombre.

DESCRIPCIÓN

Adquirir conocimientos de diferentes técnicas de tintes y acabados. Experimentar con ellos y utilizarlos en los proyectos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Crear estampados a través de un concepto.
2. Adaptarse a las nuevas tendencias de estampados.
3. Crear ficha técnica de los estampados.
4. Experimentar todas las técnicas para utilizar en los proyectos.

TEMARIO BÁSICO

1. Tinte (naturales y sintéticos).
2. Reserva (Tie-dye / shibori).
3. Batik.
4. Termofijado
5. Desgastado y decoloración.
6. Serigrafía.
7. Sello / tampón.
8. Vinilo.
9. Sublimación.

DESCRIPCIÓN

Historia de la moda desde la antigüedad hasta la creación de la alta costura en el siglo XIX. Aspectos estéticos, sociológicos, culturales y antropológicos. El fenómeno de la necesidad de cubrición (indumentaria), entendido como reflejo de los cambios sociales, técnicos, políticos, económicos y culturales será la pauta o “síntoma” a través del cual entraremos a conocer un determinado momento histórico, intentando deducir la “ética” desde la “estética”. La idea de base es no perder de vista que la moda es un fenómeno paralelo en la vida y que su éxito depende de la capacidad de captar los cambios y sincronizar con ellos. Se trata por lo tanto de un fenómeno vivo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocimiento de la historia y cultura de moda como disciplina.
2. Conocimiento de los distintos periodos de la historia de la moda en Occidente, sus características estéticas, estilísticas, sociológicas, simbólicas y los materiales en los que se realizaban las prendas.
3. Capacidad de entender la moda como expresión humana y localizar las diferentes siluetas en el espacio y el tiempo.
4. Conocimiento de los distintos relatos de la moda según las distintas corrientes historiográficas de dicha disciplina.
5. Madurez y capacidad de investigación.

TEMARIO BÁSICO

1. Introducción: Origen y concepto.
 - Definición del campo de estudio.
 - Definición del fenómeno moda, indumentaria y tendencia.
 - La moda y sus funciones: estética y protectora.
 - La moda como fenómeno distintivo de la especie humana junto al lenguaje y la manipulación y capacidad de crear objetos.
 - La moda como reflejo de la sociedad de cada momento histórico. La moda y el ideal de Belleza. Claves y cambios de dirección a lo largo de la historia.
 - Importancia de la evolución técnica. Tejidos y no tejidos.
 - Los 4 básicos : Lana , lino, seda y algodón.
2. Desde la antigüedad hasta el siglo XIV.
 - Temas generales.
 - Evolución histórica: tejidos y técnicas.
 - La cultura del drapeado: Mesopotamia, Egipto, Creta, Grecia, Etruria, Roma.
 - El nacimiento de la cultura de la costura: la tradición bárbara, Bizancio y Edad Media.
3. Desde el s. XV al XIX.
 - Temas generales.
 - Evolución histórica: tejidos y técnicas.
 - Renacimiento, el siglo XVI y la influencia española, la indumentaria barroca y el nacimiento del traje burgués, el Rococó o la era del culto a la apariencia.
4. El siglo de la burguesía.
 - Temas generales: la Revolución Francesa, la Restauración, la estética burguesa y la época romántica, el nuevo Rococó y la era victoriana, el siglo del corsé, gran fenómeno de mecanización e industrialización, nacimiento de la Alta Costura, la Belle Époque.
 - Evolución histórica: tejidos y técnicas.

DESCRIPCIÓN

La materia presenta las ideas clave que han transformado la moda del siglo XX. Éstas son: Comodidad, la nueva Eva, el estilo militar, El estilo deportivo, androginia, exotismo, estética de lo feo, la desconstrucción, el nuevo lujo, la vuelta a los orígenes y la tecnología, el nuevo hombre.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Dotar al alumnado de conocimiento en el ámbito de la cultura de moda, de manera que además de los estilos de las décadas, de los diseñadores y de las prendas clave que van apareciendo a lo largo del siglo XX y XXI, también se conozca a los fotógrafos, ilustradores, estilistas y editores entre otros profesionales de la moda, además de los templos de la cultura de moda creados en el siglo XX.
2. Trabajar la disciplina desde una perspectiva que le permita al alumnado entender la moda como fenómeno cultural que surge en determinados contextos en los cuales los catalizadores estéticos son los diseñadores, creadores, estilistas y fenómenos contraculturales.
3. Diferenciación entre moda, indumentaria y tendencias. Presentación de la franja cronológica (un siglo, dos décadas y una tercera década iniciándose) y su dinámica distinta a la del resto del discurso histórico.
4. Relación con el medio social, económico, artístico y de pensamiento.
5. Principales estilos a lo largo de las décadas, técnicas y materiales. Conocimiento de sus aportaciones a la historia de la moda.
6. Reflexión sobre las diferentes corrientes y estilemas y su papel como reflejo de la realidad. La importancia de la contracultura en la emergencia de un sentido estético que poniendo en cuestión el pasado abre nuevos espacios de exploración y creatividad.

TEMARIO BÁSICO

1. Definición del campo de estudio.
 - El s.XX o el siglo de las décadas. ¿Un nuevo estilo cada 10 años?
2. Los grandes impulsores del cambio / agentes transformadores.
 - La comodidad como elemento transformador de la moda; necesidad / inspiración.
 - La nueva Eva.
 - El siglo de la velocidad. La aceleración de los cambios en moda; información / transformación.
 - El cine como espejo y difusor de la moda.
 - El siglo de los mass media.
 - La estética de lo feo / la nueva concepción de la belleza. Surrealismo, la revolución punk y contracultura.
 - Moda para todos. El siglo de la democratización de la moda. La tecnología lo hizo posible / Alta costura-RTW-PAP-pronto moda-Fast Fashion.
 - Se lleva: «la ley de la calle como inspiración» (modernidad y posmodernidad).
 - «La ley de la calle como estrategia de venta» (el desencanto): Hipermmodernidad.
 - La desconstrucción, o la estética de la posmodernidad. Mestizaje. Reciclaje y otras estéticas fronterizas. La descontextualización o el inicio de una nueva vía de creación en la moda.
 - El nuevo lujo. La renovación de las firmas del grupo LVMH. La democratización del lujo. El nacimiento del mastige.
 - La vuelta a los orígenes y la tecnología como grandes fuentes de inspiración. Sostenibilidad versus Hip Technology.
 - La nueva masculinidad.

DESCRIPCIÓN

Visión general del proceso textil, partiendo de diferentes tipos de fibras ya conocidas, hasta la obtención final de los tejidos de lanería, pasando por los procesos de hilatura y preparación para la tejeduría. Conocimiento de los principales tejidos utilizados por la indumentaria, así como su análisis para poder completar una ficha técnica básica.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Distinguir las materias que componen los tejidos y la influencia que tienen las propiedades finales de los tejidos.
2. Conocer el proceso de hilatura y las características de los hilos obtenidos con las diferentes tecnologías. Implicaciones en costes y calidades de cada una de ellas.
3. Conocer el proceso de tejeduría de plana con el objetivo de entender su complejidad y las implicaciones que esto tiene en los lead times de producción y en los costes de los tejidos. Practicar el proceso de tejeduría en telar manual.
4. Ser capaces de hacer un análisis técnico básico de los tejidos de plana para conocer sus características más importantes.
5. Conocer los cimientos y técnicas de estampación, tintura y acabados. Sus restricciones, propiedades, aportaciones, dificultades técnicas e implicaciones en costes y tiempos de producción.
6. Confeccionar su propio book de tejidos que permita conocer las denominaciones de los principales tejidos, sus orígenes y características y los usos más habituales en el mundo de la moda.

TEMARIO BÁSICO

1. Distinguir tejidos de plana y punto. Distinguir tejidos estampados, bordados, jacquards.
2. Hilatura.
 - Proceso de Preparación para la hilatura.
 - Proceso de hilatura.
 - Proceso de hilamentos continuos.
 - Hilos especiales, fantasías, elastómeros.
 - Hilos de varias capas (retorcido).
 - Propiedades y calidad de los hilos.
 - Numeración / Título.
3. Tejidos de plana.
 - Proceso de Preparación para la hilatura.
 - Tecnología, formación del tejido. Máquinas de tejer, partes del telar y sistemas de inserción de trama.
 - Formación de la calada. Máquinas de lisos y jacquard.
 - Preparación para la tejeduría: urdimbre y encolado.
 - Ligados básicos (análisis de muestras).
 - Diferentes tipos de tejidos; materias, nombres, usos, identificación (análisis de muestras físicas).
4. Técnicas de estampación industrial.
 - Técnicas de estampación de tejidos.
 - Técnicas de estampación discontinua, partes cortadas o pieza confeccionada: Sistemas de pantalla, transferencia, sublimación...
5. Tintura y acabados de tejidos.
 - Proceso de descruído, blanqueado y tintura de tejidos. Colorantes y tipos de máquinas más adecuadas. Implicaciones en tiempos de producción, costes y sostenibilidad.
 - Tipo de acabados más básicos, químicos y mecánicos.
6. Book de Tejidos: A confeccionar por cada alumno/a individualmente.

DESCRIPCIÓN

La presente asignatura se centra en el desarrollo de colección a partir del tejido de calada y de punto.

- Calada: se plantea como un banco de pruebas de diferentes procesos creativos enfocados bajo la propia temática del Trabajo Final de Grado. Una búsqueda personal de nuevos caminos que serán los inicios de la investigación. Desarrollo de colecciones “comerciales” a partir de las ideas experimentales logradas.
- Tricotosa: Trataremos con diferentes técnicas y temas para que el alumnado pueda aprender a experimentar y diseñar una prenda de punto a partir de un concepto concreto. Aplicando y usando diversas técnicas y temas como base para aplicar y ampliar la creatividad.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Ser capaces de aplicar nuevos procesos creativos cuya metodología nos obligan a partir de ideas propias con las que construir nuestro lenguaje.
2. Experimentar sin apego al resultado.
3. Aprender a sintetizar las ideas de las prendas de imagen y trasladarlas a una colección de prendas más “comerciales”.
4. Iniciar un proyecto que pueda ser la semilla del Trabajo Final de Grado.
5. Ser conscientes de la importancia de la sostenibilidad en la moda.
6. Saber trabajar y utilizar materiales inusuales para crear un accesorio.
7. Saber cómo aplicar las estructuras de punto como calados, desaguados y de la malla escurrida en prendas de punto.
8. Ser capaces de transformar una superficie a partir de bordados, pespuntos, pintura, estampado, etc.
9. Ser capaces de dar volumen a una prenda a partir de añadir partes de punto o de crochet.
10. Dominar las variedades de los empieces y acabados de prendas de punto.
11. Comprender y aplicar el punto hecho a mano.
12. Dominar la estructura principal de una colección de punto tricotosa.
13. Ser capaces de trabajar sobre un maniquí para crear una prenda.
14. Ser capaces de combinar diferentes estructuras en la misma prenda para crear volumen o transparencias.
15. Expresar ideas y creatividad en un sketchbook.
16. Ser capaces de tejer diferentes estructuras de punto a mano y en las máquinas de género de punto.
17. Saber realizar ilustraciones de moda en punto tricotosa.
18. Saber realizar una ficha técnica con toda la información específica de una prenda de punto y sus medidas (en castellano e inglés).

TEMARIO BÁSICO

1. Desarrollo de colección a partir de la realización de un propio tejido utilizando todos los materiales que la casa Pronovias ha proporcionado; Tejidos, apliques, bordados, etc. Aplicación a colecciones “comerciales” inspiradas en la temática del TFG.
2. A partir del modelaje, incrustación y ensamblado desarrollar bocetos, collage y diseños propios inspirados en la temática del TFG.
3. Unificación de ambos proyectos. Look final. Shooting.

DESCRIPCIÓN

La asignatura pretende establecer la metodología para que el alumnado pueda identificar y resolver problemas en el desarrollo de cada proyecto. Conseguir los requisitos establecidos en cada colección de moda, analizar e interpretar resultados. Conocimientos de materiales tecnológicos. Concepto de volumen para entender el proceso de patronaje como elemento biplano a elemento de tres dimensiones y conocimiento de la técnica para realizar volúmenes sobre maniqués. Técnicas y trucos de confección en función del volumen y del tejido. Apartado ficha técnica: Asegurar la calidad de las prendas. Especificaciones técnicas del producto, procedimientos e indicaciones para el control de calidad y seguimiento de producción de las prendas. Espacios de trabajo con proveedores y fabricantes para asegurar el desarrollo y estándares de calidad.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Aplicar los conocimientos al trabajo de forma profesional por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas.
2. Profundizar en las técnicas de transformación para mayor desarrollo en el concepto de prenda y diseño por forma y estructura.
3. Afianzar los conceptos a través de la metodología de trabajo impartida, desarrollada y guiada.
4. Agilidad de transformación a través de ejercicios prácticos y la investigación y estudio de prendas realizadas por otros/as diseñadores/as. Investigación en la forma vinculada a la materia.
5. Gestión de calidad del producto.
6. Transversalidad del concepto de calidad.
7. Entender las sinergias interdepartamentales relacionadas con la calidad.
8. Recursos y herramientas para la gestión de la calidad del producto.

TEMARIO BÁSICO

1. Prenda de colección: foto.
2. Prendas de Proyectos de Moda I.
3. Apartado ficha técnica:
 - Introducción a la gestión de la calidad.
 - Gestión de la calidad en la cadena de suministro.
 - Transversalidad y sinergias en la gestión del control de calidad.

DESCRIPCIÓN

Recorrido por el s.XX a través de los principales diseñadores que han marcado las décadas y la historia de la moda. Aproximación al fenómeno de la moda en relación con el medio social, económico, artístico y de pensamiento. La materia se apoya en la sociología, la antropología, la semiótica y la historia del arte entendiendo el fenómeno de la moda como un todo, haciendo una reflexión sobre el contexto.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Dotar al alumnado de conocimiento en el ámbito de la cultura de moda, de manera que además de los estilos de las décadas, de los diseñadores y de las prendas clave que van apareciendo a lo largo del siglo XX y XXI, también se conozca a los fotógrafos, ilustradores, estilistas y editores entre otros profesionales de la moda, además de los templos de la cultura de moda creados en el siglo XX.

2. Trabajar la disciplina desde una perspectiva que le permita al alumnado entender la moda como fenómeno cultural que surge en determinados contextos en los cuales los catalizadores estéticos son los diseñadores, creadores, estilistas y fenómenos contraculturales.
3. Conocimiento de los principales autores (diseñadores) de los siglos XX y XXI, aquellos que han marcado un estilo, época y dejado una impronta en el relato de la moda de los últimos tiempos.
4. Conocimiento de su biografía (como base explicativa de su desarrollo como creador y su estética), estilo y principales aportaciones a la moda.
5. Los diseñadores convertidos en marca se explicarán desde el inicio de su historia hasta nuestros días con los diferentes directores creativos y diseñadores que hayan pasado por sus equipos.

TEMARIO BÁSICO

1. El siglo de los diseñadores. Por primera vez la moda se pronuncia con nombres y apellidos. Principales diseñadores y sus aportaciones a la historia de la moda a lo largo de las décadas.
2. Diseñadores clave:
 - 10's: Poiret y Mariano Fortuny.
 - 20's / 30's: Chanel, Vionnet, Lanvin, Madame Grés.
 - 40's / 50's: Balenciaga, Schiaparelli y Dior.
 - 60's: Courreges, Cardin, Rabanne, Mary Quant.
 - 70's: Yves Saint Laurent, Halston.
 - 80's: Mugler, Montana, Versace, Armani. Donna Karan, Calvin Klein, Jean Paul Gaultier, la escuela japonesa (Kenzo, Miyake, Yumamoto, Rei Kawakubo).
 - 90's / 2000's: La escuela de Amberes (Margiela, Ann Demeulemestere, Dries Van Noten), la escuela inglesa (Vivienne Westwood, John Galiano, Alexander McQueen, Hussein Chalayan, Gareth Pugh). El minimalismo. El nuevo hombre.
 - 2000/2021: La poética tecnológica. Iris van Herpen. La segunda vida de las cosas (Upcycling): Marine Serré, Collina Strada, Vode. The New Black: Telfar Clemens, Pyer Moss, Virgil Abloh, House of Aama.

6.4.4 PROYECTOS DE MODA II

DESCRIPCIÓN

La asignatura aborda el diseño desde el enfoque de un producto concreto basado en la lencería-baño, la moda infantil o el calzado, a escoger por el alumno. Cada una de estas especialidades sigue unos patrones y un tipo de acabados específicos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Asimilación de conceptos básicos y lenguaje para el diseño de cada especialidad.
2. Aprender a trabajar en relación al cuerpo.
3. Estudiar la anatomía de las piezas, desde un punto de vista técnico y creativo.
4. Adquirir una metodología creativa y ser capaz de llevarla a cabo.
5. Desarrollar herramientas de documentación, investigación y análisis de referentes como parte del proceso creativo.
6. Haber desarrollado aquellas habilidades críticas necesarias para emprender proyectos posteriores con un alto grado de autonomía.

TEMARIO BÁSICO

LENCERÍA-BAÑO:

1. Introducción al mundo del encaje-bordado. Realización y desarrollo de una colección de ropa íntima y lencería con su prototipo correspondiente.
 2. Introducción a las prendas de baño con sus complementos y accesorios. Creación de una cadena: estudio del espacio, target, marca, colección, etc. Realización y desarrollo de una colección de prendas de baño con sus prototipos correspondientes.
 3. Introducción a las colecciones cápsula en el mundo de la lencería. Realización y desarrollo de una colección de ropa íntima y lencería con sus complementos y accesorios, con sus prototipos correspondientes.
- #### MODA INFANTIL:

1. Diseño de colecciones enfocadas a un target infantil.
 2. Estudio de temáticas, colores, gráfica y detalles asociados a este producto.
 3. Diferencia de proporciones frente a un cuerpo adulto entre otras especificidades.
 4. Materiales permitidos y prohibidos en función de la edad. Usabilidad.
- #### CALZADO:

1. Deconstrucción de un calzado / Upcycling.
2. Patronaje.
3. Aparado.
4. Photoshop.
5. Illustrator.
6. Rhinoceros/Solidworks.
7. Láser.
8. Impresión 3D (corte, grabado).
9. Bio materiales (bioplásticos, biopieles).
10. Diseño en realidad virtual.

6.4.5

INFORMÁTICA TEXTIL II (COMUNICACIÓN DE MODA)

DESCRIPCIÓN

La asignatura plantea un acercamiento a las nuevas herramientas digitales y canales para comunicar marcas y proyectos de moda. Los estudiantes generan sus propios discursos a nivel de estilismo para ser publicados en redes sociales y medios digitales.

TEMARIO BÁSICO

Creación de campañas de moda centradas en la elaboración de una imagen, que tiene en cuenta desde el estilismo y la fotografía editorial hasta la utilización de diferentes plataformas de difusión (desfile, Instagram, Twitter, TikTok, Facebook, LinkedIn).

DESCRIPCIÓN

Conocer los sectores y el uso de tejidos técnicos / inteligentes, analizarlos y manipularlos. Crear tejidos propios.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- 1. Conocimientos de tejidos técnicos.
- 2. Conocimientos de diferentes acabados.
- 3. Análisis de tendencias.
- 4. Búsqueda de nuevas ideas.
- 5. Experimento, creación de muestras.

TEMARIO BÁSICO

- 1. Impermeable.
- 2. Doble faz.
- 3. DENIM 3D.
- 4. Vinilo fotosensible.
- 5. Pintura fosforescente.
- 6. Pintura conductora.

DESCRIPCIÓN

Análisis de diferentes productos pre-establecidos con diferentes particularidades industriales donde se mostrarán diferentes problemáticas: normativas estanqueidad, normativas eléctricas, propiedades mecánicas, procesos productivos, acabados superficiales, análisis de tolerancias y ajustes, acotación de croquis de conjunto y despiece para su correcta fabricación. Se realizará un estudio de los elementos y sus funciones mecánicas dentro de cada conjunto. Análisis y reflexión de conceptos de logística, compras y producción.

TEMARIO BÁSICO

- 1. Las propiedades físicas del objeto.
- 2. Relación entre piezas, necesidades físicas entre ellas.
- 3. Valoración de resistencia de cada pieza de un objeto.
- 4. Ergonomía y accesibilidad.
- 5. Conceptos de estanqueidad.
- 6. Rodamientos y ajustes.
- 7. Mecanismos simples, en objetos de uso cotidiano.
- 8. Movimientos intuitivos de uso.
- 9. Lectura de funcionamiento a través de las formas, los colores y los materiales.

DESCRIPCIÓN

Adquirir los conocimientos básicos del software Rhinoceros para poder modelar proyectos de productos de complejidad baja / media. Y posteriormente renderizar con el motor de render nativo de Rhinoceros.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- 1. Conocimiento del entorno e interfaz de Rhinoceros.
- 2. Creación de geometría 2D.
- 3. Herramientas básicas de generación de geometría 3D.
- 4. Herramientas intermedias de generación de geometría 3D.
- 5. Posicionamiento en planos de trabajo avanzados.
- 6. Creación de materiales en Rhinoceros.
- 7. Mapeado de texturas/etiquetas en Rhinoceros.
- 8. Settings de renderización en Rhinoceros..

TEMARIO BÁSICO

- 1. Entorno e interfaz de Rhinoceros.
- 2. Creación de geometría básica e intermedia 2D-3D.
- 3. Edición de geometría 2D-3D.
- 4. Iluminación para renderización.
- 5. Creación/modificación de Materiales.
- 6. Mapeo básico.
- 7. Settings fundamentales de renderización.

DESCRIPCIÓN

Interrelación y aplicación de los conocimientos y técnicas de la ergonomía en el proyecto de diseño de producto. Delimita los respectivos dominios ontológicos, introduce la obtención y la instrumentación de los datos ergonómicos, y define una metodología operativa a aplicar en los proyectos de diseño.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Adquirir conocimientos sobre el cuerpo humano desde una perspectiva amplia.
2. Saber argumentar las necesidades humanas respecto a un producto, espacio o servicio.
3. Adquirir conocimientos por la medición dimensional.
4. Conocer protocolos ergonómicos y de usabilidad.
5. Adquirir conciencia de la dificultad inherente de todo proyecto donde el sujeto humano es el centro y beneficiario de los resultados, como por ejemplo el diseño que se define a sí mismo como diseño centrado en el usuario.
6. Conocer y asimilar los conocimientos, métodos y procedimientos del diseño y la ergonomía que hacen posible un diseño centrado en el usuario.

TEMARIO BÁSICO

1. Antropometría.
2. Bloque persona.
 - Sistema esquelético y muscular / postura.
 - Sistema cardiovascular y metabólico / Esfuerzo físico y biomecánica.
 - Sistema neurológico y órganos sensoriales / Esfuerzo mental y cognición.
3. Bloque entorno.
 - Aire, respiración, climatización.
 - Luz, visión, iluminación.
 - Sonido, audición, acústica.
4. Sistema Persona / Máquina.
5. Ergonomía de la mano y las herramientas.
6. Usabilidad.

DESCRIPCIÓN

Asignatura proyectual destinada a adquirir los conocimientos básicos para el diseño de pequeños electrodomésticos y sus soportes. La aparición de nuevas pequeñas tecnologías eléctricas en los inicios del s.XX facilitó la entrada de los pequeños electrodomésticos en las sociedades del primer mundo. A partir de este cambio, el pequeño electrodoméstico revolucionó la manera de concebir el diseño de los objetos personales y familiares. Potenció además el uso del plástico para la elaboración de carcasas auto-portantes y chasis en los productos industriales. El dominio de sus parámetros de diseño engloba el conocimiento de todos los principios troncales del diseño.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Adquirir todas las competencias que se vinculan directamente con el diseño de pequeños electrodomésticos. Entender su vinculación con los fundamentos más estrictos del diseño en cuanto a productividad, funcionalidad y uso.
2. Practicar en la elaboración de carcasas y elementos auto-portantes vinculados a la inyección de plásticos.

TEMARIO BÁSICO

1. Historia del pequeño electrodoméstico y contexto social.
2. Ergonomía y antropometría.
3. Semiótica.
4. Funcionalidad.
5. Uso.
6. Usuario.
7. Materiales y tecnología.
8. Producción.

DESCRIPCIÓN

La asignatura trata conceptos de fabricación de maquetas, tipos y funciones: maquetas de volumen, maquetas estáticas. Estudio y resolución de volumen, control de los materiales más habituales y de fácil adquisición, según la forma y los resultados que se deseen, hasta llegar a representaciones formales físicas reales. Utilización de herramientas típicas para la elaboración de formas. Moldes para reproducciones múltiples.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer el material como base para la ejecución de cualquier proyecto de diseño de producto.
2. Conocer los diferentes procesos para dar forma al material.
3. Conocer las diferentes estrategias para abarcar una maqueta o prototipo: tomar medidas, proporcionar el volumen, conseguir formas complejas, dar acabados.
4. Entender la maqueta y el prototipo como una herramienta más en el proceso metodológico de un proyecto.
5. Ser resolutivo y eficaz.
6. Ser organizado y metódico.
7. Ser pulcro y detallado.

TEMARIO BÁSICO

1. La maqueta como modelo tridimensional.
2. Prácticas con materiales y sus acabados.
3. Maquetas conceptuales, de estudio y de presentación.
4. Termoconformaciones.
5. Torneados.
6. Moldes de silicona.
7. Asistencia en el proyecto.

6.5.6 PRODUCTO: ANÁLISIS DE PROYECTOS (JOYERÍA)

DESCRIPCIÓN

En esta asignatura el alumnado adquiere los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para diseñar y producir joyas de porcelana mediante diversas técnicas artesanales y contemporáneas. La materia está dirigida a estudiantes interesados en explorar las posibilidades creativas de la porcelana como material aplicado a la joyería, desarrollando competencias tanto en el ámbito del diseño como en el de la producción. A lo largo del curso se abordará el proceso completo: desde la concepción de la idea hasta la realización final de una colección de piezas. Como resultado de este aprendizaje, cada estudiante desarrollará una colección personal de joyas en porcelana, donde se integren los conocimientos técnicos y conceptuales adquiridos. Esta colección servirá como ejercicio de síntesis entre creatividad, técnica y lenguaje personal dentro del campo del diseño de producto.

6.5.7 BOOK Y PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

DESCRIPCIÓN

La asignatura tiene como objetivo orientar la definición del perfil profesional del alumno y facilitar la realización de su portfolio personal, entendido como un proyecto que muestra su desarrollo formativo y sirve como instrumento para poder presentarse profesionalmente. Identificaremos y analizaremos diferentes tipos de presentaciones de portfolio para reconocer las características generalmente asociadas a éstos y aplicarlas al desarrollo de nuestro propio portfolio. El alumnado diseñará su portfolio personal utilizando herramientas digitales como por ejemplo Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign y plataformas específicas de publicación de contenido online.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. El alumnado aprenderá a seleccionar, organizar, justificar y presentar sus proyectos de diseño de cara a la elaboración de su book analógico (impreso) y digital.
2. El alumnado adquirirá habilidades de comunicación frente al resto de la clase, para ser capaz de presentar su portfolio a un cliente o un reclutador.
3. El alumnado será capaz de editar fotografías, escribir textos, diseñar maquetas, editar un sitio web y maquetar un documento.
4. El alumnado será capaz de diseñar su portafolio personal utilizando herramientas digitales locales como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign y plataformas específicas de publicación de contenido online.

TEMARIO BÁSICO

1. Análisis de referentes.
2. Selección de trabajos.
3. Herramientas de edición y maquetación.
4. Plataformas específicas de publicación de contenido online.
5. Creación y publicación de portfolio personal.

6.5.8 BIÓNICA

DESCRIPCIÓN

La asignatura de Biónica tiene como objetivo introducir al alumnado en los principios fundamentales de la biónica y la biomimética, disciplinas que analizan e interpretan los mecanismos, estructuras y estrategias de la naturaleza para transferirlos al campo del diseño de producto. La materia combina una base teórica de conocimientos científicos y técnicos con una dimensión práctica y proyectual, en la que el estudiante trabaja con casos concretos de aplicación. Se incide especialmente en el desarrollo de una mirada crítica e innovadora capaz de aprovechar la naturaleza como fuente inagotable de inspiración para soluciones de diseño eficientes, sostenibles y creativas.

6.6

6.6.1

MENTCIÓN PRODUCTO - CUARTO CURSO

PROYECTOS III

DESCRIPCIÓN

Asignatura teórico/práctica en la cual se desarrollarán unos productos / objetos desarrollando primero una base teórica sobre la cual crear unos modelos físicos en 3D.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Poner en práctica la metodología de diseño aprendida. Afrontar el desarrollo de unos productos de acuerdo a unos requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas.
3. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destreza y procedimientos adecuados.
4. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
5. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
6. Saber cómo analizar un producto existente.
7. Ampliar los referentes que tienen, tanto de diseñadores como de empresas fabricantes.
8. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados.
9. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
11. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
12. 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.

TEMARIO BÁSICO

Durante el cuatrimestre se desarrollarán dos proyectos con una estructura similar. En ellos se realizará desde la conceptualización del producto hasta la formalización de este. Para ello, crearán una hipótesis que deberán desarrollar a partir del análisis de documentación teórica y referentes de productos donde finalmente lo formalizarán en un producto. Este producto se desarrollará primero en dibujo y después pasará al 3D (digital y físico en forma de prototipo). Presentación del proyecto delante de la clase.

6.6.2

TÉCNICA

DESCRIPCIÓN

Aspecto técnico: El propósito de la asignatura será forjar un conocimiento práctico de diferentes sistemas de estructuras. Elementos de unión para diferentes tipos de materiales, así como la comprensión de su resistencia. Se expondrán diferentes tipos de acabado superficial para las diferentes necesidades o material.

Por otro lado, el alumnado formará estructuras y mecanismos más o menos complejos para que evolucione su fondo técnico y pueda hacer realidad conceptos creativos en el futuro.

Aspecto Comercial: A partir de un estudio de mercado del proyecto a realizar, el alumnado propondrá cuáles son sus objetivos a cumplir. Qué perfil de consumidor, qué estética y estilo formal según su análisis crítico. Se acompañará al alumnado para que mantenga una coherencia estética y formal.

Aspectos Teóricos: Socio ambientales: Proporcionar al alumnado conocimientos sobre la sostenibilidad, con el objetivo de que diseñen conceptos y productos con coherencia y conciencia social.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Ampliar el conocimiento de materiales de uso comercial: tipos de madera y formatos, metales férreos, no férreos, composites y laminados.
2. Fomentar la capacidad deductiva y lógica del alumnado para que aprenda a transpolar aplicaciones existentes a sus nuevas propuestas y adaptarlas o cambiarlas. Ampliar sus conocimientos en uniones, mecanismos y estructuras.
3. Consolidar y reforzar sus conocimientos de los procesos productivos: CNC (torno, fresadora), Láser / oxicorte, roscados, remachados, soldaduras, encajes, etc.
4. Proporcionar al alumnado los conocimientos para decidir los acabados superficiales idóneos en cada caso. Valorando diferentes factores como: Interior, exterior, vandalismo, precio, etc.
5. Aportar conceptos teóricos de nuevos materiales existentes, aplicaciones, acabados y costes.
6. Definir criterios de análisis de precios objetivos, con el propósito de utilizar los materiales, acabados y embalajes idóneos para nuestro cliente y cumplir sus expectativas de mercado.
7. Consolidar criterios de estrategia y posicionamiento de mercado. El objetivo es que el alumnado sea capaz de realizar un análisis de mercado coherente para definir la estrategia correcta para su cliente.
8. Impulsar el conocimiento para que realicen proyectos y/o conceptos con una verdadera intención socio ambiental.

TEMARIO BÁSICO

Realización de 2 proyectos, en cada uno de ellos analizaremos el mercado y el posicionamiento de nuestro producto a nivel de imagen, funcionalidad y precio. Valoraremos la coherencia comercial de las decisiones analizando su imprescindible comprensión.

6.6.3

MODELADO 3D Y RENDERING

DESCRIPCIÓN

El objetivo de la asignatura es dotar al alumnado de la capacidad de expresar sus ideas bidimensionales y tridimensionales a través de un canal digital (con el programa Rhinoceros) para poder presentar sus proyectos de una manera rápida y competente.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Comprender que el dibujo asistido por ordenador es una herramienta más para expresar, comunicar y describir un producto.
2. Saber representar un objeto gráficamente y técnicamente.
3. Dibujar y editar curvas, sólidos y superficies de objetos complejos. Entender la morfología de un objeto y cómo debe construirse.

4. Dimensionar los objetos a escalas concretas y controlar sus medidas dependiendo del tipo de usuario.
5. Controlar los sistemas de acotación, visualización de planos (sistema diédrico) y recursos descriptivos como las secciones o el exploding.
6. Presentar proyectos de manera clara, rigurosa e inteligible.

TEMARIO BÁSICO

1. Dibujo y edición de curvas, superficies y sólidos.
2. Sistemas de acotación y escalas. Creación de un cajetín propio.
3. Impresión de planos de dibujo. Diédrico y Perspectivas.
4. Exploding y secciones.
5. Renderizado y materiales.

6.6.4 PROYECTOS IV

DESCRIPCIÓN

El objetivo de la asignatura es dotar al alumnado de planteamientos de diseño que colocan al usuario como centro del proyecto, profundizando en técnicas para saber detectar y cuestionar las necesidades de los usuarios e interpretar su contexto para poder generar soluciones. Trabajar en el Diseño de la Experiencia hoy es competencia de todas las áreas del diseño, ya que atravesamos un momento en que vivimos la fusión de los mundos físico y online. Con este enfoque en mente, la manera de plantear el proyecto cambia, asumiendo un comportamiento más empático hacia las personas que serán los usuarios o consumidores de nuestras propuestas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer métodos para la identificación de requisitos de proyecto desde el punto de vista del usuario.
2. Entender la experiencia de usuario como un componente fundamental dentro de la disciplina del diseño y su aplicación a marcas, productos o experiencias digitales.
3. Conocer e interpretar los cimientos y normativas necesarias para desarrollar proyectos pensante en las capacidades de las personas.
4. Entender el papel clave del diseño en la relación entre personas y el objeto, el espacio y/o la tecnología.
5. Trabajo en equipo.

TEMARIO BÁSICO

1. Brainstroming.
2. Marco Teórico.
3. Análisis social y tecnológico.
4. Definición del usuario – Persona + Moodboard.
5. Preparación, ejecución y documentación entrevistas a usuarios + Role Playing.
6. Customer Journey.
7. Maquetas de trabajo para validación y Feedback.
8. Prototipado y testeo.
9. Iteraciones y mejoras de la propuesta de diseño.
10. Experience Journey.
11. Storyboard usabilidad.
12. Documentación técnica de proyecto.
13. Comunicación de la usabilidad.

6.6.5

PROYECTOS DE MODA II: CALZADO

DESCRIPCIÓN

La asignatura aborda el diseño de calzado, una especialidad que sigue unos patrones y un tipo de acabados específicos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Asimilación de conceptos básicos y lenguaje para el diseño de calzado.
2. Aprender a trabajar en relación al cuerpo.
3. Estudiar la anatomía de las piezas, desde un punto de vista técnico y creativo.
4. Adquirir una metodología creativa y ser capaz de llevarla a cabo.
5. Desarrollar herramientas de documentación, investigación y análisis de referentes como parte del proceso creativo.
6. Haber desarrollado aquellas habilidades críticas necesarias para emprender proyectos posteriores con un alto grado de autonomía.

TEMARIO BÁSICO

1. Deconstrucción de un calzado / Upcycling.
2. Patronaje.
3. Aparado.
4. Photoshop.
5. Illustrator.
6. Rhinoceros/Solidworks.
7. Láser.
8. Impresión 3D (corte, grabado).
9. Bio materiales (bioplásticos, biopieles).
10. Diseño en realidad virtual.

6.6.6

DISEÑO DE MOBILIARIO

DESCRIPCIÓN

Ejercicio conceptual y práctico basado en el desarrollo de diseño de un complemento de mobiliario doméstico. ¿Qué complemento de mobiliario te gustaría desarrollar? ¿Crees que se puede mejorar la función de un mueble existente? ¿Has detectado un vacío en el mercado fruto de las nuevas necesidades y tecnologías de la sociedad actual? Te ayudamos a materializar tu idea, desarrollando una propuesta de mobiliario doméstico. Una pieza individual para un espacio o función específica.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

La finalidad es diseñar un producto racional y primordialmente útil, con un valor añadido y de calidad en los materiales propuestos. Concebido para ofrecer bienestar y confort, mejorando la relación persona / objeto / función.

TEMARIO BÁSICO

El proyecto se materializa teniendo en cuenta su producción seriada. Siendo fundamental la racionalidad y coherencia en la selección de los materiales, con la finalidad de conseguir un PVP razonable y compatible en el mercado actual. Fases:

1. Estudio de mercado.
2. Anteproyecto.
3. Proyecto básico.
4. Proyecto ejecutivo.
5. Maqueta / prototipo.(digital y físico en forma de prototipo). Presentación del proyecto delante de la clase.

6.6.7 PACKAGING INDUSTRIAL

DESCRIPCIÓN

Se obtendrá una visión genérica de las diferentes soluciones de envase del producto y de merchandising en el lugar de venta. El alumnado aprenderá a crear, proyectar y realizar un envase volumétrico, destinado a proteger, conservar, representar, identificar y promocionar cualquier producto.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer las estructuras y procedimientos de trabajo del diseño de packaging.
2. Desarrollar las habilidades necesarias para poder aplicarlas en proyectos de packaging con buen criterio y coherencia en su desarrollo.
3. Conceptualizar, planificar y desarrollar proyectos a partir de una visión global y estratégica estableciendo objetivos medibles y alcanzables.
4. Dominar el uso de las diferentes técnicas y herramientas para formalizar propuestas de diseño.
5. Conocer los materiales y las técnicas de envasado para poder aportar soluciones técnicas factibles.
6. Transmitir propuestas proyectuales de manera elocuente utilizando los medios audiovisuales y físicos necesarios.

TEMARIO BÁSICO

1. Principios básicos del packaging: Introducción y consideraciones.
2. Gestión de proyectos de packaging: Analizar, conceptualizar y desarrollar.
3. Tipologías: envases, cajas, botellas, expositores, displays...
4. Diseño estructural volumétrico: Uso y función.
5. Materiales y sistemas de producción.
6. Gráfica aplicada al packaging.

6.6.8 AUTOMOCIÓN

DESCRIPCIÓN

Introducción al mundo de la automoción desde una vertiente abierta, desde el diseño de vehículos actual (de coches, aviones, trenes, barcos...) que diseña de forma diferente la experiencia del interior del habitáculo, todo el mundo del denominado “Color & Trim” que va muy ligado a tejidos, texturas, acabados, etc., como el diseño de exteriores que trata de concepto y estilo y se acaba plasmando con metodologías básicas de “teoric lines”. También lo que podría ser la movilidad del futuro, cuestionando y rediseñando el concepto del habitáculo con el cual nos movemos en vehículos autónomos (pantallas móviles, proyecciones al vidrio, luces ambientales inteligentes, asientos interactivos, sensores y reconocimiento por voz, etc).

6.6.9 ECODISEÑO

DESCRIPCIÓN

El Ecodiseño de producto es un proceso proyectual que tiene una especial consideración en el impacto ambiental, para que éste sea lo más bajo posible en todas las etapas del proceso de desarrollo del nuevo producto, así como a lo largo de todo su ciclo de vida, que comprende desde la selección y procesamiento de las materias primas, a la producción, transporte y comercialización, pasando por su utilización y, finalmente, una adecuada gestión de sus residuos, que serán reciclados para un nuevo aprovechamiento. La asignatura trata de profundizar y poner en práctica la metodología de ecodiseño asimilada en las clases teóricas desarrollando un proyecto relacionado con los alimentos y la gastronomía.

6.7

6.7.1

MENTCIÓN INTERIORES - TERCER CURSO

INFORMÁTICA III

DESCRIPCIÓN

Adquirir los conocimientos básicos del software 3ds Max / Vray para poder representar proyectos de espacios u objetos virtuales de manera fotorrealista.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocimiento del entorno e interfaz del 3ds Max.
2. Creación de geometría básica e intermedia.
3. Creación de iluminación básica en 3ds Max / Vray.
4. Creación de cámaras físicas y settings fundamentales.
5. Creación/modificación de materiales básicos.
6. Mapeado UW básico.
7. Settings fundamentales de renderización en 3ds Max / Vray.

TEMARIO BÁSICO

1. Entorno e interfaz del 3ds Max.
2. Importación geometría.
3. Geometría básica e intermedia.
4. Iluminación básica en 3ds Max / Vray.
5. Cámaras físicas y settings fundamentales.
6. Creación/modificación de materiales y texturas básicas.
7. Mapeo UW básico.
8. Renderización en 3ds Max / Vray.

6.7.2

INSTALACIONES I

DESCRIPCIÓN

Esta materia intenta dotar al alumnado de los instrumentos que le permitirán saber qué sistemas e instalaciones de confort ambiental necesitará en la realización de un proyecto, calcular y dimensionar los mismos, integrarlos dentro del local, dibujarlos en los planos y describirlos en la memoria. Enseñará a desarrollar la capacidad de decidir los espacios que necesitarán para las instalaciones, las relaciones entre ellas y las implicaciones en el desarrollo del proyecto integral de interiorismo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Calcular las necesidades térmicas del local o vivienda objeto de proyecto.
2. Seleccionar el mejor sistema de acondicionamiento térmico según las diferentes variables del proyecto.
3. Dimensionar y seleccionar los diferentes componentes del sistema elegido.
4. Implementar de forma gráfica el sistema elegido de forma que se pueda ejecutar por personal o empresas externas al proyectista.
5. Conocer de manera aproximada el presupuesto del suministro e instalación del sistema elegido.

TEMARIO BÁSICO

1. Análisis ambiental. Conceptos físicos, fisiológicos y psicológicos del ambiente interior.
2. Condiciones de confort y diseño climático. Exigencias técnicas, administrativas, control y eficiencia.

3. Sistemas de calefacción. Clasificación, dimensionado, componentes y rendimiento energético.
4. Sistemas de refrigeración. Clasificación, dimensionado, componentes, eficiencia energética y sostenibilidad.
5. Implementación de sistemas de climatización. Servidumbres, interacciones y representación gráfica.
6. Smart and sustainable HVAC design.

6.7.3

ILUMINACIÓN Y ACÚSTICA

DESCRIPCIÓN

Se aprenderá a proyectar una iluminación integrada con la arquitectura interior y con la arquitectura nocturna de la ciudad; a aportar una iluminación dinámica para la gestión de un mismo espacio y conseguir escenarios cambiantes impuestos por las nuevas maneras de vivir y de trabajar. Se establecerá el criterio acústico que tiene que cumplir cada sala para el uso que se pretende darle. Se estudiará el dimensionado para que el recinto cumpla con el objetivo de uso. Se definirán las formas, inclinaciones y materiales que determinarán la acústica del recinto.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Análisis de luz y acústica.
2. Propuesta de proyecto desde la mejora de la iluminación y acústica del espacio y sus condiciones.
3. Propuesta de proyecto desde el planteamiento de un programa de necesidades.
4. Seguimiento de un proceso de proyecto en todas sus escalas.

TEMARIO BÁSICO

1. Fundamentos de arquitectura de interiores.
2. Sostenibilidad lumínica y acústica.
3. La iluminación para la gestión de espacios.
4. Criterios lumínicos y acústicos integrados de gestión de espacios de interiores.

6.7.4

MAQUETAS Y PROTOTIPOS

DESCRIPCIÓN

Esta asignatura da herramientas para que el alumnado sea capaz de expresar ideas desde la materialidad y el volumen. Conoceremos los diferentes tipos de maquetas que se usan dentro del mundo del Diseño de Interiores, sus funcionalidades y sus beneficios, dependiendo del grado en que se encuentre el proyecto en el cual se está trabajando.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocimiento de los materiales más usados.
2. Conocimiento de las técnicas.
3. Resolución de problemas a través de la experimentación.
4. Organización y planificación del trabajo.
5. Documentación de las tareas.
6. Presentaciones en público del trabajo realizado.

1. Maquetas para idear o croquizar ideas.
2. Maquetas para explicar el proyecto en un estado muy inicial.
3. Maquetas para explicar espacios interiores o exteriores.
4. Maquetas profesionales para la última fase del proyecto.

6.7.5 DISEÑO Y ADAPTABILIDAD

DESCRIPCIÓN

La asignatura tiene dos directrices: por un lado, introducir al estudiante en la normativa aplicable en seguridad y adaptabilidad, y subrayar la importancia del universal design para asegurar la autonomía de las personas; por otra, introducir al estudiante en el proceso y la ejecución de obra, incluyendo el desarrollo de mediciones. El curso se estructura alrededor de la descripción y análisis de todas las partes que configuran un edificio, haciendo un recorrido por todas sus variables desde el sistema constructivo, el comportamiento físico, hasta los tipos de materiales utilizados.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Interiorizar el uso de procesos metodológicos para el abordaje de proyectos.
2. Dominar y saber aplicar técnicas de investigación para la ejecución de procesos de adaptación de espacios.
3. Aplicar técnicas de creatividad para la ejecución de procesos de ideación y resolución de problemas.
4. Familiarizarse con el trabajo en equipo.
5. Realizar presentaciones satisfactorias de los proyectos que se desarrollen.

TEMARIO BÁSICO

1. La normativa que garantiza la accesibilidad: Normativa vigente de hogares y edificios de uso público.
2. La asignatura tiene dos directrices: por un lado, introducir al estudiante en la normativa aplicable en lo referente a la seguridad y adaptabilidad, y subrayar el proceso de un proyecto de interiorismo: Se repasan todas las fases del proceso de un proyecto de interiorismo, desde el encargo hasta el final de obra.
3. Las mediciones: Elaboración de mediciones y cálculo de los presupuestos de una obra.
4. La adaptabilidad para una vejez activa: ¿Cómo afecta el cambio demográfico a la arquitectura y el interiorismo y viceversa? ¿Qué podemos hacer para facilitar la vida de las personas mayores y qué podemos hacer para evitar el deterioro cognitivo?

6.7.6 DISEÑO DE ESPACIOS EXTERIORES

DESCRIPCIÓN

La asignatura introduce al alumnado en la práctica del proyecto del espacio urbano y del espacio exterior, ya sea autónomo o en relación a un edificio o interior.

1. Análisis de un espacio exterior.
2. Diagnóstico de un espacio exterior.
3. Propuesta de proyecto desde la mejora del espacio y sus condiciones.
4. Propuesta de proyecto desde el planteamiento de un programa de necesidades.
5. Capacidad de establecer un lenguaje de diseño.
6. Seguimiento de un proceso de proyecto en todas sus escalas.
7. Representación del espacio y del proyecto a través de diversos métodos.

TEMARIO BÁSICO

El alumnado aprenderá a leer e interpretar un espacio urbano y exterior desde los parámetros de relación con el entorno, topografía y niveles, accesibilidad, mobiliario, vegetación, iluminación y acústica. A partir del análisis de un espacio existente, el alumnado tendrá que plantear un proyecto de mejora a partir de los puntos fuertes y débiles del espacio, así como desde el programa específico de nuevas necesidades para este lugar.

6.7.7 BOOK Y PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

DESCRIPCIÓN

La asignatura tiene como objetivo orientar la definición del perfil profesional del alumno y facilitar la realización de su portfolio personal, entendido como un proyecto que muestra su desarrollo formativo y sirve como instrumento para poder presentarse profesionalmente. Identificaremos y analizaremos diferentes tipos de presentaciones de portfolio para conocer las características generalmente asociadas a éstos y aplicarlas al desarrollo de nuestro propio portfolio. El alumno diseñará su portfolio personal utilizando herramientas digitales como por ejemplo Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign y plataformas específicas de publicación de contenido online.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. El alumnado aprenderá a seleccionar, organizar, justificar y presentar sus proyectos de diseño de cara a la elaboración de su book analógico (impreso) y digital.
2. El alumnado adquirirá habilidades de comunicación frente al resto de la clase, para ser capaz de presentar su portfolio a un cliente o un reclutador.
3. El alumnado será capaz de editar fotografías, escribir textos, diseñar maquetas, editar un sitio web y maquetar un documento.
4. El alumnado será capaz de diseñar su portafolio personal utilizando herramientas digitales locales como Adobe Photoshop, Illustrator o Indesign y plataformas específicas de publicación de contenido online.

TEMARIO BÁSICO

1. Análisis de referentes.
2. Selección de trabajos.
3. Herramientas de edición y maquetación.
4. Plataformas específicas de publicación de contenido online..
5. Creación y publicación de portfolio personal.

DESCRIPCIÓN

La asignatura explora el siglo XX y los inicios del XXI a través de una mirada crítica sobre la historia de la arquitectura y del espacio. En lugar de seguir el relato convencional del movimiento moderno y de sus derivados, nos centraremos en aquellos discursos, proyectos y prácticas que han cuestionado la hegemonía racionalista, introduciendo preocupaciones sociales, ambientales y culturales a menudo desatendidas. A partir de una lectura transversal, veremos cómo arquitectos, artistas, urbanistas y pensadores han repensado la relación con la naturaleza, la emergencia climática, la perspectiva de género, la tecnología, la comunidad y los imaginarios sociales.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Analizar críticamente la historia de la arquitectura y el espacio del siglo XX e inicios del XXI, identificando los relatos dominantes y sus fisuras.
2. Reconocer y valorar los discursos y prácticas que han cuestionado la hegemonía racionalista, incorporando perspectivas sociales, ambientales, políticas y de género.
3. Relacionar la arquitectura y el diseño con problemáticas contemporáneas como la emergencia climática, la tecnología y los imaginarios sociales.
4. Explorar cómo diferentes aproximaciones (urbanismo, artes visuales, prácticas experimentales y vernáculos) transforman la manera de entender y habitar el espacio.
5. Aplicar una mirada transversal y crítica en el propio trabajo de diseño de interiores, integrando dimensiones culturales, comunitarias y ecológicas.

TEMARIO BÁSICO

1. Introducción: ¿qué significa una historia crítica? El relato moderno y sus fisuras.
2. El racionalismo en cuestión. Críticas internas y externas al movimiento moderno
3. Naturaleza y arquitectura. De las utopías verdes de los años sesenta a la emergencia climática actual.
4. Tecnología e imaginario. Arquitecturas radicales, utopías high-tech y visiones especulativas.
5. Urbanismo y política. Espacio público, movimientos sociales y resistencias a la planificación modernista.
6. Arquitectura y género. Prácticas invisibilizadas y perspectivas feministas.
7. Periferias y márgenes. Arquitecturas vernáculos, informales y no occidentales.
8. El espacio como experiencia. Performances, instalaciones y artes espaciales.
9. ¿Hacia otra modernidad? Ecología, decrecimiento y nuevos imaginarios del espacio en el siglo XXI.

DESCRIPCIÓN

Se propone desarrollar tres proyectos de escalas diferentes en sucesivas entregas con especial atención al análisis del programa y la pre-existencia, provocando que éste pueda traducirse en alicientes proyectuales. En cuanto al programa, se propone la reflexión sobre las actividades en interiores tanto imaginarias como públicas y residenciales. Se pretende conseguir la definición y complejidad de las propuestas. En este mismo sentido, el desarrollo de los factores técnicos y ambientales ha de ser progresivamente más intenso, favoreciendo la integración pluridisciplinar en un proyecto global y complejo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Afianzar los conocimientos proyectuales, iniciando la comprensión del proyecto en toda su complejidad.
2. Sintetizar en el proyecto las especificidades de las demás asignaturas.
3. Entender el proyecto desde las herramientas disciplinares de la profesión y en particular desde la atención al lugar en su sentido más amplio, la organización social de un programa, considerando las nuevas formas de habitar interiores, y la propuesta del contenedor espacial a través de la implementación de la geometría, los sistemas constructivos, el material y la luz. En este sentido, se entiende la experiencia como un ingrediente importante para la formación intelectual de los/as futuros/as interioristas.
4. Practicar la comunicación del proyecto arquitectónico en todas sus vertientes; oral, escrita, gráfica y en modelos de representación. Su ámbito serán las presentaciones y evaluaciones públicas, así como las sesiones de debate colectivo.

TEMARIO BÁSICO

1. Espacios interiores imaginarios.
2. Interiores ficticios.
3. Interiores públicos.
4. Interiores representativos.
5. Interiores-extteriores.
6. Interiores residenciales.

DESCRIPCIÓN

Materiales y sus diferentes terminaciones para el interiorismo. Trabajar la idea de proyecto y la elección del material y el acabado como partes de un mismo hecho. La elección de materiales y su aplicación en obra formando partes de la decisión global del proyecto.

TEMARIO BÁSICO

1. Los materiales y la percepción.
 - Aspectos sensoriales de los materiales, cálidofrío, textura-liso, lleno-vacío, claro-oscuro, simple-complejo, tranquilo-cinético, homogéneo-heterogéneo.
 - El color y la luz.
 - Escala y proporción.
 - Atmósferas / ambientes.

2. La habitabilidad de los espacios interiores. El concepto de confort.
 - El confort higrotérmico.
 - El confort acústico.
 - El confort lumínico.
 - Espacios saludables, la calidad del aire, el ambiente químico y electromagnético.
3. Criterios de elección de materiales.
 - El espacio doméstico. Tendencias de materiales para el hábitat.
 - El proyecto contrato. La imagen de marca y la elección de los materiales.
 - Materiales para espacios públicos.
 - La materialidad de lo efímero.
 - Introducción a aspectos medioambientales en la elección de materiales.

6.8.3 REHABILITACIÓN

DESCRIPCIÓN

La materia pretende dotar al alumnado de los conocimientos teórico prácticos relacionados con la rehabilitación de espacios. Por esta razón, se aborda desde la normativa vigente, hasta los materiales utilizados, pasando por las técnicas más apropiadas para cada modalidad.

TEMARIO BÁSICO

1. Las preexistencias.
 - Historia / contexto del lugar.
 - Recursos técnicos: análisis de patologías.
 - Herramientas de representación gráfica.
 - El anteproyecto, el diálogo con las preexistencias.
2. El proyecto.
 - Las fases de proyecto.
 - Aspectos legales: las normativas aplicables.
 - La gestión del proyecto: los industriales, los oficios que intervienen, el presupuesto.

6.8.4 INSTALACIONES II

DESCRIPCIÓN

La asignatura intentará dotar al alumnado de los instrumentos que le permitirán saber qué instalaciones necesitará en la realización de un proyecto, calcular y dimensionar las mismas, integrarlas dentro del local, dibujar en los planos y describirlas en la memoria. Enseñará al alumnado a desarrollar la capacidad de decidir los espacios que necesitará para las instalaciones, las relaciones entre ellas y las implicaciones en el desarrollo del proyecto integral de interiorismo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Calcular las necesidades eléctricas, fluidos, seguridad y especiales del local o vivienda objeto de proyecto.
2. Seleccionar los mejores sistemas según las diferentes variables del proyecto.
3. Dimensionar y seleccionar los diferentes componentes de los sistemas elegidos.
4. Implementar de forma gráfica los sistemas elegidos de forma que se pueda ejecutar por personal o empresas externas al proyectista.

5. Conocer de manera aproximada el presupuesto del suministro e instalación de la solución adoptada.

TEMARIO BÁSICO

1. Sistemas de suministro, distribución y control de energía eléctrica.
2. Sistemas de suministro, distribución y control de agua sanitaria.
3. Sistemas de suministro, distribución y control de gas.
4. Sistemas de protección y extinción de incendios.
5. Distribución de comunicaciones, TV y sistemas en interior de locales.
6. Sistemas de confort en locales interiores. Domótica e inmótica.
7. Control de instalaciones y eficiencia energética.

6.8.5

INFORMÁTICA IV

DESCRIPCIÓN

Adquirir los conocimientos intermedios-avanzados del software 3ds Max / Vray para poder representar proyectos de espacios u objetos virtuales de manera fotorrealista.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Creación de geometría intermedia-avanzada (modelado poligonal).
2. Creación de iluminación avanzada en 3ds Max/Vray.
3. Creación de cámaras físicas y settings avanzados (profundidad de campo).
4. Creación/modificación de materiales intermedios/avanzados.
5. Mapeo avanzado.
6. Settings avanzados de renderización y animación en 3ds Max-Vray.

TEMARIO BÁSICO

1. Gestión-logística de la geometría del proyecto (proxys).
2. Iluminación avanzada en 3ds Max/Vray (illum dome, ies, HDRI...).
3. Cámaras físicas y settings avanzados (profundidad de campo).
4. Creación/modificación de materiales intermedios/avanzados.
5. Mapeo avanzado.
6. Presets de renderización y animación en 3ds Max-Vray.
7. Narrativa cinematográfica en los proyectos de espacios.

6.8.6

MONTAJES EFÍMEROS

DESCRIPCIÓN

En esta asignatura aprenderemos a diseñar espacios efímeros, veremos la importancia que tienen estas instalaciones en la sociedad actual. Descubriremos diferentes aplicaciones de espacios efímeros como son los stands, escaparatismo, escenografíasdecoración de teatro, cine, instalaciones artísticas, etc. Trabajaremos todas las etapas del proyecto desde el diseño del espacio efímero, la viabilidad de la ubicación, selección de materiales, la realización de presupuestos, la construcción y desmontaje, etc.

DESCRIPCIÓN

El objetivo de la asignatura es generar proyectos de diseño y producción audiovisual de diferente índole y formato, asegurando el desarrollo de la investigación teórica pertinente, la concreción de un marco de análisis adecuado, la correcta identificación y aplicación de metodologías y el desarrollo de los procesos técnicos para la consecución de resultados profesionales. Para ello, la asignatura divide el trabajo del semestre en el desarrollo de dos proyectos de producción de largo recorrido, que subdividirán cada una de las fases de realización para asegurar la consecución de cada una de las áreas de trabajo de una producción, haciendo hincapié en los procesos de preproducción, producción y postproducción, y poniendo especial énfasis en los acabados y consecución de resultados de alto nivel.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Asumir e integrar los procesos necesarios en la realización de un proyecto de diseño y producción audiovisual.
2. Llevar a cabo una investigación aplicada, posicionada y centrada en las necesidades del proyecto.
3. Aplicar metodologías y procesos para fomentar el desarrollo e ideaación a partir de una propuesta.
4. Detectar y aplicar las metodologías necesarias acordes a la naturaleza del proyecto audiovisual.
5. Fomentar la asunción de roles específicos dentro de equipos de trabajo.
6. Fomentar la autonomía de la estudiante respecto a la complejidad de relaciones e interacciones que se establecen en un proyecto de diseño y producción.
7. Establecer miradas propias, posicionadas y arriesgar en el planteamiento conceptual y formal de los proyectos.

TEMARIO BÁSICO

1. Introducción al proyecto de ficción audiovisual (videoclip).
 - Introducción a la producción de proyectos de ficción audiovisual.
 - Ejemplos, obras y referencias.
 - Visionado y análisis de proyectos anteriores.
 - Historia del Videoclip.
 - Configuración de grupo, roles y perfiles de trabajo.
 - Introducción a las metodologías de preproducción.
 - Brainstorming.
 - Moodboards.
 - Gráfica de intensidades de la propuesta.
2. Guionaje y procesos de preproducción del proyecto de ficción.
 - Narrativa en proyectos de ficción enfocados al clip musical.
 - Argumento y tratamiento visual de la propuesta.
 - Cronogramas de producción.
 - Guión literario y construcción de la narrativa.
 - Storyboard y guión técnico.
 - Equipo técnico, scouting y casting.
 - Propuesta de dirección artística y fotográfica.
 - Esquemas de iluminación.
3. Producción del proyecto de ficción.
 - Plan de rodaje.
 - Estudio presupuestario.
 - Planificación de shooting.

4. Postproducción del proyecto de ficción.
 - Selección, edición y PREVIS de post-producción.
 - Montaje y etalonaje (edición de color).
 - Composición y VFX.
5. Proyecto individual: Eye Candy.
 - Conceptualización y análisis.
 - Narrativa y planteamiento formal.
 - Investigación técnica.

DESCRIPCIÓN

La asignatura se fundamenta en el interés y relevancia de las posiciones estéticas, enfocándolas en la época en que se desarrollaron y desde la perspectiva del presente. Intentará dar cuenta del nacimiento de la Estética como disciplina, los conceptos que la vertebraron y concepciones paradigmáticas de su historia, con el objetivo de entender el giro que representó la incorporación de las (nuevas) tecnologías en el arte. Nos introduciremos en los ámbitos actuales de investigación artística digital, y la nueva concepción estética relativa a los contextos, la creación y la presentación y recepción de este tipo de obras.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Poseer los conocimientos estéticos para entender las prácticas actuales en los medios digitales.
2. Identificar y analizar los principales conceptos vinculados a las prácticas en medios digitales.
3. Comprender el impacto de los medios digitales en la sociedad y la cultura.
4. Comunicarse eficazmente tanto de forma oral como escrita.

TEMARIO BÁSICO

1. Introducción a la estética. Definición de estética, historia y conceptos básicos.
2. Estética aplicada a los medios visuales y audiovisuales.
3. Estética de los medios digitales. Interacción, inmersión, multimedia, transmedialidad, participación.
4. Tendencias en la producción digital.

DESCRIPCIÓN

Esta asignatura parte de los conocimientos adquiridos para la realización de instalaciones audiovisuales, y profundiza en las relaciones entre los usuarios y los sistemas interactivos identificando requisitos y necesidades para poder hacer un diseño centrado en el usuario. Se analizarán nuevos espacios y entornos interactivos, así como nuevos dispositivos, y se ofrecerán conocimientos de lenguajes de programación, así como herramientas prácticas en el ámbito de los lenguajes y las instalaciones audiovisuales.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Idear, diseñar e implementar un proyecto inscrito en el campo del diseño de audiovisuales.
2. Dominar el manejo del lenguaje audiovisual, pudiendo identificar géneros y formatos vinculados al campo de estudio.

3. Adquirir habilidades para coordinar los conocimientos adquiridos en las diferentes áreas/asignaturas de la carrera, y poder orientarlos en la consecución de proyecto final de forma orgánica.
4. Aprender a diferenciar las estrategias vinculadas a los procesos creativos y las estrategias de presentación y venta de un producto cultural.
5. Conocer los referentes institucionales, las características del mercado cultural y las políticas de difusión de obras.

TEMARIO BÁSICO

1. El nuevo paradigma de la ubicuidad tecnológica. El internet de las cosas.
2. PureData y los entornos de programación visual.
3. Electrónica avanzada AC / DC, Sensores y actuadores y Microprocesadores.
4. Sincronía Audiovisual.
5. Comunicaciones software y plataformas MIDI, OSC o Art-Net.
6. Mapping.
7. Responsividad e integración con sistemas hardware.

6.8.4 TÉCNICAS ALTERNATIVAS EN 3D

DESCRIPCIÓN

El curso profundizará en técnicas 3D, con especial énfasis en el motor de gráfica en movimiento Mograph para la creación de piezas de motion design y en la integración de imagen digital con imagen real. El alumnado presentará un proyecto que comporte la realización de una pieza grabada en cámara real y que integre elementos 3D. Estudiaremos las técnicas necesarias, como seguimiento de movimientos de cámara y objetos 3D en Cinema 4D, iluminación HDRi, animación y composición de la imagen final.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Profundizar en el software Cinema 4D.
2. Explorar posibilidades varias de la herramienta de Mograph en casos aplicados de Motion.
3. Afianzar el entendimiento del flujo de trabajo para realizar iluminación HDRi e integración.
4. Mostrar flujos de trabajo para composición de la imagen final en After Effects, después de su salida de Cinema 4D.
5. Técnicas avanzadas de uso profesional C4D.

TEMARIO BÁSICO

1. Mograph. Efectores y Campos: Sound Effector.
2. Mograph. Efectores y Campos: Random Effector, Delay Effector, Fórmula.
3. Mograph. Efectores y Campos: Inheritance Effector, Spline Effector.
4. Objetos de Mograph: Fracture Object, Poly fx.
5. Objetos de Mograph: Voronoi Fracture.
6. Mapeado de UVS en C4D.
7. Render e integración I. Etiqueta de Composición.
8. Render e integración II.
9. Motion Tracker de C4D.
10. Creación de HDRi para iluminación.
11. Mixamo y Adobe Fuse para creación de personajes predeterminados.
12. Render passes y composición de imagen final.

6.8.5

GRÁFICA PARA PUBLICIDAD

DESCRIPCIÓN

Se profundizará en la herramienta de Trabajo After Effects aplicada a la creación y aplicación de motion graphics en productos televisivos y creación de contenido publicitario.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer los programas informáticos que se imparten en la asignatura.
2. Identificar las cualidades de los diferentes procesos creativos y productivos, y definir estrategias adecuadas para la naturaleza de cada fase.
3. Saber aplicar las técnicas de representación adecuadas.
4. Idear, diseñar e implementar un proyecto de infografía.
5. Ser capaz de trabajar en equipo.

TEMARIO BÁSICO

1. Repaso herramientas clave para motion graphics.
 - Preferencias, espacio de trabajo, profundidad de color y canal alpha.
 - Maneras de fusión y Track matte.
 - Tipos de capas, máscaras y Jerarquías.
 - Interpolación temporal para motion graphics (editor graph, keyframes, guía de movimiento).
 - Herramienta de texto para motion graphics.
 - Composición y animación espacio 2d.
 - Render y codecs.
2. Capas de forma y máscaras avanzado.
 - Capas de forma Avanzado.
 - Rotoscopia.
 - Paint tool y Clone.
3. Keying y retoque color.
 - Keying (Keylight).
 - Corrección de color.
 - Tiempos y remapeo de tiempo.
4. Tracking avanzado y canales 3D.
 - Composición y animación espacio 3d (cámaras, luces y sombras).
 - Tracking avanzado con after effects.
 - Camera tracking.
 - Stabilize.
5. Composición para pases 3d y 3d.
 - Composición para pases de 3d y canales 3d.
 - Manera Ray Traced.
 - Introducción Cinema 4d en Ae.
6. Pluguins y expresiones.
 - Introducción a los pluguins más famosos.
 - Introducción a las expresiones.
7. Análisis de contenidos audiovisuales: spots, comerciales, openings...

DESCRIPCIÓN

La asignatura introduce al alumnado en el análisis, diseño y producción de infografías y visualizaciones de datos como herramientas de comunicación visual. Se estudian sus antecedentes históricos, fundamentos teóricos y principios de diseño de la información, al tiempo que se exploran metodologías de trabajo, tipologías gráficas y nuevas narrativas interactivas y transmedia.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer los grandes referentes y familiarizarse con las últimas tendencias en infografía y visualización de datos.
2. Desarrollar una base teórica y analítica para proyectar cualquier tipo de infografía o dataviz.
3. Aplicar principios de diseño de la información, codificación y narrativa visual.
4. Dominar metodologías iterativas de trabajo para ordenar, jerarquizar y sintetizar información.
5. Evaluar y seleccionar la tipología infográfica más adecuada según el contexto y objetivo comunicativo.
6. Asumir criterios formales de buenas prácticas en la síntesis redaccional y visual.
7. Conocer y manejar herramientas digitales, tecnologías y recursos gráficos para la creación de infografías y dataviz.
8. Ser capaz de desarrollar proyectos transversales en diferentes plataformas y niveles de interacción.

TEMARIO BÁSICO

1. Introducción y primeros principios.
 - Génesis y evolución histórica de la visualización de datos.
 - Fundamentos del diseño de la información: percepción, codificación visual, esquematización y objetivos comunicativos.
 - Documentación, investigación, análisis estadístico y responsabilidad en el tratamiento de datos.
 - Estudio de referentes clásicos y análisis de casos prácticos.
2. Conceptos básicos de infografía.
 - Elementos y estructura fundamental de una infografía.
 - Ordenación, jerarquización y síntesis de la información.
 - Color, recursos visuales y convenciones gráficas.
 - Tipologías de representación: estáticas, interactivas, explicativas y exploratorias.
 - Cartografía aplicada y códigos visuales.
 - Estudio de herramientas online y entornos de programación para dataviz (Javascript, D3, Python, R).
 - Referentes contemporáneos y análisis crítico de ej. disruptivos.
3. Metodología y procesos de trabajo.
 - Investigación, contextualización y análisis previo de la información.
 - Desarrollo iterativo de proyectos: pensamiento visual, storytelling, esquematización y edición.
 - Creación de lenguajes visuales y redaccionales.
 - Estudio de referentes en periodismo de datos y storytelling aplicado.
4. Nuevas narrativas.
 - Narrativa, objetividad y el papel del factor humano en el dataviz.
 - El dataviz como herramienta para la toma de decisiones.
 - Guiones lineales, ramificados y narrativas scrolllytelling.
 - Experiencias interactivas: playables y narrativas transmedia.
 - Estudio y análisis de referentes en nuevas narrativas visuales.

DESCRIPCIÓN

Formación práctica y experimental en diseño audiovisual mediante lenguajes de programación, microprocesadores y otros dispositivos para el diseño de interfaces tangibles, gráfica generativa, visualización de datos, y manipulación y creación audiovisual a partir de imágenes y vídeos, entre otros.

