

DISPOSICIONES GENERALES

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN

5902

DECRETO 238/2012, de 21 de noviembre, de implantación y plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en las especialidades de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su artículo 45, establece que los estudios superiores de Diseño tienen la condición de Enseñanzas Artísticas Superiores. La finalidad que la citada Ley atribuye a estas enseñanzas es la de proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de las y los futuros profesionales del diseño en sus diversos ámbitos.

El Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, reconoce a las Escuelas Superiores de Diseño un elevado grado de autonomía en los ámbitos organizativo, pedagógico, de funcionamiento, gestión y participación, en su condición de centros de educación superior, y cuyos requisitos mínimos quedan establecidos en el por Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo.

El citado Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, mantiene las especialidades que se venían impartiendo y que abarcan los ámbitos actualmente más significativos del diseño: Diseño Gráfico, Diseño de Productos, Diseño de Interiores y Diseño de Moda. Establece la estructura y el contenido básico de las enseñanzas superiores de Diseño en dichas especialidades, buscando el equilibrio entre los conceptos, las destrezas y los valores estéticos y culturales, por ser estos tres aspectos esenciales en la fundamentación y el estímulo de la capacidad creadora así como en el desarrollo de las competencias generales, específicas y transversales que proporcionarán un nivel de formación acorde con la necesaria cualificación del sector profesional. Todo ello con el objetivo de una formación homogénea para quienes obtengan el título de Graduado o Graduada en Diseño, independientemente de la especialidad que se haya cursado.

Los nuevos planes de estudios de las enseñanzas superiores de Diseño se configuran desde la propuesta del Espacio Europeo de Educación Superior, según la cual éstos deben fundamentarse en la adquisición de competencias por parte del alumnado, en la aplicación de una nueva metodología de aprendizaje y en la adecuación de los procedimientos de evaluación. Como consecuencia, se propone que la unidad de medida que refleja los resultados del aprendizaje y el volumen de trabajo realizado por las y los estudiantes sean los denominados créditos europeos (ECTS) y se garantizará la movilidad del alumnado posibilitando la obtención del Suplemento Europeo al Título.

En todo caso, el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo establece que las Administraciones educativas, vista la propuesta de los centros que impartan las enseñanzas superiores de grado en Diseño, establecerán el plan de estudios que corresponde a cada una de las especialidades. Los planes de estudios que se implantan, se ajustan a la estructura y contenidos básicos establecidos en el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo y contienen la formación básica y la formación específica mínima necesaria para el ejercicio profesional.

El estrecho margen establecido desde la publicación de dicho Real Decreto y la entrada en vigor el día 1 de septiembre de 2010 de los nuevos estudios, hizo que la implantación de los mismos

se realizara mediante la Resolución de 5 de octubre de 2010, de la Viceconsejera de Educación, articulándose la extinción de los antiguos planes mediante la Resolución de 12 de enero de 2011, del Director de Innovación Educativa.

En virtud de todo ello, oído el Consejo Escolar de Euskadi, cumplidos los trámites preceptivos a los que se refiere la Ley 4/2005, de 18 de febrero, para la Igualdad de Mujeres y Hombres, de acuerdo con la Comisión Jurídica Asesora de Euskadi, a propuesta de la Consejera de Educación, Universidades e Investigación, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 21 de noviembre de 2012,

DISPONGO:

Artículo 1.– Objeto.

El presente Decreto tiene por objeto implantar en la Comunidad Autónoma de Euskadi las enseñanzas artísticas superiores de Diseño, en las especialidades de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores, de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, así como aprobar sus planes de estudio.

Artículo 2.– Duración y estructura de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.

1.– Las enseñanzas artísticas superiores de Diseño comprenderán una formación básica y una formación específica orientadas a la preparación para el ejercicio profesional. Para la consecución de dicha finalidad, estos estudios desarrollan, de modo integrador, capacidades artísticas, científicas y tecnológicas.

2.– La duración de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en cada una de sus especialidades, comprenderán cuatro cursos académicos, de 60 créditos ECTS cada uno, con un total de 240 créditos ECTS, de acuerdo con el sistema europeo de transferencia de créditos. Los créditos serán distribuidos entre la totalidad de las materias y asignaturas que configuran el plan de estudios.

3.– En la asignación de créditos para cada materia y asignatura están comprendidas las horas correspondientes a las clases lectivas, teóricas o prácticas, las horas de estudio, las dedicadas a la realización de seminarios, trabajos, prácticas y proyectos y las exigidas para la preparación y realización de los exámenes y pruebas de evaluación.

4.– La asignación de créditos y la estimación de su correspondiente número de horas, se entenderá referida a un alumnado dedicado a cursar a tiempo completo las enseñanzas artísticas superiores de diseño durante un mínimo de 36 semanas por curso académico. El número mínimo de horas, por crédito, será de 25.

Artículo 3.– El plan de estudios.

El plan de estudios que se regula incluye los créditos que corresponden a cada una de las asignaturas obligatorias y optativas.

Artículo 4.– Organización de contenidos de los planes de estudios.

La distribución de los 240 créditos ECTS del plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño será la siguiente:

a) Las materias de formación básica tendrán un mínimo de 60 créditos ECTS y contemplarán las materias que figuran en los anexos I y II. Se impartirán en la primera mitad del plan de estudios.

b) Las materias obligatorias de especialidad tendrán un mínimo de 60 créditos ECTS y contemplarán las que figuran en los anexos I y II.

c) Las prácticas externas tendrán un mínimo de 6 créditos ECTS.

d) El Trabajo de fin de estudios tendrá un mínimo de 6 créditos ECTS y se realizará en la fase final del plan de estudios.

Artículo 5.— Plan de estudios de la especialidad de Diseño Gráfico.

1.— La asignación de créditos correspondientes a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico son los determinados en el anexo I del presente Decreto.

2.— Los bloques de contenidos y las materias correspondientes a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico son los determinados en el anexo II del presente Decreto.

3.— Las competencias transversales correspondientes a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico son las determinadas en el anexo III del presente Decreto.

4.— Las competencias generales correspondientes a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico son las determinadas en el anexo IV del presente Decreto.

5.— Las competencias específicas definidas para la especialidad de Diseño Gráfico correspondiente a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño se determinan en el anexo V del presente Decreto.

6.— Los perfiles profesionales definidos para la especialidad de Diseño Gráfico correspondiente a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño se determinan en el anexo VI del presente Decreto.

Artículo 6.— Plan de estudios de la especialidad de Diseño de Interiores.

1.— La asignación de créditos correspondientes a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Interiores son los determinados en el anexo VII del presente Decreto.

2.— Los bloques de contenidos, las materias y las asignaturas correspondientes a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Interiores son los determinados en el anexo VIII del presente Decreto.

3.— Las competencias transversales correspondientes a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Interiores son las determinadas en el anexo III del presente Decreto.

4.— Las competencias generales correspondientes a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Interiores son las determinadas en el anexo IV del presente Decreto.

5.— Las competencias específicas correspondientes a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Interiores son los determinados el anexo IX del presente Decreto.

6.— Los perfiles profesionales correspondientes a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Interiores son los determinados el anexo X del presente Decreto.

Artículo 7.— Acceso a las enseñanzas.

1.— Para acceder a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño, en las especialidades de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores, será requisito, además de superar la prueba específica a que se refiere el párrafo 2 del presente artículo, cumplir alguna de las siguientes condiciones:

- a) Estar en posesión del Título de Bachiller o equivalente.
- b) Haber superado la prueba de acceso a la Universidad para mayores de veinticinco años.

c) Ser mayor de 19 años y haber superado la prueba de madurez a que se refiere el artículo 5.2 del Real Decreto 633/2010 de 14 de mayo. Esta prueba será dirigida a acreditar que la persona aspirante posee la madurez en relación con los objetivos de bachillerato y los conocimientos, habilidades y aptitudes necesarios para cursar con aprovechamiento las correspondientes enseñanzas. La superación de dicha prueba tendrá validez permanente para el acceso a las enseñanzas artísticas superiores en todo el Estado.

2.— La prueba específica será regulada y organizada por el Departamento de Educación, Universidades e Investigación, con la finalidad de valorar la madurez, los conocimientos, y las aptitudes necesarios para cursar con aprovechamiento estas enseñanzas.

La convocatoria de esta prueba específica se realizará con frecuencia anual y su superación facultará únicamente, para matricularse en el curso académico para el que haya sido convocado, y permitirá acceder a cualquiera de los centros del estado donde se cursen estas enseñanzas, sin perjuicio de la disponibilidad de plazas de los mismos.

Podrán acceder directamente a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño sin necesidad de realizar la prueba específica de acceso, quienes estén en posesión del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, disponiendo estos alumnos de una reserva de plazas del 15 por cien de las de nuevo ingreso en cada centro.

3.— Cuando se produzcan empate en la calificación de la prueba de acceso entre aspirantes para la adjudicación de la correspondiente plaza, ésta se dirimirá de acuerdo a los siguientes criterios:

a) Cuando se acceda por estar en posesión del título de Bachillerato, a través de la mejor nota media aritmética entre el expediente del mismo (o, en su caso, de las calificaciones correspondientes al tercer curso de Bachillerato Unificado y Polivalente y al Curso de Orientación Universitaria) y la nota de la prueba de acceso.

b) Cuando se acceda mediante el título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño, a través de la mejor calificación final. En caso de títulos declarados equivalentes, mejor calificación del examen de reválida o proyecto final.

c) Cuando se acceda mediante prueba para alumnado sin requisitos académicos, a través de la mejor calificación obtenida en la misma.

Artículo 8.— Evaluación y sistema de calificaciones.

1.— La evaluación del proceso de aprendizaje de cada estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios.

2.— La evaluación será diferenciada por asignaturas y tendrá un carácter integrador en relación con las competencias definidas para cada una de ellas en los planes de estudios. La evaluación y calificación del trabajo fin de estudios será única y su superación requerirá haber aprobado la totalidad de las asignaturas que integran el correspondiente plan de estudios.

3.— Los criterios de evaluación de cada una de las asignaturas de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico son los determinados en el anexo II del presente Decreto y se harán públicos al comienzo del curso. Incluirán indicadores objetivables y mensurables de acuerdo con los parámetros que se definan a tal efecto.

4.— Los criterios de evaluación de cada una de las asignaturas de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Interiores son los determinados en el anexo VIII del presente Decreto y se harán públicos al comienzo del curso. Incluirán indicadores objetivables y mensurables de acuerdo con los parámetros que se definan a tal efecto.

5.— La obtención de los créditos correspondientes a una asignatura requerirá haber superado las correspondientes pruebas de evaluación.

6.— El nivel de aprendizaje conseguido por el alumnado se expresará mediante calificaciones numéricas que se reflejarán en su expediente académico, junto con el porcentaje de distribución de estas calificaciones sobre el total de estudiantes que hayan cursado las materias correspondientes en cada curso académico.

7.— La media del expediente académico de cada estudiante será el resultado de la aplicación de la siguiente fórmula: suma de los créditos obtenidos por la o el estudiante multiplicados cada uno de ellos por el valor de las calificaciones que correspondan y dividida por el número de créditos totales obtenidos por la o el estudiante.

8.— Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0-4.9: Suspenso (SS).

5.0-6.9: Aprobado (AP).

7.0-8.9: Notable (NT).

9.0-10: Sobresaliente (SB).

9.— Los créditos obtenidos por reconocimiento de créditos correspondientes a actividades formativas no integradas en el plan de estudios no serán calificados numéricamente ni computarán a efectos de cómputo de la media del expediente académico.

10.— La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada al alumnado que haya obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de las personas matriculadas sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

11.– La obtención del Título en Diseño requerirá la superación de la totalidad de las asignaturas, las prácticas, y el trabajo fin de estudios que constituyan el plan de estudios.

Artículo 9.– Promoción y permanencia.

1.– El alumnado dispondrá de un máximo de cuatro convocatorias para superar cada asignatura y de un máximo de dos convocatorias para superar el trabajo fin de estudios. En ambos casos, los centros superiores podrán autorizar, a petición del alumnado, con carácter excepcional y por causas debidamente justificadas, una nueva convocatoria.

2.– Con el fin de no agotar las convocatorias, el Departamento de Educación, Universidades e Investigación establecerá los requisitos y condiciones de anulación de matrícula y anulación de convocatoria.

3.– La permanencia del alumnado en el centro no podrá exceder de seis cursos académicos por especialidad.

4.– La matrícula en materias del segundo curso requiere la superación, al menos, de 40 créditos ECTS correspondientes al primer curso.

5.– La matrícula en asignaturas de tercer curso requiere la superación, al menos, de todas las asignaturas del primer curso. La matrícula en asignaturas del cuarto curso de los estudios requiere la superación, al menos, de todas las asignaturas de segundo curso.

6.– Para poder matricularse en asignaturas de un curso superior es requisito estar matriculado en el mismo año académico en todas las asignaturas pendientes de superar del curso anterior.

7.– La matrícula en el mismo curso académico de dos asignaturas de contenido progresivo, solo es posible en el caso de que se haya admitido por el centro una ampliación de matrícula.

8.– En el caso de que no se supere alguna asignatura optativa, se permitirá la elección de otra asignatura optativa el curso siguiente, de entre las ofertadas por el centro, sin perjuicio de que se contabilicen las convocatorias ya utilizadas en dicha asignatura optativa.

Artículo 10.– Obtención del Título.

La superación de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño dará lugar a la obtención del Título que legalmente corresponda, seguida de la especialidad correspondiente. Estos títulos tendrán carácter oficial y validez académica y profesional en todo el territorio nacional.

Artículo 11.– Reconocimiento y transferencia de créditos.

1.– Con carácter general, los créditos obtenidos en centros de enseñanzas artísticas superiores u otros centros del espacio Europeo de Educación Superior podrán ser reconocidos por el Departamento de Educación, Universidades e Investigación, teniendo en cuenta la adecuación entre las competencias y los contenidos de las asignaturas cursadas y los previstos en el plan de estudios que se encuentre cursando.

2.– En el caso de traslado de expediente entre Comunidades Autónomas para continuar los mismos estudios, se reconocerá la totalidad de los créditos obtenidos.

3.– Cuando se acceda a una nueva especialidad del mismo Título de las enseñanzas artísticas superiores en Diseño se reconocerá la totalidad de los créditos obtenidos correspondientes a las materias de formación básica.

4.– En ningún caso serán objeto de reconocimiento los créditos asignados al Trabajo fin de estudios de los estudios que se encuentre cursando.

5.– Los estudiantes podrán obtener reconocimiento de hasta un máximo de 6 créditos por la participación en actividades culturales, artísticas, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación.

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

DISPOSICIÓN ADICIONAL.– Alumnado con discapacidad.

De acuerdo con lo establecido en la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, el Departamento de Educación, Universidades e Investigación velará por la adopción de las medidas oportunas para la adaptación del plan de estudios a las necesidades del alumnado con discapacidad.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

De forma paralela a la extinción paulatina de los Estudios Superiores de Diseño entre los cursos 2011-2015, irá produciéndose la implantación de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño cuya implantación y plan de estudios son aprobados en el presente Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

La implantación definitiva de los estudios regulados en el presente Decreto conllevará la derogación de los Decretos 228/2007 de 11 de diciembre, y 78/2006, de 11 de abril, por el que se establecían los Estudios Superiores de Diseño en las especialidades de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial del País Vasco.

Dado en Vitoria-Gasteiz, a 20 de noviembre 2012.

El Lehendakari,
FRANCISCO JAVIER LÓPEZ ÁLVAREZ.

La Consejera de Educación, Universidades e Investigación,
MARÍA ISABEL CELAÁ DIÉGUEZ.

ANEXO I AL DECRETO 238/2012, DE 20 DE NOVIEMBRE

DISEÑO GRÁFICO. ASIGNATURAS Y CRÉDITOS

Materia	Tipo	Asignatura	Dura.	Cred. ects.
Curso primero				
Fundamentos del diseño	B	Fundamentos de diseño	A	10
Tipografía	Ob	Introducción a la tipografía	A	5
Proyectos de diseño gráfico	Ob	Comunicación, metodología y productividad	A	2
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	B	Dibujo artístico	A	6
	B	Sistemas de representación	A	6
	B	Color básico	A	4
	B	Forma y volumen	A	6
	B	Tecnología digital	A	4
Historia de las artes y el diseño	B	Historia y teoría de las artes, La arquitectura y el diseño	A	6
Ciencia aplicada al diseño	B	Ciencia aplicada al diseño	A	4
Materiales y tecnología aplicada al diseño gráfico	Ob	Medios informaticos para el diseño grafico i	A	7
Total 60				

Materia	Tipo	Asignatura	Dura.	Cred. ects.
Curso segundo				
Materiales y tecnología aplicada al diseño gráfico	Ob	Color ii	C	2
	Ob	Impresión	C	2
	Ob	Medios informaticos para el diseño gráfico ii	C	5
	Ob	Medios informaticos para el diseño gráfico iii	C	5
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	B	Fotografía y audiovisuales	A	4
Proyectos de diseño gráfico	Ob	Proyectos de diseño gráfico i	C	7
	Ob	Proyectos de diseño gráfico ii	C	7
	Ob	Filosofía y estética	A	4
Tipografía	Ob	Tipografía y maquetación	A	8
Gestión del diseño	B	Gestión del diseño	A	4
Historia del diseño gráfico	Ob	Historia del diseño gráfico	A	6
Cultura del diseño	B	Cultura del diseño	A	6
Total 60				

viernes 28 de diciembre de 2012

Materia	Tipo	Asignatura	Dura.	Cred. ects.
Curso tercero				
Materiales y tecnología aplicados al diseño gráfico	Ob	Medios informaticos para el diseño grafico iv	C	5
	Ob	Medios informaticos para el diseño grafico v	C	5
	Ob	Fotografía	C	5
	Ob	Medios informaticos para el diseño grafico vi	C	5
	Ob	Medios informaticos para el diseño grafico vii	C	5
Proyectos de diseño gráfico	Ob	Proyectos iii	C	7
	Ob	Proyectos iv	C	7
	Ob	Competencias emocionales para el diseñador gráfico	C	3
Gestión del diseño gráfico	Ob	Gestión del diseño gráfico	A	4
	Op	Optativas	Lc	14
Total 60				

Materia	Tipo	Asignatura	Dura.	Cred. ects.
Curso cuarto				
Practicum	Pr	Practicas en empresa	Lc	18
Proyecto fin de estudios	Pfe	Proyecto fin de estudios	Lc	18
	Op	Optativas	Lc	24
Total 60				

B Materias de formación básica.

OB Materias obligatorias de especialidad.

OP Materias optativas.

PR Practicum.

PFEProyecto Fin de estudios.

A Anual.

C Cuatrimestral.

LC Libre configuración.

ANEXO II AL DECRETO 238/2012, DE 20 DE NOVIEMBRE

DISEÑO GRÁFICO: MATERIAS, DESCRIPTORES, COMPETENCIAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Primer curso.

Nombre asignatura: Fundamentos de Diseño.

Materia: Fundamentos del Diseño.

Bloque de contenidos: Fundamentación.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 10.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Desarrollar las facultades de creatividad, imaginación, observación, crítica y reflexión.
- Valorar, por sí misma, la experiencia creativa del proyecto.
- Valorar el proceso y el rigor en la ejecución del proyecto como resultado de esa misma experiencia.
- Establecer vínculos para la génesis de proyectos creativos basados en los fundamentos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen.
- Establecer puentes entre diferentes disciplinas y tecnologías.
- Ser capaces de emplear en el proyecto, indistintamente, procesos analógicos y digitales.
- Aplicar principios antropométricos, ergonómicos y biónicos a la génesis del proyecto.
- Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y comunicación.
- Comprender las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las funciones y necesidades.

B) Descriptores.

- Conocimientos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen.
- Análisis de la forma y composición.
- Percepción y realidad.
- Antropometría, ergonomía y biónica. La escala y la proporción. El diseño centrado en el usuario.
- Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.
- Aplicación de los principios básicos del diseño a proyectos.

- Procesos para fomentar la creatividad, la imaginación, la observación, la crítica y la reflexión. Investigación y autoaprendizaje.

- El proyecto como experiencia. La adaptación al cambio.
- Los proyectos interdisciplinares. Los lenguajes y los recursos.
- Presentación y puesta en escena. Lenguajes y estrategias comunicativas.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Profundizar en el conocimiento de los temas abordados.
- Tener autonomía, responsabilidad y organización en la ejecución de las tareas y proyectos.
- Controlar el tiempo disponible.
- Mostrar expresividad y calidad en el trabajo.
- Establecer relaciones entre distintas disciplinas.
- Adaptarse a equipos interdisciplinares de trabajo.
- Ser creativa o creativo en la aportación de soluciones.
- Observar, reflexionar, experimentar y razonar.
- Ser competente en la comunicación de planteamientos, hipótesis, resultados y conclusiones.
- Implicarse y comprometerse con el grupo.

Nombre asignatura: Introducción a la Tipografía.

Materia: Tipografía.

Bloque de contenidos: Fundamentación.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 5.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Adquirir conocimientos en el manejo de técnicas instrumentales relacionadas con el trazado de signos, como medio de aprehensión de aquellas cuestiones sensibles a la tipografía.
- Conocer la forma de los signos según su uso y función.
- Adquirir conocimientos referentes a los procesos históricos, productivos y de estilo tipográfico.
- Desarrollar habilidades básicas para el diseño de caracteres tipográficos.
- Conocer las bases teórico-prácticas de la caligrafía manual.
- Valerse del dibujo analítico y la caligrafía como herramientas fundamentales del diseño de letras.

- Promover la comprensión de los últimos desarrollos y los temas más actuales en relación con las tipografías digitales.

- Conocer las normas básicas de legibilidad.
- Aplicar los conocimientos básicos de tipografía en composiciones gráficas.
- Reflexionar sobre las particularidades de la construcción de un proyecto tipográfico.

B) Descriptores.

- Orígenes y evolución de la escritura.
- Signos y textos de mano.
- Caligrafía. El trazo caligráfico en la génesis del signo tipográfico.
- Proporciones de los signos. Estructura.
- Contraste de las formas. Espaciado de los signos.
- Forma y contraforma.
- Clasificación de familias tipográficas, anatomía y aplicaciones. Caja. Componentes. Variables.
- Introducción al análisis morfológico y tipológico de los sistemas de signos. Gestualidad. Geometría.
- Introducción a las capacidades expresivas de la tipografía.
- Introducción a la digitalización tipográfica.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar correctamente las técnicas instrumentales relacionadas con el trazado de signos.
- Seleccionar correctamente los criterios tipográficos en función de las necesidades planteadas.
- Utilizar correctamente los conocimientos en el área de la caligrafía como herramientas fundamentales del diseño de letras.
- Desarrollar habilidades básicas y creativas en el uso y diseño tipográfico.
- Conocer y manejar los principios teórico-prácticos básicos de la tipografía.
- Valerse del dibujo analítico y la caligrafía como herramientas fundamentales del diseño de letras.
- Valorar los aspectos formales de un alfabeto en el diseño de tipografías.
- Utilizar el entorno digital para resolver problemas tipográficos.
- Componer utilizando los conocimientos tipográficos adquiridos.
- Aportar creatividad a los diseños y composiciones tipográficas.

Nombre asignatura: Comunicación, Metodología y Productividad.

Materia: Proyectos de Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Integración.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 2.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Potenciar el trabajo colaborativo.
- Emplear las herramientas que proporcionan las tecnologías de la información y de la comunicación para gestionar los proyectos.
- Gestionar eficientemente calendarios, recursos y tareas.
- Incentivar el aprendizaje permanente.
- Aprender a redactar textos para la práctica del diseño gráfico.
- Conocer los hábitos de lectura pasados y presentes para emplear la forma de redacción más adecuada para cada tipo de texto.
- Comprender la evolución en los procesos de lectura de la sociedad.
- Realizar presentaciones públicas dinámicas y comunicativas.
- Estructurar y temporalizar las presentaciones en público.
- Determinar los medios que mejor se adaptan a cada presentación. Desarrollar la capacidad para adaptar la presentación a los medios disponibles.

B) Descriptores.

- Herramientas para trabajo colaborativo en la red.
- Gestión eficiente del proyecto y productividad: correo electrónico, calendarios compartidos, etc.
- Recursos compartidos en redes intranet y extranet.
- Trabajo en la nube: cloud computing, etiquetado, páginas de inicio personalizadas.
- Redes sociales y profesionales.
- Redacción de textos para la documentación asociada al diseño gráfico: anteproyectos, manuales, textos para internet, trabajos de investigación, etc.
- Evolución de las pautas de lectura de la sociedad. Adaptación de la redacción al medio.
- Presentaciones públicas: objetivo, mensaje, comunicación.
- Temporalización, estructura y desarrollo de las presentaciones.
- Técnicas para la preparación de presentaciones en público.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Profundizar en el conocimiento de los temas abordados.
- Tener autonomía, responsabilidad y organización en la ejecución de las tareas y proyectos.
- Aprender a aprender.
- Establecer relaciones entre distintas disciplinas.
- Adaptarse a equipos interdisciplinares de trabajo.
- Adaptarse al cambio.
- Tener creatividad en la aportación de soluciones.
- Observar, reflexionar, experimentar y razonar.
- Comunicar planteamientos, hipótesis, resultados y conclusiones.
- Tener implicación y compromiso con el grupo.

Nombre asignatura: Dibujo Artístico.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Bloque de contenidos: Instrumental.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Entender el dibujo como actividad creativa, reflexiva y proceso de pensamiento estableciendo por medio del mismo, vínculos entre el pensamiento creativo y la realidad física.
- Saber debatir y comunicar ideas y conclusiones dentro del trabajo aplicado al mundo de la comunicación visual.
- Dominar los diferentes procesos técnico-artesanales así como los recursos tecnológicos necesarios para el desarrollo de las distintas formas de comunicación gráfica.
- Ser capaz de dibujar a mano alzada del natural, captando la estructura, las tensiones, el gesto, el movimiento y la masa en el dibujo, tanto de elementos individuales como grupales.
- Dominar correctamente los lenguajes específicos y los recursos expresivos propios del proceso de representación y comunicación sabiendo establecer relaciones entre los lenguajes formal, simbólico y funcional dentro del dibujo.
- Controlar el proceso temporal del dibujo desde el comienzo hasta el fin de la actividad configuradora.
- Desarrollar la capacidad de concentración, de observación y aprehender las formas y proporciones como totalidades.
- Demostrar tener capacidad crítica y saber plantear estrategias en los procesos de investigación relacionados con el dibujo.

- Fomentar la sensibilización y la investigación hacia conceptos plásticos como la forma, la expresión, la percepción, la materia, el espacio, la composición y el movimiento.

- Saber en todo momento evaluar y reaccionar ante los posibles estímulos creados por los diferentes aspectos que conforman el proceso de la comunicación visual.

B) Descriptores.

- El concepto de dibujo: Descripción y representación.

- Modelos de conocimiento y definiciones del dibujo. Naturaleza y realidad.

- El dibujo como proceso de sensibilización dentro del camino del aprendizaje gráfico: de la representación a la expresión.

- El dibujo a mano alzada. Dibujo del natural y de retentiva.

- Encaje y dibujo analítico: proporción. Representación en perspectiva axonométrica a mano alzada.

- Organización de las formas: encuadre y composición. Representación en perspectiva cónica a mano alzada.

- Dibujo mnemotécnico como paso previo al proceso de creación y proyectación.

- El claroscuro. Zonas iluminadas. Sombras propias y arrojadas en el dibujo del natural.

- Materiales, técnicas artísticas y soportes.

- Dibujo de los sentimientos y la expresión. La visión conceptual del dibujo.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Encajar con corrección, observando los ángulos, proporciones y ejes.

- Demostrar orden y organización en el trabajo gráfico.

- Tener expresividad y calidad en el trazo.

- Controlar correctamente el tiempo disponible para la realización de los dibujos.

- Investigar en la elaboración de nuevas propuestas de expresión gráfica que amplíen el universo gráfico personal del alumno o alumna.

- Representar gráficamente formas orgánicas naturales, con especial interés en su desarrollo y evolución estructural.

- Representar gráficamente objetos del entorno, con especial interés por la configuración de su forma simplificada en líneas y planos, tanto vistos como ocultos.

- Saber traducir el volumen por medio de diferentes planos de grises, analizando la influencia de la luz en la representación de la forma.

- Saber interpretar una misma forma u objeto en diversos niveles icónicos (apunte-esquema boceto).

- Investigar y experimentar con las diferentes técnicas de expresión artística.

Nombre asignatura: Sistemas de Representación.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Bloque de contenidos: Instrumental.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Conocer los materiales e instrumentos de dibujo.
- Resolver los principales problemas de la geometría plana.
- Desarrollar la capacidad de visión espacial.
- Conocer y saber utilizar el lenguaje grafico como medio de representación y de proyección.
- Conocer el concepto de escala gráfica, y dibujar puestas a escala como medios de representación y de ideación grafica.
- Conocer los diferentes sistemas de representación.
- Representar objetos en el sistema diédrico de representación.
- Resolver problemas en el sistema diédrico de representación.
- Desarrollar las representaciones gráficas con orden, limpieza y precisión.

B) Descriptores.

- Materiales de dibujo: soportes e instrumentos. Tipos y uso.
- Geometría plana: polígonos, circunferencias, óvalos, elipses y espirales.
- Resolución de problemas de geometría plana.
- La escala de la representación gráfica. Construcción de escalas graficas.
- Introducción a los sistemas de representación. Vistas.
- Perspectividades planas: homotecia, homología, traslación y afinidad.
- Definición de geometría descriptiva. Concepto de proyección. Tipos de proyección.
- Los sistemas de representación: acotado, diédrico, axonométrico y cónico. Concepto y utilidad.
- Sistema diédrico. Punto, recta y plano. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.
- Sistema diédrico. Operaciones con puntos, rectas y planos. Intersecciones.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar adecuadamente los instrumentos de dibujo tradicionales.

- Conocer y saber elegir los soportes para el dibujo con técnicas tradicionales.
- Construir polígonos, circunferencias, óvalos, elipses y espirales.
- Resolver problemas de geometría plana.
- Saber construir escalas gráficas.
- Saber elegir la escala más adecuada en cada representación.
- Elegir el sistema de representación adecuado para la definición del objeto.
- Representar puntos rectas y plano en el sistema diédrico de representación.
- Operar con puntos, rectas y planos en el sistema diédrico de representación.
- Realizar con claridad, exactitud y precisión las representaciones gráficas.

Nombre asignatura: Color Básico.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Bloque de contenidos: Instrumental.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Conocer y comprender los sistemas de clasificación de los colores en base a las tres dimensiones cromáticas.
- Alcanzar un saber objetivo y matizado acerca del fenómeno cromático, sus efectos y relaciones recíprocas, que conduzcan al alumno a considerar al color como algo más que un medio de expresión del gusto personal.
- Obtener mano en la mezcla práctica del color, dominando su mecánica y las especificidades de los distintos tipo de pinturas y materiales.
- Añadir, como nueva variable en el proceso de proyectación, el color, a través de la continua comparación, ponderación y evaluación de las cualidades y cantidades de los colores.
- Establecer paralelismos entre el claroscuro y los valores cromáticos.
- Valorar el efecto de variación de tamaño y forma en la percepción cromática.
- Conocer los efectos psicológicos del color. Su uso como medio subjetivo de expresión plástica.
- Armonizar colores.
- Manejar adecuadamente las relaciones cromáticas por superposición y los efectos ópticos que generan, teniendo en cuenta los factores de legibilidad y contraste simultáneo.
- Experimentar la relación entre color y forma.

B) Descriptores.

- El origen del color. El color como impresión sensorial. Procesos de percepción. Síntesis sustractiva del color. El color pigmento.
- El color como signo. Teoría del color. Organización bi y tridimensional de los colores: colores primarios, secundarios...
- Las tres dimensiones del color: matiz, valor e intensidad.
- Mezcla y praxis del color: mecánica y proceso de los colores. Búsqueda de tonalidad, brillo y claroscuro. La herramienta, la técnica y la aplicación de la pintura.
- Relaciones entre claroscuro y valor cromático.
- El color como significado y significación. Los contrastes y las armonías cromáticas. Patrones de dominancia y subordinación. Contraste y afinidad.
- Simultaneidad e imagen persistente.
- Forma y color. Relaciones entre los colores y las estructuras que los contienen. Geometría y color, figuración y abstracción cromática. Señales del color. Color y legibilidad. El diseño en color.
- Composición y color: masa y peso cromáticos. Relaciones figura y fondo.
- Psicología del color. Efecto emocional de los colores: los cuatro temperamentos. El color y los cinco sentidos. Simbolismo de los colores. De los significados del color a la comunicación visual.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Ordenar y organizar el desarrollo del proyecto.
- Investigar, experimentar y tener constancia en el trabajo.
- Expresar con claridad y calidad los ejercicios de aplicación planteados en cada unidad didáctica.
- Controlar el tiempo disponible para la realización de los mismos.
- Conocer, diferenciar y utilizar los elementos relacionados con el color dentro del lenguaje gráfico creativo.
- Comprender las relaciones entre la forma, el color y el espacio. Con ellos y con el trazo el alumno ha de ser capaz de plantear y resolver cuestiones de expresión gráfica.
- Conocer a fondo cómo funciona el lenguaje del color siendo capaz de dar una respuesta creativa utilizando de forma destacada la aplicación de matices cromáticos con sus variables.
- Hacer funcionar conjuntamente una idea con su diseño, adecuando la técnica, la aplicación de la misma y el soporte, discriminando cuales son las técnicas más adecuadas a cada problema.
- Armonizar las gamas cromáticas buscando los efectos y sensaciones que se adecuen óptimamente al proyecto.
- Hacer de la capacidad de investigación y de la autocrítica la base del trabajo para favorecer el progreso personal.

Nombre asignatura: Forma y Volumen.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Bloque de contenidos: Instrumental.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Conocer las relaciones recíprocas entre el material, la técnica y la forma, las cualidades táctiles y ópticas, y enriquecer el sentido del tacto.
- Desarrollar la observación y la experimentación manual, la invención y el descubrimiento espontáneo de los procesos de transformación y aplicación de las diferentes técnicas de trabajo empleando materiales diversos.
- Disfrutar y sentir las formas, los objetos y las estructuras espaciales, con el fin de llevar a cabo obras en tres dimensiones.
- Usar adecuadamente determinados métodos de configuración técnico-artesanales, mediante la apropiada elección del material y el análisis de sus propiedades.
- Descubrir, analizar y elaborar las posibilidades y criterios configuracionales en el ámbito tridimensional en función de las capacidades personales de cada estudiante.
- Analizar, comparar, definir y precisar las ideas creativas y sus posibilidades de expresión para su posterior elaboración tridimensional.
- Abrir nuevos aspectos y experiencias técnicas y de configuración, a partir de las variaciones formales de los diversos materiales y sus correspondientes procesos o técnicas de trabajo y elaboración.
- Aprender a sacar conclusiones respecto a la totalidad del trabajo a partir de las experiencias, los conocimientos y los criterios adquiridos en estos procesos, de manera que sean aplicables a enriquecer e integrarse posteriormente en nuevos proyectos.
- Dominar los diferentes procesos técnico-artesanales así como los recursos tecnológicos necesarios para el desarrollo de las distintas formas de comunicación tridimensional.
- Fomentar la sensibilización y la investigación hacia conceptos plásticos como la forma, la expresión, la percepción, la materia, el espacio, la composición y el movimiento en las tres dimensiones.

B) Descriptores.

- Los materiales, sus cualidades y sus posibilidades expresivas.
- Las texturas: carácter, forma y color de los materiales.
- Las estructuras tridimensionales sencillas realizadas mediante el uso de conceptos como: cóncavo y convexo, orden y ritmo, formas complementarias, mediante el uso de diferentes tipos de materiales como arcilla, papel, yeso, poliéster, espumas, etc.
- Los elementos del diseño tridimensional: Forma y estructura.

- Los elementos del diseño tridimensional: Módulos.
- Los elementos del diseño tridimensional: Repetición y gradación.
- Los planos seriados, estructuras y repetición.
- Estructuras poliédricas.
- Sólidos de rotación.
- Composición de los objetos.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Experimentar con las posibilidades plásticas de los diversos materiales utilizando los resultados para su aplicación en proyectos de diseño.
- Demostrar poseer capacidad de configuración tridimensional utilizando correctamente los medios expresivos y del lenguaje artístico.
- Utilizar la sensibilidad artística como elemento fundamental para el proceso creativo de nuevas propuestas formales tridimensionales.
- Utilizar correctamente las técnicas y los materiales más adecuados a cada situación, en la construcción de composiciones tridimensionales.
- Demostrar orden y organización en el trabajo plástico tridimensional.
- Tener expresividad y calidad en el uso de los diversos materiales sacando el mayor partido posible de los mismos en función de sus características.
- Controlar correctamente el tiempo disponible para la realización de los trabajos.
- Investigar en la elaboración de nuevas propuestas de expresión tridimensional que amplíen el universo gráfico personal del alumno o alumna.
- Demostrar capacidad para trabajar con elementos sólidos tridimensionales y buscar nuevas formas a partir de ellos.
- Demostrar capacidad para trabajar con estructuras y retículas de carácter tridimensional elaborando nuevas propuestas a partir de ellas.

Nombre asignatura: Tecnología Digital.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Bloque de contenidos: Instrumental.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Utilizar un ordenador como medio de desarrollo de proyectos.

- Conocer las propiedades de los sistemas operativos y su utilización en red.
- Utilizar correctamente programas de dibujo vectorial.
- Dominar las funciones más importantes de los programas informáticos.
- Conocer los aspectos técnicos de la imagen vectorial y los distintos formatos nativos y de intercambio.
- Gestionar el flujo de trabajo entre distintas aplicaciones.
- Organizar los archivos digitales para facilitar su uso por distintas personas usuarias.
- Utilizar diversos recursos externos para ampliar capacidades.
- Utilizar el medio informático como herramienta de trabajo en el desarrollo de sus propias habilidades especialmente los relacionados con sus estudios académicos.
- Conocer las características específicas de los distintos medios a los que van a ser destinados los documentos para determinar sus parámetros de configuración y exportación.
- Utilizar adecuadamente los distintos recursos y materiales de clase.

B) Descriptores.

- Consideraciones generales sobre hardware, software y sistemas operativos.
- Trabajo en red y en entornos multiusuario.
- Formatos nativos y de intercambio de archivos. Aspectos técnicos. Estándares.
- Flujo entre programas y aplicaciones. Gestión y optimización del flujo.
- Entorno y espacio de trabajo del software para la representación gráfica digital.
- Organización interna de archivos digitales para su uso por parte de distintas personas usuarias.
- Organización externa de archivos digitales para su uso por parte de distintas personas usuarias.
- Periféricos de entrada y salida. Aspectos técnicos para uso óptimo en la representación gráfica. Estándares.
- Herramientas y funciones principales del software para la representación gráfica mediante tecnología digital.
- Configuración de parámetros para la importación, edición y exportación entre medios y aplicaciones.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Identificar los elementos de hardware y software que componen un puesto de trabajo y diferenciar sus funciones.
- Utilizar adecuadamente el sistema operativo para la correcta gestión de archivos tanto en red como en su propia estación gráfica.

- Dominar el correcto flujo de trabajo tanto a nivel individual como externo en la realización de proyectos.
- Conocer las características, funciones y utilidades de los distintos programas y utilizar sus herramientas más importantes.
- Interactuar con diversas aplicaciones utilizándolas adecuadamente en función de sus características.
- Utilizar diversos formatos de archivo importarlos, exportarlos y combinarlos en un documento final.
- Conocer las características técnicas que deben tener los proyectos finales en función de su modo de salida.
- Dominar tanto los aspectos teóricos como procedimentales de cualquier proyecto gráfico.
- Desarrollar proyectos gráficos mediante una planificación conceptual y formal lógica.
- Utilizar recursos externos como refuerzo y afianzamiento de contenidos ofrecidos en el aula.

Nombre asignatura: Historia y Teoría de las Artes, la Arquitectura y el Diseño.

Materia: Historia de las Artes y el Diseño.

Bloque de contenidos: Teórico, Crítico e Histórico.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Conocer y analizar los conceptos relacionados con las artes y el diseño y su evolución a lo largo de la historia.
- Conocer el contexto histórico, económico, social y cultural en que se desarrollan las obras artísticas y del diseño.
- Reconocer los principales estilos y protagonistas de las artes en la edad contemporánea.
- Desarrollar y promover conocimientos de aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del contexto del arte y el diseño.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Dominar los procedimientos metodológicos propios de la investigación.
- Desarrollar la capacidad de análisis conceptual.
- Defender y explicar los resultados de su proceso de aprendizaje.
- Desarrollar pautas y estrategias de trabajo en equipo.
- Relacionar los conceptos y principios estéticos aprendidos del análisis de la evolución histórica con los proyectos a realizar en otras materias.

B) Descriptores.

- Los conceptos de arte y diseño como resultado de la actividad humana y de la evolución antropológica, cultural y tecnológica de los pueblos.
- Historia y teoría de las artes y el diseño a través del análisis, la interpretación y la sistematización de las obras de arte y del diseño y su función social.
- Situación de las obras de arte y el diseño en su contexto temporal y espacial, como exponente y testimonio de la creatividad humana.
- Desarrollo y evolución a lo largo de la historia de la figura del artista y el diseñador.
- Desarrollo y evolución del concepto de belleza en el arte occidental desde los orígenes de la conciencia estética hasta la antigüedad.
- Desarrollo y evolución del concepto de belleza en las artes medievales.
- El concepto de belleza y su formulación en el Renacimiento y el Barroco.
- Evolución y desarrollo de las artes en el s. XIX y Los orígenes del diseño en el contexto de la Revolución industrial.
- El concepto de vanguardia artística y su desarrollo en el s. XX. Evolución y desarrollo de las artes en la 2ª mitad del s. XX a través del estudio de los procesos de creación y de los nuevos sistemas visuales en la sociedad contemporánea.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Ser capaz de conocer y comprender los conceptos básicos de las distintas artes y del diseño a través de sus producciones más significativas.
- Tener capacidad de entender el significado de las distintas artes, del diseño desde una perspectiva histórica.
- Reconocer y comprender el contexto en el que se originan las artes y los conceptos con ellas relacionados.
- Distinguir y comprender el desarrollo del concepto de belleza en la etapa medieval.
- Reconocer y analizar los conceptos, obras y autores o autoras que han marcado la evolución de las artes y el diseño en la edad moderna.
- Entender la importancia histórica de los estilos del siglo XIX como antecedentes de la estética y el diseño contemporáneos.
- Distinguir y comprender los conceptos, estilos y autores o autoras más relevantes de la etapa contemporánea.
- Utilizar métodos básicos de investigación y experimentación relacionados con los procesos creativos.

- Demostrar capacidad para integrarse en equipos de carácter interdisciplinar así como tener suficientes recursos para el autoaprendizaje.

- Ser capaces de explicar y transferir los conocimientos adquiridos.

Nombre asignatura: Ciencia Aplicada al Diseño.

Materia: Ciencia Aplicada al Diseño.

Bloque de contenidos: Científico-Tecnológico.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Emplear el método científico para entender mejor la realidad.
- Reflexionar, dialogar y desarrollar un espíritu crítico ante la realidad.
- Fomentar el estudio sistemático de la naturaleza.
- Desarrollar la capacidad de observación, experimentación y razonamiento.
- Establecer planteamientos, planes de acción, procesos de evaluación y pautas de corrección como consecuencia de los resultados obtenidos en la evaluación.
- Establecer relaciones entre las distintas ramas de la ciencia y el diseño.
- Establecer paralelismos entre las matemáticas como producto del pensamiento humano independiente de la experiencia y la realidad física.
- Trabajar en equipos interdisciplinares.
- Potenciar la creatividad.
- Desarrollar la capacidad de esfuerzo.

B) Descriptores.

- El método científico. Métodos para el análisis y la simulación.
- Matemáticas y diseño: Sistemas compresivos y marcos de referencia para la ciencia.
- Sistemas numéricos en el diseño: binario, decimal y hexadecimal.
- Armonía y proporción en la naturaleza, el arte y el diseño. Proporción áurea. Escalas, medidas y proporciones.
- Unidades físicas y su conversión.
- Física, química, arte y diseño: Visiones paralelas entre el espacio, el tiempo y la luz.
- Biología, química y diseño. Crecimiento y forma. Evolución. Adaptación de la forma a la función y al entorno.
- Estabilidad, estática y equilibrio. Centro de gravedad. Resistencia de materiales. Esfuerzos básicos: compresión, tracción, flexión, cortante, pandeo.

- Eficiencia, ecoeficiencia y sostenibilidad. Sistemas energéticos convencionales y alternativos.
- Métodos de investigación propios de la materia.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Profundizar en el conocimiento de los temas abordados.
- Organizar la ejecución de las tareas y proyectos.
- Establecer relaciones entre distintas disciplinas.
- Adaptarse a equipos interdisciplinares de trabajo.
- Ser creativo en la aportación de soluciones.
- Observar, reflexionar, experimentar y razonar en la investigación.
- Ser competente en la comunicación de planteamientos, hipótesis de trabajo, resultados y conclusiones.
- Implicarse y comprometerse con el grupo.
- Ser autónomo.
- Ser responsable.

Nombre asignatura: Medios Informáticos para el Diseño Gráfico I.

Materia: Tecnología Aplicada al Diseño.

Bloque de contenidos: Científico-Tecnológico.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 7.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Utilizar adecuadamente los recursos de los sistemas operativos y su utilización en red.
- Saber utilizar el software necesario para cada uno de los campos gráficos en el que se va a trabajar.
- Dominar las funciones más importantes de los programas informáticos.
- Entender la interacción con otros programas para lograr un flujo de trabajo dinámico y lógico.
- Conocer los aspectos técnicos de la imagen digital y adecuarla a las distintas salidas.
- Experimentar con diversas herramientas más allá de su utilización normalizada.
- Utilizar diversos recursos, bibliográficos, Internet, ayudas de programas, videotutoriales, etc., para autoformarse.
- Utilizar el medio informático como herramienta de trabajo en el desarrollo de sus propias habilidades especialmente los relacionados con sus estudios académicos.

- Aprender las características específicas de los distintos medios a los que van a ser destinados los documentos para determinar sus parámetros de configuración y que su reproducción sea la más óptima y profesional.

- Aplicar coherentemente el lenguaje compositivo y audiovisual en el desarrollo de los proyectos.

- Utilizar adecuadamente los distintos recursos y materiales de clase.

B) Descriptores.

- Fundamentos básicos de la imagen y representación gráfica digital en el diseño gráfico: vectores y píxeles.

- Espacio de trabajo del software para el diseño gráfico.

- Color digital. Modos de color. Conversión entre modos de color.

- Herramientas y funciones principales en la creación y edición de la imagen digital en el diseño gráfico.

- Flujo entre programas de diseño gráfico. Optimización.

- Trabajo con elementos vectoriales en un entorno basado en píxeles.

- Formatos de trabajo: importación, edición y exportación. Resoluciones. Profundidad de color. Estándares.

- Ajustes principales en el tratamiento digital de la imagen.

- Organización del trabajo de edición. Procesos reversibles e irreversibles.

- Configuración del fichero para su integración o exportación a entornos de impresión, web u otros dispositivos u aplicaciones.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Valorar las consecuencias e influencia de la informática y del uso de las tecnologías de la información en la sociedad actual y su incidencia en el diseño gráfico en general.

- Identificar los elementos de hardware y software que componen un puesto de trabajo y diferenciar sus funciones.

- Conocer las características, funciones y utilidades de los distintos programas de diseño y utilizar sus herramientas como medio de desarrollo de su creatividad.

- Interactuar con varias aplicaciones utilizándolas adecuadamente en función de sus características.

- Progresar técnicamente y aplicar dichos conceptos en un trabajo funcionalmente correcto y en un tratamiento creativo personal.

- Adecuarse al planteamiento de los diversos trabajos propuestos y lograr una solución acorde a dicho planteamiento.

- Planificar y desarrollar proyectos de trabajo aplicando los contenidos desarrollados en el aula.

- Conocer las características de los diversos formatos de archivo. Utilizarlos y optimizarlos adecuadamente.
- Conocer y utilizar, en sus aspectos básicos, las operaciones necesarias para la realización de la obra final.
- Responder con suficiencia a los controles teóricos que se realicen.
- Autoformarse en distintos contenidos y procedimientos así como adaptarse a la evolución de las nuevas tecnologías.
- Conocer programas de propósito general como procesador de textos, base de datos, hojas de cálculo, etc.

Segundo curso.

Nombre asignatura: Color II.

Materia: Tecnología Aplicada al Diseño.

Bloque de contenidos: científico-tecnológico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 2.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Comprender las relaciones culturales y sociales entre el fenómeno del color y el diseño. Establecer las conexiones entre lo «instintivo» y lo «aprehendido» en el campo del diseño en color.
- Asimilar las distintas fórmulas éticas en el uso del color en nuestra sociedad, y en especial en el campo del diseño y las manifestaciones artísticas.
- Utilizar los colores como método de identificación y diferenciación de un producto, otorgando al color un papel clave en el proceso de diseño.
- Conocer y dominar la paleta cromática del grafista color a color, analizando todas sus dimensiones, significados, simbologías y acepciones. Ejercitar el uso de armonías y combinaciones cromáticas en el contexto del diseño.
- Conocer los distintos métodos de reproducción cromática.
- Pintar, crear y editar colores ajustando saturaciones, matices y valores en soporte digital.
- Saber utilizar el lenguaje del color y sus funciones comunicativas y expresivas.
- Conocer los distintos sistemas normativos del color.
- Dominar los factores que influyen en la reproducción del color analógico y digital.
- Saber gestionar los distintos elementos tanto materiales como informáticos para lograr un uso coherente y estable en el color.

B) Descriptores.

- La percepción del color en sus vertientes estética e informativa: color-arte y color-diseño.
- La ética cromática: el funcionalismo, la estandarización, la normalización, la moda, el simbolismo, la psicología, el purismo, la estética y el laxismo.

- Color y marketing. Asociación e identificación de producto por medio del color.
- Análisis pormenorizado, matiz a matiz, de la paleta cromática en el diseño gráfico: psicología, asociación con los sentidos (olfato, gusto, tacto...), relaciones con la tipografía, con las diferentes culturas y zonas geográficas, con las corrientes artísticas y con la historia del diseño, el color en la señalética.
- Color y diseño digitales. Herramientas, edición de paletas, ajustes de saturación, matiz y valor. Degradados digitales.
- Procesos de reproducción cromática: impresión en cuatricromía, en tintas planas (Pantone), en combinación de ambos, impresión a un solo color, bitonos, impresión en negativo sobre papel sólido...
- El color. Color de superficies. El ojo y el color. Luz y color: Fenómenos. Escala Kelvin.
- Sistemas de color. Mezcla aditiva y sustractiva. Modelos de color. Espacios de color. Gama de colores. Profundidad de color. Tintas planas.
- Gestión de color. Perfiles ICC. Monitores, impresoras, escáneres y cámaras. Ajustes de color. Módulos de gestión de color o modos de interpretación. Calibraciones de monitor, escáner e impresoras.
- Ajustes genéricos del color: Histogramas, niveles, curvas, etc. Rango dinámico de las imágenes digitales.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Ordenar y organizar el desarrollo del proyecto.
- Investigar, experimentar y tener constancia en el trabajo.
- Expresar con claridad y calidad los ejercicios de aplicación planteados en cada unidad didáctica.
- Controlar el tiempo disponible para la realización de los mismos.
- Conocer, diferenciar y utilizar los elementos relacionados con el color dentro del lenguaje gráfico creativo.
- Usar de forma adecuada los sistemas normativos del color.
- Asimilar las distintas fórmulas éticas en el uso del color en nuestra sociedad, y en especial en el campo del diseño y las manifestaciones artísticas.
- Utilizar correctamente las herramientas de gestión digital del color, los perfiles ICC y ajustar correctamente los histogramas.
- Saber adecuar los procesos de reproducción cromática a la naturaleza y características del proyecto, optimizando así los acabados impresos del mismo.
- Saber dotar a un producto de personalidad y carácter por medio del color, manejando adecuadamente los recursos cromáticos dentro del marketing.

Nombre asignatura: Impresión.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Científico-Tecnológico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 2.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Conocer las distintas fases de un proyecto real.
- Conocer los procesos y materiales y saber coordinar la propia intervención con los otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Dominar diversos recursos informáticos y combinarlos adecuadamente para lograr un flujo de trabajo dinámico y lógico.
- Realizar los proyectos teniendo en cuenta los distintos estándares de la industria gráfica.
- Saber anticiparse y solucionar posibles problemas en los procesos de producción gráfica.
- Utilizar una gestión del color coherente y estable durante el proceso de producción.
- Gestionar y optimizar los diversos elementos en todo el proceso de producción.
- Realizar arte final para los distintos acabados y manipulados industriales.
- Saber digitalizar originales, producir imágenes, preparar salidas adecuadas y realizar pruebas.
- Conocer los distintos manipulados y acabados y su posible repercusión medioambiental.

B) Descriptores.

- Introducción histórica. Evolución tecnológica.
- Originales y preimpresión. El flujo de trabajo en el proceso de impresión.
- Color y separación de colores. Tramas y semitonos de color.
- Maquetación y aplicaciones de diseño.
- Formatos de archivo. Lenguaje de descripción de páginas.
- Imposición. Pruebas.
- Procesos de impresión: Offset, planchas, digital, huecograbado, serigrafía, otros procesos.
- Papel y clases de papel. Fabricación del papel. Papel y medio ambiente. Tintas.
- Manipulados: Plegado. Encuadernaciones. Otros sistemas.
- Acabados: Estampación, troqueles, barnices...otros. Soportes.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Asimilar y comprender los pasos que sigue la industria gráfica.

- Habilidad para interpretar los contenidos mediante los ejercicios prácticos.
- Adquirir los conocimientos técnicos adecuados para la materialización de un proyecto.
- Aporte de recursos y soluciones al planteamiento de las propuestas.
- Conocer las bases del proceso de producción gráfica.
- Conocer y adecuarse a las mejoras técnicas que se dan en el campo de la industria gráfica y en todos sus procesos.
- Utilizar los medios tecnológicos propios adecuados para la realización de la obra final y conocer su constante evolución.
- Orden y limpieza en la ejecución y entrega de trabajos.
- Responder con suficiencia a los controles teóricos que se realicen.
- Autoformarse en distintos contenidos y procedimientos alternativos de las nuevas tecnologías aplicadas a la industria gráfica.
- Asistencia a clase, puntualidad y buena disposición para realizar los ejercicios y progresar en la evaluación continua.

Nombre asignatura: Medios Informáticos para el Diseño Gráfico II.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Científico-Tecnológico.

Especialidad: diseño gráfico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 5.

A) Competencias.

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Utilizar correctamente el software y los equipos informáticos.
- Usar el ordenador e internet como técnica de aplicación en el proceso productivo.
- Seleccionar el medio adecuado para cada tarea a realizar, sabiendo combinarlos con otros en función de la finalidad de los proyectos.
- Trabajar de manera productiva.
- Analizar los procesos básicos de realización de proyectos de diseño para impresión.
- Aplicar los conocimientos teóricos de tipografía y formatos gráficos de acuerdo a criterios de efectividad del diseño.
- Desarrollar proyectos de forma colaborativa.
- Fomentar la optimización de los procesos de desarrollo.
- Potenciar el aprendizaje autónomo y la capacidad crítica.
- Aplicar criterios de sostenibilidad.

B) Descriptores.

- Conceptos básicos del espacio de trabajo.
- Combinación de texto y objetos.
- Trabajo con archivos y plantillas.
- Tipografía.
- Estilos.
- Gestión de color.
- Separaciones de color.
- Impresión de documentos.
- Creación de archivos Adobe PDF.
- Automatización.

C) Criterios de evaluación.

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar correctamente el software y equipos informáticos.
- Resolver satisfactoriamente cuestiones relacionadas con la organización gráfica de la información.
- Seleccionar los medios adecuados para la consecución de proyectos.
- Desarrollar de forma productiva y efectiva proyectos para impresión con editores específicos.
- Desarrollar proyectos en equipo de forma colaborativa.
- Crear autónomamente documentos optimizados para impresión.
- Analizar críticamente el producto y la gestión de los medios empleados para su consecución.
- Valorar los resultados del análisis crítico.
- Adaptar la dinámica de trabajo a los proyectos y a los equipos.
- Valorar la sostenibilidad del proceso y del producto.

Nombre asignatura: Medios Informáticos para el Diseño Gráfico III.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Científico-Tecnológico.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 5.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Utilizar correctamente el software y los equipos informáticos.

- Usar el ordenador e internet como técnica de aplicación en el proceso productivo.
- Optimizar el uso de internet como instrumento de comunicación y gestión.
- Seleccionar el medio informático adecuado para cada tarea a realizar, sabiendo combinarlos con otros medios en función de la finalidad de los proyectos.
- Trabajar de manera productiva.
- Analizar los procesos básicos de realización de proyectos de diseño web.
- Aplicar los conocimientos teóricos de acuerdo a criterios de usabilidad, accesibilidad y efectividad del diseño.
- Desarrollar proyectos de forma colaborativa.
- Fomentar la optimización de los procesos de desarrollo.
- Comprender la importancia que para la sociedad moderna tiene la influencia de las nuevas tecnologías de la información.

B) Descriptores:

- Perspectiva multidisciplinar del lenguaje visual en el área de nuevos medios.
- Gestión de información digital.
- Técnicas de interactividad y productividad.
- Introducción a las herramientas, conceptos y estándares de diseño web.
- Iniciación a la edición de páginas web.
- Fundamentos de HTML (Hypertext-Markup-Language)
- Fundamentos de CSS (Cascading Style Sheets).
- Uso de editores específicos.
- Validación y optimización.
- Publicación de proyectos web.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar correctamente el software y equipos informáticos.
- Utilizar internet como instrumento de comunicación y gestión.
- Resolver satisfactoriamente cuestiones relacionadas con la organización gráfica de la información.
- Seleccionar los medios adecuados para la consecución de proyectos.
- Desarrollar de forma productiva y efectiva proyectos web con editores específicos.
- Desarrollar proyectos web en equipo de forma colaborativa.

- Crear autónomamente publicaciones web.
- Analizar críticamente el producto y la gestión de los medios empleados para su consecución.
- Valorar los resultados del análisis crítico.
- Adaptar la dinámica de trabajo a los proyectos y a los equipos.

Nombre asignatura: Fotografía y Audiovisuales.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Bloque de contenidos: Instrumental.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Conocer la fotografía en sus aspectos fundamentales.
- Asimilar contenidos teóricos, prácticos, tecnológicos, de lenguaje y de herramientas propios de la fotografía.
- Aunar desarrollos provenientes del campo del diseño con otros provenientes del medio fotográfico.
- Aprender a desarrollar la fotografía en pequeños trabajos de diseño.
- Comprender el medio fotográfico como para dar indicaciones precisas a profesionales fotógrafos.
- Comprender y asimilar los procesos técnicos y expresivos de la producción audiovisual, desde las claves históricas de la imagen en movimiento y la tecnología de los medios, hasta el lenguaje y códigos propios de la producción de imágenes.
- Conocer los medios de producción audiovisual, utilizándolos con soltura, tanto técnica como creativamente.
- Utilizar de una forma adecuada el lenguaje y la terminología técnica del medio.
- Tener una visión crítica sobre la cultura de la imagen en movimiento.
- Expresar y realizar de forma original las ideas en las propuestas audiovisuales.

B) Descriptores:

- Conceptos de fotografía elemental tanto en la toma como en la post-producción.
- Los formatos fotográficos digitales y el trabajo a partir de los mismos en el entorno de la imagen final.
- Conceptos y definiciones de fotografía fundamentales para el desarrollo de la asignatura.
- Aspectos técnicos de la fotografía relacionados con la formación del mensaje gráfico.

- Análisis de trabajos aplicados al diseño y visionado de autores o autoras, estilos y también técnicas.

- Imagen en movimiento. Concepto y evolución histórica.
- Introducción a la tecnología de los medios audiovisuales.
- Procesos de producción y postproducción.
- El lenguaje, la ordenación del tiempo representado y la ordenación espacio temporal.
- Técnicas de montaje en edición digital: Edición básica. Transiciones. Superposiciones y transparencias. Añadir audio. Creación de títulos.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Demostrar conocimientos técnicos en la consecución de la imagen y creativos en su realización.
- Mostrar habilidad en lograr adecuar los conocimientos del lenguaje fotográfico a los del diseño.
- Demostrar capacidad de versatilidad en la realización de los ejercicios propuestos.
- Tener cuidado en la calidad del acabado final de la imagen, la presentación y el concepto general desarrollado en cada trabajo o propuesta.
- Mantener una actitud positiva y de superación hacia la asignatura y los contenidos a elaborar durante el curso.
- Asimilar y comprender los mecanismos teórico-expresivos mediante pruebas objetivas.
- Tener originalidad en el planteamiento de los trabajos.
- Conocer la puesta en marcha de los conocimientos teóricos en cualquier trabajo audiovisual.
- Saber organizar y secuenciar las diferentes fases de un proyecto audiovisual.
- Saber relatar mediante imágenes un suceso real o imaginario, con una puesta en escena adecuada.

Nombre asignatura: Proyectos de Diseño Gráfico I.

Materia: Proyectos de Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Integración.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 7.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Conocer los pasos a seguir para la realización de un proyecto gráfico.
- Obtener los conocimientos necesarios para la planificación y el desarrollo de un proyecto de diseño gráfico.

- Adquirir la metodología adecuada para la planificación y el desarrollo de un proyecto de diseño gráfico.

- Materializar las ideas gráficamente respondiendo a las necesidades y especificaciones de cada proyecto de diseño gráfico.

- Adquirir una metodología adecuada de investigación.

- Dominar los sistemas de análisis.

- Aplicar al proceso proyectual los conocimientos adquiridos en otras asignaturas.

- Trabajar en equipo aportando soluciones.

- Defender los proyectos y las ideas propias de manera crítica y argumentada.

- Utilizar la terminología adecuada.

B) Descriptores:

- Introducción al proyecto gráfico, definición, materialización y proceso.

- Investigación, análisis y metodología del proceso proyectual.

- Estrategias y criterios de decisión.

- Realización de memorias.

- Realización de manuales de normas.

- La identidad corporativa, logotipos y marcas.

- La campaña publicitaria. Aplicaciones.

- Relación con las imprentas, especificaciones técnicas y estimaciones presupuestos.

- Tendencias en el sector gráfico impreso.

- Presentación y acabado del proyecto gráfico.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Aplicar correctamente la metodología proyectual.

- Recopilar y analizar la información necesaria para cada proyecto.

- Resolver los aspectos funcionales y estéticos del proyecto gráfico.

- Utilizar los medios y herramientas adecuados en cada caso.

- Aportar soluciones creativas e innovadoras respondiendo a las necesidades comunicativas del proyecto.

- Aplicar los conocimientos adquiridos en otras materias.

- Presentar de manera profesional los trabajos.

- Utilizar el lenguaje técnico propio de la materia.

- Trabajar en equipo aportando ideas propias y respetando las ajenas.
- Defender de manera correcta la propuesta o el proyecto.

Nombre asignatura: Proyectos de Diseño Gráfico II.

Materia: Proyectos de Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Integración.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 7.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Conocer los pasos a seguir para la realización de un proyecto gráfico.
- Obtener los conocimientos necesarios para la planificación y el desarrollo de un proyecto de diseño gráfico.
- Adquirir la metodología adecuada para la planificación y el desarrollo de un proyecto de diseño gráfico.
- Materializar las ideas gráficamente respondiendo a las necesidades y especificaciones de cada proyecto de diseño gráfico.
- Adquirir una metodología adecuada de investigación.
- Dominar los sistemas de análisis.
- Aplicar al proceso proyectual los conocimientos adquiridos en otras asignaturas.
- Trabajar en equipo aportando soluciones.
- Defender los proyectos y las ideas propias de manera crítica y argumentada.
- Utilizar la terminología adecuada.

B) Descriptores:

- Investigación, análisis y metodología del proceso proyectual.
- Estrategias y criterios de decisión.
- Realización de memorias.
- El diseño editorial, tipografía, compaginación y maquetación.
- Diseño interactivo y representación gráfica en la web.
- Usabilidad y accesibilidad.
- Especificaciones técnicas adecuadas al formato de salida y estimaciones presupuestos.
- Tendencias en el sector gráfico digital.
- Presentación y acabado del proyecto gráfico.
- Técnicas y estrategias de presentación y defensa del proyecto.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Aplicar correctamente la metodología proyectual.
- Recopilar y analizar la información necesaria para cada proyecto.
- Resolver los aspectos funcionales y estéticos del proyecto gráfico.
- Utilizar los medios y herramientas adecuados en cada caso.
- Aportar soluciones creativas e innovadoras respondiendo a las necesidades comunicativas del proyecto.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en otras materias.
- Presentar de manera profesional los trabajos.
- Utilizar el lenguaje técnico propio de la materia.
- Trabajar en equipo aportando ideas propias y respetando las ajenas.
- Defender de manera correcta la propuesta o el proyecto.

Nombre asignatura: Filosofía y Estética.

Materia: Proyectos de Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Integración.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Adquirir los conocimientos teóricos propios de la materia.
- Aprender la metodología necesaria para poder investigar en el campo de la cultura del diseño.
- Reconocer el poder expresivo de los objetos estéticos.
- Interpretar los signos.
- Interpretar el mensaje estético.
- Identificar las oportunidades de diferenciación a través del conocimiento.
- Analizar la estética de la información.
- Realizar investigaciones y acciones capaces de capitalizar nuevos conocimientos generadores de valor añadido.
- Motivar y generar una cultura innovadora a través del diseño.
- Contribuir a la optimización de la comunicación.

B) Descriptores:

- Conciencia estética.
- La ontogénesis del arte.
- Estética y teoría de los signos.
- La estructura formal del objeto estético.
- El poder expresivo de los iconos.
- El mensaje estético.
- Estética sociológica.
- Teoría de medios, estética de la información.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Reconocer en el discurso teórico y gráfico los conocimientos adquiridos.
- Tener capacidad metodológica para llevar a cabo una labor de investigación propia de la materia.
- Poseer análisis estético.
- Interpretar los signos.
- Interpretar el mensaje estético.
- Adoptar en el discurso teórico y gráfico los conocimientos adquiridos.
- Identificar las oportunidades de innovación.
- Generar un discurso innovador en el diseño gráfico.
- Optimizar la comunicación gráfica.
- Trabajar de manera cooperativa.

Nombre asignatura: Tipografía y Maquetación.

Materia: Tipografía.

Bloque de contenidos: Fundamentación.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 8.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Promover el conocimiento del lenguaje escrito e inducir a descubrir las leyes que rigen su organización como paso preliminar al tratamiento gráfico.
- Reconocer, conocer y aplicar las diferentes familias tipográficas.

- Desarrollar el sentido del ritmo, de la distancia óptica entre signos, entre líneas y control de la unidad formal de la composición.

- Utilizar las normas ortográficas, gramaticales y ortotipográficas como herramientas de la composición tipográficas.

- Utilizar tipografía como elemento gráfico para diseñar la página y estructurar composiciones.

- Desarrollar capacidad estética y compositiva del producto tipográfico.

- Adquirir criterios de jerarquización y estructuración gráfica de la información.

- Manejar los aspectos técnicos y de medida en la composición tipográfica.

- Reflexionar sobre las particularidades de la construcción de un proyecto tipográfico.

- Adquirir conocimientos de gráfica editorial.

B) Descriptores:

- Sistemas de medición, cálculo, marcación y composición de textos. El punto. El texto.

- Tracking: el kerning y el interletrado. El interlineado y la longitud de línea.

- Legibilidad en relación con el espacio óptico, con el uso y con las tecnologías de producción.

- Ortografía técnica y ortotipografía.

- La retícula generadora de programas, como imagen y como sistema de identidad.

- Arquitectura de la página.

- Rastreo histórico de estructuras y organizaciones del texto impreso. Funciones lectoras y elementos de la página. Topología de página.

- Arquitectura del libro: estructura y partes.

- Edición. Criterios organizativos.

- Tipografía para pantalla.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Aplicar los aspectos tecnológicos propios de la tipografía: sistemas de medición, cálculo, marcación, composición de textos.

- Seleccionar correctamente los criterios tipográficos en función de las necesidades planteadas.

- Apreciar y evaluar la calidad estética y compositiva de un producto tipográfico.

- Identificar y resolver los problemas de diseño que plantean los distintos trabajos tipográficos.

- Dominar la tipografía y la composición de textos en el entorno digital.

- Componer utilizando los conocimientos tipográficos adquiridos.

- Aportar creatividad a los diseños y composiciones tipográficas.

- Desarrollar habilidades básicas y creativas en el uso y diseño tipográfico.
- Valorar los aspectos formales de las diferentes clasificaciones tipográficas.
- Componer y diseñar aspectos editoriales aportando creatividad.

Nombre asignatura: Gestión del Diseño.

Materia: Gestión del Diseño.

Bloque de contenidos: Jurídico y Económico.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Organizar, dirigir o coordinar equipos de trabajo vinculados a proyectos sabiendo adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Desarrollar un enfoque humanista capaz de alcanzar un equilibrio entre el desempeño profesional y el enfoque humano.
- Conocer la teoría y práctica básica de la economía entendiendo con claridad su naturaleza social, su utilidad práctica y sus limitaciones en la empresa.
- Desarrollar las habilidades básicas de comunicación y argumentación para escuchar, expresar puntos de vista, discutir, criticar, defender, aportar, esquematizar, explicar, demostrar, negociar y convencer dentro del ambiente profesional del diseño.
- Plantear, evaluar y alcanzar estrategias de aprendizaje adecuadas para conseguir objetivos personales y colectivos, así como mejorar los recursos necesarios para lograrlos.
- Valorar la importancia, que para las empresas y la sociedad tienen la investigación, las innovaciones tecnológicas y las perspectivas de futuro que abre la implantación generalizada de las tecnologías de la información.
- Analizar las características más relevantes de los distintos tipos de empresas, aprendiendo a identificar sus respectivas funciones e interrelaciones y su organización.
- Conocer los elementos más importantes de los diferentes sectores de actividad y explicar, a partir de ellas, las principales estrategias que las empresas pueden adoptar.
- Analizar las consecuencias que para el medio ambiente, la sociedad y las personas, tienen las actividades de distintos tipos de empresa.
- Comprender de forma clara y coherente, informaciones sobre hechos relevantes en el ámbito empresarial.

B) Descriptores:

- Organización y economía de empresa. Conceptos y principios organizativos.
- El proceso de desarrollo de la empresa. La gestión de los recursos humanos.

- Técnicas de análisis de mercado. Concepto y clases de mercado. La segmentación de mercados. La investigación de mercados.
- Fundamentos de economía de producción.
- Uso de las nuevas tecnologías de la información en la empresa. El comercio electrónico como nuevo instrumento competitivo. Los sectores económicos en expansión.
- La iniciativa empresarial. Desarrollo de una idea de negocio, identificación y análisis de los factores del entorno que lo condicionan.
- Estrategia comercial. Establecimiento de la estructura organizativa.
- Pasos para crear una empresa. Uso de las nuevas tecnologías.
- Propiedad intelectual e industrial. Nociones básicas. Modalidades inventivas: patentes y modelos de utilidad.
- Signos distintivos: Marca nacional, marca comunitaria, marca internacional, nombres de Dominio. Protección jurisdiccional.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Demostrar poseer los suficientes conocimientos teóricos y prácticos básicos de la economía aplicables al mundo empresarial.
- Poseer facilidad para el proceso de comunicación interpersonal.
- Desarrollar las capacidades de escuchar, discutir, defender, explicar, negociar, etc.
- Tener una concepción clara de las diferentes necesidades básicas de una empresa.
- Conocer correctamente las leyes que protegen la propiedad intelectual y aplicar dicha legislación al proceso de trabajo de diseño.
- Conocer los trámites formales que debe realizar una empresa en el momento de su creación y donde.

A) Reconocer conceptos como calidad, productividad, y estudio del trabajo.

B) Conocer el papel de la empresa y el empresario en la sociedad y la economía, y sus funciones.

Nombre asignatura: Historia del Diseño Gráfico.

Materia: Historia del Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Teórico, Crítico e Histórico.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Conocer los antecedentes y los orígenes del Diseño Gráfico.– Conocer y analizar los principales productos gráficos a través de la historia.

- Desarrollar la capacidad de reconocer el contexto histórico, económico, social y cultural del diseño gráfico.
- Dominar los recursos expresivos desde el punto de vista formal que se han dado a lo largo de la historia de la comunicación visual.
- Desarrollar la capacidad de análisis de los conceptos desarrollados en el diseño gráfico en su evolución histórica.
- Comprender las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica que se dan en las obras más representativas del diseño gráfico.
- Desarrollar capacidad de significación del lenguaje gráfico a través de sus obras más representativas.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Dominar los procedimientos metodológicos propios de la investigación, desarrollar la capacidad de análisis conceptual, así como desarrollar pautas y estrategias de trabajo en equipo.
- Defender y explicar los resultados de su proceso de aprendizaje.
- Relacionar los conceptos y principios estéticos aprendidos del análisis de la evolución histórica con los proyectos a realizar en otras materias.

B) Descriptores:

- Los orígenes y antecedentes del diseño gráfico. Orígenes de la escritura. Relación escritura e imagen. El libro en la difusión de la cultura.
- La invención de la imprenta y la tipografía. El desarrollo de las técnicas gráficas.
- El diseño en las sociedades industrial y tecnológica y su incidencia social.
- Corrientes estéticas más significativas del diseño gráfico en los siglos XIX y XX.
- Los pioneros del diseño moderno: Arts and Crafts. El Modernismo y sus variedades: Modern style, Art nouveau, Modernisme, Liberty, Jugendstil, Secession.
- El cartel a finales del s. XIX y principios del s. XX: Grasset, Cheret, Mucha, Toulouse-Lautrec, Cassandre, Bernhard, etc.
- Las vanguardias y su repercusión en el diseño. El período de entreguerras. Las escuelas de diseño: la Bauhaus.
- Tendencias más relevantes a partir de la segunda guerra mundial, su evolución y su ubicación en el contexto actual.
- Últimas propuestas en el ámbito del diseño gráfico. Incidencia del diseño en el contexto contemporáneo: análisis de las últimas tendencias. Posmodernidad. La era digital.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Desarrollar la sensibilidad estética hacia las obras del diseño.

- Tener capacidades de análisis, síntesis y sentido crítico de los conceptos estéticos y de diseño estudiados.
- Reconocer y comprender la evolución del Diseño Gráfico a través de sus producciones más representativas.
- Entender el significado del diseño gráfico desde una perspectiva histórica.
- Reconocer y comprender a los pioneros del diseño moderno a través del estudio de los diferentes estilos.
- Reconocer a los autores o autoras más representativos en el desarrollo del cartelismo.
- Distinguir las vanguardias y su incidencia en el diseño gráfico.
- Reconocer y comprender los estilos, tendencias y protagonistas más significativos del diseño gráfico actual.
- Demostrar capacidad para integrarse en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje.
- Explicar y transferir los conocimientos adquiridos.

Nombre asignatura: Cultura del Diseño.

Materia: Cultura del Diseño.

Bloque de contenidos: Teórico, Crítico e Histórico.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Adquirir los conocimientos teóricos necesarios para poder analizar el papel del diseño en la cultura.
- Dominar la metodología para poder investigar.
- Explorar la dinámica entre el diseño y la repercusión social.
- Reconocer el papel del diseño en las tendencias sociales actuales.
- Analizar las relaciones contingentes entre el diseño y la multitud de contextos culturales.
- Experimentar en el campo de la cultura del diseño.
- Gestionar adecuadamente los patrones reconocibles: diseño centrado en el usuario, interacción humana y desarrollo de producto.
- Organizar adecuadamente los procesos de diseño e innovación.
- Fomentar la capacidad crítica con respecto a la resolución de necesidades por medio del diseño.
- Fomentar la capacidad crítica con respecto a la creación de necesidades por medio del diseño.

B) Descriptores:

- Procesos de diseño e innovación.
- Ideas y contextos.
- Diseño humanístico.
- Acercamiento semiótico al diseño.
- Valor estético y utilidad.
- Temporalidad y tendencias.
- Fundamentos de antropología aplicados al diseño.
- Fundamentos de la sociología y cultura del consumo.
- El diseño y la retórica de la democratización.
- Métodos de investigación y de experimentación.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Analizar el papel del diseño en la cultura.
- Aplicación metodológica para poder investigar.
- Comprender la dinámica de interacción del diseño en el entorno cultural.
- Analizar la potencialidad de transformación cultural y social del diseño.
- Reconocer y adoptar en el discurso teórico y gráfico los conocimientos adquiridos.
- Experimentar en el campo de la cultura del diseño.
- Gestionar correctamente los patrones.
- Organizar adecuadamente los procesos de diseño.
- Organizar los procesos de innovación.
- Analizar críticamente la resolución de diversas necesidades por medio del diseño.

Tercer curso.

Nombre asignatura: Medios Informáticos para el Diseño Gráfico IV.

Materia: Tecnología Aplicada al Diseño.

Bloque de contenidos: Científico-Tecnológico.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 5.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación.

- Conocer la teoría de la animación 2D y su desarrollo por medios digitales.
- Aplicar coherentemente el lenguaje audiovisual en el desarrollo de los proyectos.
- Dominar diversos recursos informáticos y combinarlos adecuadamente para lograr un flujo de trabajo dinámico y lógico.
- Dominar las funciones más importantes de los programas relacionados con la animación 2D y su correcta utilización.
- Conocer y aplicar otros recursos o aplicaciones similares existentes y su experimentación.
- Conocer los aspectos técnicos de la animación digital y adecuarla a los distintos formatos de salida.
- Utilizar los medios informáticos como herramienta de trabajo en el desarrollo de sus propias habilidades.
- Planificar y desarrollar proyectos propios o grupales.
- Autoformarse y utilizar diversos recursos, bibliográficos, Internet, ayudas de programas, videotutoriales, etc.

B) Descriptores:

- El lenguaje audiovisual. Conceptos básicos de la animación.
- Leyes y principios de la animación.
- El espacio de trabajo. Paneles y herramientas.
- Conceptos básicos de los proyectos. Planificación y configuración de proyectos.
- Creación de material de archivo mediante otras aplicaciones y su traslado a un entorno de animación.
- Composiciones, composiciones anidadas, precomposiciones y capas.
- Herramientas de animación clasificadas. Interpolación y clases. Fotograma y fotograma clave. Velocidad de fotogramas.
- Capas 2D y 3D. Cámaras y luces. Efectos comunes.
- Animación del texto.
- Importación vídeo, audio e imágenes fijas.
- Procesamiento y exportación de imágenes fijas y secuencias de imágenes fijas.
- Optimización de archivos de salida. Codecs adecuados.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Responder de forma crítica y analítica a los diferentes mensajes audiovisuales.
- Comprender e interpretar los mecanismos teórico- expresivos audiovisuales.

- Adecuarse al planteamiento de los diversos trabajos propuestos y lograr una solución funcional y creativa acorde a dicho planteamiento.
- Resolver de forma personal las propuestas de trabajo.
- Presentar los trabajos con calidad técnica y formal.
- Conocer las características, funciones y utilidades de la animación clásica y por ordenador y utilizar sus herramientas básicas como medio de desarrollo de su creatividad.
- Conocer y utilizar, en sus aspectos básicos, las operaciones necesarias para la realización de la obra final.
- Diferenciar y utilizar los medios y formatos de intercambio de archivos entre programas.
- Responder con suficiencia a los controles teóricos que se realicen.
- Autoformarse mediante diverso recursos para afianzarse en los conceptos ofrecidos en el aula o para investigar otros.

Nombre asignatura: Medios Informáticos para el Diseño Gráfico V.

Materia: Tecnología Aplicada al Diseño.

Bloque de contenidos: Científico-Tecnológico.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 5.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Dominar diversos recursos informáticos y combinarlos adecuadamente para lograr un flujo de trabajo dinámico y lógico.
- Conocer los elementos comunes de la animación 2D y 3D.
- Aplicar coherentemente el lenguaje audiovisual en el desarrollo de los proyectos.
- Conocer la interfaz básica de los programas 3D. Las vistas en diédrico y la vista en perspectiva.
- Conocer las herramientas básicas del modelado geométrico.
- Conocer las herramientas básicas de modificación y transformación.
- Poder modelar objetos orgánicos sencillos.
- Utilizar los objetos básicos preconfigurados y las funciones básicas de modelado en 3D para la creación de objetos tridimensionales.
- Texturizar los objetos de acuerdo a su geometría. Tipos de texturas, texturas predefinidas y parámetros de las texturas.
- Animar mediante cinemáticas directas e inversas.
- La cámara. Movimientos de cámara. Parámetros de cámaras.
- La iluminación básica. Tipos de luces. Animación de luces.

- Terminar el proyecto haciendo el Render final de acuerdo a la calidad que sea necesaria y en el formato adecuado.

- Conocer factores que afectan en el Render y en el tiempo de ejecución de éste.

- Conocer los diversos modos de salida y su optimización en los documentos.

B) Descriptores:

- Introducción al modelado geométrico y herramientas comunes: Primitivas, textos, polígonos.

- Transformaciones. Multiplicaciones de objetos y subdivisiones. Booleanas.

- Texturizado de objetos. Tipos y parámetros.

- La cámara. Tipos. Características. Animación.

- Luces y tipos. Iluminación de escenas. Animación.

- Animación de objetos. Creación de fotogramas clave. Jerarquías-Cinemática directa e inversa.

- Modelado orgánico: Modelado por subdivisión de superficies.

- Animación de huesos básica.

- Dinámicas básicas.

- Opciones de Render. Formatos de salida.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Conocer las características, funciones y utilidades estándar de los distintos programas de animación 3D y utilizar sus herramientas como medio de desarrollo de su creatividad.

- Aplicar con solvencia y claridad el lenguaje audiovisual en las animaciones.

- Utilizar distintas aplicaciones utilizándolas adecuadamente en función de las características de los proyectos.

- Aplicar correctamente los conceptos expuestos en el aula en proyectos funcionalmente correctos y con un tratamiento creativo personal.

- Adecuarse al planteamiento de los diversos trabajos propuestos y lograr una solución acorde a dicho planteamiento.

- Planificar y desarrollar proyectos de trabajo tanto personales como en grupo.

- Analizar proyectos externos tanto técnica como creativamente.

- Conocer las características de los diversos formatos de salida. Utilizarlos y optimizarlos adecuadamente.

- Responder con suficiencia a los controles teóricos que se realicen.

- Autoformarse en distintos contenidos y procedimientos así como adaptarse a la evolución de las nuevas tecnologías.

Nombre asignatura: Fotografía.

Materia: materiales y Tecnología Aplicados al Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Científico-Tecnológico.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 5.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Comprender los conceptos fotográficos básicos.
- Aprender a solucionar gráficamente problemas de diseño en trabajos de poca complejidad técnica.
- Adquirir conocimientos sobre la fotografía en el contexto de la imagen publicitaria.
- Desarrollar la fotografía comercial en el campo del bodegón publicitario.
- Desarrollar la fotografía comercial en el campo del fotodiseño.
- Desarrollar la fotografía comercial en el campo de la fotografía de producto.
- Aplicar la fotografía a un proyecto comercial en el ámbito del diseño gráfico.
- Conocer los procesos fotográficos de acabado digital en correspondencia con la imagen final.
- Aplicar coherentemente el lenguaje audiovisual en el desarrollo de la fotografía.
- Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación fotográfica.

B) Descriptores:

- Conceptos de fotografía elemental.
- Fotografía analógica y digital.
- Conceptos y definiciones de fotografía fundamentales para el desarrollo de la asignatura.
- Aspectos técnicos de la fotografía relacionados con la formación del mensaje gráfico.
- Aspectos expresivos de la fotografía relacionados con la formación del mensaje gráfico.
- Desarrollo de la iluminación en plató necesaria para la construcción de este tipo de imagen.
- Conceptos elementales de composición fotográfica.
- Conceptos de fotografía digital.
- Formatos de archivo de fotografía digital.
- Conocimiento de las aplicaciones de retoque digital posibles de ser empleadas como parte del proceso.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Demostrar la creatividad en el planteamiento y en la realización de la fotografía.
- Demostrar dominio técnico en la elaboración de fotografías.
- Se valorará la correcta adecuación en el empleo de la técnica o técnicas más idóneas para cada ejercicio o situación fotográfica.
- Componer correctamente la fotografía en función de su aplicación práctica o funcional.
- Dominar el medio fotográfico.
- Hacer fotos correctamente, con criterio estético.
- Manejar con corrección las cámaras fotográficas.
- Manejar correctamente todos los procesos fotográficos.
- Cuidar y respetar el material fotográfico.
- Mantener una actitud positiva hacia la asignatura y el desarrollo de la misma.

Nombre asignatura: Medios Informáticos para el Diseño Gráfico VI.

Materia: Tecnología Aplicada al Diseño.

Bloque de contenidos: Científico-Tecnológico.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 5.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Utilizar correctamente el software y los equipos informáticos.
- Usar el ordenador, dispositivos móviles e internet como técnica de aplicación en el proceso productivo.
- Seleccionar el medio informático adecuado para cada tarea a realizar, sabiendo combinarlos con otros medios en función de la finalidad de los proyectos.
- Trabajar de manera productiva.
- Analizar los procesos básicos de realización de proyectos multimedia.
- Aplicar los conocimientos teóricos de acuerdo a criterios de usabilidad, accesibilidad y efectividad del diseño.
- Elaborar proyectos multimedia a partir de objetos de imagen, texto, video y animación.
- Desarrollar proyectos multimedia de forma colaborativa.
- Fomentar la optimización de los procesos de desarrollo.
- Ser consciente de la versatilidad del medio.

B) Descriptores:

- Elementos multimedia: objetos de video, sonido y animación.
- Creación de objetos de animación 2D.

- Integración de vídeo.
- Integración de sonido.
- Interactividad.
- Fundamentos de programación ActionScript.
- Publicación multimedia para web.
- Publicación multimedia para dispositivos móviles.
- Crear contenido accesible.
- Optimización.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar correctamente el software y equipos informáticos.
- Utilizar internet como instrumento de comunicación y gestión.
- Resolver satisfactoriamente cuestiones relacionadas con la organización gráfica de la información.
- Seleccionar los medios adecuados para la consecución de proyectos.
- Desarrollar de forma productiva y efectiva proyectos multimedia con programas específicos.
- Desarrollar proyectos multimedia en equipo de forma colaborativa.
- Crear autónomamente publicaciones multimedia.
- Analizar críticamente el producto y la gestión de los medios empleados para su consecución.
- Adaptar la dinámica de trabajo a los proyectos y a los equipos.
- Crear productos flexibles y adaptables a diferentes medios y dispositivos.

Nombre asignatura: Medios Informáticos para el Diseño Gráfico VII.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Científico-Tecnológico.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 5.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Conocer los diversos productos audiovisuales y sus características propias.
- Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación audiovisual.
- Distinguir las diversas fases de producción y post-producción de video digital.
- Aplicar coherentemente el lenguaje audiovisual en el desarrollo de los proyectos.

- Realizar proyectos audiovisuales en todas sus fases de producción y post-producción.
- Grabar video digital y capturarlo para su posterior edición no lineal.
- Organizar el proyecto para facilitar el trabajo de edición.
- Dominar diversos recursos informáticos y combinarlos adecuadamente para lograr un flujo de trabajo dinámico y lógico.
- Conocer distintos formatos de archivos de video, de imagen fija o de audio y adecuarlos a cada proyecto.
- Optimizar los formatos así como la exportación de los proyectos mediante los codecs adecuados.
- Adecuar el producto final para el medio de salida, optimizando recursos tanto de hardware como de software.

B) Descriptores:

- El lenguaje audiovisual.
- El Story-Board y el guión literario y técnico.
- Conceptos básicos de la edición no lineal en video. Edición tres o cuatro puntos. Las pistas de audio y video. Línea del tiempo.
- Configuración de hardware básica para la edición de video digital.
- Organización e importación de documentos diversos.
- Captura digital o analógica de video y audio.
- Creación de secuencias. Reorganización de clips de video.
- Creación de títulos. Animación de títulos.
- Creación de transiciones y efectos predefinidos.
- Transparencias (máscaras, canales alfa).
- Movimiento y transformaciones. Fotogramas clave e interpolación.
- Exportación y formatos de archivo de video, audio y secuencias de imagen.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Conocer el lenguaje audiovisual y utilizarlo para la comunicación y como medio de desarrollo de su creatividad.
- Adecuarse al planteamiento de los diversos trabajos propuestos y lograr una solución acorde a dicho planteamiento.
- Planificar proyectos de trabajo aplicando los contenidos desarrollados en el aula.
- Ser capaz de realizar una producción audiovisual en todas sus fases de producción.

- Utilizar tanto el lenguaje audiovisual como los recursos de hardware o software para experimentar con la comunicación audiovisual.
- Utilizar correctamente los equipos aprovechando sus características.
- Interactuar con varias aplicaciones utilizándolas adecuadamente en función de sus características.
- Conocer las características de los diversos formatos de archivo y utilizarlos y optimizarlos adecuadamente.
- Responder con suficiencia a los controles teóricos que se realicen.
- Autoformarse en los mismos o en distintos contenidos y procedimientos a los ofrecidos.

Nombre asignatura: Proyectos III.

Materia: Proyectos de Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Integración.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 7.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Concebir y planificar proyectos de diseño gráfico.
- Desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Afianzarse en el uso de la metodología para el análisis y la investigación para el proyecto gráfico.
- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las funciones, las necesidades y los materiales.
- Trabajar en grupo, aportando ideas propias.
- Adquirir los niveles de conocimiento conceptual necesarios para la ejecución de un proyecto final coherente.
- Adquirir los niveles de representación gráfica necesarios para la ejecución y acabado de un proyecto gráfico.
- Defender de manera crítica y argumentada su propia propuesta.
- Utilizar una terminología adecuada a cada proyecto gráfico.

B) Descriptores:

- Investigación, análisis y metodología del proceso proyectual.
- Gestión y desarrollo del proyecto: Presupuestos, análisis de viabilidad, evaluación y verificación.

- Packaging. Envases, embalajes y etiquetas. Procesos de realización y fabricación. Materiales y sostenibilidad. Legislación de las categorías.

- Dirección de arte. Campañas publicitarias. Medios de comunicación, medios audiovisuales, etc.

- Realización de memorias.

- Realización de manuales de normas.

- Técnicas de presentación y representación para el proyecto.

- Nuevas tecnologías aplicadas al diseño gráfico.

- Proyectos interdisciplinarios integrados.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y tecnológicos en un proyecto específico.

- Resolver los aspectos estéticos y funcionales de un proyecto gráfico.

- Utilizar los medios y herramientas adecuados en cada caso.

- Solucionar problemas de comunicación gráfica.

- Aportar soluciones creativas e innovadoras respondiendo a las necesidades comunicativas del proyecto.

- Presentar de manera profesional los proyectos.

- Aplicar los conocimientos adquiridos en otras materias.

- Utilizar el lenguaje técnico propio de la materia.

- Trabajar en equipo aportando ideas propias y respetando las ajenas.

- Criticar y defender de manera adecuada el proyecto.

Nombre asignatura: Proyectos IV.

Materia: Proyectos de Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Integración.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 7.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Concebir y planificar proyectos de diseño gráfico.

- Desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

- Afianzarse en el uso de la metodología para el análisis y la investigación para el proyecto gráfico.
- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las funciones, las necesidades y los materiales.
- Trabajar en grupo, aportando ideas propias.
- Adquirir los niveles de conocimiento conceptual necesarios para la ejecución de un proyecto final coherente.
- Adquirir los niveles de representación gráfica necesarios para la ejecución y acabado de un proyecto gráfico.
- Defender de manera crítica y argumentada su propia propuesta.
- Utilizar una terminología adecuada a cada proyecto gráfico.

B) Descriptores:

- Investigación, análisis y metodología del proceso proyectual.
- Diseño ambiental. Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética. Programas señaléticos. Espacios interiores y exteriores.
- Gestión y desarrollo del proyecto: Presupuestos, análisis de viabilidad, evaluación y verificación.
- Realización de memorias.
- Realización de manuales de normas.
- Técnicas de presentación y representación para el proyecto.
- Nuevas tecnologías aplicadas al diseño gráfico.
- Proyectos interdisciplinarios integrados.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y tecnológicos en un proyecto específico.
- Resolver los aspectos estéticos y funcionales de un proyecto gráfico.
- Utilizar los medios y herramientas adecuados en cada caso.
- Solucionar problemas de comunicación gráfica.
- Aportar soluciones creativas e innovadoras respondiendo a las necesidades comunicativas del proyecto.
- Presentar de manera profesional los proyectos.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en otras materias.
- Utilizar el lenguaje técnico propio de la materia.

- Trabajar en equipo aportando ideas propias y respetando las ajenas.
- Criticar y defender de manera adecuada el proyecto.

Nombre asignatura: Competencias Emocionales para la y el Diseñador Gráfico.

Materia: Proyectos de Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Integración.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 3.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Adquirir elementos y principios para que los estudiantes se conozcan mejor a sí mismos
- Los conocimientos teóricos y prácticos, así como las herramientas necesarias para automotivarse.
- Gestionar con éxito situaciones de conflicto o estrés en el ámbito laboral.
- Fomentar el cambio autogestionado, centrándose en objetivos claros y manejables.
- Las relaciones laborales y sociales.
- Alcanzar resultados positivos.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en el entorno de aprendizaje.
- Analizar la interacción de y con los compañeros.
- Adoptar una actitud y un discurso conciliador y resolutivo.
- Fomentar el equilibrio emocional partiendo del temperamento individual.

B) Descriptores:

- Mapa de las competencias emocionales.
- Inteligencia emocional aplicada.
- Autoconocimiento, autoconciencia.
- Control emocional y automotivación.
- Habilidades sociales.
- Principios de facilitación.
- Dinámica de grupos.
- Oratoria.
- Desarrollo de la capacidad de comunicación.
- Toma de decisiones.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Llevar a cabo una labor de experimentación propia de la materia.
- Automotivarse.
- Gestionar con éxito situaciones de conflicto o estrés.
- Tener un cambio autogestionado.
- Mejorar las relaciones laborales y sociales.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en el entorno de aprendizaje.
- Analizar el comportamiento propio y de los compañeros.
- Interactuar de manera conciliadora y resolutive.
- Fomentar el equilibrio emocional.
- Buscar resultados positivos.

Nombre asignatura: Gestión del Diseño Gráfico.

Materia: Gestión del Diseño Gráfico.

Bloque de contenidos: Jurídico y Económico.

Especialidad: Diseño Gráfico.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Utilizar herramientas para la gestión de proyectos.
- Aprender a organizar tareas, hitos, asignación de recursos humanos y técnicos.
- Planificar calendarios y elaborar presupuestos.
- Aplicar herramientas para la toma de decisiones de gestión y de diseño.
- Conocer las herramientas de marketing más habituales en el diseño gráfico.
- Explicar las políticas de marketing de las empresas de diseño gráfico en función de los mercados que dirigen sus productos.
- Conocer los trámites para la puesta en marcha de un negocio de diseño gráfico.
- Conocer y comprender el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorando su incidencia en la calidad de vida y del medio ambiente.
- Reflexionar sobre la capacidad del diseño gráfico, para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

B) Descriptores:

- Teoría, metodología y gestión del proyecto. La adaptación al cambio. La modificación permanente del proyecto para adaptarlo a los intereses que emergen del propio proceso experimental y formativo. El proyecto como experiencia.
- Diagramas para la gestión visual del proyecto: asignación de tareas, hitos, asignación de recursos humanos y medios técnicos y planificación de calendarios.
- Herramientas para la evaluación del producto o servicio. Ciclo de vida de productos y servicios: introducción, crecimiento, madurez y declive.
- Herramientas para la toma de decisiones.
- Mercado e innovación. Estrategias para competir en el mercado: liderazgo en costes, diferenciación, especialización.
- Políticas de precios.
- Herramientas del marketing para el diseño gráfico. Marketing mix. Mix de comunicación.
- Emprendizaje. Detección de carencias y necesidades del mercado. Investigación del mercado y del estado del arte.
- Trámites para la constitución de una empresa en el ámbito concreto del diseño gráfico. Administración, finanzas y tributación.
- Elaboración de presupuestos en el ámbito del diseño gráfico.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Orden, organización y profundidad de conocimiento de los temas abordados.
- Capacidad para establecer relaciones entre distintas disciplinas y equipos interdisciplinares.
- Capacidad de observación, reflexión, experimentación y razonamiento en la investigación.
- Conocer los trámites formales que debe realizar una empresa en el campo del diseño gráfico en el momento de su creación y posterior funcionamiento.
- Aplicar esta base teórica a la actividad profesional en la necesaria ecuación de adaptarse a las corrientes estéticas y culturales imperantes y la aportación personal en el camino de cambio estético, social y cultural.
- Analizar las variables que componen el marketing-mix de la empresa de diseño gráfico y diferenciar entre las distintas políticas y estrategias de marketing seguidas por la empresa.
- Analizar las principales características del mercado y explicar, a partir de ellas, las posibles políticas de marketing a adoptar.
- Conocer el papel de una empresa de diseño gráfico y la función del empresario en la misma.
- Identificar las características esenciales de las pequeñas empresas dedicadas al diseño gráfico y los elementos que permiten su supervivencia en el mercado.

– Conocer las implicaciones de la ética en el mundo empresarial y comprender como el comportamiento ético depende del sistema de valores, el control y otros factores organizativos.

ANEXO III AL DECRETO 238/2012, DE 20 DE NOVIEMBRE

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO EN DISEÑO

AL FINALIZAR LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES EN DISEÑO DEBEN POSEER LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

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

Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

ANEXO IV AL DECRETO 238/2012, DE 20 DE NOVIEMBRE

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO EN DISEÑO

AL FINALIZAR LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES EN DISEÑO DEBEN POSEER LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS GENERALES:

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- Dominar la metodología de investigación.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

ANEXO V AL DECRETO 238/2012, DE 20 DE NOVIEMBRE

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

AL FINALIZAR LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES EN DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO DEBEN POSEER LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

ANEXO VI AL DECRETO 238 /2012, DE 20 DE NOVIEMBRE

PERFIL PROFESIONAL DEL TÍTULO EN DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

La o el diseñador gráfico es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son:

- Identidad corporativa y visual.
- Diseño editorial.
- Producción gráfica.
- Diseño de envases y embalajes.
- Dirección de arte en publicidad.
- Diseño audiovisual.
- Grafismo en televisión.
- Diseño multimedia.
- Diseño de interacción, diseño web.
- Diseñador ambiental: gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio.
- Diseño de material didáctico.
- Investigación y docencia.

ANEXO VII AL DECRETO 238/2012, DE 20 DE NOVIEMBRE

DISEÑO DE INTERIORES: ASIGNATURAS Y CRÉDITOS

Materia	Tipo	Asignatura	Duración	Creditos ects.
Curso primero				
Ciencia aplicada al diseño	B	Ciencia aplicada al diseño	A	4
Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores	Ob	Materiales	A	6
	Ob	Tecnología interiorismo i	A	8
Fundamentos del diseño	B	Fundamentos de diseño	A	10
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	B	Color básico	A	4
	B	Dibujo artístico	A	6
	B	Sistemas de representación	A	6
	B	Tecnología digital	A	4
	B	Forma y volumen	A	6
Historia de las artes y el diseño.	B	Historia y teoría de las artes, la arquitectura y el diseño	A	6
Total 60				

Materia	Tipo	Asignatura	Duración	Creditos ects
Curso segundo				
Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores	Ob	Construcción i	C	5
	Ob	Construcción ii	C	5
	Ob	Instalaciones eléctricas y de comunicación	C	2
	Ob	Instalaciones sanitarias	C	2
	Ob	Tecnología interiorismo ii	A	8
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	B	Fotografía y audiovisuales	A	4
Proyectos de diseño de interiores	Ob	Proyectos i	C	9
	Ob	Proyectos ii	C	9
Gestión del diseño	B	Organización y marketing	A	4
Historia del diseño de interiores	Ob	Historia del diseño de interiores	A	6
Cultura del diseño	B	Cultura del diseño	A	6
Total 60				

viernes 28 de diciembre de 2012

Materia	Tipo	Asignatura	Duración	Créditos ects.
Curso tercero				
Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores	Ob	Acústica e iluminación	C	3
	Ob	Instalaciones de climatización	C	3
	Ob	Construcción iii	C	6
	Ob	Construcción iv	C	6
Proyectos de diseño de interiores	Ob	Diseño bioclimático	C	2
	Ob	Control de calidad	C	2
	Ob	Mediciones y presupuestos i	C	3
	Ob	Mediciones y presupuestos ii	C	3
	Ob	Normativa y diseño	C	2
	Ob	Proyectos iii	C	9
	Ob	Proyectos iv	C	9
	Ob	Seguridad y salud	C	2
Gestión del diseño de interiores	Ob	Orientación profesional	A	4
	Op	Optativas	Lc	6
Total				60

Materia	Tipo	Asignatura	Duración	Créditos ects.
Curso cuarto				
Proyectos de Diseño de Interiores	OB	Diseño escénico y eventos I	LC	4
	OB	Diseño escénico y eventos II	LC	4
	OB	Gestión y control de obra	LC	2
	OB	Maquetismo virtual	LC	6
	OB	Proyecto y documentación	LC	2
	OP	Optativas	LC	6
Prácticas externas			LC	18
Trabajo fin de estudios			LC	18
Total 60				

B Materias de formación básica.

OB Materias obligatorias de especialidad.

OP Materias optativas.

A Anual.

C Cuatrimestral.

LC Libre configuración.

ANEXO VIII AL DECRETO 238/2012, DE 20 DE NOVIEMBRE

DISEÑO DE INTERIORES: MATERIAS, DESCRIPTORES, COMPETENCIAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Primer Curso.

Asignatura: Ciencia Aplicada al Diseño.

Materia: Ciencia Aplicada al Diseño.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 4.

A Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Emplear el método científico para entender mejor la realidad.
- Reflexionar, dialogar y desarrollar un espíritu crítico ante la realidad.
- Fomentar el estudio sistemático de la naturaleza.
- Desarrollar la capacidad de observación, experimentación y razonamiento.
- Establecer planteamientos, planes de acción, procesos de evaluación y pautas de corrección como consecuencia de los resultados obtenidos en la evaluación.
- Establecer relaciones entre las distintas ramas de la ciencia y el diseño.
- Establecer paralelismos entre las matemáticas como producto del pensamiento humano independiente de la experiencia y la realidad física.
- Trabajar en equipos interdisciplinarios.
- Potenciar la creatividad.
- Desarrollar la capacidad de esfuerzo.

B) Descriptores:

- El método científico. Métodos para el análisis y la simulación.
- Matemáticas y diseño: Sistemas compresivos y marcos de referencia para la ciencia.
- Sistemas numéricos en el diseño: binario, decimal y hexadecimal.
- Armonía y proporción en la naturaleza, el arte y el diseño. Proporción áurea. Escalas, medidas y proporciones.
- Unidades físicas y su conversión.
- Física, química, arte y diseño: Visiones paralelas entre el espacio, el tiempo y la luz.
- Biología, química y diseño. Crecimiento y forma. Evolución. Adaptación de la forma a la función y al entorno.
- Estabilidad, estática y equilibrio. Centro de gravedad. Resistencia de materiales. Esfuerzos básicos: compresión, tracción, flexión, cortante, pandeo.

- Eficiencia, ecoeficiencia y sostenibilidad. Sistemas energéticos convencionales y alternativos.
- Métodos de investigación propios de la materia.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Profundizar en el conocimiento de los temas abordados.
- Organizar la ejecución de las tareas y proyectos.
- Establecer relaciones entre distintas disciplinas.
- Adaptarse a equipos interdisciplinares de trabajo.
- Ser creativo en la aportación de soluciones.
- Observar, reflexionar, experimentar y razonar en la investigación.
- Ser competente en la comunicación de planteamientos, hipótesis de trabajo, resultados y conclusiones.
- Implicarse y comprometerse con el grupo.
- Ser autónomo.
- Ser responsable.

Asignatura: Materiales.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicados al Diseño de Interiores.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Conocer las características de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- Conocer las propiedades físicas y químicas de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- Conocer las propiedades mecánicas de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- Conocer las propiedades termotécnicas de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- Conocer las propiedades acústicas de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- Conocer el comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- Saber identificar las características de los materiales que son relevantes para su elección en el proyecto.
- Conocer la nomenclatura propia de los materiales de construcción.
- Conocer los materiales utilizados en construcción.
- Conocer métodos de investigación y experimentación.

B) Descriptores:

- Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.
- Propiedades termotécnicas y acústicas. Balance energético.
- Análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Deterioro de los materiales.
- La piedra natural.
- Los metales: Hierro, acero, aluminio, cobre, plomo, zinc y sus aleaciones.
- Los materiales de origen vegetal: madera y corcho.
- Los conglomerantes: yeso, escayola, cal y cementos.
- Los morteros y los hormigones.
- El vidrio.
- Los productos cerámicos.
- Los materiales bituminosos.
- Los plásticos.
- Las pinturas, los barnices y los adhesivos.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Comprender los diferentes tipos de sollicitación y respuesta de los materiales en función de la materia y de la forma.
- Conocer e interpretar las propiedades físicas y químicas de los materiales para su elección en el proyecto.
- Conocer e interpretar las propiedades térmicas de los materiales utilizados en construcción.
- Conocer e interpretar las propiedades acústicas de los materiales utilizados en construcción.
- Conocer los principales materiales naturales utilizados en construcción. Sus características y su uso.
- Conocer los principales materiales pétreos artificiales utilizados en construcción. Sus características, uso y composición.
- Conocer los principales materiales bituminosos utilizados en construcción. Sus características, uso y composición.
- Conocer las pinturas, los barnices y los adhesivos utilizados en construcción. Sus características, uso y composición.
- Saber elegir los materiales adecuados para su elección en el proyecto.
- Saber aplicar los métodos de investigación a su alcance.

Asignatura: Tecnología Interiorismo I.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicados al Diseño de Interiores.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 8.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Dominar los recursos tecnológicos de la representación bidimensional.
- Conocer los recursos tecnológicos de la representación tridimensional.
- Dominar el lenguaje gráfico de la representación de plantas de objetos arquitectónicos.
- Dominar el lenguaje gráfico de la representación de alzados de objetos arquitectónicos.
- Dominar el lenguaje gráfico de la representación de secciones de objetos arquitectónicos.
- Desarrollar la capacidad de visión espacial.
- Llevar a cabo actividades técnicas de medición, efectuar levantamientos de planos de solares y edificios.
- Conocer y saber utilizar el lenguaje gráfico arquitectónico como medio de representación y de proyección.
- Desarrollar las representaciones gráficas con orden, limpieza y precisión.

B) Descriptores:

- Representación gráfica bidimensional y tridimensional mediante tecnología digital.
- La puesta a escala. Concepto. Proceso de ejecución.
- El lenguaje gráfico en la expresión del objeto arquitectónico: plantas.
- El lenguaje gráfico en la expresión del objeto arquitectónico: alzados.
- El lenguaje gráfico en la expresión del objeto arquitectónico: secciones.
- Introducción a la representación tridimensional de objetos arquitectónicos mediante tecnología digital.
- Introducción a la representación del detalle constructivo.
- Sistemas de acotación.
- Acotación de plantas, alzados y secciones.
- Técnicas de medición y levantamiento de planos en solares y edificios.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar los sistemas de representación de dibujo correctamente en la materialización del proyecto gráfico.
- Utilizar adecuadamente las tecnologías digitales como herramientas de dibujo.
- Representar plantas de edificios construidos.
- Representar alzados de edificios construidos.
- Representar secciones de edificios construidos.
- Realizar representaciones tridimensionales de objetos con tecnología digital.
- Acotar con orden, claridad y precisión plantas, alzados y secciones.
- Tomar los datos necesarios en edificios y solares para su restitución en planos.
- Restituir solares y edificios a partir de la toma de datos.
- Realizar con orden, limpieza y precisión las representaciones gráficas.

Asignatura: Fundamentos del Diseño.

Materia: Fundamentos de Diseño.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 10.

A) Competencias:

El alumno o alumna ha de ser capaz de:

- Desarrollar las facultades de creatividad, imaginación, observación, crítica y reflexión.
- Valorar, por sí misma, la experiencia creativa del proyecto.
- Valorar el proceso y el rigor en la ejecución del proyecto como resultado de esa misma experiencia.
- Establecer vínculos para la génesis de proyectos creativos basados en los fundamentos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen.
- Establecer puentes entre diferentes disciplinas y tecnologías.
- Ser capaces de emplear en el proyecto, indistintamente, procesos analógicos y digitales.
- Aplicar principios antropométricos, ergonómicos y biónicos a la génesis del proyecto.
- Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y comunicación.
- Comprender las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las funciones y necesidades.

B) Descriptores:

- Conocimientos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen.
- Análisis de la forma y composición.

- Percepción y realidad.
- Antropometría, ergonomía y biónica. La escala y la proporción. El diseño centrado en el usuario.
- Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.
- Aplicación de los principios básicos del diseño a proyectos.
- Procesos para fomentar la creatividad, la imaginación, la observación, la crítica y la reflexión. Investigación y autoaprendizaje.
- El proyecto como experiencia. La adaptación al cambio.
- Los proyectos interdisciplinares. Los lenguajes y los recursos.
- Presentación y puesta en escena. Lenguajes y estrategias comunicativas.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Profundizar en el conocimiento de los temas abordados.
- Tener autonomía, responsabilidad y organización en la ejecución de las tareas y proyectos.
- Controlar el tiempo disponible.
- Mostrar expresividad y calidad en el trabajo.
- Establecer relaciones entre distintas disciplinas.
- Adaptarse a equipos interdisciplinares de trabajo.
- Ser creativa o creativo en la aportación de soluciones.
- Observar, reflexionar, experimentar y razonar.
- Ser competente en la comunicación de planteamientos, hipótesis, resultados y conclusiones.
- Implicarse y comprometerse con el grupo.

Asignatura: Color Básico.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Conocer y comprender los sistemas de clasificación de los colores en base a las tres dimensiones cromáticas.
- Alcanzar un saber objetivo y matizado acerca del fenómeno cromático, sus efectos y relaciones recíprocas, que conduzcan al alumno a considerar al color como algo más que un medio de expresión del gusto personal.

- Obtener mano en la mezcla práctica del color, dominando su mecánica y las especificidades de los distintos tipo de pinturas y materiales.

- Añadir, como nueva variable en el proceso de proyectación, el color, a través de la continua comparación, ponderación y evaluación de las cualidades y cantidades de los colores.

- Establecer paralelismos entre el claroscuro y los valores cromáticos.

- Valorar el efecto de variación de tamaño y forma en la percepción cromática.

- Conocer los efectos psicológicos del color. Su uso como medio subjetivo de expresión plástica.

- Armonizar colores.

- Manejar adecuadamente las relaciones cromáticas por superposición y los efectos ópticos que generan, teniendo en cuenta los factores de legibilidad y contraste simultáneo.

- Experimentar la relación entre color y forma.

B) Descriptores:

- El origen del color. El color como impresión sensorial. Procesos de percepción. Síntesis sustractiva del color. El color pigmento.

- El color como signo. Teoría del color. Organización bi y tridimensional de los colores: colores primarios, secundarios...

- Las tres dimensiones del color: matiz, valor e intensidad.

- Mezcla y praxis del color: mecánica y proceso de los colores. Búsqueda de tonalidad, brillo y claroscuro. La herramienta, la técnica y la aplicación de la pintura.

- Relaciones entre claroscuro y valor cromático.

- El color como significado y significación. Los contrastes y las armonías cromáticas. Patrones de dominancia y subordinación. Contraste y afinidad.

- Simultaneidad e imagen persistente.

- Forma y color. Relaciones entre los colores y las estructuras que los contienen. Geometría y color, figuración y abstracción cromática. Señales del color. Color y legibilidad. El diseño en color.

- Composición y color: masa y peso cromáticos. Relaciones figura y fondo.

- Psicología del color. Efecto emocional de los colores: los cuatro temperamentos. El color y los cinco sentidos. Simbolismo de los colores. De los significados del color a la comunicación visual.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Ordenar y organizar el desarrollo del proyecto.

- Investigar, experimentar y tener constancia en el trabajo.

- Expresar con claridad y calidad los ejercicios de aplicación planteados en cada unidad didáctica.

- Controlar el tiempo disponible para la realización de los mismos.

- Conocer, diferenciar y utilizar los elementos relacionados con el color dentro del lenguaje gráfico creativo.
- Comprender las relaciones entre la forma, el color y el espacio. Con ellos y con el trazo el alumnado ha de ser capaz de plantear y resolver cuestiones de expresión gráfica.
- Conocer a fondo como funciona el lenguaje del color siendo capaz de dar una respuesta creativa utilizando de forma destacada la aplicación de matices cromáticos con sus variables.
- Hacer funcionar conjuntamente una idea con su diseño, adecuando la técnica, la aplicación de la misma y el soporte, discriminando cuales son las técnicas más adecuadas a cada problema.
- Armonizar las gamas cromáticas buscando los efectos y sensaciones que se adecuen óptimamente al proyecto.
- Hacer de la capacidad de investigación y de la autocrítica la base del trabajo para favorecer el progreso personal.

Asignatura: Dibujo Artístico.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Entender el dibujo como actividad creativa, reflexiva y proceso de pensamiento estableciendo por medio del mismo, vínculos entre el pensamiento creativo y la realidad física.
- Saber debatir y comunicar ideas y conclusiones dentro del trabajo aplicado al mundo de la comunicación visual.
- Dominar los diferentes procesos técnico-artesanales así como los recursos tecnológicos necesarios para el desarrollo de las distintas formas de comunicación gráfica.
- Ser capaz de dibujar a mano alzada del natural, captando la estructura, las tensiones, el gesto, el movimiento y la masa en el dibujo, tanto de elementos individuales como grupales.
- Dominar correctamente los lenguajes específicos y los recursos expresivos propios del proceso de representación y comunicación sabiendo establecer relaciones entre los lenguajes formal, simbólico y funcional dentro del dibujo.
- Controlar el proceso temporal del dibujo desde el comienzo hasta el fin de la actividad configuradora.
- Desarrollar la capacidad de concentración, de observación y aprehender las formas y proporciones como totalidades.
- Demostrar tener capacidad crítica y saber plantear estrategias en los procesos de investigación relacionados con el dibujo.
- Fomentar la sensibilización y la investigación hacia conceptos plásticos como la forma, la expresión, la percepción, la materia, el espacio, la composición y el movimiento.

- Saber en todo momento evaluar y reaccionar ante los posibles estímulos creados por los diferentes aspectos que conforman el proceso de la comunicación visual.

B) Descriptores:

- El concepto de dibujo: Descripción y representación.
- Modelos de conocimiento y definiciones del dibujo. Naturaleza y realidad.
- El dibujo como proceso de sensibilización dentro del camino del aprendizaje gráfico: de la representación a la expresión.
- El dibujo a mano alzada. Dibujo del natural y de retentiva.
- Encaje y dibujo analítico: proporción. Representación en perspectiva axonométrica a mano alzada.
- Organización de las formas: encuadre y composición. Representación en perspectiva cónica a mano alzada.
- Dibujo mnemotécnico como paso previo al proceso de creación y proyectación.
- El claroscuro. Zonas iluminadas. Sombras propias y arrojadas en el dibujo del natural.
- Materiales, técnicas artísticas y soportes.
- Dibujo de los sentimientos y la expresión. La visión conceptual del dibujo.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Encajar con corrección, observando los ángulos, proporciones y ejes.
- Demostrar orden y organización en el trabajo gráfico.
- Tener expresividad y calidad en el trazo.
- Controlar correctamente el tiempo disponible para la realización de los dibujos.
- Investigar en la elaboración de nuevas propuestas de expresión gráfica que amplíen el universo gráfico personal del alumno o alumna.
- Representar gráficamente formas orgánicas naturales, con especial interés en su desarrollo y evolución estructural.
- Representar gráficamente objetos del entorno, con especial interés por la configuración de su forma simplificada en líneas y planos, tanto vistos como ocultos.
- Saber traducir el volumen por medio de diferentes planos de grises, analizando la influencia de la luz en la representación de la forma.
- Saber interpretar una misma forma u objeto en diversos niveles icónicos (apunte-esquema boceto).
- Investigar y experimentar con las diferentes técnicas de expresión artística.

Asignatura: Sistemas de Representación.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Conocer los materiales e instrumentos de dibujo.
- Resolver los principales problemas de la geometría plana.
- Desarrollar la capacidad de visión espacial.
- Conocer y saber utilizar el lenguaje grafico como medio de representación y de proyección.
- Conocer el concepto de escala gráfica, y dibujar puestas a escala como medios de representación y de ideación grafica.
- Conocer los diferentes sistemas de representación.
- Representar objetos en el sistema diédrico de representación.
- Resolver problemas en el sistema diédrico de representación.
- Desarrollar las representaciones gráficas con orden, limpieza y precisión.

B) Descriptores:

- Materiales de dibujo: soportes e instrumentos. Tipos y uso.
- Geometría plana: polígonos, circunferencias, óvalos, elipses y espirales.
- Resolución de problemas de geometría plana.
- La escala de la representación gráfica. Construcción de escalas graficas.
- Introducción a los sistemas de representación. Vistas.
- Perspectividades planas: homotecia, homología, traslación y afinidad.
- Definición de geometría descriptiva. Concepto de proyección. Tipos de proyección.
- Los sistemas de representación: acotado, diédrico, axonométrico y cónico. Concepto y utilidad.
- Sistema diédrico. Punto, recta y plano. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.
- Sistema diédrico. Operaciones con puntos, rectas y planos. Intersecciones.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar adecuadamente los instrumentos de dibujo tradicionales.
- Conocer y saber elegir los soportes para el dibujo con técnicas tradicionales.

- Construir polígonos, circunferencias, óvalos, elipses y espirales
- Resolver problemas de geometría plana.
- Saber construir escalas gráficas.
- Saber elegir la escala más adecuada en cada representación.
- Elegir el sistema de representación adecuado para la definición del objeto.
- Representar puntos rectas y plano en el sistema diédrico de representación.
- Operar con puntos, rectas y planos en el sistema diédrico de representación.
- Realizar con claridad, exactitud y precisión las representaciones gráficas.

Asignatura: Tecnología Digital.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Utilizar el ordenador como herramienta para el desarrollo de proyectos.
- Conocer las propiedades de los sistemas operativos y su utilización en red.
- Utilizar correctamente programas de dibujo vectorial de carácter técnico basados en coordenadas.
- Utilizar correctamente las aplicaciones gráficas de carácter artístico vectoriales basadas en curvas de Bezier.
- Dominar las funciones más importantes de los programas informáticos.
- Conocer los aspectos técnicos de la imagen vectorial y los distintos formatos nativos y de intercambio.
- Gestionar el flujo de trabajo entre distintas aplicaciones.
- Organizar los archivos digitales para facilitar su uso por distintas personas usuarias.
- Utilizar diversos recursos externos para ampliar capacidades.
- Utilizar el medio informático como herramienta de trabajo en el desarrollo de sus propias habilidades especialmente los relacionados con sus estudios académicos.
- Conocer las características específicas de los distintos medios a los que van a ser destinados los documentos para determinar sus parámetros de configuración y exportación.
- Utilizar adecuadamente los distintos recursos y materiales de clase.

B) Descriptores:

- Hardware, software y sistemas operativos. Formatos nativos y de intercambio de archivos.

1) Programa vectorial de carácter técnico.

- Entorno de trabajo. Herramientas, comandos y variables.
- Espacio Modelo. Unidades y coordenadas relativas y absolutas.
- Creación y edición de objetos simples.
- Capas cotas y filtros. Estilos.

2) Programa vectorial de carácter artístico.

- La imagen digital orientada a objetos gráficos o gráficos vectoriales.
- Creación y tratamiento de imágenes vectoriales. Selección y organización de objetos. Las capas.
- Herramientas y funciones principales. Herramientas de dibujo, color y pintura.
- Integración y edición de texto e imágenes bitmap en un entorno vectorial. Vectorización de imagen bitmap. Importación, exportación y almacenamiento.
- Maquetación de documentos. Flujo entre diversos programas.
- Formatos y estilos de texto y gráficos.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Identificar los elementos de hardware y software que componen un puesto de trabajo y diferenciar sus funciones.
- Utilizar adecuadamente el sistema operativo para la correcta gestión de archivos tanto en red como en su propia estación grafica.
- Dominar el correcto flujo de trabajo tanto a nivel individual como externo en la realización de proyectos.
- Conocer las características, funciones y utilidades de los distintos programas y utilizar sus herramientas más importantes.
- Interactuar con diversas aplicaciones utilizándolas adecuadamente en función de sus características.
- Utilizar diversos formatos de archivo importarlos, exportarlos y combinarlos en un documento final.
- Conocer las características técnicas que deben tener los proyectos finales en función de su modo de salida.
- Dominar tanto los aspectos teóricos como procedimentales de cualquier proyecto grafico.
- Desarrollar proyectos gráficos mediante una planificación conceptual y formal lógica.
- Utilizar recursos externos como refuerzo y afianzamiento de contenidos ofrecidos en el aula.
- Utilizar programas de propósito general como procesador de textos, base de datos, hojas de cálculo, etc.

Asignatura: Forma y Volumen.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Conocer las relaciones reciprocas entre el material, la técnica y la forma, las cualidades táctiles y ópticas, y enriquecer el sentido del tacto.

- Desarrollar la observación y la experimentación manual, la invención y el descubrimiento espontáneo de los procesos de transformación y aplicación de las diferentes técnicas de trabajo empleando materiales diversos.

- Disfrutar y sentir las formas, los objetos y las estructuras espaciales, con el fin de llevar a cabo obras en tres dimensiones.

- Usar adecuadamente determinados métodos de configuración técnico-artesanales, mediante la apropiada elección del material y el análisis de sus propiedades.

- Descubrir, analizar y elaborar las posibilidades y criterios configuracionales en el ámbito tridimensional en función de las capacidades personales de cada estudiante.

- Analizar, comparar, definir y precisar las ideas creativas y sus posibilidades de expresión para su posterior elaboración tridimensional.

- Abrir nuevos aspectos y experiencias técnicas y de configuración, a partir de las variaciones formales de los diversos materiales y sus correspondientes procesos o técnicas de trabajo y elaboración.

- Aprender a sacar conclusiones respecto a la totalidad del trabajo a partir de las experiencias, los conocimientos y los criterios adquiridos en estos procesos, de manera que sean aplicables a enriquecer e integrarse posteriormente en nuevos proyectos.

- Dominar los diferentes procesos técnico-artesanales así como los recursos tecnológicos necesarios para el desarrollo de las distintas formas de comunicación tridimensional.

- Fomentar la sensibilización y la investigación hacia conceptos plásticos como la forma, la expresión, la percepción, la materia, el espacio, la composición y el movimiento en las tres dimensiones.

B) Descriptores:

- Los materiales, sus cualidades y sus posibilidades expresivas.

- Las texturas: carácter, forma y color de los materiales.

- Las estructuras tridimensionales sencillas realizadas mediante el uso de conceptos como: cóncavo y convexo, orden y ritmo, formas complementarias, mediante el uso de diferentes tipos de materiales como arcilla, papel, yeso, poliéster, espumas, etc.

- Los elementos del diseño tridimensional: Forma y estructura.

- Los elementos del diseño tridimensional: Módulos.

- Los elementos del diseño tridimensional: Repetición y gradación.
- Los planos seriados, estructuras y repetición.
- Estructuras poliédricas.
- Sólidos de rotación.
- Composición de los objetos.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Experimentar con las posibilidades plásticas de los diversos materiales utilizando los resultados para su aplicación en proyectos de diseño.
- Demostrar poseer capacidad de configuración tridimensional utilizando correctamente los medios expresivos y del lenguaje artístico.
- Utilizar la sensibilidad artística como elemento fundamental para el proceso creativo de nuevas propuestas formales tridimensionales.
- Utilizar correctamente las técnicas y los materiales más adecuados a cada situación, en la construcción de composiciones tridimensionales.
- Demostrar orden y organización en el trabajo plástico tridimensional.
- Tener expresividad y calidad en el uso de los diversos materiales sacando el mayor partido posible de los mismos en función de sus características.
- Controlar correctamente el tiempo disponible para la realización de los trabajos.
- Investigar en la elaboración de nuevas propuestas de expresión tridimensional que amplíen el universo gráfico personal del alumno o alumna.
- Demostrar capacidad para trabajar con elementos sólidos tridimensionales y buscar nuevas formas a partir de ellos.
- Demostrar capacidad para trabajar con estructuras y retículas de carácter tridimensional elaborando nuevas propuestas a partir de ellas.

Asignatura: Historia y Teoría de las Artes, la Arquitectura y el Diseño.

Materia: Historia de las Artes y el Diseño.

Curso: 1.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Conocer y analizar los conceptos relacionados con las artes y el diseño y su evolución a lo largo de la historia.
- Conocer el contexto histórico, económico, social y cultural en que se desarrollan las obras artísticas y del diseño.

- Reconocer los principales estilos y protagonistas de las artes en la edad contemporánea.
- Desarrollar y promover conocimientos de aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del contexto del arte y el diseño.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Dominar los procedimientos metodológicos propios de la investigación.
- Desarrollar la capacidad de análisis conceptual.
- Defender y explicar los resultados de su proceso de aprendizaje.
- Desarrollar pautas y estrategias de trabajo en equipo.
- Relacionar los conceptos y principios estéticos aprendidos del análisis de la evolución histórica con los proyectos a realizar en otras materias.

B) Descriptores:

- Los conceptos de arte y diseño como resultado de la actividad humana y de la evolución antropológica, cultural y tecnológica de los pueblos.
- Historia y teoría de las artes y el diseño a través del análisis, la interpretación y la sistematización de las obras de arte y del diseño y su función social.
- Situación de las obras de arte y el diseño en su contexto temporal y espacial, como exponente y testimonio de la creatividad humana.
- Desarrollo y evolución a lo largo de la historia de la figura del artista y el diseñador.
- Desarrollo y evolución del concepto de belleza en el arte occidental desde los orígenes de la conciencia estética hasta la antigüedad.
- Desarrollo y evolución del concepto de belleza en las artes medievales.
- El concepto de belleza y su formulación en el Renacimiento y el Barroco.
- Evolución y desarrollo de las artes en el s. XIX y Los orígenes del diseño en el contexto de la Revolución industrial.
- El concepto de vanguardia artística y su desarrollo en el s. XX. Evolución y desarrollo de las artes en la 2.ª mitad del s. XX a través del estudio de los procesos de creación y de los nuevos sistemas visuales en la sociedad contemporánea.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Ser capaz de conocer y comprender los conceptos básicos de las distintas artes y del diseño a través de sus producciones más significativas.
- Tener capacidad de entender el significado de las distintas artes, del diseño desde una perspectiva histórica.

- Reconocer y comprender el contexto en el que se originan las artes y los conceptos con ellas relacionados.
- Distinguir y comprender el desarrollo del concepto de belleza en la etapa medieval.
- Reconocer y analizar los conceptos, obras y autores o autoras que han marcado la evolución de las artes y el diseño en la edad moderna.
- Entender la importancia histórica de los estilos del siglo XIX como antecedentes de la estética y el diseño contemporáneos.
- Distinguir y comprender los conceptos, estilos y autores o autoras más relevantes de la etapa contemporánea.
- Utilizar métodos básicos de investigación y experimentación relacionados con los procesos creativos.
- Demostrar capacidad para integrarse en equipos de carácter interdisciplinar así como tener suficientes recursos para el autoaprendizaje.
- Ser capaces de explicar y transferir los conocimientos adquiridos.

Segundo curso.

Asignatura: Construcción I.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicados al Diseño de Interiores.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 5.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Conocer la evolución histórica de la construcción.
- Identificar los elementos constructivos de un edificio. Saber su misión y conocer su comportamiento aisladamente o en relación con otros elementos.
- Conocer los aspectos básicos del funcionamiento de la estructura de un edificio.
- Saber calcular pequeños elementos estructurales.
- Conocer la terminología constructiva.
- Contrastar las alternativas existentes para los procesos constructivos y seleccionar la más adecuada.
- Conseguir una base teórica y práctica en el campo de la construcción para su aplicación en la práctica profesional.
- Adquirir los conocimientos básicos para la resolución de los problemas y detalles constructivos de acuerdo con la normativa vigente.
- Conocer los aspectos ambientales derivados del uso y aplicación de los materiales y elementos constructivos.
- Utilizar los medios de información a su alcance para la investigación sobre los materiales de construcción existentes en el mercado.

B) Descriptores:

- Los orígenes de la construcción y su evolución a lo largo de la historia. Conocimiento de los sistemas constructivos como determinantes de las formas arquitectónicas.
- El edificio. Identificación de los componentes esenciales que lo conforman.
- Las acciones en la edificación y la respuesta de los elementos constructivos. Acciones que actúan en una estructura. Funciones y comportamiento mecánico. Tipologías. Organización constructiva.
- Cimentaciones. Función, tipología, y comportamiento mecánico. Presión admisible. Distribución de tensiones sobre el terreno.
- Elementos verticales de sustentación. Muros y pilares. Función, tipología, materiales y comportamiento mecánico.
- Elementos lineales de sustentación. Vigas y cerchas. Función, tipología, materiales y comportamiento mecánico. Cálculo sencillo de vigas y pilares.
- Elementos superficiales de sustentación. Losas y forjados. Cúpulas y bóvedas. Función, tipología, materiales y comportamiento mecánico.
- Cálculo sencillo de vigas y pilares.
- Obras de fábrica – muros: muros de tierra: adobe y tapial. Muros de piedra: mampostería y sillería. Muros de ladrillo. Muros de bloques de hormigón. Terminología. Tipologías y aparejos. Geometría y dimensiones. Morteros. Normativa. Patologías.
- Obras de fábrica-arcos. Definición. Elementos. Geometría. Tipos. Comportamiento mecánico. Patologías.
- El replanteo. Conceptos generales de replanteo. Instrumentos y útiles empleados. Trazado y ejecución.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar correctamente la terminología constructiva.
- Reconocer los elementos preexistentes que pueden verse afectados las obras de reforma.
- Conocer los tipos de acciones que actúan en una edificación.
- Saber identificar los diferentes elementos estructurales de cualquier edificación.
- Realizar cálculos sencillos de estructuras.
- Resolver los detalles constructivos correspondientes a los contenidos empleando soluciones tradicionales.
- Aplicar las técnicas de replanteo.
- Utilizar las soluciones más adecuadas a los procesos constructivos en función de los condicionantes externos e internos.
- Utilizar los medios de información para la investigación en la materia.

- Realizar con claridad, exactitud y precisión las representaciones gráficas.

Asignatura: Construcción II.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicados al Diseño de Interiores.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 5.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Conocer y saber utilizar los aislamientos y los sistemas de impermeabilización usados en construcción.
- Conocer la teoría y la práctica sobre los elementos que conforman la envolvente del edificio.
- Utilizar adecuadamente los elementos constructivos para la compartimentación de edificios.
- Resolver la comunicación entre los diferentes niveles de un edificio.
- Conocer la terminología constructiva.
- Contrastar las alternativas existentes para los procesos constructivos y seleccionar la más adecuada.
- Conseguir una base teórica y práctica en el campo de la construcción para su aplicación en la práctica profesional.
- Adquirir los conocimientos básicos para la resolución de los problemas y detalles constructivos de acuerdo con la normativa vigente.
- Conocer los aspectos ambientales derivados del uso y aplicación de los materiales y elementos constructivos.
- Utilizar los medios de información a su alcance para la investigación sobre los materiales de construcción existentes en el mercado.

B) Descriptores:

- Aislamientos. Materiales. Características. Campos de aplicación. Puesta en obra.
- Impermeabilizaciones. Sistemas y tipos de impermeabilización. Láminas impermeabilizantes. Materiales bituminosos. Protección de la impermeabilización. Impermeabilización de puntos singulares.
- Cubiertas: definición. Función. Nomenclatura. Clasificación. Partes y elementos. Tipos. Estanqueidad y aislamiento térmico.
- Cerramientos exteriores. Definición. Función. Tipos. Estanqueidad. Aislamiento térmico y acústico. Condensaciones. Normativa. Patologías.
- Tabiquerías. Definición. Tipos funcionales. Tabiques de fábrica de ladrillo. Tabiques de cartón yeso. Aislamiento térmico y acústico. Normativa. Patologías.
- Conductos verticales. Ventilación. Humos y gases. Basura. Chimeneas. Patologías.
- Revestimientos verticales exteriores Continuos. Tipos y aplicación. Normativa y patologías.

- Revestimientos verticales exteriores de piezas rígidas adheridas al soporte. Tipos y aplicación. Normativa y patologías.

- Fachadas ventiladas. Tipos y aplicación. Normativa y patologías.

- Revestimientos de madera y derivados Tipos y aplicación. Normativa y patologías.

- Escaleras y rampas. Definición. Elementos portantes. Peldañado. Revestimientos. Barandillas. Clasificación. Dimensionamiento y trazado. Compensación de peldaños. Normativa.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar correctamente la terminología constructiva.

- Resolver los detalles constructivos correspondientes a los contenidos empleando soluciones tradicionales.

- Aplicar soluciones constructivas para el aislamiento térmico.

- Conocer y utilizar los sistemas de impermeabilización usados en construcción.

- Conocer los elementos que conforman la envolvente del edificio.

- Elegir adecuadamente los elementos para la compartimentación de edificios.

- Resolver rampas y escaleras.

- Utilizar las soluciones más adecuadas a los procesos constructivos en función de los condicionantes externos e internos.

- Utilizar los medios de información para la investigación en la materia.

- Realizar con claridad, exactitud y precisión las representaciones gráficas.

Asignatura: Instalaciones Eléctricas y de Comunicación.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicados al Diseño de Interiores.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 2.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Comprender los fundamentos físicos que rigen las instalaciones eléctricas y de comunicación.

- Conocer la terminología e identificar partes y elementos de distintos tipos de instalación.

- Conocer las características y el comportamiento de los materiales y componentes de las instalaciones eléctricos y de comunicación.

- Comprender el marco legal y reglamentario que regula estas instalaciones y adoptar soluciones que cumplan con las normas vigentes.

- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad y uso de los espacios.

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas coherentes con en el proyecto de diseño interior.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Encontrar soluciones ambientalmente sostenibles, así como nuevas ideas de bienestar.
- Conocer los procesos y saber coordinar la propia intervención con los otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

B) Descriptores:

- Conceptos básicos de electrotecnia. Terminología y magnitudes.
- Instalaciones eléctricas de baja tensión. Electrificación y previsión de cargas.
- Componentes y características de las instalaciones eléctricas. Red de distribución y dispositivos. Energía solar fotovoltaica.
- Instalaciones interiores. Esquemas, circuitos y puntos de utilización. Materiales y mecanismos. Instalaciones de protección.
- Previsión de espacios para el paso de instalaciones eléctricas. Volúmenes de protección. Ubicación de mecanismos y aparatos.
- Infraestructuras comunes de telecomunicaciones. Servicios de telefonía, televisión y radiodifusión sonora. Servicios de banda ancha.
- Componentes y características de las instalaciones de comunicación. Equipos de captación, adaptación y distribución de la señal. Líneas y registros. Recintos de instalaciones de telecomunicación.
- Instalaciones de sistemas de automatización, gestión técnica de la energía y seguridad. Sistemas domóticos.
- Representación de planos de instalaciones eléctricas y de comunicación. Simbología.
- Normativa y reglamentos de aplicación en instalaciones eléctricas y de comunicación.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Conocer y comprender conceptos básicos de electrotecnia.
- Identificar partes y elementos de las instalaciones, utilizando la terminología adecuada.
- Adquirir conocimientos acerca de materiales, componentes y dispositivos de las instalaciones eléctricas y de comunicación.
- Interpretar y aplicar correctamente las normas vigentes en distintos proyectos de diseño interior.

- Concebir y diseñar espacios acondicionados y seguros que cumplan con los requerimientos funcionales del proyecto.
- Generar y materializar soluciones coherentes e integradas en el proyecto de diseño interior.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a las instalaciones de electricidad y comunicación dentro del proyecto de diseño interior.
- Diseñar y representar planos de instalaciones de electricidad y comunicación.
- Conocer sistemas y productos existentes en el mercado y adoptar soluciones actuales e innovadoras.
- Adoptar soluciones eficientes y ambientalmente sostenibles que cumplan con condicionantes de carácter técnico y normativo.

Asignatura: Instalaciones Sanitarias.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicados al Diseño de Interiores.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 2.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Comprender los fundamentos físicos y químicos que rigen las instalaciones sanitarias.
- Conocer la terminología e identificar partes y elementos de distintos tipos de instalación.
- Conocer las características y el comportamiento de los materiales y componentes de las instalaciones sanitarias.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula estas instalaciones y adoptar soluciones que cumplan con las normas vigentes.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad y uso de los espacios.
- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas coherentes con en el proyecto de diseño interior.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Encontrar soluciones ambientalmente sostenibles, así como nuevas ideas de bienestar.
- Conocer los procesos y saber coordinar la propia intervención con los otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

B) Descriptores:

- Conceptos básicos de hidráulica. Terminología y magnitudes.

- Abastecimiento de agua y condiciones de suministro. Esquemas generales de instalaciones de fontanería. Protección contra retornos.

- Componentes y características de las instalaciones de agua fría y agua caliente sanitaria. Materiales y conductos. Dispositivos.

- Instalaciones de protección contra incendios. Esquemas de distribución y componentes.

- Instalaciones de gas. Esquemas de distribución. Materiales y componentes. Medidas de protección.

- Sistemas de producción de ACS. Instalaciones individuales y centralizadas. Tipos y características. Energía solar térmica.

- Instalaciones de saneamiento. Tipos de aguas. Sistemas de evacuación.

- Componentes y características de las instalaciones de saneamiento. Esquemas de evacuación. Materiales y componentes.

- Representación de planos de instalaciones de fontanería y saneamiento. Simbología.

- Normativa de aplicación y predimensionado de instalaciones sanitarias.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Conocer y comprender conceptos básicos de hidráulica y su relación con las condiciones de suministro de agua.

- Identificar partes y elementos de las instalaciones, utilizando la terminología adecuada.

- Adquirir conocimientos acerca de materiales, componentes y dispositivos de las instalaciones sanitarias.

- Interpretar y aplicar correctamente las normas vigentes en distintos proyectos de diseño interior.

- Concebir y diseñar espacios habitables y salubres que cumplan con los requerimientos funcionales del proyecto.

- Generar y materializar soluciones coherentes e integradas en el proyecto de diseño interior.

- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a las instalaciones sanitarias dentro del proyecto de diseño interior.

- Diseñar y representar planos de instalaciones de fontanería y saneamiento.

- Conocer sistemas y productos existentes en el mercado y adoptar soluciones actuales e innovadoras.

- Adoptar soluciones eficientes y ambientalmente sostenibles que cumplan con condicionantes de carácter técnico y normativo.

Asignatura: Tecnología del Interiorismo II.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicados al Diseño de Interiores.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 8.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Estudiar la correcta utilización de los diversos sistemas de representación técnica.
- Relacionar el espacio con el plano, describiendo y definiendo los elementos espaciales a partir de representaciones planas.
- Comprender la necesidad de interpretar el volumen en el plano mediante los sistemas de representación.
- Desarrollar la capacidad de visión espacial, adquiriendo el hábito de representar mentalmente las formas y los espacios.
- Representar gráficamente, a partir de conceptualizaciones propias de la geometría plana y de la geometría descriptiva.
- Relacionar, situar e interpretar los diferentes sistemas de representación como lenguaje gráfico que permita entender y solucionar problemas relacionados con la realidad social e industrial.
- Conocer y comprender los fundamentos de los sistemas de representación para aplicarlos a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos y a la representación de formas.
- Elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano como en el espacio.
- Conocer y analizar los fundamentos de los métodos perspectivos.
- Conocer la representación de la luz y de la sombra de los objetos.
- Entender que la geometría descriptiva es la ciencia de la representación gráfica y que constituye el fundamento de los dibujos técnicos.
- Utilizar las capacidades adquiridas en la comprensión y empleo de los sistemas de representación, parte integrante de la Geometría Descriptiva, en actividades de aprendizaje propuestas en otras materias curriculares y en otros ámbitos.

B) Descriptores:

- Geometría proyectiva: perspectivas espaciales: homotecia, homología, traslación y afinidad.
- Geometría descriptiva: sistema diédrico: verdadera magnitud (abatimientos, cambios de plano, giros) y ángulos; figuras planas.
- Geometría descriptiva: sistema diédrico: cuerpos geométricos limitados por superficies planas: poliedros: prisma, pirámide, y regulares convexos principales: tetraedro, cubo y octaedro: representación, intersección con recta, secciones planas, desarrollos.

- Geometría descriptiva: sistema diédrico: cuerpos geométricos limitados por superficies planas y curvas: cilindro, cono: representación, intersección con recta, secciones planas, planos tangentes, desarrollos.

- Geometría descriptiva: sistema diédrico: cuerpos geométricos limitados por superficies curvas: esfera: representación, intersección con recta, secciones planas, planos tangentes.

- Geometría descriptiva: sistema diédrico: cuerpos geométricos: intersecciones entre ellos.

- Geometría descriptiva: sistema diédrico: sombras: punto, recta, superficies planas y cuerpos.

- Geometría descriptiva: sistema acotado: fundamentos.

- Geometría descriptiva: sistema acotado: aplicaciones prácticas: cubiertas, terrenos y trazado de caminos.

- Geometría descriptiva: sistema axonométrico: ortogonal y oblícuo: fundamentos.

- Geometría descriptiva: sistema axonométrico: ortogonal y oblícuo: aplicaciones prácticas: representación de figuras, sombras y reflejos.

- Geometría descriptiva: sistema cónico: fundamentos.

- Geometría descriptiva: sistema cónico: aplicaciones prácticas: métodos perspectivos, perspectiva práctica, representación de figuras, sombras y reflejos.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar los sistemas de representación, valorando en cada situación el más propio y resolutivo (Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de lograr representaciones de un objeto, previamente conocido y diseñado por él, en el sistema de representación más eficaz, dependiendo del ámbito al que va dirigido y de los conocimientos gráficos del receptor).

- Representar en un sistema cuerpos y objetos previamente conocidos en otro sistema (Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de lograr representaciones de un objeto, previamente conocido y diseñado por él, en el sistema de representación más eficaz, dependiendo del ámbito al que va dirigido y de los conocimientos gráficos del receptor).

- Representar bidimensionalmente elementos tridimensionales y desarrollar elementos tridimensionales a partir de representaciones bidimensionales.

- Utilizar los sistemas de representación para la comprensión de las relaciones espaciales entre punto, recta y plano, así como la representación de las proyecciones más adecuadas de formas planas y volúmenes sencillos, en función de la mejor definición y solución del problema planteado (Se pretende valorar la capacidad de visión espacial del alumnado y de la abstracción en el mundo de las formas, comprobando el aprendizaje de las relaciones existentes entre los elementos simples del espacio y su representación en el sistema diédrico).

- Realizar perspectivas axonométricas y cónicas de objetos, definidos por sus vistas principales y/o secciones, y viceversa, ejecutadas a mano alzada y/o delineadas (Este criterio pretende evaluar tanto la visión espacial desarrollada por el alumnado, como la capacidad de relacionar entre sí el sistema diédrico con el axonométrico y con el cónico, además de permitir juzgar la capacidad de analizar formas, particularmente en cuestiones relativas a montajes y, en general, a

formas compuestas y composiciones arquitectónicas interiores. Simultáneamente proporcionará información sobre los conocimientos adquiridos de estos sistemas de representación y sobre las habilidades y destrezas adquiridas tanto en el manejo de los instrumentos de dibujo como en el trazado a mano alzada).

- Definir gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutadas a mano alzada (Este criterio pretende juzgar la capacidad del alumnado de plasmar la relación proyectiva entre el volumen y el plano. Asimismo, sirve para observar su nivel de síntesis y croquización de las formas en cuanto a dimensionar proporcionalmente los objetos).

- Aplicar los conocimientos sobre superficies y verdaderas magnitudes en la representación, para obtener el desarrollo y transformada de formas y cuerpos geométricos (Se pretende comprobar si el alumnado es capaz de obtener la verdadera forma y magnitud de los elementos que componen una superficie, diferenciando sus características y configuración).

- Correcta resolución de cubiertas y trazado de caminos.

- Correcta realización de sombras y reflejos.

- Culminar los trabajos de dibujo técnico, utilizando los diferentes recursos gráficos, de forma que éste sea claro, limpio y responda al objetivo para el que ha sido realizado.

Asignatura: Fotografía y Audiovisuales.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Conocer la fotografía en sus aspectos fundamentales.

- Asimilar contenidos teóricos, prácticos, tecnológicos, de lenguaje y de herramientas propios de la fotografía.

- Aunar desarrollos provenientes del campo del diseño con otros provenientes del medio fotográfico.

- Aprender a desarrollar la fotografía en pequeños trabajos de diseño.

- Comprender el medio fotográfico como para dar indicaciones precisas a profesionales fotógrafos.

- Comprender y asimilar los procesos técnicos y expresivos de la producción audiovisual, desde las claves históricas de la imagen en movimiento y la tecnología de los medios, hasta el lenguaje y códigos propios de la producción de imágenes.

- Conocer los medios de producción audiovisual, utilizándolos con soltura, tanto técnica como creativamente.

- Utilizar de una forma adecuada el lenguaje y la terminología técnica del medio.

- Tener una visión crítica sobre la cultura de la imagen en movimiento.

- Expresar y realizar de forma original las ideas en las propuestas audiovisuales.

B) Descriptores:

- Conceptos de fotografía elemental tanto en la toma como en la post-producción.
- Los formatos fotográficos digitales y el trabajo a partir de los mismos en el entorno de la imagen final.
- Conceptos y definiciones de fotografía fundamentales para el desarrollo de la asignatura.
- Aspectos técnicos de la fotografía relacionados con la formación del mensaje gráfico.
- Análisis de trabajos aplicados al diseño y visionado de autores o autoras, estilos y también técnicas.
- Imagen en movimiento. Concepto y evolución histórica.
- Introducción a la tecnología de los medios audiovisuales.
- Procesos de producción y postproducción.
- El lenguaje, la ordenación del tiempo representado y la ordenación espacio temporal.
- Técnicas de montaje en edición digital: Edición básica. Transiciones. Superposiciones y transparencias. Añadir audio. Creación de títulos.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Demostrar conocimientos técnicos en la consecución de la imagen y creativos en su realización.
- Mostrar habilidad en lograr adecuar los conocimientos del lenguaje fotográfico a los del diseño.
- Demostrar capacidad de versatilidad en la realización de los ejercicios propuestos.
- Tener cuidado en la calidad del acabado final de la imagen, la presentación y el concepto general desarrollado en cada trabajo o propuesta.
- Mantener una actitud positiva y de superación hacia la asignatura y los contenidos a elaborar durante el curso.
- Asimilar y comprender los mecanismos teórico-expresivos mediante pruebas objetivas.
- Tener originalidad en el planteamiento de los trabajos.
- Conocer la puesta en marcha de los conocimientos teóricos en cualquier trabajo audiovisual.
- Saber organizar y secuenciar las diferentes fases de un proyecto audiovisual.
- Saber relatar mediante imágenes un suceso real o imaginario, con una puesta en escena adecuada.

Asignatura: Proyectos I.

Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 9.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Concebir y planificar proyectos y anteproyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Desarrollar proyectos de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Comprender las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico.
- Integrar las relaciones del lenguaje formal y simbólico en la funcionalidad específica.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las funciones, las necesidades y los materiales.
- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles, así como nuevas ideas de bienestar.
- Favorecer la inclusión social y la igualdad dentro de la diversidad humana en referencia a sus características, habilidades y limitaciones.
- Conocer el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo.
- Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación.
- Dominar los procedimientos metodológicos propios de la investigación.

B) Descriptores:

- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos y anteproyectos en el ámbito residencial.
- Realización de proyectos en el ámbito residencial.
- Métodos de investigación en el diseño.
- El proceso proyectual como investigación.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
- Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado.
- Evaluación crítica del método utilizado en relación a los resultados obtenidos.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Concebir proyectos y anteproyectos a partir de requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

- Desarrollar proyectos a partir de requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Comprender de forma adecuada la relación entre función y forma.
- Comprender de forma adecuada la relación entre significado y forma
- Generar estrategias de investigación e ideación para resolver los condicionantes de proyecto.
- Buscar soluciones adecuadas a la sostenibilidad ambiental y bienestar humano.
- Posibilitar la igualdad y la inclusión social dentro de los proyectos de diseño de interior en el ámbito residencial.
- Conocer las peculiaridades del receptor de la información.
- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación.
- Desarrollar investigación en la materia desde procesos metodológicos adecuados.

Asignatura: Proyectos II.

Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 9.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Concebir y planificar proyectos y anteproyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Desarrollar proyectos de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Comprender las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico.
- Integrar las relaciones del lenguaje formal y simbólico en la funcionalidad específica.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las funciones, las necesidades y los materiales.
- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles, así como nuevas ideas de bienestar.
- Favorecer la inclusión social y la igualdad dentro de la diversidad humana en referencia a sus características, habilidades y limitaciones.
- Conocer el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo.
- Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación.
- Dominar los procedimientos metodológicos propios de la investigación.

B) Descriptores:

- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos y anteproyectos en el ámbito comercial y público.

- Realización de proyectos en el ámbito comercial y público.
- Métodos de investigación en el diseño.
- El proceso proyectual como investigación.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
- Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado.
- Evaluación crítica del método utilizado en relación a los resultados obtenidos.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Concebir proyectos y anteproyectos a partir de requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Desarrollar proyectos a partir de requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Comprender de forma adecuada la relación entre función y forma.
- Comprender de forma adecuada la relación entre significado y forma
- Generar estrategias de investigación e ideación para resolver los condicionantes de proyecto.
- Buscar soluciones adecuadas a la sostenibilidad ambiental y bienestar humano.
- Posibilitar la igualdad y la inclusión social dentro de los proyectos de diseño de interior en el ámbito residencial.
- Conocer las peculiaridades del receptor de la información.
- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación.
- Desarrollar investigación en la materia desde procesos metodológicos adecuados.

Asignatura: Organización y Marketing.

Materia: Gestión del Diseño.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Introducir al alumno en la problemática que rodea a la organización empresarial, procurándole los conocimientos necesarios para comprender el conjunto de hechos y fenómenos protagonizados por aquélla en su dimensión socio-económica, así como las circunstancias que rodean a la misma.

- Organizar, dirigir o coordinar equipos de trabajo vinculados a proyectos y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Debater y comunicar ideas y conclusiones a los clientes, así como saber evaluar y reaccionar ante los estímulos generados por éstos.
- Conocer los procesos y materiales y saber coordinar la propia intervención con los otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Plantear, evaluar y alcanzar estrategias de aprendizaje adecuadas para conseguir objetivos personales y colectivos.
- Mejorar los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Conocer el contexto económico en que tiene lugar el diseño.
- Conocer el contexto social en que tiene lugar el diseño.
- Conocer el contexto cultural en que tiene lugar el diseño.
- Utilizar las nuevas tecnologías en la investigación de las tendencias económicas, sociales y culturales.

B) Descriptores:

- Propiedad intelectual e industrial. Los derechos de autor: patrimoniales, morales, conexos, de reproducción, etc.
- La empresa. Concepto de empresa.
- Los sistemas empresariales.
- Organización y economía de empresa. Identificación del negocio: misión, objetivos, análisis del entorno y definición producto o servicio.
- Naturaleza y estructura del diseño organizativo.
- El patrimonio de la empresa.
- El balance contable. Análisis de alternativas de inversión.
- Técnicas de análisis de mercado. Metodología de la Investigación Comercial. Las fuentes de información. Métodos de obtención de información. Muestreo. El trabajo de campo. Tratamiento de la información. Aspectos económicos de la investigación de mercados.
- Elaboración de estrategias y planes de acción: marketing, producción, organización, recursos humanos, inversión y financiación.
- Fundamentos de economía de producción. Concepto y elementos del sistema productivo. Los costes en la empresa. La planificación y programación de la producción. Evaluación y control de proyectos.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Conocer los apartados básicos de la ley de propiedad intelectual e industrial, que tienen relación directa con el diseño de interiores.

- Asimilar la problemática que rodea a la organización empresarial
- Conocer los principios básicos sobre la organización de la empresa.
- Conocer los principios básicos sobre la economía de la empresa.
- Conocer los fundamentos de la economía de producción.
- Elaborar estrategias y planes de acción para la empresa.
- Elaborar análisis de mercado.
- Utilizar los medios de información para la investigación en la materia.
- Realizar con claridad, orden y precisión los ejercicios prácticos.
- Aplicar los conocimientos adquiridos mediante la realización de trabajos individuales o en equipo, en los que se desarrollen proyectos de creación de empresas, mediante alguna de las fórmulas societarias analizadas.

Asignatura: Historia del Diseño de Interiores.

Materia: Historia del Diseño de Interiores.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Conocer el contexto histórico, económico, social y cultural del diseño de interiores.
- Conocer y analizar estilos y diseñadores más importantes a través de la historia.
- Dominar los conceptos, las técnicas y los términos formales y estilísticos del diseño de interiores y del mueble a lo largo de la historia.
- Conocer los antecedentes y los orígenes del Diseño de Interiores y del mueble.
- Conocer y distinguir los estilos y producciones más representativas del interiorismo y el mueble durante la Edad Media.
- Conocer y comprender la evolución del mueble y el diseño de interiores durante el Renacimiento.
- Conocer y comprender las obras y autores o autoras más significativos del mueble y el interiorismo en el final de la Edad Moderna.
- Conocer y analizar la evolución del diseño de interiores y la producción del mueble en la edad contemporánea.
- Comprender las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica que se dan en las obras más representativas del diseño de interiores.
- Utilizar los métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

B) Descriptores:

- Los orígenes y antecedentes del diseño de interiores.

- Desarrollo y evolución de los estilos más significativos del diseño de interiores y de la producción del mueble en las civilizaciones de la antigüedad.
- El diseño de interiores y el mueble en el contexto de la Edad Media.
- Evolución del diseño de interiores y el mueble a lo largo del Renacimiento.
- Evolución del interiorismo y el mueble en el Barroco y el Rococó.
- La influencia de la Revolución industrial en la evolución del diseño de interiores y el mueble: el movimiento Arts & Crafts.
- El diseño de interiores y el mueble en el Modernismo.
- Las vanguardias históricas y su influencia en el diseño de interiores y en el mueble contemporáneo. La Bauhaus.
- El Art Decó: los decoradores europeos y americanos.
- La influencia de los grandes maestros del Racionalismo en la evolución del diseño de interiores y el mueble.
- El diseño de interiores y el mueble en la 2.ª mitad del s. XX..
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Entender el significado del diseño de interiores y de la producción del mueble desde una perspectiva histórica.
- Conocer y comprender la evolución del Diseño de Interiores y del mueble a través de sus estilos, protagonistas y obras más importantes.
- Conocer y comprender los conceptos, estilos y autores o autoras más relevantes del diseño de interiores y el mueble en la etapa contemporánea.
- Reconocer y comprender los estilos, tendencias y protagonistas más significativos del diseño de interiores actual.
- Desarrollar la sensibilidad estética y la capacidad de análisis en el estudio del diseño de interiores y la producción del mueble.
- Demostrar capacidad de síntesis y sentido crítico en el análisis del diseño de interiores y el mueble.
- Demostrar capacidad para integrarse en equipos de carácter interdisciplinar,
- Tener capacidad para el autoaprendizaje.
- Explicar y transferir los conocimientos adquiridos.
- Utilizar métodos básicos de investigación y experimentación relacionados con los procesos creativos.

Asignatura: Cultura del Diseño.

Materia: Cultura del Diseño.

Curso: 2.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Adquirir los conocimientos teóricos necesarios para poder analizar el papel del diseño en la cultura.
- Dominar la metodología para poder investigar.
- Explorar la dinámica entre el diseño y la repercusión social.
- Reconocer el papel del diseño en las tendencias sociales actuales.
- Analizar las relaciones contingentes entre el diseño y la multitud de contextos culturales.
- Experimentar en el campo de la cultura del diseño.
- Gestionar adecuadamente los patrones reconocibles: diseño centrado en el usuario, interacción humana y desarrollo de producto.
- Organizar adecuadamente los procesos de diseño e innovación.
- Fomentar la capacidad crítica con respecto a la resolución de necesidades por medio del diseño.
- Fomentar la capacidad crítica con respecto a la creación de necesidades por medio del diseño.

B) Descriptores:

- Procesos de diseño e innovación.
- Ideas y contextos.
- Diseño humanístico.
- Acercamiento semiótico al diseño.
- Valor estético y utilidad.
- Temporalidad y tendencias.
- Fundamentos de antropología aplicados al diseño.
- Fundamentos de la sociología y cultura del consumo.
- El diseño y la retórica de la democratización.
- Métodos de investigación y de experimentación.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Analizar el papel del diseño en la cultura.

- Aplicación metodológica para poder investigar.
- Comprender la dinámica de interacción del diseño en el entorno cultural.
- Analizar la potencialidad de transformación cultural y social del diseño.
- Reconocer y adoptar en el discurso teórico y gráfico los conocimientos adquiridos.
- Experimentar en el campo de la cultura del diseño.
- Gestionar correctamente los patrones.
- Organizar adecuadamente los procesos de diseño.
- Organizar los procesos de innovación.
- Analizar críticamente la resolución de diversas necesidades por medio del diseño.

Tercer curso

Asignatura: Acústica e Iluminación.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicados al Diseño de Interiores.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 3.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Comprender los fundamentos físicos que rigen el acondicionamiento acústico y lumínico.
- Conocer la terminología, las características y el comportamiento de los sistemas y materiales de acondicionamiento acústico y protección frente al ruido.
- Conocer la terminología, las características y el comportamiento de los materiales y componentes de las instalaciones de iluminación.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula estas instalaciones y adoptar soluciones que cumplan con las normas vigentes.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad y uso de los espacios.
- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas coherentes con en el proyecto de diseño interior.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Encontrar soluciones ambientalmente sostenibles, así como nuevas ideas de bienestar.
- Conocer los procesos y saber coordinar la propia intervención con los otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

B) Descriptores:

- Conceptos básicos de acústica arquitectónica. Terminología y magnitudes.
- Acondicionamiento acústico. Campo sonoro y reverberación. Estrategias y elementos de diseño.
- Aislamiento acústico y protección frente al ruido. Tipos de ruido. Valores límite de aislamiento.
- Soluciones constructivas y sistemas de acondicionamiento y aislamiento acústico. Propiedades acústicas de los materiales.
- La luz y la visión. Conceptos básicos de luminotecnia. Terminología y magnitudes.
- Acondicionamiento luminoso. Estrategias y sistemas de iluminación natural y artificial.
- Tipos de lámparas y luminarias. Características y usos.
- Proyectos de iluminación interior. Métodos de cálculo y predimensionado.

Representación de planos de proyectos de iluminación. Simbología.

- Normativa de aplicación y ahorro energético. Sistemas de regulación y control.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Conocer y comprender conceptos básicos de acondicionamiento acústico y lumínico.
- Identificar sistemas y elementos de acondicionamiento acústico y lumínico, utilizando la terminología adecuada.
- Adquirir conocimientos acerca de materiales, sistemas y dispositivos y sus características.
- Interpretar y aplicar correctamente las normas vigentes en distintos proyectos de diseño interior.
- Concebir y diseñar espacios confortables y de calidad que cumplan con los requerimientos funcionales del proyecto.
- Generar y materializar soluciones coherentes e integradas en el proyecto de diseño interior.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa al acondicionamiento acústico y lumínico dentro del proyecto de diseño interior.
- Diseñar y representar planos de acondicionamiento acústico y sistemas de iluminación.
- Conocer sistemas y productos existentes en el mercado y adoptar soluciones actuales e innovadoras.
- Adoptar soluciones eficientes y ambientalmente sostenibles que cumplan con condicionantes de carácter técnico y normativo.

Asignatura: Instalaciones de Climatización.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicados al Diseño de Interiores.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 3.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Comprender los fundamentos físicos que rigen el acondicionamiento ambiental y las instalaciones de climatización.
- Conocer la terminología e identificar partes y elementos de distintos sistemas de acondicionamiento ambiental.
- Conocer las características y el comportamiento de los materiales y componentes de los sistemas de climatización y ventilación.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula estas instalaciones y adoptar soluciones que cumplan con las normas vigentes.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad y uso de los espacios.
- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas coherentes con en el proyecto de diseño interior.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Encontrar soluciones ambientalmente sostenibles, así como nuevas ideas de bienestar.
- Conocer los procesos y saber coordinar la propia intervención con los otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

B) Descriptores:

- Conceptos básicos de termodinámica. Terminología y magnitudes.
- Fundamentos básicos del acondicionamiento ambiental. Diagrama psicrométrico. Estrategias y elementos de diseño.
- Calidad del aire interior. Condiciones generales y exigencias. Sistemas de ventilación. Materiales y componentes.
- Instalaciones de calefacción. Tipos y características. Esquemas y componentes.
- Bomba de calor. Esquemas de funcionamiento. Clasificación y aplicaciones.
- Instalaciones de climatización. Clasificación de sistemas y características. Sistemas individuales y centralizados.
- Esquemas y componentes de los sistemas de climatización. Materiales y dispositivos.

- Distribución interior del aire. Situación y características de las bocas de distribución.
- Representación de planos de climatización. Simbología.
- Normativa y reglamentos de aplicación en instalaciones de climatización. Ahorro energético.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Conocer y comprender conceptos básicos de acondicionamiento ambiental.
- Identificar sistemas y componentes de instalaciones de climatización utilizando la terminología adecuada.
- Adquirir conocimientos acerca de materiales, sistemas y dispositivos y sus características.
- Interpretar y aplicar correctamente las normas vigentes en distintos proyectos de diseño interior.
- Concebir y diseñar espacios con criterios de confort higrotérmico que cumplan con los requerimientos funcionales del proyecto.
- Generar y materializar soluciones coherentes e integradas en el proyecto de diseño interior.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa al acondicionamiento ambiental dentro del proyecto de diseño interior.
- Diseñar y representar planos de instalaciones de calefacción, ventilación y climatización.
- Conocer sistemas y productos existentes en el mercado y adoptar soluciones actuales e innovadoras.
- Adoptar soluciones eficientes y ambientalmente sostenibles que cumplan con condicionantes de carácter técnico y normativo.

Asignatura: Construcción III.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicados al Diseño de Interiores.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Conocer los revestimientos verticales empleados en la construcción de edificios.
- Conocer los revestimientos horizontales empleados en la construcción de edificios.
- Conocer las carpinterías utilizadas en la en la envolvente de los edificios.
- Conocer las carpinterías interiores empleadas en el interior de las edificaciones.
- Conocer la terminología constructiva.
- Contrastar las alternativas existentes para los procesos constructivos y seleccionar la más adecuada.

- Conseguir una base teórica y práctica en el campo de la construcción para su aplicación en la práctica profesional.

- Adquirir los conocimientos básicos para la resolución de los problemas y detalles constructivos de acuerdo con la normativa vigente.

- Conocer los aspectos ambientales derivados del uso y aplicación de los materiales y elementos constructivos.

- Utilizar los medios de información a su alcance para la investigación sobre los materiales de construcción existentes en el mercado.

B) Descriptores:

- Revestimientos verticales interiores. Continuos. Piezas rígidas. Flexibles. Madera y derivados. Acústicos. Patologías. Diseños personalizados.

- Pavimentos. Pavimentos continuos. Soleras de hormigón. Piezas rígidas. Flexibles. Madera y derivados. Patologías.

- Techos. Revestimientos continuos y modulares. Falsos techos continuos y modulares. Piezas rígidas. Flexibles. Madera y derivados. Acústicos. Patologías. Diseños personalizados.

- Pinturas, barnices y protecciones. Criterios para la elección. Tipos. Formas de aplicación. Normativa. Patologías.

- Empapelados y entelados. Criterios para la elección. Tipos. Formas de aplicación. Normativa. Patologías.

- Carpintería exterior de madera. Puertas, ventanas y barandillas. Sistemas de apertura. Herrajes y complementos. Patologías. Diseños personalizados.

- Carpintería exterior metálica. Puertas, ventanas y barandillas. Sistemas de apertura. Herrajes y complementos. Patologías. Diseños personalizados.

- Carpintería exterior de plástico. Puertas, ventanas y barandillas. Sistemas de apertura. Herrajes y complementos. Patologías. Diseños personalizados.

- Carpintería interior. Puertas y mamparas. Tipos. Sistemas de apertura. Materiales. Herrajes y complementos. Patologías. Diseños personalizados.

- Vidriería. Tipos de vidrios y tipos de acristalamiento. Fijación y sellado. Acristalamientos especiales y decorativos. Hormigón traslúcido. Pavés. Puertas. Particiones interiores. Suelos. Patologías. Diseños personalizados.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar correctamente la terminología constructiva.

- Resolver los detalles constructivos correspondientes a los contenidos empleando soluciones tradicionales.

- Utilizar las soluciones más adecuadas a los procesos constructivos en función de los condicionantes externos e internos.

- Producir soluciones originales a partir de sistemas constructivos conocidos.
- Elegir los revestimientos verticales más adecuados a cada solución constructiva.
- Elegir los revestimientos verticales más adecuados a cada solución constructiva.
- Conocer los tipos y sistemas de carpintería exterior empleados en la construcción de edificios.
- Conocer los tipos y sistemas de carpintería interior empleados en la construcción de edificios.
- Utilizar los medios de información para la investigación en la materia.
- Realizar con claridad, exactitud y precisión las representaciones gráficas.

Asignatura: Construcción IV.

Materia: Materiales y Tecnología Aplicados al Diseño de Interiores.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Conocer los sistemas de elevación empleados en construcción.
- Asumir los riesgos de los procesos de derribo y saber utilizar las técnicas más adecuadas en cada caso.
- Entender las particularidades de las soluciones constructivas en obras de urbanización.
- Asimilar la relación directa e indisociable entre diseño y construcción.
- Conocer la terminología constructiva.
- Contrastar las alternativas existentes para los procesos constructivos y seleccionar la más adecuada.
- Conseguir una base teórica y práctica en el campo de la construcción para su aplicación en la práctica profesional.
- Adquirir los conocimientos básicos para la resolución de los problemas y detalles constructivos de acuerdo con la normativa vigente.
- Conocer los aspectos ambientales derivados del uso y aplicación de los materiales y elementos constructivos.
- Utilizar los medios de información a su alcance para la investigación sobre los materiales de construcción existentes en el mercado.

B) Descriptores:

- Elementos de elevación. Ascensores. Tipos. Condicionantes para su ubicación. Normativa.
- Elementos de elevación. Plataformas y sistemas especiales. Tipos. Condicionantes para su ubicación. Normativa.
- Derribos y demoliciones. Técnicas. Fases de demolición. Riesgos. Protecciones. Medidas preventivas. Retirada y gestión de residuos. Legislación.

- Obras de urbanización. Movimiento de tierras.
- Pavimentos exteriores continuos.
- Pavimentos exteriores modulares. Bordillos.
- Jardinería.
- Mobiliario urbano. Diseños personalizados.
- Elementos singulares. Resolución constructiva de puntos singulares del diseño.
- Mobiliario. Resolución constructiva de mobiliario integrado en el diseño.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar correctamente la terminología constructiva.
- Resolver los detalles constructivos correspondientes a los Descriptores.
- Utilizar las soluciones más adecuadas a los procesos constructivos en función de los condicionantes externos e internos.
- Producir soluciones originales a partir de sistemas constructivos conocidos.
- Integrar la construcción con el diseño.
- Integrar los sistemas de elevación en el proyecto.
- Prescribir los métodos de derribo adecuados.
- Resolver problemas constructivos en obras de urbanización.
- Utilizar los medios de información para la investigación en la materia.
- Realizar con claridad, exactitud y precisión las representaciones gráficas.

Asignatura: Diseño Bioclimático.

Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 2.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Encontrar soluciones ambientalmente sostenibles, así como nuevas ideas de bienestar.
- Adquirir sensibilidad y el respeto ambiental a través del diseño bioclimático como herramienta para una utilización racional de la energía.
- Conocer las condiciones a las que tienen que responder los procesos de diseño y construcción en cuanto a características ambientales exteriores y necesidades de confort del ser humano.
- Adquirir estrategias de diseño solar pasivo.
- Conocer e interpretar las herramientas propias del diseño bioclimático.

- Aportar soluciones constructivas al proyecto orientados a atender las necesidades medioambientales.
- Adquirir conocimientos generales para exigir las prestaciones necesarias a los procesos constructivos desde el diseño del propio elemento.
- Adoptar como herramientas de diseño de espacios la iluminación natural, la orientación, la incidencia del sol, etc.
- Reconocer las diferentes situaciones climáticas y sus necesidades.
- Adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

B) Descriptores:

- El análisis climático en el diseño. Parámetros climáticos fundamentales. Macroclima. Mesoclimas. Microclimas.
- El confort térmico. Parámetros de confort humano y eficiencia energética. Balance térmico.
- Herramientas de diseño. Climogramas de confort térmico. Carta de Olgyay. Carta de Givoni.
- Principios y estrategias de eficiencia energética. Estrategias de invierno y de verano.
- El edificio en su entorno. Forma, volumen y posición. Función y organización espacial.
- Elementos de la envolvente de la edificación.
- Acristalamiento. Características de huecos, energéticas de vidrios, carpinterías, sombreadamiento en huecos, geometría de huecos y ventilación. Ciclos estacionarios y diarios.
- Opacos. Masa térmica. Aislamiento. Construcciones ligeras. Cerramientos monocapa.
- Sistemas mixtos. Muro de inercia. Muro Trombe. Espacio invernadero.
- Cubierta. Características formales. Aislamiento. Almacenamiento y modulación térmica. Control solar. Estrategias de evacuación de calor y renovación de aire.
- Iluminación natural. Huecos en cubiertas. Lucernarios. Pozos de luz.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Aplicar correctamente los principios bioclimáticos en el diseño.
- Interpretar correctamente las condiciones del entorno y exigencias del confort humano respecto al proyecto.
- Seleccionar los principios y estrategias bioclimáticos necesarios para un diseño sostenible medioambientalmente.
- Obtener datos bioclimáticos desde las propias herramientas del diseño.
- Interpretar y aplicar en el proceso proyectual los conceptos medioambientales para el ahorro energético.
- Diseñar elementos constructivos para la envolvente del edificio orientados a satisfacer las necesidades medioambientales y el ahorro de energía.

- Diseñar elementos constructivos para garantizar la iluminación natural y el aprovechamiento solar.
- Controlar las estrategias de calor y renovación de aire.
- Plantear un diseño acorde a los ciclos estacionarios y diarios del entorno donde se ubica el proyecto.
- Incorporar los conceptos bioclimáticos al diseño de interiores.

Asignatura: Control de Calidad.

Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 2.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Verificar la recepción en la obra de los productos de construcción.
- Conocer y definir los productos y sistemas de una obra para realizar la planificación del control de calidad, tanto mediante documentación como mediante ensayos.
- Dirigir la ejecución material comprobando los materiales y disposición de los elementos constructivos y de instalaciones.
- Conocer los procesos y saber coordinar la propia intervención con los otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Reconocer el Plan de Control de Calidad, los resultados del control realizado y registro de la documentación recopilada durante la obra de los productos y sistemas, así como el resultado de los ensayos realizados.
- Reconocer el Libro de Control de Calidad y adquirir conocimientos para documentar el control de ejecución mediante la introducción del seguimiento.
- Saber utilizar aplicaciones informáticas para el desarrollo del Control de Calidad en la construcción.
- Adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Dominar los procedimientos metodológicos propios de la investigación.
- Concebir y adquirir conocimiento para desarrollar proyectos con criterios que comparten mejora en la calidad y uso de los espacios.

B) Descriptores:

- Generalidades: concepto de calidad, la persona como pilar básico de calidad y costes de la calidad y no-calidad.
- Normalización. Homologación. Certificación.
- Normativa vigente en la ejecución de obras.
- Marcas y sellos de calidad.

- Documentos de idoneidad técnica (DIT).
- Marca CE. Terceras marcas. Label y otras garantías.
- Producto certificado.
- Empresa de construcción registrada. Tipos de ISO-9000.
- Control de ejecución y fichas. Plan y Programa de control de calidad (replanteo y materiales a pie de obra).
- Replanteo.
- Recepción de materiales en la obra.
- Exigencia y control de Sellos y marcas de calidad. Comprobación mediante documentos.
- Ensayos y laboratorios.
- Sello global de calidad para un edificio. Control energético.
- Control de calidad de uso y mantenimiento.
- Libro de edificio.
- Manejo de aplicaciones informáticas para llevar a cabo el Control de Calidad y generación de documentos necesarios.
- Integración general de lo aprendido. Aplicación práctica.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Conocer e interpretar la legislación vigente para su correcta aplicación en materia de control de calidad.
- Manejar correctamente los documentos de control de calidad e identificar los distintos procesos de calidad.
- Identificar las distintas entidades de control de calidad en la construcción e interpretar los documentos que emiten.
- Comprobar mediante documentos la exigencia y control de Sellos y marcas de calidad.
- Incorporar el documento del plan de control de calidad a la documentación de proyecto.
- Incorporar el documento de instrucciones de uso y mantenimiento a la documentación del proyecto.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las necesidades y materiales de ejecución.
- Utilizar de forma óptima las aplicaciones informáticas y documentación necesaria para el desarrollo del proceso del Control de Calidad.
- Documentar el Libro de edificio.

Aplicar los conocimientos en materia de control de calidad a un ejercicio práctico.

Asignatura: Mediciones y Presupuestos I.
Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.
Curso: 3.º.
N.º de créditos: 3.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- Manejar el presupuesto correspondiente a las distintas fases del proyecto (anteproyecto, proyecto básico y proyecto de ejecución).
- Predimensionar el coste económico de una obra de interiorismo.
- Realizar una correcta división de los distintos capítulos de que se compone una obra.
- Describir con precisión las distintas unidades de obra.
- Establecer el criterio de medición adecuado en cada unidad de obra.
- Utilizar el proceso de mediciones como herramienta de autocontrol del desarrollo técnico del proyecto.
- Manejar criterios para la obtención del precio de una unidad de obra: precios simples y/o auxiliares.
- Calcular los costos indirectos de una obra.
- Tener conocimiento para crear una base de precios y modificarla.
- Presentar de forma profesional un presupuesto.

B) Descriptores:

- Criterios generales y unidades de medición.
- Unidades de medición y organización del estado de mediciones.
- Tipos de mediciones. Preliminares, de gestión, de proyecto, de ejecución.
- Mediciones de fachadas y cubiertas. Cerramientos y elementos auxiliares, revestimientos y aplacados. Factores de influencia y determinación de las unidades de obra y criterios de medición.
- Mediciones de interiores. Cerramientos y pavimentos, revestimientos, cerramientos practicables y otros acabados interiores. Mobiliario. Factores de influencia y determinación de las unidades de obra y criterios de medición.
- Mediciones de instalaciones. Sanitarias, saneamiento, ventilación, climatización, protección, etc. Factores de influencia y determinación de las unidades de obra y criterios de medición.
- Presupuestos. Clases (estimativo, valorativo, valorativo detallado, cerrado).
- Estructura de costes de un presupuesto. Costes directos, costes indirectos, gastos generales de empresa, beneficio industrial.

- Presupuestos según la aplicación de los costes. Presupuesto de ejecución material, de ejecución por contrato, para el conocimiento de la administración, de licitación, de adjudicación.
- El presupuesto valorativo detallado. Estado de mediciones, cuadro de precios número 1 y 2, documento de aplicación de precios.
- Descomposición de precios. Precios simples o auxiliares, precios compuestos, justificación de precios.
- Obtención de precios. Consulta de bases de precios existentes, creación de bases de precios propias.
- Integración general de lo aprendido. Ejemplo de aplicación.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Confeccionar mediciones adecuadas al proyecto.
 - Generar y aplicar de forma correcta los capítulos y partidas correspondientes al proyecto de interiores.
 - Descomponer precios en simples y/o auxiliares.
 - Modificar la composición de una partida para la obtención de un precio.
 - Manejar y crear una base de datos propia.
 - Aplicar los gastos indirectos al presupuesto.
 - Analizar la documentación y utilizarla correctamente.
 - Organizar los distintos tipos de presupuesto de forma clara y profesional para cada fase del proyecto.
 - Predimensionar el presupuesto de una obra.
- Asignatura: Mediciones y Presupuestos II.
Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.
Curso: 3.º.
N.º de créditos: 3.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Adquirir los conocimientos necesarios para gestionar la información de un proyecto/obra.
- Comparar ofertas y aplicarlas al presupuesto.
- Ajustar el costo del presupuesto en función a distintos parámetros.
- Reformar un presupuesto y trabajar con fases.
- Introducción a certificaciones.
- Saber utilizar aplicaciones informáticas para el desarrollo del presupuesto.

- Introducir datos en formato digital para facilitar su manejo.
- Introducir las mediciones correspondientes a cada partida o unidad de obra.
- Obtener e imprimir los documentos necesarios para integrarlos dentro del proyecto.
- Exportar e importar datos entre distintas aplicaciones informáticas.

B) Descriptores:

- Valoración económica previa o inicial de una obra. Predimensionador e interpolador de proyectos.
- Informes de mediciones y presupuestos.
- Comparación de ofertas.
- Ajustar el presupuesto.
- Presupuesto reformado.
- Introducción a las certificaciones. Certificaciones a origen, de acopios, medición.
- Aplicación de los coeficientes de adjudicación.
- Aplicación de retenciones y valoraciones en caso de rescisión de contrato.
- Manejo y uso de aplicaciones informáticas para llevar a cabo las mediciones y presupuestos y generación de documentos necesarios.
- Integración general de lo aprendido. Aplicación práctica.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Realizar una correcta valoración económica del proyecto.
- Introducir correctamente datos en una aplicación informática con el objeto de redactar correctamente un presupuesto.
- Ajustar los precios de un presupuesto.
- Reformar un presupuesto.
- Documentar correctamente el presupuesto de un proyecto.
- Utilizar de forma óptima las aplicaciones informáticas y documentación necesaria para la confección de presupuestos y mediciones.
- Emitir los informes más usuales de mediciones y presupuestos.
- Confeccionar certificaciones.
- Exportar e importar datos entre distintas aplicaciones.
- Imprimir los informes necesarios.

Asignatura: Normativa y Diseño.

Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 2.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación.
- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles, así como nuevas ideas de bienestar.
- Comprender el marco legal y reglamentario y adoptar soluciones que cumplan con las normas vigentes.
- Coordinar la propia intervención con la de otros profesionales, según la secuencia y grados de compatibilidad.
- Extraer de la diferente normativa lo que le afecta al proyecto y representarlo en el documento final de forma adecuada.
- Adquirir una visión global de la normativa de obligado cumplimiento para aplicarlo en el proyecto.
- Utilizar correctamente las fichas de verificación de aspectos normativos correspondientes a cada fase del proyecto.
- Concebir y desarrollar proyectos con criterios que compartan mejora en la calidad y uso de espacios.
- Interpretar las necesidades del usuario y reflejarlo en la documentación dentro de las garantías técnicas y condicionantes legales de aplicación.
- Presentar una relación de normativa de obligado cumplimiento como documento de proyecto.

B) Descriptores:

- Legislación vigente como desarrollo de la Ley de Ordenación de la Edificación (LOE).
- Normativa de ámbito estatal.
- Normativa de ámbito autonómico.
- Normativa urbanística.
- Normativa específica (actividades, comercio, etc.).
- Normativa de carácter no obligatorio.
- Fase de proyecto básico: descripción y fichas a utilizar.
- Fase de proyecto de ejecución y obras: actuaciones, justificaciones de normativa y fichas a utilizar.
- Fase de dirección de obra.

– Integración general de lo aprendido. Ejemplo de aplicación.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

– Interpretar y aplicar la normativa vigente para la correcta aplicación en el proceso de proyecto y de obra.

– Cumplimentar adecuadamente las fichas adecuadas para una correcta justificación de normativa.

– Adoptar soluciones eficientes y ambientalmente sostenibles que cumplan con condicionantes de carácter técnico y normativo.

– Justificar la normativa de ámbito estatal.

– Justificar la normativa de ámbito autonómico.

– Justificar la normativa de ámbito municipal.

– Justificar la normativa específica.

– Adecuarse a los cambios normativos de obligado cumplimiento.

– Manejar el conjunto de toda la normativa.

– Identificar y listar las normas de obligado cumplimiento que afecten a un proyecto determinado e incorporarlas para formar parte de la documentación de proyecto.

Asignatura: Proyectos III.

Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 9.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

– Concebir y planificar proyectos y anteproyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

– Desarrollar proyectos de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

– Comprender las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico.

– Integrar las relaciones del lenguaje formal y simbólico en la funcionalidad específica.

– Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

– Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las funciones, las necesidades y los materiales.

– Tener capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

- Utilizar factores sociales, estéticos y artísticos que surgen en el momento actual para encauzar tendencias futuras.

- Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación.

- Dominar los procedimientos metodológicos propios de la investigación.

- Aplicar los métodos de verificación para la eficiencia comunicativa.

B) Descriptores:

- Realización de proyectos y anteproyectos en el ámbito expositivo.

- Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.

- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.

- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.

- Elaboración de proyectos y anteproyectos interdisciplinarios integrados.

- Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado.

- Evaluación crítica del método utilizado en relación a los resultados obtenidos.

- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Desarrollar proyectos y anteproyectos a partir de requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

- Comprender de forma adecuada la relación entre función y forma.

- Comprender de forma adecuada la relación entre significado y forma.

- Buscar soluciones adecuadas a la sostenibilidad ambiental y bienestar humano.

- Capacidad sintética y mediadora entre polaridades.

- Generar estrategias de investigación e ideación para resolver las necesidades y condicionantes de proyecto.

- Adoptar y escoger correctamente la metodología adecuada en relación al análisis de los condicionantes a resolver.

- Dominar los recursos tecnológicos orientados hacia la verificación de las estrategias comunicativas y adaptarse a los cambios en la evolución de los mismos.

- Aprender de las tendencias actuales con objeto de proponer y encontrar soluciones a los futuros requerimientos.

- Desarrollar investigación en la materia desde procesos metodológicos adecuados.

Asignatura: Proyectos IV.

Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 9.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Concebir y planificar proyectos y anteproyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
 - Desarrollar proyectos de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
 - Comprender las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico.
 - Integrar las relaciones del lenguaje formal y simbólico en la funcionalidad específica.
 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las funciones, las necesidades y los materiales.
 - Tener capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
 - Utilizar factores sociales, estéticos y artísticos que surgen en el momento actual para encauzar tendencias futuras.
 - Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación.
 - Dominar los procedimientos metodológicos propios de la investigación.
 - Aplicar los métodos de verificación para la eficiencia comunicativa.
- #### B) Descriptores:
- Realización de proyectos y anteproyectos en el ámbito de los espacios públicos.
 - Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.
 - Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
 - Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.
 - Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
 - Elaboración de proyectos y anteproyectos interdisciplinares integrados.
 - Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado.
 - Evaluación crítica del método utilizado en relación a los resultados obtenidos.

- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Desarrollar proyectos y anteproyectos a partir de requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Comprender de forma adecuada la relación entre función y forma.
- Comprender de forma adecuada la relación entre significado y forma.
- Buscar soluciones adecuadas a la sostenibilidad ambiental y bienestar humano.
- Capacidad sintética y mediadora entre polaridades.
- Generar estrategias de investigación e ideación para resolver las necesidades y condicionantes de proyecto.
- Adoptar y escoger correctamente la metodología adecuada en relación al análisis de los condicionantes a resolver.
- Dominar los recursos tecnológicos orientados hacia la verificación de las estrategias comunicativas y adaptarse a los cambios en la evolución de los mismos.
- Aprender de las tendencias actuales con objeto de proponer y encontrar soluciones a los futuros requerimientos.
- Desarrollar investigación en la materia desde procesos metodológicos adecuados.

Asignatura: Seguridad y Salud.

Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 2.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Favorecer la inclusión social y la igualdad dentro de la diversidad humana en referencia a sus características, habilidades y limitaciones.
- Conocer los riesgos laborales en la obra de construcción.
- Adoptar las medidas en materia de prevención y evitar accidentes en la obra.
- Conocer la legislación vigente en materia de seguridad y salud.
- Identificar las responsabilidades de los diferentes agentes en el proceso de la obra.
- Adquirir destreza en el manejo de modelos y plantillas para la elaboración de documentos de seguridad y salud.
- Dirigir y colaborar con todos los agentes que intervienen en la obra para la correcta aplicación de las medidas de seguridad estudiadas en el proyecto.

- Velar por el cumplimiento de la normativa en materia de seguridad y salud.
- Presupuestar el coste necesario para implantar y mantener las medidas de seguridad y salud en el proceso de ejecución del proyecto.
- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles, así como nuevas ideas de bienestar.

B) Descriptores:

- Conceptos básicos de seguridad y salud.
- Legislación vigente sobre prevención y seguridad.
- La prevención de accidentes.
- Riesgos profesionales (factores de seguridad, de origen físico-químico-biológico, derivados de las características del trabajo, de la organización del trabajo.
- Sistemas de protección (tipos de sistemas de protección, equipos de protección individual, elementos de protección colectiva).
- Andamios.
- Tratamiento de materiales peligrosos. Residuos.
- Intervinientes en el proceso de elaboración del estudio de seguridad y salud.
- Estudio Básico de Seguridad y Salud.
- Coordinación de seguridad y salud en la ejecución de la obra.
- Responsabilidades y seguros en la construcción.
- Uso de modelos para confeccionar los documentos necesarios.
- Integración general de lo aprendido. Aplicación práctica.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Identificar los riesgos profesionales en el proceso de ejecución del proyecto.
- Trabajar en equipo, aportando respuestas, justificando situaciones, escuchando opiniones y sugerencias.

Procesar datos, seleccionar e interpretar la normativa aplicable.

- Identificar los intervinientes en el proceso elaboración del estudio de seguridad y salud.
- Elegir correctamente las medidas o sistemas de protección una vez analizado los riesgos profesionales.
- Identificar la presencia de materiales peligrosos en la obra y gestionarlos correctamente.
- Confeccionar y obtener los correspondientes documentos en materia de seguridad y salud para incorporarlos como parte de la documentación de proyecto.

- Estimar el costo para adoptar las medidas en materia de seguridad y salud estudiadas.
- Colaborar con los distintos agentes de la construcción en el estudio de seguridad y salud en fase de proyecto y en fase de ejecución.

– Orden, profesionalidad y limpieza en la recopilación y elaboración de documentación necesaria.

Asignatura: Orientación Profesional.

Materia: Gestión del Diseño de Interiores.

Curso: 3.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la seguridad y salud laboral en la empresa.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la propiedad intelectual e industrial.
- Tramitar la constitución de la propia empresa.
- Gestionar la empresa administrativa, jurídica y fiscalmente.
- Gestionar los recursos económicos de la empresa.
- Gestionar los Recursos Humanos y las relaciones con la Seguridad Social.
- Redactar contratos de prestación de servicios.
- Comprender y controlar los riesgos inherentes a la actividad en el proceso de Proyecto, Dirección y Ejecución de la Obra.

B) Descriptores:

- Organización y legislación específicas de la actividad profesional. Asociaciones profesionales.
- Trámites legales para la constitución y gestión de la propia empresa.
- Gestión administrativa, jurídica y fiscal de la empresa.
- Recursos y costes de la actividad profesional. El valor del proyecto. Gestión económica y financiera. Control de ingresos y gastos.
- Gestión de los Recursos Humanos y prevención de riesgos laborales. La Seguridad Social.
- Gestión de calidad. Eficiencia y deontología.
- Marketing aplicado al Diseño de Interiores. Gestión comercial y promoción de la empresa.
- Responsabilidad de los agentes en el proceso de Proyecto, Dirección y Ejecución de la Obra. Los seguros de responsabilidad.

- El contrato con el cliente.
- Métodos de investigación y control del mercado.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Controlar el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.
- Controlar el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional.
- Controlar el marco legal y reglamentario que regula la seguridad y salud laboral en la empresa.
- Controlar el marco legal y reglamentario que regula la propiedad intelectual e industrial.
- Controlar los aspectos legales para la constitución de la empresa.
- Controlar los aspectos legales para la gestión de la empresa.
- Gestionar la economía de la empresa.
- Gestionar los recursos humanos de la empresa.
- Gestionar los parámetros de calidad de la empresa.
- Controlar los riesgos inherentes a la actividad en el proceso de proyecto, dirección y ejecución de la obra.

Cuarto curso.

Asignatura: Diseño Escénico y Eventos I.

Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.

Curso: 4.º.

N.º de créditos: 4.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Concebir y planificar proyectos y anteproyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Desarrollar proyectos de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Comprender las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico.
- Integrar las relaciones del lenguaje formal y simbólico en la funcionalidad específica.
- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las funciones, las necesidades y los materiales.
- Conseguir que el producto diseñado transmita valores culturales, ya sean locales, regionales o supranacionales.

- Utilizar factores sociales, estéticos y artísticos que surgen en el momento actual para encauzar tendencias futuras.

- Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación.

- Dominar los procedimientos metodológicos propios de la investigación.

B) Descriptores:

- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores.

- Realización de proyectos y anteproyectos en el ámbito de la escenografía comercial.

- Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.

- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.

- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.

- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.

- Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.

- Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado.

- Evaluación crítica del método utilizado en relación a los resultados obtenidos.

- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Desarrollar proyectos y anteproyectos a partir de requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

- Comprender de forma adecuada la relación entre función y forma.

- Comprender de forma adecuada la relación entre significado y forma.

- Capacidad sintética y mediadora entre polaridades.

- Generar estrategias de investigación e ideación para resolver las necesidades y condicionantes de proyecto.

- Adoptar y escoger correctamente la metodología adecuada en relación al análisis de los condicionantes a resolver.

- Integración y expresión de valores multiculturales.

- Dominar los recursos tecnológicos orientados hacia la verificación de las estrategias comunicativas.

- Aprender de las tendencias actuales con objeto de proponer y encontrar soluciones a los futuros requerimientos.

- Desarrollar investigación en la materia desde procesos metodológicos adecuados.

Asignatura: Diseño Escénico y Eventos II.
Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.
Curso: 4.º.
N.º de créditos: 4.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Concebir y planificar proyectos y anteproyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Desarrollar proyectos de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Comprender las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico.
- Integrar las relaciones del lenguaje formal y simbólico en la funcionalidad específica.
- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver nuevas expectativas centradas en las funciones, las necesidades y los materiales.
- Conseguir que el producto diseñado transmita valores culturales, ya sean locales, regionales o supranacionales.
- Utilizar factores sociales, estéticos y artísticos que surgen en el momento actual para encauzar tendencias futuras.
- Dominar los recursos tecnológicos de las distintas formas de comunicación.
- Dominar los procedimientos metodológicos propios de la investigación.

B) Descriptores:

- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de interiores.
- Realización de proyectos y anteproyectos en el ámbito de la escenografía teatral.
- Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
- Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.
- Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado.
- Evaluación crítica del método utilizado en relación a los resultados obtenidos.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Desarrollar proyectos y anteproyectos a partir de requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Comprender de forma adecuada la relación entre función y forma.
- Comprender de forma adecuada la relación entre significado y forma.
- Capacidad sintética y mediadora entre polaridades.
- Generar estrategias de investigación e ideación para resolver las necesidades y condicionantes de proyecto.
- Adoptar y escoger correctamente la metodología adecuada en relación al análisis de los condicionantes a resolver.
- Integración y expresión de valores multiculturales.
- Dominar los recursos tecnológicos orientados hacia la verificación de las estrategias comunicativas.
- Aprender de las tendencias actuales con objeto de proponer y encontrar soluciones a los futuros requerimientos.
- Desarrollar investigación en la materia desde procesos metodológicos adecuados.

Asignatura: Gestión y Control de Obra.

Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.

Curso: 4.º.

N.º de créditos: 2.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- Adquirir destreza en el método de trabajo por fases para certificar correctamente durante la ejecución de una obra.
- Tener los conocimientos necesarios para emitir los documentos de certificaciones.
- Utilizar el proceso de certificaciones como herramienta de control de obra.
- Realizar los gráficos de planificación para controlar, prever o adelantarse a futuras situaciones de obra.
- Favorecer la inclusión social y la igualdad dentro de la diversidad humana en referencia a sus características, habilidades y limitaciones.
- Entender la organización e identificar las responsabilidades de distintos agentes de la construcción en el proceso de la obra.

- Interpretar los documentos propios de una obra.
- Colaborar y participar en el proceso de ejecución de un proyecto.
- Saber utilizar aplicaciones informáticas para realizar certificaciones y llevar a cabo el Control de Obra.

B) Descriptores:

- Organización de la obra: proceso de generación de una obra.
- Elaboración de un plan de organización interior.
- Plan de avance diario de la obra.
- Valoración y abono de obras pequeñas.
- Precios contradictorios.
- Documentos de certificaciones mensuales y facturas.
- Planificación de la obra: Conceptos y elementos.
- Sistemas de representación: gráficos Gantt, espacio-tiempo, redes.
- Procedimiento de cálculo de tiempos y holguras.
- Control de costes aplicado al sector de la construcción.
- Replanteos.
- Liquidación de las obras. Recepción de las obras y período de garantía.
- Manejo de aplicaciones informáticas para llevar a cabo las certificaciones, el Control de Obra y generación de documentos necesarios.
- Integración general de lo aprendido. Aplicación práctica.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Utilizar correctamente las fases de obra para certificar.
- Confeccionar certificaciones junto con la emisión de informes.
- Obtener los diagramas de planificación o tiempos para garantizar el control de obra.
- Asumir la propia responsabilidad, identificando las funciones correspondientes y la trascendencia de sus actuaciones en la posterior ejecución y control de obra.
- Valorar las funciones y responsabilidades de cada uno de los agentes implicados en la gestión y realización de las obras.
- Procesar datos, seleccionar e interpretar la normativa aplicable.
- Realizar una planificación personal del trabajo y autoorganización.
- Comprometerse con la calidad en el desarrollo del trabajo.

- Comprometerse con el trabajo en equipo, aportando respuestas, justificando situaciones, escuchando opiniones y sugerencias.

- Utilizar de forma óptima las aplicaciones informáticas y documentación necesaria para las certificaciones y el Control de Obra.

Asignatura: Maquetismo Virtual.

Materia: Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación.

Curso: 4.º.

N.º de Créditos: 6.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Utilizar medios infográficos para la profundización en la representación de los proyectos de interiorismo.

- Utilizar medios infográficos para el análisis y la presentación de las ideas arquitectónicas.

- Conocer las posibilidades de la animación infográfica en el análisis del diseño y de los proyectos de interiorismo.

- Conocer y aplicar el lenguaje informático para la recreación tridimensional.

- Profundizar en el manejo de programas informáticos para la expresión gráfica arquitectónica.

- Conocer las posibilidades y las limitaciones de la infografía.

- Adquirir los criterios suficientes para la elección y utilización de los medios infográficos. Saber elegir el programa adecuado al objetivo de cada tarea.

- Conocer la capacidad de comunicación entre programas.

- Investigar las características de los diferentes programas en el mercado y discernir los beneficios entre unos y otros.

- Investigar en Internet acerca de los apoyos informáticos referentes al dibujo asistido por ordenador.

B) Descriptores:

- Modelado infográfico de elementos arquitectónicos. La maqueta virtual.

- Creación de Superficies de Malla.

- Creación y Edición de Sólidos 3D

- Conocimiento y uso de Texturas y Acabados.

- Conocimiento y uso de Ambientación.

- Creación de patrones de iluminación interior y exterior.

- Conocimiento y utilización del generador de envoltente (render) e Impresiones.

- Impresión de perspectivas en tres dimensiones.

- Obtención de imágenes fotorrealistas.
- Creación de recorridos por una maqueta virtual.
- Generación de animaciones.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Modelar de elementos arquitectónicos mediante procedimientos informáticos.
- Aplicar texturas y acabados.
- Realizar ambientaciones virtuales.
- Aplicar patrones de iluminación interior y exterior.
- Colocar cámaras en los espacios arquitectónicos.
- Obtener de imágenes fotorrealistas.
- Crear recorridos virtuales.
- Generar animaciones.
- Saber elegir el programa adecuado al objetivo de cada tarea.

Presentar los trabajos con precisión y puntualidad.

Asignatura: Proyecto y Documentación.

Materia: Proyectos de Diseño de Interiores.

Curso: 4.º.

N.º de créditos: 2.

A) Competencias:

El alumno o la alumna ha de ser capaz de:

- Elaborar la documentación escrita que forma parte del proyecto.
- Identificar la documentación gráfica que debe contener el proyecto.
- Elaborar la memoria descriptiva del proyecto.
- Justificar la normativa urbanística que afecte al proyecto.
- Elaborar el estudio de gestión de residuos.
- Redactar el plan de control de calidad.
- Redactar los pliegos de condiciones.
- Integrar las mediciones y presupuestos en la documentación escrita del proyecto.
- Utilizar herramientas informáticas para la elaboración de memorias.
- Elegir la documentación gráfica necesaria para la perfecta definición del proyecto.
- Elegir la documentación escrita necesaria para la perfecta definición del proyecto.

- Utilizar las nuevas tecnologías como ayuda a la elaboración del proyecto.

B) Descriptores:

– Memoria descriptiva: objeto, promotor, redactor, emplazamiento, descripción, superficies, adecuación urbanística, justificación de la solución adoptada, plazo de ejecución.

- Anejos justificación de normativa.
- Estudio de gestión de residuos.
- Plan o programa de control de calidad.
- Pliego de condiciones: técnicas, generales y particulares.
- Mediciones y presupuestos.
- Otra documentación: fotografías, maquetas físicas, maquetas virtuales, etc.
- Herramientas informáticas para la elaboración de memorias.
- Planos: situación, emplazamiento, urbanización, estado actual, plantas, secciones, alzados, instalaciones, detalles, otros.
- Las nuevas tecnologías aplicadas a la elaboración de la memoria del proyecto.

C) Criterios de evaluación:

La evaluación tendrá en cuenta la capacidad del alumno o alumna de:

- Elaborar la memoria descriptiva del proyecto.
- Justificar la normativa urbanística que afecte al proyecto.
- Elaborar estudios de gestión de residuos.
- Redactar planes de control de calidad.
- Redactar los pliegos de condiciones.
- Integrar las mediciones y presupuestos en la documentación escrita del proyecto.
- Utilizar herramientas informáticas para la elaboración de memorias.
- Elegir los documentos necesarios para la perfecta definición del proyecto.
- Utilizar los medios de información para la investigación en la materia.
- Realizar con claridad, orden y precisión los ejercicios prácticos.

ANEXO IX AL DECRETO 238/2012, DE 20 DE NOVIEMBRE

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

Al finalizar las enseñanzas artísticas superiores en Diseño en la especialidad de diseño de Interiores deben poseer las siguientes competencias específicas:

Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.

Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.

Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.

Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.

Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.

Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.

Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.

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

Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

ANEXO X AL DECRETO 238/2012, DE 20 DE NOVIEMBRE

PERFIL PROFESIONAL DEL TÍTULO EN DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE INTERIORES

EL DISEÑADOR DE INTERIORES ES UN PROFESIONAL CAPAZ DE ANALIZAR, INVESTIGAR Y PROYECTAR, DIRIGIR EQUIPOS DE PROYECTOS Y DE EJECUCIÓN DE OBRAS DE DISEÑO DE INTERIORES, ASÍ COMO ACTUAR COMO INTERLOCUTOR DIRECTO ANTE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS EN EL ÁMBITO DE SU PROFESIÓN. LOS ÁMBITOS PRINCIPALES DONDE DESARROLLA SU ACTIVIDAD SON:

- Vivienda y diseño de los espacios interiores para el hábitat.
- Diseño de espacios comerciales y de ocio.
- Diseño de espacios administrativos.
- Diseño de espacios culturales, educativos y lúdicos.
- Diseño de espacios efímeros.
- Rehabilitación de viviendas.
- Paisajismo y diseño de espacios públicos.
- Gestión empresarial de actividades creativas.
- Diseño de los espacios interiores de los distintos sistemas de transporte.
- Gestión de obras, mediciones, presupuestos y prevención de riesgos en el ámbito del diseño de interiores.
- Dirección de obras en el ámbito del diseño de interiores.
- Investigación y docencia.