

XEDAPEN OROKORRAK

HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE ETA IKERKETA SAILA

5902

238/2012 DEKRETUA, azaroaren 21ekoa, Diseinu Grafikoa eta Barnealdean Diseinua espezialitateetako Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzak ezartzeko eta ikasketa-plana onartzeko dena.

Maiatzaren 3ko 2/2006 Lege Organikoak, Hezkuntzari buruzkoak, hau xedatzen du 45. artikuluan: Diseinuko goi-mailako ikasketak goi-mailako arte-irakaskuntzak dira, eta goi-mailako arte-irakaskuntzen helburua da ikasleei kalitateko arte-prestakuntza ematea eta diseinuaren esparru guztietako etorkizuneko profesionalen trebakuntza bermatzea.

Maiatzaren 14ko 633/2010 Errege Dekretuak, Diseinuko graduako goi-mailako arte-irakaskuntzen oinarritzko edukia arautzekoak, aitortzen du diseinuko goi-mailako eskolek, goi-mailako ikastetxeak diren aldetik, autonomia-gradu handia izango dutela antolakuntzari, pedagogiari, funtzionamenduari, kudeaketari eta parte-hartzeari dagokienez. Maiatzaren 3ko 2/2006 Lege Organikoak, Hezkuntzari buruzkoak, ezartzen ditu Diseinuko graduako goi-mailako arte-irakaskuntzak, eta goi-mailako ikastetxeek bete beharreko gutxieneko eskakizunak, berriz, martxoaren 15eko 303/2010 Errege Dekretuak xedatzen ditu.

Maiatzaren 14ko 633/2010 Errege Dekretuak lehengo espezialitateak mantentzen ditu, diseinuaren esparruko arlorik esanguratsuenak baitira gaur egun: Diseinu Grafikoa, Produktuen Diseinua, Barnealdean Diseinua eta Moda Diseinua. Espezialitate horietako Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzen egitura eta oinarritzko edukia ezartzen ditu, kontzeptu, abilezia eta balio estetikoak eta kulturalak orekatu nahian, hiru gai horiek funtsezkoak baitira, batetik, sormena estimulatzeko eta oinarritzeko eta, bestetik, sektore profesionalaren kualifikazioarekin bat datozen gaitasun orokorrak, espezifikoak eta zeharkakoak garatzeko. Helburua da Diseinuko graduako titulua lortzen duten ikasleek prestakuntza homogeneoa izatea, edozein dela ere ikasten duten espezialitatea.

Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako ikasketa-plan berriak Europako Goi Mailako Hezkuntza Esparrua eratzeke proposamenaren barruan antolatu dira. Europako Goi Mailako Hezkuntza Esparrua eratzeke proposamenarekin bat, ikasketa-planek hauek izango dituzte oinarri: ikasleak gaitasunez jabetzea, ikasteko metodologia berri bat aplikatzea eta ebaluazio-prozedurak egokitzea. Horrenbestez, proposamenarekin bat, ECTS kredituak izango dira ikaskuntzaren emaitzak neurtzeko eta ikasleek zenbat lan egiten duten neurtzeko unitatea. Bestalde, ikasleen mugikortasuna bermatzen du Europako Goi Mailako Hezkuntza Esparruak, Tituluaren Europako Gehigarria eskuratzeko aukera ematen baitie.

Edonola ere, maiatzaren 14ko 633/2010 Errege Dekretuak xedatzen du hezkuntza-administrazioek Diseinuko graduako goi-mailako irakaskuntzak eskaintzen dituzten ikastetxeen proposamena aztertuko eta espezialitate bakoitzari dagokion ikasketa-plana zehaztuko dutela. Ezartzekoak diren ikasketa-planen egitura eta oinarritzko edukia bat datoz maiatzaren 14ko 633/2010 Errege Dekretuak ezartzen dituenekin, eta ikasleek lan egiteko oinarritzko prestakuntza eta gutxieneko prestakuntza espezifiko hartzen dituzte barnean.

Ikasketa-plan berriak 2010eko irailaren 1ean sartu ziren indarrean, eta, denbora gutxi igaro zenez gero maiatzaren 14ko 633/2010 Errege Dekretua argitaratu zenetik ordura arte, Hezkuntzako

sailburuordeak 2010eko urriaren 5ean emandako ebazpenak ezartzen ditu ikasketa-plan berriak. Ikasketa-plan zaharren iraungitzea, berriz, Hezkuntza Berriztatze zuzendariak 2011ko urtarilaren 12an emandako ebazpenak ezartzen du.

Horren guztiaren arabera, Euskadiko Eskola Kontseilua entzun ondoren, otsailaren 18ko 4/2005 Legeak, Emakumeen eta gizonen berdintasunerakoak, aipatzen dituen nahitaezko izapideak egin ondoren, Euskadiko Aholku Batzorde Juridikoarekin bat etorritik, Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saileko buruak proposatuta, Gobernu Kontseiluak 2012ko azaroaren 21ean egindako bileran eztabaidatu eta onetsi ondoren, honakoa

XEDATZEN DUT:

1. artikulua.– Helburua.

Dekretu honen helburua da Diseinu Grafikoa eta Barnealdean Diseinua espezialitateetako Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzak Euskal Autonomia Erkidegoan ezartzea eta ikasketa-planak onartzea. Maiatzaren 3ko 2/2006 Lege Organikoak, Hezkuntzari buruzkoak, ezartzen ditu Diseinuko graduako goi-mailako arte-irakaskuntzak.

2. artikulua.– Diseinu Grafikoa eta Barnealdean Diseinua espezialitateetako goi-mailako arte-irakaskuntzen iraupena eta egitura.

1.– Ikasleak lanerako prestatzeko oinarrizko prestakuntza eta gutxienezko prestakuntza espezifiko hartuko dituzte barnean Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzek. Ikasleak lanerako prestatzeko, gaitasun artistikoak, gaitasun zientifikoak eta gaitasun teknologikoak garatuko dituzte ikasketek, uztartuta.

2.– Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako espezialitate bakoitzak lau ikasturte iraungo du. Ikasturte bakoitza 60 kredituk osatuko dute eta, hortaz, guztira, 240 kredituk osatuko dute Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako espezialitate bakoitza, Europako Kredituen Transferentzia Sistemarekin bat. Ikasketa-plana osatzen duten gai eta irakasgai guztien artean banatuko dira kredituak.

3.– Hauek hartuko dituzte barnean gai edo irakasgai bakoitzeko kredituek: eskola-orduak (teorikoak zein praktikoak); ikasketa-orduak; mintegiak, lanak, praktikak eta proiektuak egiteko orduak; eta azterketak eta ebaluazio-probak prestatzeko eta egiteko orduak.

4.– Kredituen kopurua eta kreditu bakoitzari dagozkion orduen kopurua zehazteko, ikasle hauek hartuko dira kontuan: ikasturte bakoitzean 36 astean gutxienez Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzak lanaldi osoan ematen dituztenak. Kreditu bakoitza 25 ordu osatuko dute gutxienez.

3. artikulua.– Ikasketa-plana.

Nahitaezko eta hautazko irakasgai guztiei dagozkien kredituak hartuko ditu barnean dekretu honek arautzen duen ikasketa-planak.

4. artikulua.– Ikasketa-planen edukien antolamendua.

Honela banatuko dira Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako ikasketa-planeko 240 ECTS kredituak:

a) 60 ECTS kredituk osatuko dituzte gutxienez oinarrizko prestakuntza-gaiak. I. eta II. eranskinek xedatzen dituzten gaiak jorratuko dituzte oinarrizko prestakuntza-gaiak, eta ikasketa-planaren lehen erdialdean landuko dira.

b) 60 ECTS kredituk osatuko dituzte gutxienez espezialitate bakoitzeko nahitaezko gaiak. I. eta II. eranskinak xedatzen dituzten gaiak jorratuko dituzte oinarritzko prestakuntza-gaiek.

c) 6 ECTS kredituk osatuko dituzte gutxienez kanpoan egiten diren praktikak.

d) 6 ECTS kredituk osatuko dute gutxienez ikasketa-amaierako lana. Ikasketa-planaren azken fasean egingo da ikasketa-amaierako lana.

5. artikulua.– Diseinu Grafikoa espezialitateko ikasketa-plana.

1.– Dekretu honen I. eranskinak zehazten du Diseinu Grafikoa espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako kredituen kopurua.

2.– Dekretu honen II. eranskinak zehazten ditu Diseinu Grafikoa espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako eduki blokeak eta gaiak.

3.– Dekretu honen III. eranskinak zehazten ditu Diseinu Grafikoa espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako zeharkako gaitasunak.

4.– Dekretu honen IV. eranskinak zehazten ditu Diseinu Grafikoa espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako gaitasun orokorrak.

5.– Dekretu honen V. eranskinak zehazten ditu Diseinu Grafikoa espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako gaitasun espezifikoak.

6.– Dekretu honen VI. eranskinak zehazten ditu Diseinu Grafikoa espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako lanbide-profilak.

6. artikulua.– Barnealdean Diseinua espezialitateko ikasketa-plana.

1.– Dekretu honen VII. eranskinak zehazten du Barnealdean Diseinua espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako kredituen kopurua.

2.– Dekretu honen VIII. eranskinak zehazten ditu Barnealdean Diseinua espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako eduki blokeak, gaiak eta irakasgaiak.

3.– Dekretu honen III. eranskinak zehazten ditu Barnealdean Diseinua espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako zeharkako gaitasunak.

4.– Dekretu honen IV. eranskinak zehazten ditu Barnealdean Diseinua espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako gaitasun orokorrak.

5.– Dekretu honen IX. eranskinak zehazten ditu Barnealdean Diseinua espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako gaitasun espezifikoak.

6.– Dekretu honen X. eranskinak zehazten ditu Barnealdean Diseinua espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako lanbide-profilak.

7. artikulua.– Diseinu Grafikoa eta Barnealdean Diseinua espezialitateetako Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetarako sarrera.

1.– Diseinu Grafikoa eta Barnealdean Diseinua espezialitateetako Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetara sartzeko, artikuluko honetako 2. paragrafoak arautzen duen proba espezifikoa gainditzeaz gain, beharrezkoa da honako baldintza hauetakoren bat betetzea:

a) Batxiler-titulua edo baliokide bat izatea.

b) 25 urtetik gorakoek, unibertsitatean sartzeko proba gainditu izana.

c) 19 urte baino gehiago izatea eta maiatzaren 14ko 633/2010 Errege Dekretuko 5.2. artikulua arautzen duen heldutasun-proba gainditu izana. Probaren helburua da izangaiek Batxilergoko helburuak lortzeko eta irakaskuntzei probetxua ateratzeko beharrezko ezagutzez, abileziez eta gaitasunez jabetzeko heldutasun nahikoa duten egiaztatzea, eta gainditzen dutenak Estatu osoan sar daitezke, noiznahi, Diseinu Grafikoa eta Barnealdean Diseinua espezialitateetako Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetara.

2.– Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailak arautuko eta antolatuko du proba espezifikoa, izangaiek irakaskuntzei probetxua ateratzeko beharrezko heldutasuna, ezagutzak eta gaitasunak dituzten egiaztatzeko.

Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailak urtean behin deituko du proba espezifikora. Zer ikasturtetarako deitzen duen probara, gainditzen dutenak ikasturte horretan bakarrik matrikulatu ahal izango dira Diseinu Grafikoa eta Barnealdean Diseinua espezialitateetako Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetan, Estatuan horrelakoak eskaintzen dituen edozein ikastetxetan, tokirik badago betiere.

Arte Plastikoetako eta Diseinuko goi-mailako teknikari-titulua dutenak zuzenean sartu ahal izango dira Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako espezialitateetara, hau da, ez da beharrezkoa horrelakoetara sartzeko proba espezifikorik egin dezaten. Ikastetxe bakoitzak horrelako ikasleentzat gordeko ditu ikasle berrientzako tokien % 15.

3.– Tokiak esleitzerakoan berdinketarik badago izangaien sarrera-probetako kalifikazioen artean, honako irizpideen arabera ebatziko da berdinketa:

a) Izangaiak batxiler-titulua baliatuta sartzen badira, haien espedienteko (edo Batxilergo Bateratu Balioaniztuneko hirugarren mailako eta Unibertsitatera Bideratzeko Ikasturteko kalifikazioetako) notaren eta sarrera-probako notaren arteko batez besteko nota aritmetikorik hoberena hartuko da kontuan.

b) Izangaiak Arte Plastikoetako eta Diseinuko goi-mailako teknikari-titulua baliatuta sartzen badira, azken kalifikaziorik hoberena hartuko da kontuan, eta, titulu baliokideak baliatuta sartzen badira, errebalida-azterketako edo ikasketa-amaierako proiektuko kalifikaziorik hoberena.

c) Izangaiak baldintza akademikoak betetzen ez dituzten ikasleentzako proba gaindituta sartzen badira, probako kalifikaziorik hoberena hartuko da kontuan.

8. artikulua.– Ebaluazioa eta kalifikazio-sistema.

1.– Diseinu Grafikoa eta Barnealdean Diseinua espezialitateetako Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako zeharkako gaitasunen eta gaitasun orokorren eta espezifikoen jabetze- eta finkatze-mailan oinarrituko da ikasle bakoitzaren ikaskuntza-prozesuaren ebaluazioa.

2.– Irakasgaiak bereiz ebaluatuko dira, eta ikasketa-planak irakasgai bakoitzari egokitzen dizkion gaitasun guztiak ebaluatuko dira. Ikasketa-amaierako lanaren ebaluazioa eta kalifikazioa bera izango da, eta, lana gainditzeko, beharrezkoa da dagokion ikasketa-planeko irakasgai guztiak gainditzea.

3.– Dekretu honen II. eranskinak zehazten ditu Diseinu Grafikoa espezialitateetako Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako irakasgai bakoitza ebaluatzeko irizpideak. Ikasturte hasieran, jendaurrean jakinaraziko dira. Ebaluazio-irizpideek objektiboki aztertze moduko adierazle neurgarriak hartuko dituzte barnean.

4.— Dekretu honen VIII. eranskinak zehazten ditu Barnealdean Diseinua espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako irakasgai bakoitza ebaluatzeko irizpideak. Ikasturte hasieran, jendaurrean jakinaraziko dira. Ebaluazio-irizpideek objektiboki aztertze moduko adierazle neurgarriak hartuko dituzte barnean.

5.— Irakasgai bakoitzari dagozkion kredituak eskuratzeko, beharrezkoa da ebaluazio-probak gainditzea.

6.— Ikasleen ikaskuntza-maila adierazteko, zenbakizko kalifikazioak erabiliko dira. Zenbakizko kalifikazioak espediente akademikoan adieraziko dira, ikasturte bakoitzean dagozkion gaiak ematen dituzten ikasle guztien barneko banaketa-ehunekorekin batera.

7.— Ikasle bakoitzaren espediente akademikoko batez besteko nota kalkulatzeko, honako formula aplikatuko da: ikasleak eskuratutako kreditu bakoitza bider dagokion kalifikazioaren balioa egingo da, biderkadurak batuko dira eta batura zati ikasleak guztira eskuratutako kredituen kopurua egingo da.

8.— Ikasleek ikasketa-planeko irakasgai bakoitzean eskuratzen dituzten emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskala baten arabera kalifikatuko dira, eta dezimal bat adieraziko da. Zenbakizko kalifikazioarekin batera, kalifikazio kualitatiboa ere adierazi ahal izango da:

0-4.9: Gutxiegia (GU).

5.0-6.9: Nahikoa (NA).

7.0-8.9: Oso Ongi (OO).

9.0-10: Bikain (BI).

9.— Ikasketa-planetik kanpoko prestakuntza-jarduerei dagozkien kredituak onartuta eskuratutako kredituak ez dira kalifikatuko zenbakiz, eta ez dira hartuko kontuan espediente akademikoko batez besteko nota kalkulatzeko.

10.— Ohorezko Matrikula eman ahal izango zaie 9,0ko edo hortik gorako kalifikazioa eskuratzen duten ikasleei. Ikasturte bakoitzean irakasgai batean matrikulatzen diren ikasleen % 5ek eskuratu ahal izango dute gehienez ere Ohorezko Matrikula, salbu ikasturte batean irakasgai batean 20 ikasle baino gutxiago matrikulatzen direnean; orduan, Ohorezko Matrikula bakarra eman ahal izango da.

11.— Diseinu-titulua eskuratzeko, beharrezkoa da ikasketa-planeko irakasgai guztiak, praktikak eta ikasketa-amaierako lana gainditzea.

9. artikulua.— Mailaz igotzea eta ikastetxean jarraitzea.

1.— Ikasleek lau deialdi izango dituzte gehienez ere irakasgai bakoitza gainditzeko, eta bi gehienez ere ikasketa-amaierako lana gainditzeko. Ikasleek eskatzen badiete, goi-mailako ikastetxeek irakasgai bat edo ikasketa-amaierako lana gainditzeko beste deialdi bat baimendu ahal izango dute, salbuespen gisa, behar bezalako arrazoiak direla medio.

2.— Matrikulak indargabetzeko eta deialdiak indargabetzeko eskakizunak eta baldintzak ezarriko ditu Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailak, deialdiak ez agortzeko.

3.— Ikasleak sei ikasturte egon ahal izango dira gehienez ere ikastetxean espezialitate bakoitzean.

4.– Bigarren mailako gaietan matrikulatzeko, beharrezkoa da lehenengo mailako 40 ECTS kreditu gainditzea gutxienez.

5.– Hirugarren mailako irakasgaietan matrikulatzeko, beharrezkoa da lehenengo mailako irakasgai guztiak gainditzea gutxienez. Laugarren mailako irakasgaietan matrikulatzeko, berriz, beharrezkoa da bigarren mailako irakasgai guztiak gainditzea gutxienez.

6.– Maila bateko irakasgaietan matrikulatzeko, beharrezkoa da aurreko mailan gainditzeko dauden irakasgai guztietan matrikulatzea ikasturte berean.

7.– Ikasturte berean eduki progresiboa duten bi irakasgaietan matrikulatzeko, beharrezkoa da ikastetxeak matrikula zabaltzea onartu izana.

8.– Hautazko irakasgai bat gainditzen ez duten ikasleek ikastetxeak eskaintzen duen hautazko beste irakasgai bat aukeratu ahal izango dute hurrengo ikasturtean. Gainditzen ez duten irakasgaia gainditzen saiatzeko erabilitako deialdiak kontuan hartuko dira.

10. artikulua.– Titulua eskuratzea.

Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzak gainditzen dituzten ikasleek legez dagokien titulua eskuratuko dute, dagokien espezialitateko tituluarekin batera. Tituluak ofizialak izango dira, eta Estatu osoan izango dute balio akademiko eta profesionala.

11. artikulua.– Kredituen aitorpena eta transferentzia.

1.– Oro har, goi-mailako arte-irakaskuntzak eskaintzen dituzten ikastetxeetan edo Europako Goi Mailako Hezkuntza Esparruko beste ikastetxe batzuetan eskuratutako kredituak aitortuko ditu Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailak, emandako irakasgaietako gaitasunen eta edukien eta unean uneko ikasketa-planak xedatzen dituenen arteko egokitasuna kontuan hartuz.

2.– Espedientea autonomia-erkidego batetik beste batera lekualdatzen bada eta ikasleak ikasketa berak egiten jarraitzen badu, eskuratutako kreditu guztiak aitortuko dira.

3.– Diseinuko graduako goi-mailako arte-irakaskuntzetako titulu bereko beste espezialitate batean hasten diren ikasleei oinarritzko prestakuntza-gaietan eskuratutako kreditu guztiak aitortuko zaizkie.

4.– Unean uneko ikasketen amaierako lanari esleitutako kredituak ez dira aitortuko inola ere.

5.– Ikasleei 6 kreditu aitortuko zaizkie gehienez ere kultura-, arte-, kirol-, elkartasun- eta lankidetzajardueretan eta ikasleak ordezkatzeko jardueretan parte hartzeagatik.

6.– Ikasgai bateko kredituak aitortzen direnean, jatorriko ikastetxean lortutako kalifikazioa hartuko da kontuan. Kalifikaziorik ez duten kredituen aitorpena ez da hartuko kontuan haztapen-ondorioetarako.

XEDAPEN GEHIGARRIA.– Ikasle ezinduak.

Abenduaren 2ko 51/2003 Legearekin, Pertsona ezinduen aukera-berdintasuna, bazterketarik eza eta mugieraztasun unibertsala lortzekoarekin, bat, ikasketa-plana ikasle ezinduen beharretara egokitzeko neurriak har daitezten arduratuko da Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila.

XEDAPEN IRAGANKORRA

Diseinuko goi-mailako ikasketak pixkanaka desagertuko dira, 2011 eta 2015 artean, eta aldi berean ezarriko dira Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzak.

XEDAPEN INDARGABETZAILEA

Dekretu honek arautzen dituen ikasketak behin betiko ezarritakoan, abenduaren 11ko 228/2007 Dekretua, Diseinu Grafikoaren espezialitateko Diseinuko goi-ikasketen curriculuma eta ikasketa horietarako sarbide-probak ezartzen dituen, eta apirilaren 11ko 78/2006 Dekretua, Euskal Autonomia Erkidegoaren eskumenen lurralde-eremurako Barnealdean espezialitateko Diseinuko goi-ikasketen curriculuma eta ikasketa horietarako sarbide-probak ezartzen dituen, indar gabe geldituko dira.

AZKEN XEDAPENA

Dekretu hau Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratu eta hurrengo egunean sartuko da indarrean.

Vitoria-Gasteizen, 2012ko azaroaren 20an.

Lehendakaria,
FRANCISCO JAVIER LÓPEZ ÁLVAREZ.

Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketako sailburua,
MARÍA ISABEL CELAÁ DIÉGUEZ.

I. ERANSKINA, AZAROAREN 20KO 238/2012 DEKRETUARENA

DISEINU GRAFIKOA: IRAKASGAIK ETA KREDITUAK

Gaia	Mota	Irakasgaia	Iraup.	Ects. kred.
Lehenengo maila				
Diseinu-oinarriak	Op	Diseinu-oinarriak	U	10
Tipografia	Eng	Tipografiaren hastapenak	U	5
Diseinu grafikoko proiektuak	Eng	Komunikazioa, metodologia eta produktibitatea	U	2
Irudikapen- eta komunikazio-hizkuntzak eta -teknikak	Op	Marrazketa artistikoa	U	6
	Op	Irudikapen-sistemak	U	6
	Op	Oinarrizko kolorea	U	4
	Op	Forma eta bolumena	U	6
	Op	Teknologia digitala	U	4
Arteen eta diseinuaren historia	Op	Arteen, arkitekturaren eta diseinuaren historia eta teoria	U	6
Diseinuari aplikatutako zientzia	Op	Diseinuari aplikatutako zientzia	U	4
Materialak eta diseinu grafikoari aplikatutako teknologia	Eng	Diseinu grafikorako bitarteko informatikoak i	U	7
Guztira: 60				

Gaia	Mota	Irakasgaia	Iraup.	Ects. kred.
Bigarren maila				
Materialak eta diseinu grafikoari aplikatutako teknologia	Eng	Kolorea ii	L	2
	Eng	Inprimaketa	L	2
	Eng	Diseinu grafikorako bitarteko informatikoak ii	L	5
	Eng	Diseinu grafikorako bitarteko informatikoak iii	L	5
Irudikapen- eta komunikazio-hizkuntzak eta -teknikak	Op	Argazkia eta ikus-entzunezkoak	U	4
Diseinu grafikoko proiektuak	Eng	Diseinu grafikoko proiektuak i	L	7
	Eng	Diseinu grafikoko proiektuak ii	L	7
	Eng	Filosofia eta estetika	U	4
Tipografia	Eng	Tipografia eta maketazioa	U	8
Diseinuaren kudeaketa	Op	Diseinuaren kudeaketa	U	4
Diseinu grafikoaren historia	Eng	Diseinu grafikoaren historia	U	6
Diseinuaren kultura	Op	Diseinuaren kultura	U	6
Guztira: 60				

Gaia	Mota	Irakasgaia	Iraup.	Ects. kred.
Hirugarren maila				
Materialak eta diseinu grafikoari aplikatutako teknologia	Eng	Diseinu grafikorako bitarteko informatikoak iv	L	5
	Eng	Diseinu grafikorako bitarteko informatikoak v	L	5
	Eng	Argazkia	L	5
	Eng	Diseinu grafikorako bitarteko informatikoak vi	L	5
	Eng	Diseinu grafikorako bitarteko informatikoak vii	L	5
Diseinu grafikoko proiektuak	Eng	Proiektuak iii	L	7
	Eng	Proiektuak iv	L	7
	Eng	Gaitasun emozionalak diseinatzaile grafikoarentzat	L	3
Diseinu grafikoaren kudeaketa	Eng	Diseinu grafikoaren kudeaketa	U	4
	Hg	Hautazkoak	Aai	14
Guztira: 60				

Gaia	Mota	Irakasgaia	Iraup.	Ects. kred.
Laugarren maila				
Practicuma	Pr	Praktikak enpresan	Aai	18
Ikasketa-amaierako proiektua	Iap	Ikasketa-amaierako proiektua	Aai	18
	Hg	Hautazkoak	Aai	24
Guztira: 60				

OP Oinarrizko prestakuntza.

ENG Espezialitateko nahitaezko gaiak.

HG Hautazko gaiak.

PR Practicuma.

IAP Ikasketa-amaierako proiektua.

U Urtekoa.

L Lau hilekoa.

AAI Aukera askeko irakasgaia.

II. ERANSKINA, AZAROAREN 20KO 238/2012 DEKRETUARENA

DISEINU GRAFIKOA: GAIK, DESKRIPTOREAK, GAITASUNAK ETA EBALUAZIO-IRIZPIDEAK

Lehenengo maila.

Irakasgaiaren izena: Diseinu-Oinarriak.

Gaia: Diseinu-Oinarriak.

Eduki blokea: Oinarriak.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 10.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Sormen-, irudimen-, behaketa-, kritika- eta hausnarketa-gaitasunak garatzeko.
- Proiektuaren sormen-esperientzia beren kabuz balioesteko.
- Esperientzia horren beraren ondorioz, proiektua egiteko prozesua eta zorroztasuna balioesteko.
- Diseinuaren oinarrietan (egituran, forman, kolorean, espazioan eta bolumenean) funtsatutako proiektu sortzaileak sortzeko loturak ezartzeko.
- Hainbat diziplinaren eta teknologiaren artean zubiak ezartzeko.
- Proiektuan prozesu analogikoak zein digitalak erabiltzeko.
- Proiektuaren sorreran printzipio antropometrikoak, ergonomikoak eta bionikoak aplikatzeko.
- Irudikapenaren eta komunikazioaren adierazpen-hizkuntzak eta -baliabideak ondo erabiltzeko.
- Hizkuntza formalaren, hizkuntza sinbolikoaren eta funtzionaltasun espezifikoaren artean zer erlazio dauden ulertzeko.
- Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko, funtzioetan, beharretan eta materialetan oinarritutako aukera berriei erantzuteko.

B) Deskriptoreak.

- Diseinuari buruzko oinarritzko ezagutzak: egitura, forma, kolorea, espazioa eta bolumena.
- Formaren azterketa eta konposizioa.
- Pertzepzioa eta errealitatea.
- Antropometria, ergonomia eta bionika. Eskala eta proportzioa. Erabiltzailea xede duen diseinua.
- Teoria, metodologia, ideia-gintza eta proiektuaren sorrera.
- Diseinuaren oinarritzko printzipioak proiektuetan aplikatzea.
- Sormena, irudimena eta behaketarako, kritikarako eta hausnarketarako ahalmenak sustatzeko prozesuak. Ikerketa eta autoikaskuntza.

- Proiektua esperientzia gisa. Aldaketetara egokitzea.
- Diziplinarreko proiektuak. Hizkuntzak eta baliabideak.
- Aurkeztea eta praktikan jartzea. Komunikazio-hizkuntzak eta -estrategiak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Landutako gaien ezagutza sakontzeko.
- Eginkizunak eta proiektuak gauzatzean autonomiaz, arduraz eta ondo antolatuta jokatzeko.
- Denbora kontrolatzeko.
- Lanean adierazkortasuna eta kalitatea erakusteko.
- Diziplinen artean erlazioak ezartzeko.
- Diziplinarreko lantaldeetara egokitzeko.
- Irtenbideak ematean sortzaileak izateko.
- Behatzeko, hausnartzeko, esperimentatzeko eta arrazoitzeko.
- Planteamenduak, hipotesiak, emaitzak eta ondorioak jakinarazteko.
- Taldean inplikatzeko eta konprometitzeko.

Irakasgaiaren izena: Tipografiaren Hastapenak.

Gaia: Tipografia.

Eduki blokea: Oinarriak.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 1.a.

Kreditu-kop.: 5.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Zeinuak trazatzearekin zerikusia duten teknika instrumentalen erabiltzeko ezagutzak bereganatzeko, tipografian eragin handikoak diren gaiak atzemateko.
- Zeinuen forma ezagutzeko, haien erabileraren eta funtzioaren arabera.
- Prozesu historikoei, produktiboei eta estilo tipografikoan izandakoei buruzko ezagutzak bereganatzeko.
- Karaktere tipografikoak diseinatzeko oinarrizko trebetasunak garatzeko.
- Eskuzko kaligrafiaren oinarri teorikoak eta praktikoak jakiteko.
- Marrazketa analitikoa eta kaligrafia baliatzeko, letrak diseinatzeko funtsezko tresnak baitira.
- Tipografia digitalei lotutako garapen eta gairik berrienak ulertzea sustatzeko.
- Oinarrizko irakurgarritasun-arauak zein diren jakiteko.

- Oinarrizko tipografia-ezagutzak konposizio grafikoetan aplikatzeko.
- Proiektu tipografiko bat egiteak dituen berezitasunez hausnartzeko.

B) Deskriptoreak.

- Idazketaren jatorria eta bilakaera.
- Eskuzko testuak eta zeinuak.
- Kaligrafia. Trazu kaligrafikoa zeinu tipografikoaren sorreran.
- Zeinuen proportzioak. Egitura.
- Formen kontrastea. Zeinuen arteko tartea.
- Forma eta kontraforma.
- Familia tipografikoen sailkapena, anatomia eta aplikazioak. Kaxa. Osagaiak. Aldagaiak.
- Zeinu-sistemen azterketa morfologikoaren eta tipologikoaren hastapenak. Keinuak. Geometria.
- Tipografiaren adierazpen-ahalmenen hastapenak.
- Digitalizazio tipografikoaren hastapenak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Zeinuak trazatzearekin zerikusia duten teknika instrumentalak behar bezala erabiltzeko.
- Irizpide tipografikoak zuzen hautatzeko, planteatutako beharren arabera.
- Kaligrafia-esparruko ezagutzak zuzen erabiltzeko, letrak diseinatzeko funtsezko tresnak baitira.
- Tipografiaren erabileran eta diseinuan oinarrizkoak diren trebetasun sortzaileak garatzeko.
- Tipografiaren oinarrizko printzipio teorikoak eta praktikoak jakiteko eta erabiltzeko.
- Marrazketa analitikoa eta kaligrafia baliatzeko, letrak diseinatzeko funtsezko tresnak baitira.
- Tipografien diseinuan alfabeto baten alderdi formalak balioesteko.
- Ingurune digitala baliatzeko arazo tipografikoak konpontzeko.
- Bereganatutako ezagutza tipografikoak erabiliz konposizioak egiteko.
- Diseinu eta konposizio tipografikoetan sormena erabiltzeko.

Irakasgaiaren izena: Komunikazioa, Metodologia eta Produktibitatea.

Gaia: Diseinu Grafikoko Proiektuak.

Eduki blokea: Integrazioa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 2.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Elkarlana sustatzeko.
- Informazioaren eta komunikazioaren teknologiek proiektuak kudeatzeko ematen dituzten tresnak erabiltzeko.
- Egutegiak, baliabideak eta zereginak eraginkortasunez kudeatzeko.
- Etengabeko ikaskuntza sustatzeko.
- Diseinu grafikoaren praktikarako testuak idazten ikasteko.
- Lehengo eta oraingo irakurketa-ohiturak ezagutzeko, testu mota bakoitzean idazkerarik egokiena erabiltzeko.
- Gizartean irakurketa-prozesuetan izandako bilakaera ulertzeko.
- Aurkezpen publiko dinamiko eta komunikatiboak egiteko.
- Jendaurreko aurkezpenen egitura eta denbora antolatzeko.
- Erabakitzeke zer bitarteko diren egokienak aurkezpen bakoitzerako eta aurkezpena eskura dauden bitartekoetara egokitzeke.

B) Deskriptoreak.

- Sareko elkarlanerako tresnak.
- Proiektuaren kudeaketa eraginkorra eta produktibitatea: posta elektronikoa, partekatutako egutegiak eta abar.
- Intranet eta estranet sareetan partekatutako baliabideak.
- Hodeian lan egitea: cloud computinga, etiketatzea, hasierako orri pertsonalizatuak.
- Gizarte- eta lanbide-sareak.
- Diseinu grafikoari lotutako dokumentaziorako testuen idazketa: aurreproiektuak, eskuliburuak, Interneterako testuak, ikerlanak eta abar.
- Gizartean irakurketa-ohiturak aldatzea. Idazketa ingurunera egokitzea.
- Aurkezpen publikoak: helburua, xedea, komunikazioa.
- Aurkezpenetan denbora, egitura eta garapena antolatzea.
- Jendaurreko aurkezpenak prestatzeko teknikak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Landutako gaien ezagutza sakontzeko.
- Eginkizunak eta proiektuak gauzatzean autonomiaz, arduraz eta ondo antolatuta jokatzeko.
- Ikasten ikasteko.
- Diziplinen artean erlazioak ezartzeko.

- Diziplinarteko lantaldeetara egokitzeko.
- Aldaketetara egokitzeko.
- Irtenbideak ematean sormena izateko.
- Behatzeko, hausnartzeko, esperimentatzeko eta arrazoitzeke.
- Planteamenduak, hipotesiak, emaitzak eta ondorioak jakinarazteko.
- Taldean inplikazioa eta konpromisoa izateko.

Irakasgaiaren izena: Marrazketa Artistikoa.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Eduki blokea: Instrumentala.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 1.a.

Kreditu-kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Marraztea jarduera sortzailea eta gogoetarazlea dela ulertzeko, pentsamendu-prozesu bat dela ulertzeko eta haren bidez loturak ezartzeko pentsamendu sortzailearen eta errealitate fisikoaren artean.
- Ikusizko komunikazioaren munduari aplikatutako lanaren barruan eztabaidatzeko eta ideiak zein ondorioak komunikatzeko.
- Komunikazio grafikoaren mota guztiak garatzeko beharrezko teknika- eta artisautza-prozesuak zein bitarteko teknologikoak ondo baliatzeko.
- Errealitateko gauzak esku hutsez marrazteko eta marrazkian banaka zein multzoka dauden elementuen egitura, tentsioak, keinua, mugimendua eta masa atzemateko.
- Irudikapen- eta komunikazio-prozesuaren berezko hizkuntza espezifikoak eta adierazpen-baliabideak ondo baliatzeko eta jakiteko nola ezarri erlazioak marrazkiaren barruan hizkuntza formalaren, sinbolikoaren eta funtzionalaren artean.
- Marrazketaren denbora-prozesua kontrolatzeko konfigurazio-jardueraren hasieratik amaierara bitartean.
- Kontzentratzeko, behatzeko eta formak zein proportzioak osotasun gisa atzemateko.
- Marrazketarekin zerikusia duten ikerketa-prozesuetan ahalmen kritikoa izateko eta estrategiak planteatzeko.
- Kontzeptu plastiko batzuekiko sentiberatasuna eta ikerketa-gogoia sustatzeko. Kontzeptuok, besteak beste, hauek dira: forma, adierazpena, pertzepzioa, materia, espazioa, konposizioa eta mugimendua.
- Uneoro jakiteko nola ebaluatu eta erreakzionatu ikusizko komunikazioaren prozesuaosatzen duten alderdiek sor ditzaketen estimuluen aurrean.

B) Deskriptoreak.

- Marrazketaren kontzeptua: deskribapena eta irudikapena.
- Marrazketaren ezagutza-ereduak eta definizioak. Natura eta errealitatea.
- Marrazketa: sentiberatze-prozesua ikaskuntza grafikoaren bidean. Irudikapenetik adierazpenera.
- Esku hutsezko marrazketa. Errealitateko gauzen eta oroitutakoen marrazketa.
- Doikuntza eta marrazketa analitikoa: proportzioa. Irudikapena perspektiba axonometrikoan esku hutsez.
- Formen antolaketa: enkoadratzea eta konposizioa. Irudikapena perspektiba konikoan esku hutsez.
- Marrazketa mnemoteknikoa, sortze- eta proiektatze-prozesuaren aurreko urratsa.
- Argiluna. Gune argituak. Berezko itzalak eta errealitatetik zuzenean egindako marrazkian zabalduak.
- Materialak, teknika artistikoak eta euskarriak.
- Sentimenduen eta adierazpenaren marrazketa. Marrazketari buruzko kontzeptuzko ikuspuntua.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Zuzen doitzeko, angeluak, proportzioak eta ardatzak kontuan hartuta.
- Lan grafikoan ordena eta antolaketa erakusteko.
- Trazuan adierazkortasuna eta kalitatea izateko.
- Marrazkiak egiteko denbora zuzen kontrolatzeko.
- Adierazpen grafikorako proposamen berriak ikertzeko, nork bere unibertso grafikoa zabaltzeko.
- Forma organiko naturalak grafikoki irudikatzeko eta haien garapenean eta egiturazko eboluzioan interes berezia jartzeko.
- Inguruko objektuak grafikoki adierazteko eta interes berezia jartzeko haien ageriko zein ezkutuko lerro eta plano bidezko forma sinplifikatuaren konfigurazioan.
- Zenbait geruza grisen bidez bolumena adierazteko eta aztertzeo nolako eragina duen argiak formaren adierazpenean.
- Forma edo objektu bera zenbait maila ikonikotan interpretatzeko (apuntea, eskema, zirriborroa).
- Adierazpen artistikorako teknikekin ikertzeko eta esperimendatzeko.

Irakasgaiaren izena: Irudikapen-Sistemak.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Eduki blokea: Instrumentala.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 1.a.

Kreditu-kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Irudikapenaren eta komunikazioaren adierazpen-hizkuntzak eta -baliabideak ondo erabiltzeko.
- Marrazteko materialak eta tresnak ezagutzeko.
- Geometria lauko problema nagusiak ebazteko.
- Ikusmen espaziala garatzeko.
- Hizkuntza grafikoa ezagutzeko eta irudikatzeko zein proiektatzeko erabiltzeko.
- Eskala grafikoa zer den jakiteko eta eskalan jarritakoak irudikapen eta ideia gintza grafikorako bitarteko gisa marrazteko.
- Irudikapen-sistemak zein diren jakiteko.
- Irudikapen-sistema diedrikoan objektuak adierazteko.
- Irudikapen-sistema diedrikoan problemak ebazteko.
- Irudikapen grafikoak ordenatuta, garbi eta zehatz garatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Marrazteko materiala: euskarriak eta tresnak. Motak eta erabilera.
- Geometria laua: poligonoak, zirkunferentziak, obaloak, elipseak eta espiralak.
- Geometria lauko problemak ebaztea.
- Irudikapen grafikoaren eskala. Eskala grafikoak egitea.
- Irudikapen-sistemen hastapenak. Bistak.
- Perspektibotasun lauak: homotezia, homologia, translazioa eta afinitatea.
- Geometria deskribatzailearen definizioa. Proiekzioaren kontzeptua. Proiekzio motak.
- Irudikapen-sistemak: akotatua, diedrikoa, axonometrikoa eta konikoa. Kontzeptua eta erabilgarritasuna.
- Sistema diedrikoa. Puntua, zuzena eta planoak. Paralelotasuna, perpendikularitasuna eta distantziak.
- Sistema diedrikoa. Eragiketak puntuekin, zuzenekin eta planoekin. Ebaketak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Marrazteko tresna tradizionalak behar bezala erabiltzeko.
- Teknika tradizionalekin marrazteko euskarriak ezagutzeko eta aukeratzeko.
- Poligonoak, zirkunferentziak, obaloak, elipseak eta espiralak egiteko.
- Geometria lauko problemak ebazteko.
- Eskala grafikoak egiteko.
- Irudikapen bakoitzerako eskalarik egokiena aukeratzeko.
- Objektua zehazteko irudikapen-sistema egokia aukeratzeko.
- Irudikapen-sistema diedrikoan puntuak, zuzenak eta planoak adierazteko.
- Irudikapen-sistema diedrikoan puntuekin, zuzenekin eta planoekin eragiketak egiteko.
- Irudikapen grafikoak argi, zehatz eta zorrotz egiteko.

Irakasgaiaren izena: oinarritzko kolorea.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Eduki blokea: Instrumentala.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Koloreak hiru dimentsio kromatikoetan oinarrituta sailkatzeko sistemak ezagutzeko eta ulertzeko.
- Fenomeno kromatikoaren, haren eraginen eta elkarrekiko erlazioen gaineko jakite objektiboa eta ñabartua lortzeko, kolorea norberaren gustua adierazteko bide bat baino zerbait gehiago dela uler dezaten.
- Kolorearen nahasketa praktikoan trebatzeko eta horretarako zer egin eta pintura eta material moten espezifikotasunak zein diren jakiteko.
- Kolorea proiektatze-prozesuko aldagai berri gisa gehitzeko eta, horretarako, koloreen ezaugarriak eta kantitateak etengabe alderatzeko, haztatzeko eta ebaluatzeko.
- Argilunaren eta balio kromatikoaren artean paralelismoak egiteko.
- Neurriaren eta formaren aldaketek pertzepzio kromatikoan duten eragina balioesteko.
- Kolorearen ondorio psikologikoak zein diren jakiteko eta kolorea adierazpen plastikorako bitarteko subjektibo gisa erabiltzeko.
- Koloreak bateratzeko.
- Gainezartze bidezko erlazio kromatikoak eta eragiten dituzten ondorio optikoak behar bezala erabiltzeko, aldi bereko irakurgarritasun- eta kontraste-faktoreak kontuan hartuta.
- Kolorearen eta formaren arteko erlazioa esperimentatzeko.

B) Deskriptoreak.

– Kolorearen jatorria. Kolorea inpresio sentsozial gisa. Pertzepzio-prozesuak. Kolorearen sintesi sustraktiboa. Pigmentu-kolorea.

– Kolorea zeinu gisa. Kolorearen teoria. Koloreen bi eta hiru dimentsioko antolaketa: kolore primarioak, sekundarioak...

– Kolorearen hiru dimentsioak: ñabardura, balioa eta intentsitatea.

– Kolorearen nahasketa eta praxia: koloreen prozesua eta mekanika. Tonalitatea, distira eta argiluna bilatzea. Pinturaren aplikazioa, teknika eta tresna.

– Argilunaren eta balio kromatikoaren arteko erlazioak.

– Kolorea: adierazia eta adierazlea. Kontrasteak eta harmonia kromatikoak. Nagusitasun- eta mendetasun-patroiak. Kontrastea eta afinitatea.

– Aldiberekotasuna eta irudi iraunkorra.

– Forma eta kolorea. Koloreen eta haiek dauzkaten egituren arteko erlazioak. Geometria eta kolorea, figurazioa eta abstrakzio kromatikoa. Kolorearen seinaleak. Kolorea eta irakurgarritasuna. Koloretako diseinua.

– Konposizioa eta kolorea: masa eta pisu kromatikoak. Irudiaren eta hondoaren arteko erlazioak.

– Kolorearen psikologia. Koloreen eragin emozionala: lau temperamentuak. Kolorea eta bost zentzumenak. Koloreen sinbolismoa. Kolorearen esanahietatik ikusizko komunikaziora.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Proiektuaren garapena ordenatzeko eta antolatzeke.

– Ikertzeko, esperimentatzeko eta lanean saiatua izateko.

– Unitate didaktiko bakoitzean planteatutako aplikazio-ariketak argi eta kalitatearekin adierazteko.

– Haiek egiteko denbora kontrolatzeko.

– Hizkuntza grafiko sortzailearen barruan kolorearekin zerikusia duten elementuak ezagutzeko, bereizteko eta erabiltzeko.

– Formaren, kolorearen eta espazioaren arteko erlazioak ulertzeko. Haien eta trazua bidez, irudikapen grafikoko problemak planteatzeko eta ebazteko gauza izan behar dute.

– Kolorearen hizkuntzak nola funtzionatzen duen sakon jakiteko eta sormenaz erantzuteko, ñabardura kromatikoaren aplikazioa eta haien aldagaiak nabarmenki erabiliz.

– Ideia bat haren diseinuarekin batera funtzionarazteko eta, horretarako, teknika, haren aplikazioa eta euskarria egokitzeke eta arazo bakoitzerako teknikarik egokienak zein diren bereizteke.

– Gama kromatikoak harmonizatzeko, proiektuari optikoki egokitzen zaizkion efektuak eta sentrazioak lortzeko.

– Ikerketa- eta autokritika-gaitasuna lanaren oinarritzat hartzeko, norberak aurrera egitea bultzatzeko.

Irakasgaiaren izena: Forma eta Bolumena

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta -Teknikak

Eduki blokea: Instrumentala

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa

Maila: 1.a.

Kreditu-kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Materialaren, teknikaren eta formaren elkarrekiko erlazioak eta ezaugarri optikoak zein ukimenari lotutakoak ezagutzeko eta ukimena aberasteko.

- Behaketa eta esku-esperimentazioa garatzeko, bai eta asmamena eta lan-tekniken aplikazio-prozesuen zein eraldatze-prozesuen berezko aurkikuntza ere, hainbat material erabilita.

- Formak, objektuak eta egitura espazialak gozatzeko eta sentitzeko, lanak hiru dimentsiotan egiteko.

- Teknikazko eta artisautzazko konfigurazio-metodo jakin batzuk ondo erabiltzeko, material egokia hautatuz eta haren ezaugarriak aztertuz.

- Hiru dimentsioko esparruan konfigurazio-aukerak eta -irizpideak aurkitzeko, aztertzeko eta lantzeko, nork bere gaitasunen arabera.

- Ideia sortzaileak eta haiek adierazteko aukerak aztertzeko, alderatzeko, definitzeko eta zehazteko, geroago hiru dimentsiotan lantzeko.

- Teknika- zein konfigurazio-esparruko alderdi eta esperientzia berriak zabaltzeko, materialen aldaketa formaletan eta haiei dagozkien lan- eta gauzatze-prozesuetan eta -tekniketan oinarrituta.

- Lan osoari buruzko ondorioak ateratzeko, prozesu horietan lortutako esperientzietatik, ezagutzetatik eta irizpideetatik abiatuta, geroago aplikagarriak izan daitezen proiektu berriak aberasteko, haietan txertatzeko.

- Hiru dimentsioko komunikazio mota guztiak garatzeko beharrezko teknika- eta artisautza-prozesuak zein bitarteko teknologikoak ondo baliatzeko.

- Hiru dimentsioei dagokienez, kontzeptu plastiko batzuekiko sentiberatasuna eta ikerketagogoia sustatzeko. Kontzeptuok, besteak beste, hauek dira: forma, adierazpena, pertzepzioa, materia, espazioa, konposizioa eta mugimendua.

B) Deskriptoreak.

- Materialak, haien ezaugarriak eta irudikapen-aukerak.

- Testurak: materialen izaera, forma eta kolorea.

- Besteak beste kontzeptu hauek erabilia egindako hiru dimentsioko egitura bakunak: konkaboa eta konbexua, ordena eta erritmoa, forma osagarriak, zenbait material (buztina, papera, igeltsua, poliesterrak, apar-gomak...) eta abar.

- Hiru dimentsioko diseinuaren elementuak: forma eta egitura.

- Hiru dimentsioko diseinuaren elementuak: moduluak.

- Hiru dimentsioko diseinuaren elementuak: errepikapena eta gradazioa.
- Plano seriatuak, egiturak eta errepikapena.
- Egitura poliedrikoak.
- Errotazio-solidoak.
- Objektuen konposizioa.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Materialen aukera plastikoekin esperimentatzeko eta lortutako emaitzak diseinuko proiektuetan aplikatzeko.
- Hiru dimentsioko konfiguraziorako gaitasuna izateko eta, horretarako, irudikapen-bitartekoak eta arte-hizkuntzakoak ondo erabiltzeko.
- Sentiberatasun artistikoa erabiltzeko hiru dimentsioko proposamen formal berriak sortzeko prozesurako funtsezko elementua baita.
- Hiru dimentsioko konposizioak egitean egoera bakoitzerako teknika eta materialik egokienak ondo erabiltzeko.
- Ordena eta antolaketa ona izateko hiru dimentsioko lan plastikoan.
- Materialen erabileran adierazkortasuna eta kalitatea izateko eta haietatik ahalik eta etekin handiena ateratzeko, haien ezaugarrien arabera.
- Lanak egiteko denbora ondo kontrolatzeko.
- Hiru dimentsioko irudikapen-proposamen berriak ikertzeko, nor bere unibertso grafikoa zabal dezan.
- Hiru dimentsioko elementu solidoekin lan egiteko eta haietatik abiatuta forma berriak bilatzeko.
- Hiru dimentsioko egiturekin eta erretikulekin lan egiteko eta haietatik abiatuta proposamen berriak egiteko.

Irakasgaiaren izena: Teknologia Digitala.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Eduki blokea: Instrumentala.

Espezialitatea: diseinu grafikoa.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Ordenagailua erabiltzeko, proiektuak garatzeko bitartekoa baita.
- Sistema eragileen ezaugarriak zein diren eta haien sare-erabilera nolakoa den jakiteko.
- Marrazketa bektorialeko programak ondo erabiltzeko.

- Programa informatikoetako funtziorik garrantzitsuenak ondo baliatzeko.
- Irudi bektorialaren alderdi teknikoak eta jatorrizko formatuak zein truke-formatuak ezagutzeko.
- Aplikazioen arteko lan-fluxua kudeatzeko.
- Artxibo digitalak antolatzeke, erabiltzaileek errazago balia ditzaten.
- Gaitasunak handitzeko kanpoko zenbait baliabide erabiltzeko.
- Bitarteko informatikoa bakoitzaren trebetasunak garatzeko erabiltzeko, egindako ikasketekin zerikusia dutenak bereziki.
- Dokumentuak hartuko dituzten bitartekoen ezaugarri espezifikoak zein diren jakiteko, konfigurazio- eta esportazio-parametroak zehazteko.

- Ikasgelako baliabideak eta materialak ondo erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

- Hardwareari, softwareari eta sistema eragileei buruzko gogoeta orokorrak.
- Sarean eta erabiltzaile anitzeko inguruneetan lan egitea.
- Jatorrizko formatuak eta artxiboen truke-formatuak. Gai teknikoak. Estandarrak.
- Programen eta aplikazioen arteko fluxua. Fluxuaren kudeaketa eta optimizazioa.
- Softwarearen ingurunea eta lan-eremua irudikapen grafiko digitalerako.
- Artxibo digitalen barne-antolamendua erabiltzaileek balia ditzaten.
- Artxibo digitalen kanpo-antolamendua erabiltzaileek balia ditzaten.
- Sarrerako eta irteerako periferikoak. Sarrerako eta irteerako periferikoak irudikapen grafikoan hobekien erabiltzeko gai teknikoak. Estandarrak.
- Softwarearen tresna eta funtzio nagusiak teknologia digital bidezko irudikapen grafikorako.
- Euskarrien eta aplikazioen arteko inportazioak, edizioak eta esportazioak egiteko parametroen konfigurazioa.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Lanpostu bateko hardware- eta software-elementuak identifikatzeko eta haien funtzioak bereizteko.
- Sistema eragilea ondo erabiltzeko, artxiboak zuzen kudeatzeko bai sarean bai noren estazio grafikoan.
- Proiektuak egitean lan-fluxu zuzena menperatzeko, bai bana-banako mailan, bai kanpo-mailan.
- Programen ezaugarriak, funtzioak eta balioak zein diren jakiteko eta haietako tresnarik garrantzitsuenak erabiltzeko.

- Zenbait aplikaziorekin elkarreragina izateko eta, horretarako, haiek ondo erabiltzeko, haien ezaugarrien arabera.
- Zenbait artxibo-formatu erabiltzeko eta inportatzeko, esportatzeko eta azken dokumentu batean konbinatzeko.
- Azken proiektuek beren irteera-moduaren arabera zer ezaugarri tekniko izan behar dituzten jakiteko.
- Edozein proiektu grafikoren alderdi teorikoak eta prozedurazkoak zein diren ondo jakiteko.
- Proiektu grafikoak garatzeko, kontzeptuzko eta formazko planifikazio logikoa eginez.
- Kanpo-baliabideak erabiltzeko, ikasgelan azaldutako edukiak sendotzeko eta finkatzeko.

Irakasgaiaren izena: Arteen, Arkitekturaren eta Diseinuaren Historia eta Teoria.

Gaia: Arteen eta Diseinuaren Historia.

Eduki blokea: Teoriko, Kritikoa e Historikoa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Arteekin eta diseinuarekin zerikusia duten kontzeptuak eta haiek historian zehar izan duten bilakaera jakiteko eta aztertze.
- Artelanak eta diseinu-lanak zer testuinguru historiko, ekonomiko, sozial eta kulturaletan garatzen diren jakiteko.
- Aro Garaikidean arteetan izandako estilo eta protagonista nagusiak zein izan diren jakiteko.
- Artearen eta diseinuaren testuinguruko alderdi historikoen, etikoen, sozialen eta kulturalen ezagutza garatzeko eta sustatzeko.
- Gaitasun kritikoa izateko eta ikerketa-estrategiak planteatzen jakiteko.
- Ikerketaren berezko prozedura metodologikoak ondo baliatzeko.
- Kontzeptuzko analisirako gaitasuna garatzeko.
- Norberaren ikasketa-prozesuaren emaitzak defendatzeko eta azaltzeko.
- Taldean lan egiteko jarraibideak eta estrategiak garatzeko.
- Eboluzio historikoa aztertuz ikasitako kontzeptu eta printzipio estetikoak beste gai batzuetan egin beharreko proiektuekin erlazionatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Arte eta diseinu kontzeptuak, giza jardueraren eta herriek izandako bilakaera antropologiko, kultural eta teknologikoaren emaitza.
- Arteen eta diseinuaren historia eta teoria, artelanen, diseinu-lanen eta haien guztien gizarte-funtzioaren azterketaren, interpretazioaren eta sistematizazioaren bidez.

– Artelanen eta diseinuaren egoera, haien denbora- eta espazio-testuinguruan, giza sormenaren adierazgarri eta lekukotasun gisa.

– Artistak eta diseinatzaileak historian zehar izandako garapena eta eboluzioa.

– Edertasun kontzeptuaren garapena eta bilakaera Mendebaldeko artean, kontzientzia estetikoaren sortu zenetik Antzinateko arte.

– Edertasun kontzeptuaren garapena eta bilakaera Erdi Aroko arteetan.

– Edertasun kontzeptua eta haren adierazpena Errenazimentuan eta Barrokoan.

– Arteen bilakaera eta garapena XIX. mendean eta diseinuaren jatorria Industria Iraultzaren testuinguruan.

– Abangoardia artistikoaren kontzeptua eta XX. mendean izan duen garapena. Arteen bilakaera eta garapena XX. mendearen bigarren erdian, gizarte garaikideko sortze-prozesuen eta ikusizko sistema berrien azterketaren bidez.

– Gaiak berezko dituen ikerketa- eta esperimentazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Arteei eta diseinuari buruzko oinarritzko kontzeptuak jakiteko eta ulertzeko, haien adierazpide garrantzitsuenen bidez.

– Arteen eta diseinuaren esanahia historiaren ikuspuntutik ulertzeko.

– Arteak eta haiekin zerikusia duten kontzeptuak zer testuingurutan sortzen diren ezagutzeko eta ulertzeko.

– Edertasun kontzeptuak Erdi Aroan izandako garapena bereizteko eta ulertzeko.

– Arteek eta diseinuak Aro Modernoan izandako bilakaeran garrantzi handia izan zuten kontzeptuak, lanak eta egileak zein diren jakiteko eta aztertze.

– XIX. mendeko estiloen garrantzi historikoa ulertzeko, egungo estetikaren eta diseinuaren aurrekariak izan baitziren.

– Aro Garaikideko kontzeptu, estilo eta egilerik garrantzitsuenak bereizteko eta ulertzeko.

– Sortze-prozesuekin zerikusia duten oinarritzko ikerketa- eta esperimentazio-metodoak erabiltzeko.

– Diziplinarteko taldeetan parte hartzeko, hala nola autoikaskuntzarako behar adina baliabide izateko.

– Ikasitakoa azaltzeko eta transferitzeko.

Irakasgaiaren izena: Diseinuari Aplikatutako Zientzia.

Gaia: Diseinuari Aplikatutako Zientzia.

Eduki blokea: Zientifikoa/Teknologikoa.

Espezialitatea: Diseinu grafikoa.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Metodo zientifikoa erabiltzeko errealitatea hobeto ulertzeko.
- Errealitateaz gogoetatzeko, hitz egiteko eta jarrera kritikoa garatzeko.
- Naturaren azterketa sistematikoa sustatzeko.
- Behatzeko, esperimentatzeko eta arrazoitzeko.
- Planteamenduak, ekintza-planak, ebaluazio-prozesuak eta zuzenketa-jarraibideak ezartzeko ebaluazioan lortutako emaitzen ondorioz.
- Erlazioak ezartzeko zientziaren adarren eta diseinuaren artean.
- Paralelismoak ezartzeko matematikaren barruan, bai esperientziatik kanpoko giza pentsamenduaren emaitza bai errealitate fisikoaren emaitza den aldetik.
- Diziplinarteko taldeetan lan egiteko.
- Sormena sustatzeko.
- Ahalegintzeko.

B) Deskriptoreak.

- Metodo zientifikoa. Analisirako eta simulaziorako metodoak.
- Matematika eta diseinua: konpresio-sistemak eta erreferentzia-esparruak zientziarentzat.
- Zenbakizko sistemak diseinuan: bitarra, hamartarra eta hamaseitarra.
- Oreka eta proportzioa naturan, artean eta diseinuan. Urrezko proportzioa. Eskalak, neurriak eta proportzioak.
- Unitate fisikoak eta haien bihurketa.
- Fisika, kimika, artea eta diseinua: ikuspuntu paraleloak espazioaren, denboraren eta argiaren artean.
- Biologia, kimika eta diseinua. Hazkundera eta forma. Eboluzioa. Forma funtziora eta ingurunera egokitzea.
- Egonkortasuna, estatika eta oreka. Grabitate-zentroa. Materialen erresistentzia. Oinarrizko esfortzuak: konpresioa, trakzioa, flexioa, ebakitzaila, gilbordura.
- Efizientzia, ekoefizientzia eta iraunkortasuna. Energia-sistema konbentzionalak eta haien ordezkioak.

- Gaiak berezko dituen ikerketa-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Landutako gaien ezagutza sakontzeko.
- Lanak eta proiektuak nola gauzatu antolatzeko.
- Diziplinen artean erlazioak ezartzeko.
- Diziplinarteko lantaldeetara egokitzeko.
- Irtenbideak ematean sortzaileak izateko.
- Ikerketan behatzeko, hausnartzeko, esperimentatzeko eta arrazoitzeke.
- Planteamenduak, lan-hipotesiak, emaitzak eta ondorioak jakinarazteko.
- Taldean inplikatzeko eta konprometitzeko.
- Autonomia izateko.
- Arduratsua izateko.

Irakasgaiaren izena: Diseinu Grafikorako Bitarteko Informatikoak I.

Gaia: Diseinuari Aplikatutako Teknologia.

Eduki blokea: Zientifikoa/Teknologikoa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 7.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Sistema eragileetako baliabideak behar bezala erabiltzeko eta haiek sarean baliatzeko.
- Lan egiten den eremu grafiko bakoitzerako beharrezko softwarea erabiltzeko.
- Programa informatikoetako funtziorik garrantzitsuenak ondo baliatzeko.
- Beste programa batzuekiko interakzioa ulertzeko, lan-fluxu dinamikoa eta logikoa lortzeko.
- Irudi digitalaren alderdi teknikoak ezagutzeko eta irteera guztietara egokitzeko.
- Zenbait tresnarekin ohiko erabileretatik kanpo esperimentatzeko.
- Nork bere burua prestatzeko zenbait baliabide erabiltzeko: bibliografiak, Internet, programa-laguntzak, bideo bidezko tutoretzak eta abar.
- Bitarteko informatikoa bakoitzaren trebetasunak garatzeko erabiltzeko, egindako ikasketekin zerikusia dutenak bereziki.
- Dokumentuak hartuko dituzten bitartekoen ezaugarri espezifikoak ikasteko, haien konfigurazio-parametroak zehazteko eta erreprodukzioa ahalik eta egokiena eta profesionalena izateko.
- Proiektuen garapenean konposiziozko eta ikus-entzunezko hizkuntza koherentziaz aplikatzeko.

- Ikasgelako baliabideak eta materialak ondo erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

- Irudi eta irudikapen grafiko digitalaren oinarriak diseinu grafikoan: bektoreak eta pixelak.
- Diseinu grafikoko softwarearen laneko espazioa.
- Kolore digitala. Kolore-moduak. Kolore-moduen arteko bihurketa.
- Irudi digitala sortzeko eta editatzeko tresna eta funtzio nagusiak diseinu grafikoan.
- Diseinu grafikoko programen arteko fluxua. Optimizazioa.
- Elementu bektorialak pixeletan oinarritutako ingurune batean lan egitea.
- Lan-formatuak: inportazioa, edizioa eta esportazioa. Bereizmenak. Kolore-sakontasuna. Estandarrak.
- Doiketa nagusiak irudia modu digitalean lantzean.
- Edizio-lana antolatzea. Prozesu itzulgarriak eta itzulezinak.
- Fitxategia konfiguratzea, inprimatzeko inguruneetan, web-inguruneetan edo bestelako euskarrietan eta aplikazioetan integratzeko edo esportatzeko.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Ebaluatzeko zer ondorio eta eragin dituzten informatikak eta informazioaren teknologien erabilerak egungo gizartean eta ikusteko nolako eragina duten diseinu grafikoan oro har.
- Lanpostu bateko hardware- eta software-elementuak identifikatzeko eta haien funtzioak bereizteko.
- Diseinu-programen ezaugarriak, funtzioak eta balioak zein diren jakiteko eta haietako tresnak erabiltzeko sormena garatzeko.
- Zenbait aplikazioekin elkarreragina izateko eta, horretarako, aplikazioak ondo erabiltzeko, haien ezaugarrien arabera.
- Teknikoki aurrera egiteko eta kontzeptu horiek funtzionalki zuzena den lan batean eta tratamendu sortzaile pertsonal batean aplikatzeko.
- Proposatutako lanen planteamendura egokitze eta planteamendu horren arabera irtenbidea lortzeko.
- Lan-proiektuak planifikatzeko eta garatzeko eta, horretarako, ikasgelan landutako edukiak aplikatzeko.
- Artxibo-formatuen ezaugarriak ezagutzeko eta haiek behar bezala erabiltzeko eta optimizatzeko.
- Amaierako lana egiteko beharrezko eragiketen oinarritzko alderdiak ezagutzeko eta erabiltzeko.
- Kontrol teorikoak ondo gaingitze.
- Nork bere burua zenbait edukitan eta prozeduratan prestatzeko eta teknologia berrien bilakaerara egokitze.

– Helburu orokorreko programak ezagutzeko: testu-prozesadorea, datu-basea, kalkulu-orriak eta abar.

Bigarren maila.

Irakasgaiaren izena: Kolorea II.

Gaia: Diseinuari Aplikatutako Teknologia.

Eduki blokea: Zientifikoa/Teknologikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 2.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

– Kolorearen fenomenoaren eta diseinuaren arteko erlazio kulturalak eta sozialak ulertzeko eta, koloretako diseinuaren esparruan, «senezkoaren» eta «jasotakoaren» arteko loturak ezartzeko.

– Formula etikoez jabetzeko gure gizartean eta, bereziki, diseinuaren eta arte-adierazpideen alorrean egiten den kolorearen erabileran.

– Koloreak produktu bat identifikatzeko eta bereizteko erabiltzeko eta koloreari diseinu-prozesuan funtsezko eginkizuna emateko.

– Grafistaren paleta kromatikoa kolorez kolore ezagutzeko eta ondo baliatzeko eta haren dimentsio, esanahi, sinbologia eta adiera guztiak aztertzeko, eta diseinuaren testuinguruan harmonien eta konbinazio kromatikoen erabileran sakontzeko.

– Erreprodukzio kromatikorako metodoak ezagutzeko.

– Koloreak pintatzeko, sortzeko eta editatzeko, euskarri digitalean saturazioak, ñabardurak eta balioak doitzuz.

– Kolorearen hizkuntza eta komunikazio- zein adierazpen-funtzioak erabiltzeko.

– Kolorearen sistema arau-emaileak ezagutzeko.

– Kolore analogikoaren eta digitalaren erreprodukzioan eragina duten faktoreak zein diren ongi jakiteko.

– Elementu materialak eta informatikoak kudeatzeko, kolorearen erabilera koherentea eta egonkorra lortzeko.

B) Deskriptoreak.

– Kolorearen pertzepzioa haren estetika- eta informazio-alderdietan: kolorea/artea eta kolorea/diseinua.

– Etika kromatikoa: funtzionalismoa, estandarizazioa, normalizazioa, moda, sinbolismoa, psikologia, purismoa, estetika eta laxismoa.

– Kolorea eta marketina. Produktuaren asoziazioa eta identifikazioa kolorearen bitartez.

– Diseinu grafikoko paleta kromatikoaren azterketa xehaketa, ñabarduraz ñabadurakoa: psikologia; zentzumenekiko (usaimenarekiko, dastamenarekiko, ukimenarekiko...) asoziazioa; erlazioak tipografiarekin, kulturekin eta inguru geografikoekin, arte-joerekin eta diseinuaren historiarekin; kolorea seinaletikan.

– Kolore eta diseinu digitalak. Tresnak; paleten edizioa; saturazioa, ñabardura eta balioa doitzea. Degradatze digitalak.

– Erreproduktzio kromatikoaren prozesuak: inprimaketa kuartrikromian, tinta lauetan (Pantone), bien konbinazioan, kolore bakarrean, bitonuak, inprimaketa negatiboan paper solidoaren gainean...

– Kolorea. Gainazalen kolorea. Begia eta kolorea. Argia eta kolorea: fenomenoak. Kelvin eskala.

– Kolore-sistemak. Nahaste aditiboa eta sustraktiboa. Kolore-ereduak. Koloretako espazioak. Kolore-gama. Kolore-sakontasuna. Tinta lauak.

– Kolorearen kudeaketa. ICC profilak. Monitoreak, inprimagailuak, eskanerrak eta kamerak. Kolore-doikuntzak. Kolorea kudeatzeko moduluak edo hura interpretatzeko moduak. Monitorearen, eskanerraren eta inprimagailuen kalibraketak.

– Kolorearen doitze generikoak: histogramak, mailak, kurbak eta abar. Irudi digitalen barruti dinamikoa.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Proiektuaren garapena ordenatzeko eta antolatzeko.

– Ikertzeko, esperimentatzeko eta lanean saiatua izateko.

– Unitate didaktiko bakoitzean planteatutako aplikazio-ariketak argi eta kalitatearekin adierazteko.

– Haiek egiteko denbora kontrolatzeko.

– Hizkuntza grafiko sortzailearen barruan kolorearekin zerikusia duten elementuak ezagutzeko, bereizteko eta erabiltzeko.

– Kolorearen sistema arau-emaileak ondo erabiltzeko.

– Formula etikoez jabetzeko gure gizartean eta, bereziki, diseinuaren eta arte-adierazpideen alorrean egiten den kolorearen erabileran.

– Kolorearen kudeaketa digitala egiteko tresnak eta ICC profilak ondo erabiltzeko eta histogramak ondo doitzeko.

– Erreproduktzio kromatikorako prozesuak proiektuaren izaerara eta ezaugarrietara egokitzeko eta, horrenbestez, haren akabera inprimatuak optimizatzeko.

– Produktu bati nortasuna eta bereizgarritasuna emateko eta, horretarako, marketinaren barruan bitarteko kromatikoak ondo erabiltzeko.

Irakasgaiaren izena: Inprimaketa.

Gaia: Materialak eta Diseinu Grafikoari Aplikatutako Teknologia.

Eduki blokea: Zientifikoa/Teknologikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 2.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Benetako proiektu baten faseak zein diren jakiteko.
- Prozesuak eta materialak ezagutzeko eta norberaren parte-hartzea beste profesionalekin koordinatzeko, sekuentzien eta bateragarritasun-mailen arabera.
- Hainbat bitarteko informatiko ondo erabiltzeko eta ondo konbinatzeko, lan-fluxu dinamikoa eta logikoa lortzeko.
- Proiektuak egitean industria grafikoko estandarrak kontuan hartzeko.
- Ekoizpen grafikoaren prozesuetan izan daitezkeen arazoei aurrea hartzeko eta haiek konpontzeko.
- Produkzio-prozesuan kolorearen kudeaketa koherentea eta egonkorra erabiltzeko.
- Produkzio-prozesu osoan elementu guztiak kudeatzeko eta optimizatzeko.
- Akabera eta manipulatu industrialentzat azkeneko artea egiteko.
- Originalak digitalizatzeko, irudiak sortzeko, irteera egokiak prestatzeko eta probak egiteko.
- Manipulatuak eta akaberak ezagutzeko eta ingurumenean zer eragin izan dezaketen jakiteko.

B) Deskriptoreak.

- Sarrera historikoa. Bilakaera teknologikoa.
- Originalak eta aurreinprimaketa. Lan-fluxua inprimaketa-prozesuan.
- Kolorea eta kolore-bereizkuntza. Kolore-bilbeak eta -tonuerdiak.
- Maketazioa eta diseinu-aplikazioak.
- Artxibo-formatuak. Orrialdeak deskribatzeko hizkuntza.
- Inposizioa. Probak.
- Inprimaketa-prozesuak: offseta, xaflak, digitala, sakongrabatua, serigrafia eta beste zenbait.
- Papera eta paper motak. Papergintza. Papera eta ingurumena. Tintak.
- Manipulatuak: tolestatzea. Koadernaketak. Beste sistema batzuk.
- Akaberak: estanpazioa, trokelak, bernizak eta beste. Euskarriak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Industria grafikoak egiten dituen urratsak ulertzeko eta bereganatzeko.
- Edukiak ariketa praktikoen bidez interpretatzeko.
- Proiektu bat gauzatzeko ezagutza tekniko egokiak lortzeko.
- Proposamenak planteatzeko bitartekoak eta irtenbideak eskaintzeko.
- Produkzio grafikoaren prozesuaren oinarriak zein diren jakiteko.

- Industria grafikoaren esparruan eta hartako prozesu guztietan dauden teknikarik onenak ezagutzeko eta haietara egokitzeko.
- Norberaren bitarteko teknologiko egokiak erabiltzeko azkeneko lana egiteko eta haren etengabeko bilakaera ezagutzeko.
- Lanak egitean eta ematean ordenatua eta txukuna izateko.
- Kontrol teorikoak ondo gainditzeko.
- Nork bere burua industria grafikoari aplikatutako teknologia berrien ordezkio edukietan eta prozeduretan prestatzeko.
- Eskoletara garaiz eta jarrera onarekin joateko, ariketak egiteko eta etengabeko ebaluazioan aurrera jarraitzeko.

Irakasgaiaren izena: Diseinu Grafikorako Bitarteko Informatikoak II.

Gaia: Materialak eta Diseinu Grafikoari Aplikatutako Teknologia.

Eduki blokea: Zientifikoa/Teknologikoa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 5.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Softwarea eta ekipo informatikoak ondo erabiltzeko.
- Ordenagailua eta Internet produkzio-prozesuan erabiltzeko.
- Egin beharreko lan bakoitzerako bitarteko informatiko egokia erabiltzeko eta bitartekoak beste batzuekin konbinatzeko, proiektuen helburuaren arabera.
- Lan emankorra egiteko.
- Inprimatzeko diseinu-proiektuak egiteko oinarrizko prozesuak aztertzeo.
- Tipografiari eta formatu grafikoei buruzko ezagutza teorikoak aplikatzeko, diseinuaren eraginkortasun-irizpideen arabera.
- Proiektuak elkarlanean garatzeko.
- Garapen-prozesuen optimizazioa sustatzeko.
- Ikaskuntza autonomoa eta gaitasun kritikoa garatzeko.
- Jasangarritasun-irizpideak aplikatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Lan-eremuaren oinarrizko kontzeptuak.
- Testuen eta objektuen konbinazioa.
- Artxiboekin eta txantiloiekin lan egitea.
- Tipografia.

- Estiloak.
- Kolorearen kudeaketa.
- Kolore-bereizkuntza.
- Dokumentuak inprimatzea.
- Adobe PDF artxiboak sortzea.
- Automatizazioa.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Softwarea eta ekipo informatikoak ondo erabiltzeko.
- Informazioaren antolakuntza grafikoarekin zerikusia duten arazoak ongi konpontzeko.
- Proiektuak egiteko bitarteko egokiak hautatzeko.
- Editore espezifikoaren bidez web-proiektuen garapen emankorra eta eraginkorra lortzeko.
- Web-proiektuak taldean elkarlanean garatzeko.
- Inprimatzeko dokumentu optimizatuak modu autonomoan sortzeko.
- Bai produktua bai hura lortzeko erabilitako bitartekoen kudeaketa kritikoki aztertzeko.
- Azterketa kritikoaren emaitzak ebaluatzeko.
- Lan-dinamika proiektuetara eta ekipoetara egokitze.
- Prozesuaren eta produktuaren jasagarritasuna ebaluatzeko.

Irakasgaiaren izena: Diseinu Grafikorako Bitarteko Informatikoak III.

Gaia: Materialak eta Diseinu Grafikoari Aplikaturako Teknologia.

Eduki blokea: Zientifikoa/Teknologikoa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 5.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Softwarea eta ekipo informatikoak ondo erabiltzeko.
- Ordenagailua eta Internet produkzio-prozesuan erabiltzeko.
- Interneten erabilera optimizatzeko komunikazio- eta kudeaketa-tresna gisa.
- Egin beharreko lan bakoitzerako bitarteko informatiko egokia erabiltzeko eta bitartekoak beste batzuekin konbinatzen jakiteko, proiektuen helburuaren arabera.
- Lan emankorra egiteko.
- Web-diseinuko proiektuak egiteko oinarrizko prozesuak aztertzeko.

– Ezagutza teorikoak aplikatzeko, diseinuaren erabilgarritasun-, irisgarritasun- eta eraginkortasun-irizpideen arabera.

– Proiektuak elkarlanean garatzeko.

– Garapen-prozesuen optimizazioa sustatzeko.

– Informazioaren teknologia berrien eraginak gizarte modernoan nolako garrantzia duen ulertzeko.

B) Deskriptoreak.

– Ikusizko hizkuntzaren diziplina anitzeko ikuspuntua bitarteko berrien esparruan.

– Informazio digitalaren kudeaketa.

– Elkarreagin- eta produktibitate-teknikak.

– Web-diseinuaren tresnen, kontzeptuen eta estandarren hastapenak.

– Web-orrien edizioaren hastapenak.

– HTML (Hypertext-Markup-Language) oinarriak.

– CSS (Cascading Style Sheets) oinarriak.

– Editore espezifikoaren erabilera.

– Balidazioa eta optimizazioa.

– Web-proiektuen argitalpena.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Softwarea eta ekipo informatikoak ondo erabiltzeko.

– Internet erabiltzeko komunikatzeko eta kudeatzeko.

– Informazioaren antolakuntza grafikoarekin zerikusia duten arazoak ongi konpontzeko.

– Proiektuak egiteko bitarteko egokiak hautatzeko.

– Editore espezifikoaren bidez web-proiektuen garapen emankorra eta eraginkorra lortzeko.

– Web-proiektuak taldean elkarlanean garatzeko.

– Web-argitalpenak modu autonomoan sortzeko.

– Bai produktua bai hura lortzeko erabilitako bitartekoen kudeaketa kritikoki aztertzeko.

– Azterketa kritikoaren emaitzak ebaluatzeko.

– Lan-dinamika proiektuetara eta ekipoetara egokitzea.

Irakasgaiaren izena: Argazkia eta Ikus-Entzunezkoak.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Eduki Blokea: Instrumentala.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Argazkigintzaren funtsezko alderdiak ezagutzeko.
- Argazkigintzaren berezko eduki teorikoak, praktikoak, teknologikoak eta hizkuntzari zein tresnei dagozkienak ikasteko.
- Diseinuaren esparrutik datozen garapenak argazkigintzatik datozen beste batzuekin bateratzeko.
- Diseinu-lan txikietan argazkigintza garatzeko.
- Argazkigintza-ingurunea ulertzeko, argazkilari profesionalei argibideak emateko.
- Ikus-entzunezko produkzioaren prozesu teknikoak eta adierazpenezkoak ulertzeko eta ikasteko, mugimenduan dagoen irudiaren eta bitartekoen teknologiaren oinarri historikoetatik irudiak sortzeak berezko dituen hizkuntza eta kodeetaraino.
- Ikus-entzunezko produkzio-bitartekoak ezagutzeko eta aise erabiltzeko, bai teknikoki bai sortzeko.
- Bitartekoaren hizkuntza eta terminologia teknikoa ondo erabiltzeko.
- Ikuspuntu kritikoa izateko mugimenduan dagoen irudiaren kulturari buruz.
- Ikus-entzunezko proposamenetan ideiak originaltasunez adierazteko eta gauzatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Oinarrizko argazkigintza-kontzeptuak, bai argazkiak ateratzean, bai produkzioaren ostean.
- Argazki-formatu digitalak eta haietan oinarritutako lana amaierako irudiaren ingurunean.
- Ikasgaia garatzeko funtsezkoak diren argazkigintzari lotutako kontzeptuak eta definizioak.
- Mezu grafikoa osatzearekin zerikusia duten argazkigintzaren alderdi teknikoak.
- Diseinuari aplikatutako lanak aztertzea eta egileak, estiloak eta teknikak ikustea.
- Irudia mugimenduan. Kontzeptua eta bilakaera historikoa.
- Ikus-entzunezko bitartekoen teknologiaren hastapenak.
- Produkzio-prozesua eta produkzio ostekoa.
- Hizkuntza, irudikatutako denboraren antolaketa eta espazio- zein denbora-antolaketa.
- Muntaketa-teknikak edizio digitalean: oinarrizko edizioa. Trantsizioak. Gainjartzeak eta gardenkiak. Audioa gehitzea. Tituluen sorrera.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Ezagutza teknikoak erakusteko irudia lortzean, bai eta sormenari lotutakoak ere hura gauzatzean.
- Hizkuntza fotografikoaren ezagutzak eta diseinuaren esparrukoak elkarri egokitzeko.
- Proposatutako ariketak egitean aldakortasuna izateko.
- Irudiaren amaierako akaberaren kalitatea, aurkezpena eta lan edo proposamen bakoitzean garatutako kontzeptu orokorra ondo zaintzeko.
- Ikasgaiarekiko eta ikasturtean landu beharreko edukiekiko jarrera positiboa izateko, beti aurrera egin nahi izateko.
- Proba objektiboen bidez teoria- eta adierazpen-mekanismoak ulertzeko eta ikasteko.
- Lanak planteatzean originaltasuna izateko.
- Ikus-entzunezko edozein lanetan ezagutza teorikoak nola baliatu jakiteko.
- Ikus-entzunezko proiektu baten faseak antolatzeko eta sekuentziatzeko.
- Egiazko edo alegiazko gertaera bat irudi bidez kontatzeko eta eszenaratze egokia egiteko.

Irakasgaiaren izena: Diseinu Grafikoko Proiektuak I.

Gaia: Diseinu Grafikoko Proiektuak.

Eduki blokea: Integrazioa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu-kop.: 7.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Proiektu grafiko bat gauzatzeko zer urrats egin behar diren jakiteko.
- Diseinu grafikoko proiektu bat planifikatzeko eta garatzeko beharrezko guztia ikasteko.
- Diseinu grafikoko proiektu bat planifikatzeko eta garatzeko metodologia egokia bereganatzeko.
- Ideiak grafikoki gauzatzeko, diseinu grafikoko proiektu bakoitzaren beharren eta espezifikazioen arabera.
- Ikerketa-metodologia egokia lortzeko.
- Azterketa-sistemak ondo jakiteko.
- Beste ikasgai batzuetan ikasitakoa proiektu-prozesuan aplikatzeko.
- Taldean lan egiteko eta irtenbideak emateko.
- Norberaren proiektuak eta ideiak kritikoki eta ondo arrazoituta aldeztzeko.
- Terminologia egokia erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

- Proiektu grafikoaren hastapenak, definizioa, gauzatzea eta prozesua.
- Proiektu-prozesuaren metodologia, ikerketa eta analisisa.
- Estrategiak eta erabakitzeko irizpideak.
- Memoriak egitea.
- Arauen gidaliburuak egitea.
- Identitate korporatiboa, logotipoak eta markak.
- Publizitate-kanpaina. Aplikazioak.
- Inprimategiekiko harremana, zehaztapen teknikoak eta aurrekontuen kalkulua.
- Sektore grafiko inprimatuaren joerak.
- Proiektu grafikoaren aurkezpena eta akabera.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektu-metodologia ondo aplikatzeko.
- Proiektu bakoitzerako beharrezko informazioa biltzeko eta aztertzeko.
- Proiektu grafikoaren alderdi funtzionalak eta estetikoak konpontzeko.
- Kasu bakoitzerako bitarteko eta tresna egokiak erabiltzeko.
- Irtenbide sortzaileak eta berritzaileak emateko proiektuaren komunikazio-beharrei erantzuteko.
- Beste gai batzuetan ikasitakoak aplikatzeko.
- Lanak profesionaltasunez aurkezteko.
- Gaiaren berezko hizkuntza teknikoa erabiltzeko.
- Taldean lan egiteko, norberaren ideiak emateko eta besteenak errespetatzeko.
- Proposamen edo proiektua modu zuzenean defendatzeko.

Irakasgaiaren izena: Diseinu Grafikoko Proiektuak II.

Gaia: Diseinu Grafikoko Proiektuak.

Eduki blokea: Integrazioa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu-kop.: 7.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Proiektu grafiko bat gauzatzeko zer urrats egin behar diren jakiteko.

- Diseinu grafikoko proiektu bat planifikatzeko eta garatzeko beharrezko guztia ikasteko.
- Diseinu grafikoko proiektu bat planifikatzeko eta garatzeko metodologia egokia bereganatzeko.
- Ideiak grafikoki gauzatzeko, diseinu grafikoko proiektu bakoitzaren beharren eta espezifikazioen arabera.
- Ikerketa-metodologia egokia lortzeko.
- Azterketa-sistemak ondo jakiteko.
- Beste ikasgai batzuetan ikasitakoa proiektu-prozesuan aplikatzeko.
- Taldean lan egiteko eta irtenbideak emateko.
- Norberaren proiektuak eta ideiak kritikoki eta ondo arrazoituta aldezteko.
- Terminologia egokia erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

- Proiektu-prozesuaren metodologia, ikerketa eta analisisa.
- Estrategiak eta erabakitze irizpideak.
- Memoriak egitea.
- Diseinu editoriala, tipografia, egokitzea eta maketazioa.
- Diseinu interaktiboa eta irudikapen grafikoa weben.
- Usagarritasuna eta erabilerraztasuna.
- Irteera-formatuari buruzko zehaztasun tekniko egokiak eta aurrekontu-estimazioak.
- Sektore grafiko digitalaren joerak.
- Proiektu grafikoaren aurkezpena eta akabera.
- Proiektua aurkezteko eta defendatzeko teknikak eta estrategiak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektu-metodologia ondo aplikatzeko.
- Proiektu bakoitzerako beharrezko informazioa biltzeko eta aztertzeko.
- Proiektu grafikoaren alderdi funtzionalak eta estetikoak konpontzeko.
- Kasu bakoitzerako bitarteko eta tresna egokiak erabiltzeko.
- Irtenbide sortzaileak eta berritzaileak emateko proiektuaren komunikazio-beharrei erantzuteko.
- Beste gai batzuetan ikasitakoak aplikatzeko.
- Lanak profesionaltasunez aurkezteko.
- Gaiaren berezko hizkuntza teknikoa erabiltzeko.

- Taldean lan egiteko, norberaren ideiak emateko eta besteenak errespetatzeko.
- Proposamen edo proiektua modu zuzenean defendatzeko.

Irakasgaiaren izena: Filosofia eta Estetika.

Gaia: Diseinu Grafikoko Proiektuak.

Eduki blokea: Integrazioa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Gaiak berezko dituen ezagutza teorikoak bereganatzeko.
- Diseinuaren kulturaren esparruan ikertzeko beharrezko metodologia ikasteko.
- Objektu estetikoaren adierazkortasun-ahalmena aitortzeko.
- Zeinuak interpretatzeko.
- Mezu estetikoaren interpretatzeko.
- Ezagutzaren bitartez desberdintze-aukerak identifikatzeko.
- Informazioaren estetika aztertzeko.
- Balio erantsia sortzen duten ezagutza berriak kapitaliza ditzaketen ikerketak eta ekintzak egiteko.
- Diseinuaren bidez kultura berritzailea motibatuzeko eta sortzeko.
- Komunikazioa optimizatzen laguntzeko.

B) Deskriptoreak.

- Kontzientzia estetikoaren.
- Artearen ontogenesia.
- Zeinuen estetika eta teoria.
- Objektu estetikoaren egitura formala.
- Ikonoen adierazkortasun-ahalmena.
- Mezu estetikoaren.
- Estetika soziologikoa.
- Hedabideen teoria, informazioaren estetika.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Lortutako ezagutzak diskurtso teorikoan eta grafikoan bereizteko.

- Gaiaren berezko ikerketa-lana egiteko gaitasun metodologikoa izateko.
- Azterketa estetikoa izateko.
- Zeinuak interpretatzeko.
- Mezu estetikoa interpretatzeko.
- Lortutako ezagutzak diskurtso teorikoan eta grafikoan baliatzeko.
- Berritzeko aukerak bereizteko.
- Diseinu grafikoan diskurtso berritzailea sortzeko.
- Komunikazio grafikoa optimizatzeko.
- Elkarlanean jarduteko.

Irakasgaiaren izena: Tipografia eta Maketazioa.

Gaia: Tipografia.

Eduki blokea: Oinarria.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu-kop.: 8.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Idatzizko hizkuntzaren ezagutza sustatzeko eta haren antolaketa arautzen duten legeak aurkiarazteko tratamendu grafikoaren aurretik.
- Familia tipografikoak bereizteko, ezagutzeko eta aplikatzeko.
- Erritmoaren sena, zeinuen eta lerroen arteko distantzia optikoaren sena eta konposizioaren unitate formalaren kontrola garatzeko.
- Arau ortografikoak, gramatikalak eta ortotipografikoak konposizio tipografikorako erabiltzeko.
- Tipografia orrialdea diseinatzeko eta konposizioak egituratzeko elementu grafiko gisa erabiltzeko.
- Produktu tipografikoaren estetika- eta konposizio-gaitasuna garatzeko.
- Informazioaren hierarkizatze eta egituratze grafikoa egiteko irizpideak bereganatzeko.
- Konposizio tipografikoan alderdi teknikoak eta neurriari dagozkionak erabiltzeko.
- Proiektu tipografiko bat egiteak dituen berezitasunez hausnartzeko.
- Grafikagintza editorialeko ezagutzak lortzeko.

B) Deskriptoreak.

- Neurketa-sistemak, kalkulua, markatzea eta testuen konposizioa. Puntua. Testua.
- Trackinga: kerninga eta letren arteko tarteak. Lerro-arteak eta lerro-luzera.
- Irakurgarritasuna espazio optikoari, erabilerari eta produkzio-teknologiei dagokienez.

- Ortografia teknikoa eta ortotipografia.
- Programak sortzen dituen erretikula irudi eta identitate-sistema gisa.
- Orrialdearen arkitektura.
- Testu inprimatuaren egituren eta antolaketen bilaketa historikoa. Orrialdearen elementuak eta irakurtze-funtzioak. Orrialde-tipologia.
- Liburuaren arkitektura: egitura eta zatiak.
- Edizioa. Antolaketa-irizpideak.
- Pantailarako tipografia.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Tipografiaren berezko alderdi teknologikoak aplikatzeko: neurketa-sistemak, kalkulua, markatzea eta testuen konposizioa.
- Irizpide tipografikoak zuzen hautatzeko, planteatutako beharren arabera.
- Produktu tipografiko baten estetika- eta konposizio-kalitatea balioesteko eta ebaluatzeko.
- Lan tipografikoek planteatzen dituzten diseinu-arazoak antzemateko eta konpontzeko.
- Ingurune digitalean tipografia eta testuen konposizioa menperatzeko.
- Bereganatutako ezagutza tipografikoak erabiliz konposizioak egiteko.
- Diseinu eta konposizio tipografikoetan sormena erabiltzeko.
- Tipografiaren erabileran eta diseinuan oinarritzekoak diren trebetasun sortzaileak garatzeko.
- Sailkapen tipografikoen alderdi formalak balioesteko.
- Sormena erabiltzeko alderdi editorialen konposizioa eta diseinua egiteko.

Irakasgaiaren izena: Diseinuaren Kudeaketa.

Gaia: Diseinuaren Kudeaketa.

Eduki blokea: Juridiko eta Ekonomikoa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu-kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Proiektuei lotutako lantaldeak antolatzeke, zuzentzeko eta koordinatzeko eta diziplina anitzeko taldeetara egokitzeke.
- Ikuspuntu humanista garatzeko, lanbide-jardueraren eta giza ikuspuntuaren arteko oreka lortzeko gauza izango dena.

- Ekonomiaren oinarrizko teoria eta praktika jakiteko eta haren gizarte-alderdia, haren erabilgarritasun praktikoa eta enpresan dituen mugak argi ulertzeko.
- Diseinuaren lanbide-esparruaren barruan entzuteko, ikuspuntuak adierazteko, eztabaidatzeko, kritikatzeko, defendatzeko, ekarpenak eta eskemak egiteko, azaltzeko, frogatzeko eta konbentzitzeko oinarrizko komunikazio- eta argudiatze-trebetasunak garatzeko.
- Helburu pertsonalak eta kolektiboak lortzeko ikasketa-estrategia egokiak planteatzeko, ebaluatzeko eta lortzeko eta haiek erdiesteko beharrezko baliabideak hobetzeko.
- Aintzat hartzeko enpresentzat eta gizartearentzat zer garrantzitsuak diren ikerketa eta berrikuntza teknologikoak eta zer-nolako etorkizuna dakarren informazioaren teknologien ezarpen orokortuak.
- Enpresa moten ezaugarri garrantzitsuenak aztertze eta haien funtzioak, elkarren arteko erlazioak eta antolaketa bereizteko.
- Jarduera-sektoreen elementu garrantzitsuenak zein diren jakiteko eta, haietatik abiatuta, enpresek har ditzaketen estrategia nagusiak azaltzeko.
- Zenbait enpresa motaren jarduerak ingurumenean, gizartean eta pertsonengan zer-nolako ondorioak dituzten aztertze.
- Argi eta modu koherentean ulertzeko enpresa-esparruko gertaera garrantzitsuei buruzko informazioak.

B) Deskriptoreak.

- Enpresaren antolamendua eta ekonomia. Antolaketa-kontzeptuak eta -printzipioak.
- Enpresaren garapen-prozesua. Giza baliabideen kudeaketa.
- Merkatua aztertze teknikak. Merkatua: kontzeptua eta motak. Merkatuen segmentazioa. Merkatuen ikerketa.
- Produkzio-ekonomiaren oinarriak.
- Informazioaren teknologia berrien erabilera enpresan. Merkataritza elektronikoa, lehiatzeko tresna berria. Hedatzen ari diren sektore ekonomikoak.
- Enpresa-ekimena. Negozio-idea bat garatzea eta hura baldintzatzen duten inguruneko faktoreak bereiztea eta aztertzea.
- Merkataritza-estrategia. Antolaketa-egitura ezartzea.
- Enpresa bat sortzeko urratsak. Teknologia berrien erabilera.
- Jabetza intelektuala eta industria-jabetza. Oinarrizko nozioak. Asmatze-modalitateak: patenteak eta baliagarritasun-ereduak.
- Zeinu bereizgarriak: marka nazionala, marka komunitarioa, marka internazionala, domeinu-izenak. Babes juridikzionala.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Enpresa-munduan aplika daitezkeen ekonomiari buruzko oinarrizko behar adina ezagutza teoriko eta praktiko izateko.
- Pertsonen arteko komunikazio-prozesurako erraztasuna izateko.
- Entzuteko, eztabaidatzeko, defendatzeko, azaltzeko, negoziatzeko eta abarretarako gaitasunak garatzeko.
- Enpresa baten oinarrizko beharrei buruzko ikuspegi argia izateko.
- Jabetza intelektuala babesten duten legeak ondo jakiteko eta lege horiek diseinatzeko lan-prozesuan aplikatzeko.
- Enpresa bat sortzen denean zer tramite formal non egin behar diren jakiteko.
- A) Besteak beste, kontzeptu hauek ezagutzeko: kalitatea, produktibitatea eta lanaren azterketa.
- B) Enpresak eta enpresaburuak sozietatean eta ekonomian zer eginkizun betetzen duten eta haien funtzioak zein diren jakiteko.

Irakasgaiaren izena: Diseinu Grafikoaren Historia.

Gaia: Diseinu Grafikoaren Historia.

Eduki blokea: Teoriko, Kritikoa e Historikoa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu-kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Diseinu grafikoak zer aurrekari eta jatorri dituen jakiteko.
- Historian zehar izandako produktu grafiko nagusiak zein izan diren jakiteko eta haiek aztertze.
- Diseinu grafikoaren testuinguru historiko, ekonomiko, sozial eta kulturala ezagutzeko.
- Ikuspuntu formalari dagokionez, ikusizko komunikazioaren historian zehar izandako adierazpen-baliabideekin trebezia handia izateko.
- Diseinu grafikoaren eboluzio historikoan garatutako kontzeptuak aztertze.
- Diseinu grafikoan izandako lanik adierazgarrienetako hizkuntza formalaren, hizkuntza sinbolikoaren eta funtzionaltasun espezifikokoaren artean zer erlazio dauden ulertze.
- Arloko lanik garrantzitsuenen bidez hizkuntza grafikoaren adierazte-gaitasuna garatzeko.
- Gaitasun kritikoa izateko eta ikerketa-estrategiak planteatzen jakiteko.
- Ikerketaren berezko prozedura metodologikoak baliatzeko eta bai kontzeptuak aztertze gaitasuna bai taldean lan egiteko jarraibideak eta estrategiak garatzeko.
- Norberaren ikasketa-prozesuaren emaitzak defendatzeko eta azaltzeko.
- Eboluzio historikoa aztertuz ikasitako kontzeptu eta printzipio estetikoak beste gai batzuetan egin beharreko proiektuekin erlazionatzeko.

B) Deskriptoreak.

– Diseinu grafikoaren jatorria eta aurrekariak. Idazkuntzaren jatorria. Idatzizkoaren eta irudiaren arteko erlazioa. Liburua kulturaren zabalkundean.

– Inprentaren eta tipografiaren asmakuntza. Teknika grafikoaren garapena.

– Diseinua gizarte industrialean eta teknologikoan eta diseinuak gizartean duen eragina.

– XIX. eta XX. mendeetan diseinu grafikoan izandako joera estetikorik garrantzitsuenak.

– Diseinu modernoaren aitzindariak: Arts and Crafts. Modernismoa eta haren aldaerak: Modern Style, Art Nouveau, Modernisme, Liberty, Jugendstil, Secession.

– Kartela XIX. mendearen amaieran eta XX. mendearen hasieran: Grasset, Cheret, Mucha, Toulouse-Lautrec, Cassandre, Bernhard eta abar.

– Abangoardiak eta diseinuan izan zuten eragina. Bi mundu-gerren arteko garaia. Diseinu-eskolak: Bauhaus.

– Bigarren Mundu Gerraren ondoko joerarik garrantzitsuenak, haien bilakaera eta egungo testuinguruan betetzen duten lekua.

– Azken garaiotako proposamenak diseinu grafikoaren esparruan. Diseinuak egungo testuinguruan duen eragina: azken joeren azterketa. Postmodernitatea. Aro digitala.

– Gaiak berezko dituen ikerketa- eta esperimentazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Diseinu-lanekiko sentiberatasun estetikoa garatzeko.

– Ikasitako estetika- eta diseinu-kontzeptuak aztertze eta laburtze eta sen kritikoa izateko.

– Diseinuan egindako lanik adierazgarrien bidez diseinu grafikoak zer bilakaera izan duen jakiteko eta ulertzeko.

– Diseinu grafikoaren esanahia historiaren ikuspuntutik ulertzeko.

– Estiloak aztertuz diseinu modernoaren aitzindariak nor izan ziren jakiteko eta haiek ulertzeko.

– Kartelgintzaren garapenean izandako egilerik garrantzitsuenak ezagutzeko.

– Abangoardiak eta diseinu grafikoan izan duten eragina bereizteko.

– Egungo diseinu grafikoan dauden estilo, joera eta protagonistarik garrantzitsuenak zein diren jakiteko eta ulertzeko.

– Diziplinarteko taldeetan parte hartze eta nork bere kasa ikasteko.

– Ikasitakoa azaltzeko eta transferitzeko.

Irakasgaiaren izena: Diseinuaren Kultura.

Gaia: Diseinuaren Kultura.

Eduki blokea: Teoriko, Kritikoa e Historikoa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Diseinuak kulturaren betetzen duen eginkizuna ulertzeko beharrezko ezagutza teorikoak bereganatzeko.
- Ikertzeko metodologia ondo jakiteko.
- Diseinuaren eta gizartean duen oihartzunaren arteko dinamika ikertzeko.
- Diseinuak egungo gizarte-joeretan betetzen duen eginkizunaz ohartzeko.
- Diseinuaren eta kultura-testuinguru guztiz ugarien arteko erlazio kontingenteak aztertze.
- Diseinuaren kulturaren esparruan esperimendatzeko.
- Ezagut daitezkeen ereduak behar bezala kudeatzeko: erabiltzailea xede duen diseinua, giza elkarreragina eta produktu-garapena.
- Diseinu- eta berrikuntza-prozesuak ondo antolatze.
- Gaitasun kritikoa sustatzeko beharrak diseinuaren bidez konpontzeari dagokionez.
- Gaitasun kritikoa sustatzeko diseinuaren bidez beharrak sortzeari dagokionez.

B) Deskriptoreak.

- Diseinu- eta berrikuntza-prozesuak.
- Ideiak eta testuinguruak.
- Diseinu humanistikoa.
- Diseinura egindako hurbiltze semiotikoa.
- Balio estetikoak eta baliagarritasuna.
- Denborazkotasuna eta joerak.
- Diseinuari aplikatutako antropologia-oinarriak.
- Kontsumoaren soziologiaren eta kulturaren oinarriak.
- Diseinua eta demokratizazioaren erretorika.
- Ikerketa- eta esperimendazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Diseinuak kulturen betetzen duen eginkizuna aztertzeke.
- Ikertzeke metodologia aplikatzeko.
- Diseinuak testuinguru kulturean duen elkarreaginezke dinamika ulertzeke.
- Diseinuak kultura eta gizarteak aldatzeke duen ahalmena aztertzeke.
- Lortutake ezagutzake diskurtso teorikoan eta grafikoan bereizteke eta baliatzeke.
- Diseinuaren kulturen esparruan esperimintatzeko.
- Ereduak zuzen kudeatzeko.
- Diseinu-prozesuak ondo antolatzeke.
- Berrikuntza-prozesuak antolatzeke.
- Zenbait beharri diseinuaren bidez erantzutea kritikoki aztertzeke.

Hirugarren maila.

Irakasgaiaren izena: Diseinu Grafikorake Bitarteko Informatikoak IV.

Gaia: Diseinuari Aplikatutake Teknologia.

Eduki blokea: Zientifikoa/Teknologikoa.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 5.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteke gai izan behar dute:

- Komunikazio-modu guztien baliabide teknologikoak ondo baliatzeke.
- Bi dimentsioko animazioaren teoria eta bitarteko digitalen bidezke garapena ezagutzeke.
- Proiektuen garapenean ikus-entzunezke hizkuntza koherentziak aplikatzeko.
- Hainbat bitarteko informatiko ondo erabiltzeke eta ondo konbinatzeko, lan-fluxu dinamikoa eta logikoa lortzeke.
- Bi dimentsioko animazioarekin eta hori ondo erabiltzearekin zerikusia duten programetake funtziorik garrantzitsuenak baliatzeke.
- Gaur egun dauden antzeke beste baliabide edo aplikazio batzuk eta haiekiko esperimintazioa ezagutzeke eta aplikatzeko.
- Animazio digitalen alderdi teknikoak zein diren jakiteke eta irteerake formatuetara egokitzeke.
- Norberaren trebetasunen garapenean bitarteko informatikoak erabiltzeke.
- Norberaren eta taldearen proiektuak planifikatzeko eta garatzeko.
- Nork bere burua prestatzeke eta zenbait baliabide erabiltzeke: bibliografiak, Internet, programa-laguntzak, bideo bidezke tutoretzak eta abar.

B) Deskriptoreak.

- Ikus-entzunezke hizkuntza. Animazioaren oinarrizke kontzeptuak.

- Animazioaren legeak eta oinarriak.
- Lan egiteko lekua. Panelak eta tresnak.
- Proiektuen oinarritzko kontzeptuak. Proiektuen planifikazioa eta konfigurazioa.
- Artxiboko materiala sortzea eta animazio-ingurune batera aldatzea.
- Konposizioak, animaziozko konposizioak, prekonposizioak eta geruzak.
- Sailkatutako animazio-tresnak. Interpolazioa eta motak. Fotograma eta fotograma nagusia. Fotogramen abiadura.
- Geruzak 2D-tan eta 3D-tan. Kamerak eta argiak. Efektu komunak.
- Testuaren animazioa.
- Bideo-inportazioa, audioa eta irudi finkoak.
- Irudi finkoen eta haien sekuentzien prozesamendua eta esportazioa.
- Irteerako artxihoak optimizatzea. CODEC egokiak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Ikus-entzunezko mezuei kritikoki eta analitikoki erantzuteko.
- Ikus-entzunezko teoria- eta adierazpen-mekanismoak ulertzeko eta interpretatzeko.
- Proposatutako lanen planteamendura egokitzeko eta planteamendu horren arabera irtenbide funtzionala eta sortzailea lortzeko.
- Lan-proposamenak nork bere kasa erabakitzeke.
- Lanak kalitate tekniko eta formalarekin aurkezteko.
- Animazio klasikoaren eta ordenagailu bidezkoaren ezaugarriak, funtzioak eta zertarakoak zein diren jakiteko eta haietako oinarritzko tresnak erabiltzeko sormena garatzeko.
- Amaierako lana egiteko beharrezko eragiketen oinarritzko alderdiak ezagutzeko eta erabiltzeko.
- Artxihoak programen artean trukatzeko bitartekoak eta formatuak bereizteko eta erabiltzeko.
- Kontrol teorikoak ondo gaitzeko.
- Nork bere burua zenbait bitartekoren bidez prestatzeko, ikasgelan azaldutako kontzeptuak finkatzeko edo beste batzuk ikertzeko.

Irakasgaiaren izena: Diseinu Grafikorako Bitarteko Informatikoak V.

Gaia: Diseinuari Aplikatutako Teknologia.

Eduki blokea: Zientifikoa/Teknologikoa.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 5.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Hainbat bitarteko informatiko ondo erabiltzeko eta ondo konbinatzeko, lan-fluxu dinamikoa eta logikoa lortzeko.
- Bi eta hiru dimentsioko animazioek komunean dituzten elementuak zein diren jakiteko.
- Proiektuen garapenean ikus-entzunezko hizkuntza koherentziaz aplikatzeko.
- Hiru dimentsioko programen oinarritzko interfazea ezagutzeko. Ikuspegiak modu diedrikoan eta perspektibazko ikuspegia.
- Modelatze geometrikoaren oinarritzko tresnak zein diren jakiteko.
- Aldaketarako eta eraldaketarako oinarritzko tresnak zein diren jakiteko.
- Objektu organiko bakunak modelatzeko.
- Aurrez konfiguratutako oinarritzko objektuak eta hiru dimentsiotan modelatzeko oinarritzko funtzioak erabiltzeko hiru dimentsioko objektuak sortzeko.
- Objektuak haien geometriaren arabera testurizatzeko. Testura motak, aurrez zehaztutako testurak eta testuren parametroak.
- Zuzeneko eta alderantzizko zinematiken bidez animatzeko.
- Kamera. Kamera-mugimenduak. Kamera-parametroak.
- Oinarritzko argiztapena. Argi motak. Argi bidezko animazioa.
- Proiektua amaitzeko eta, horretarako, amaierako rendera egiteko, beharrezko kalitatearen arabera eta formatu egokian.
- Renderean eta hori egiteko denboran eragina duten faktoreen berri izateko.
- Irteera-moduen berri izateko eta dokumentuetan nola optimizatu jakiteko.

B) Deskriptoreak.

- Modelaketa geometrikoaren hastapenak eta tresna komunak: primitiboak, testuak, poligonoak.
- Eraldaketak. Objektuen biderketak eta zatiketak. Boolearrak.
- Objektuak testurizatzea. Motak eta parametroak.
- Kamera. Motak. Ezaugarriak. Animazioa.
- Argiak eta motak. Eszenak argiztatzea. Animazioa.
- Objektuen animazioa. Fotograma nagusiak sortzea. Hierarkiak.
- Zuzeneko eta alderantzizko zinematika.
- Modelatze organikoa: azalaren zatiketa bidezko modelaketa.
- Oinarritzko hezur-animazioa.
- Oinarritzko dinamikak.
- Renderen aukerak. Irteera-formatuak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Hiru dimentsioko animazio-programen ezaugarri, funtzio eta zertarako estandarrak zein diren jakiteko eta haietako tresnak erabiltzeko sormena garatzeko.

– Ikus-entzunezko hizkuntza aise eta argi aplikatzeko animazioetan.

– Zenbait aplikazio ondo erabiltzeko, proiektuen ezaugarrien arabera.

– Ikasgelan azaldutako kontzeptuak zuzen aplikatzeko funtzionalki zuzenak diren proiektuetan eta proiektu horiei tratamendu sortzaile eta pertsonala emateko.

– Proposatutako lanen planteamendura egokitzeko eta planteamendu horren arabera irtenbidea lortzeko.

– Lan-proiektuak planifikatzeko eta garatzeko, bai norberarenak bai taldeenak.

– Kanpo-proiektuak teknikaren eta sormenaren ikuspuntutik aztertzeko.

– Irteerako formatuen ezaugarriak zein diren jakiteko eta haiek behar bezala erabiltzeko eta optimizatzeko.

– Kontrol teorikoak ondo gainditzeko.

– Nork bere burua zenbait edukitan eta prozeduratan prestatzeko eta teknologia berrien bilakaerara egokitzeko.

Irakasgaiaren izena: Argazkia.

Gaia: Materialak eta Diseinu Grafikoari Aplikatutako Teknologia.

Eduki blokea: Zientifikoa/Teknologikoa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 5.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

– Oinarrizko argazkigintza-kontzeptuak ulertzeko.

– Konplexutasun tekniko gutxiko lanetan diseinu-arazoak grafikoki konpontzen ikasteko.

– Publizitate-irudiaren testuinguruan argazkigintzari buruzko ezagutzak bereganatzeko.

– Publizitate-arloko natura hilaren esparruan argazkigintza komertziala garatzeko.

– Foto-diseinuaren esparruan argazkigintza komertziala garatzeko.

– Produktu-argazkien esparruan argazkigintza komertziala garatzeko.

– Diseinu grafikoaren esparruan argazkigintza proiektu komertzial bati aplikatzeko.

– Azken irudiari lotuta, akabera digitaleko prozesu fotografikoak ezagutzeko.

– Argazkigintzaren garapenean ikus-entzunezko hizkuntza koherentziaz aplikatzeko.

– Argazkigintza-arloko komunikazio-modu guztien baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.

B) Deskriptoreak.

– Oinarrizko argazkigintza-kontzeptuak.

– Argazkigintza analogikoa eta digitala.

– Ikasgaia garatzeko funtsezkoak diren argazkigintzari lotutako kontzeptuak eta definizioak.

– Mezu grafikoa osatzearekin zerikusia duten argazkigintzaren alderdi teknikoak.

– Mezu grafikoa osatzearekin zerikusia duten argazkigintzaren adierazpen-alderdiak.

– Platoan horrelako irudia sortzeko beharrezkoa den argiztapena garatzea.

– Konposizio fotografikoari buruzko oinarrizko kontzeptuak.

– Argazkigintza digitalari buruzko kontzeptuak.

– Argazkigintza digitalerako artxibo-formatuak.

– Prozesuaren barruan ukitu digitalerako erabil daitezkeen aplikazioak ezagutzea.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Argazkiak egitean eta planteatzean sormena erakusteko.

– Argazkiak egiteko teknikoki ondo prestatuta egoteko.

– Ariketa edo egoera fotografiko bakoitzerako teknikarik egokienak erabiltzeko.

– Argazkiaren konposizioa ondo egiteko, haren aplikazio praktikoa edo funtzionalaren arabera.

– Ingurune fotografikoa ondo kontrolatzeko.

– Argazkiak ondo egiteko, irizpide estetikoarekin egin ere.

– Argazki-kamerak ondo erabiltzeko.

– Prozesu fotografiko guztiak ondo erabiltzeko.

– Material fotografikoa zaintzeko eta errespetatzeko.

– Ikasgaiarekiko eta haren garapenarekiko jarrera positiboa izateko.

Irakasgaiaren izena: Diseinu Grafikorako Bitarteko Informatikoak VI.

Gaia: Diseinuari Aplikatutako Teknologia.

Eduki blokea: Zientifikoa/Teknologikoa.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 5.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

– Softwarea eta ekipa informatikoak ondo erabiltzeko.

- Ordenagailua eta Internet produkzio-prozesuan erabiltzeko.
- Egin beharreko lan bakoitzerako bitarteko informatiko egokia erabiltzeko eta bitartekoak beste batzuekin konbinatzen jakiteko, proiektuen helburuaren arabera.
- Lan emankorra egiteko.
- Multimedia-proiektuak egiteko oinarrizko prozesuak aztertzeko.
- Ezagutza teorikoak aplikatzeko, diseinuaren erabilgarritasun-, irisgarritasun- eta eraginkortasun-irizpideen arabera.
- Multimedia-proiektuak sortzeko irudi-, testu-, bideo- eta animazio-objektuetatik abiatuta.
- Multimedia-proiektuak elkarlanean garatzeko.
- Garapen-prozesuen optimizazioa sustatzeko.
- Ingurunearen moldagarritasunaz jabetzeko.

B) Deskriptoreak.

- Multimedia-elementuak: bideo-, soinu- eta animazio-objektuak.
- 2D animazio-objektuak sortzea.
- Bideoa integratzea.
- Soinua integratzea.
- Elkarreragina.
- ActionScript programazioaren oinarriak.
- Weberako multimedia-argitalpenak.
- Euskarri mugikorretarako multimedia-argitalpenak.
- Eduki erabilerraza sortzea.
- Optimizazioa.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Softwarea eta ekipo informatikoak ondo erabiltzeko.
- Internet erabiltzeko komunikatzeko eta kudeatzeko.
- Informazioaren antolakuntza grafikoarekin zerikusia duten arazoak ongi konpontzeko.
- Proiektuak egiteko bitarteko egokiak hautatzeko.
- Programa espezifikoaren bidez multimedia-proiektuen garapen emankorra eta eraginkorra lortzeko.
- Web- eta multimedia-proiektuak taldean elkarlanean garatzeko.
- Web- eta multimedia-argitalpenak modu autonomoan sortzeko.

- Bai produktua bai hura lortzeko erabilitako bitartekoen kudeaketa kritikoki aztertzeko.
- Lan-dinamika proiektuetara eta ekipoetara egokitzeko.
- Zenbait ingurunetara eta gailutara egokitu daitezkeen produktu malguak sortzeko.

Irakasgaiaren izena: Diseinu Grafikorako Bitarteko Informatikoak VII.

Gaia: Materialak eta Diseinu Grafikoari Aplikatutako Teknologia.

Eduki blokea: Zientifikoa/Teknologikoa.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 5.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Ikus-entzunezko produktuak eta haien berezko ezaugarriak ezagutzeko.
- Ikus-entzunezko komunikazio-modu guztien baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.
- Bideo digitalaren produkzio-faseak eta produkzio ondokoak bereizteko.
- Proiektuen garapenean ikus-entzunezko hizkuntza koherentziaz aplikatzeko.
- Ikus-entzunezko proiektuak produkzio-fase guztietan egiteko, bai eta produkzio ondokoetan ere.
- Bideo digitala grabatzeko eta geroko edizio ez-linealerako atzitzeko.
- Proiektua antolatzeke, edizio-lana errazteko.
- Hainbat bitarteko informatiko ondo erabiltzeko eta ondo konbinatzeko, lan-fluxu dinamikoa eta logikoa lortzeko.
- Bideoa, irudi finkoa edo audioa artxibatzeke formatuak ezagutzeko eta proiektu bakoitzera egokitzeko.
- Formatuak eta proiektuen esportazioa optimizatzeko, CODEC egokien bidez.
- Azken produktua irteerako bitartekora egokitzeko eta hardware- zein software-baliabideak optimizatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Ikus-entzunezko hizkuntza.
- Story-Board deritzona eta gidoi literarioa eta teknikoa.
- Bideo bidezko edizio ez-linealaren oinarritzko kontzeptuak. Edizioa, hiruzpalau puntu. Audio- eta bideo-pistak. Denboraren lerroa.
- Oinarritzko hardware-konfigurazioa bideo digitala editatzeko.
- Dokumentuak antolatzea eta inportatzea.
- Bideoaren eta audioaren atzitze digitala eta analogikoa.
- Sekuentziak sortzea. Bideo-klipak berrantolatzea.

- Tituluen sorrera. Tituluen animazioa.
- Trantsizioak eta aurrez zehaztutako efektuak sortzea.
- Gardenkiak (maskarak, alfa kanalak).
- Mugimendua eta eraldaketak. Fotograma nagusiak eta interpolazioa.
- Bideoen, audioen eta irudi-sekuentzien artxibo-formatuak eta haien esportazioa.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Ikus-entzunezko hizkuntza ezagutzeko eta komunikaziorako erabiltzeko, bai eta sormena garatzeko ere.
- Proposatutako lanen planteamendura egokitzeko eta planteamendu horren arabera irtenbidea lortzeko.
- Lan-proiektuak planifikatzeko eta, horretarako, ikasgelan landutako edukiak aplikatzeko.
- Ikus-entzunezko produkzio bat haren produkzio-fase guztietan egiteko.
- Ikus-entzunezko hizkuntza eta hardware- zein software-baliabideak erabiltzeko, ikus-entzunezko komunikazioarekin esperimintatzeko.
- Ekipoak ondo erabiltzeko eta haien ezaugarriez baliatzeko.
- Zenbait aplikazioarekin elkarreragina izateko eta, horretarako, aplikazioak ondo erabiltzeko, haien ezaugarrien arabera.
- Artxibo-formatuen ezaugarriak ezagutzeko eta behar bezala erabiltzeko eta optimizatzeko.
- Kontrol teorikoak ondo gaitatzeko.
- Nork bere burua azaldutako edukietan eta prozeduretan prestatzeko, bai eta bestelako batzuetan ere.

Irakasgaiaren izena: Proiektuak III.

Gaia: Diseinu Grafikoko Proiektuak.

Eduki blokea: Integrazioa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 3.a.

Kreditu-kop.: 7.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Diseinu grafikoko proiektuak asmatzeko eta planifikatzeko.
- Diseinu-proiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.
- Ziurtasuna lortzeko proiektu grafikorako azterketa- eta ikerketa-metodologiaren erabilera.
- Irudikapenaren eta komunikazioaren adierazpen-hizkuntzak eta -baliabideak ondo erabiltzeko.

– Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko, funtzioetan, beharretan eta materialetan oinarritutako aukera berriei erantzuteko.

– Taldean lan egiteko eta nork bere ideiak emateko.

– Kontzeptuzko ezagutzan amaierako proiektua koherentea izateko beharrezko maila lortzeko.

– Irudikapen grafikoan proiektu grafiko bat gauzatzeko eta hari akabera emateko beharrezko maila lortzeko.

– Norberaren proposamena kritikoki eta ondo arrazoituta defendatzeko.

– Proiektu grafiko bakoitzerako terminologia egokia erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

– Proiektu-prozesuaren metodologia, ikerketa eta analisisia.

– Proiektuaren kudeaketa eta garapena: aurrekontuak, bideragarritasun-azterketa, ebaluazioa eta egiaztapena.

– Packaginga. Ontziak, bilgarriak eta etiketak. Gauzatze- eta fabrikazio-prozesuak. Materialak eta iraunkortasuna. Kategoriei buruzko legeak.

– Arte-zuzendaritza. Publizitate-kanpaina. Komunikabideak, ikus-entzunezko baliabideak eta abar.

– Memoriak egitea.

– Arauen gidaliburuak egitea.

– Proiekturako aurkezpen- eta irudikapen-teknikak.

– Diseinu grafikoari aplikatutako teknologia berriak.

– Diziplinarteko proiektu integratuak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Kontzeptuzko alderdiak, prozedurazkoak eta teknologikoak proiektu espezifiko batean aplikatzeko.

– Proiektu grafiko baten alderdi funtzionalak eta estetikoak konpontzeko.

– Kasu bakoitzerako bitarteko eta tresna egokiak erabiltzeko.

– Komunikazio grafikoan sor daitezkeen arazoak konpontzeko.

– Irtenbide sortzaileak eta berritzaileak emateko proiektuaren komunikazio-beharrei erantzuteko.

– Proiektuak profesionaltasunez aurkezteko.

– Beste gai batzuetan ikasitakoak aplikatzeko.

– Gaiaren berezko hizkuntza teknikoa erabiltzeko.

– Taldean lan egiteko, norberaren ideiak emateko eta besteenak errespetatzeko.

- Proiektua egokiro kritikatzeko eta defendatzeko.

Irakasgaiaren izena: Proiektuak IV.

Gaia: Diseinu Grafikoko Proiektuak.

Eduki blokea: Integrazioa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 3.a.

Kreditu-kop.: 7.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Diseinu grafikoko proiektuak asmatzeko eta planifikatzeko.
- Diseinu-proiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.
- Ziurtasuna lortzeko proiektu grafikorako azterketa- eta ikerketa-metodologiaren erabileran.
- Irudikapenaren eta komunikazioaren adierazpen-hizkuntzak eta -baliabideak ondo erabiltzeko.
- Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko, funtzioetan, beharretan eta materialetan oinarritutako aukera berriei erantzuteko.
- Taldean lan egiteko eta nork bere ideiak emateko.
- Kontzeptuzko ezagutza amaierako proiektua koherentea izateko beharrezko maila lortzeko.
- Irudikapen grafikoan proiektu grafiko bat gauzatzeko eta hari akabera emateko beharrezko maila lortzeko.
- Norberaren proposamena kritikoki eta ondo arrazoituta defendatzeko.
- Proiektu grafiko bakoitzerako terminologia egokia erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

- Proiektu-prozesuaren metodologia, ikerketa eta analisisa.
- Ingurumen-diseinua. Grafikoa eta espazioari aplikatutako komunikazioak. Seinaletika. Seinaletika-programak. Barne- eta kanpo-espazioak.
- Proiektuaren kudeaketa eta garapena: aurrekontuak, bideragarritasun-azterketa, ebaluazioa eta egiaztapena.
- Memoriak egitea.
- Arauen gidaliburuak egitea.
- Proiekturako aurkezpen- eta irudikapen-teknikak.
- Diseinu grafikoari aplikatutako teknologia berriak.
- Diziplinarteko proiektu integratuak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Kontzeptuzko alderdiak, prozedurazkoak eta teknologikoak proiektu espezifiko batean aplikatzeko.
- Proiektu grafiko baten alderdi funtzionalak eta estetikoak konpontzeko.
- Kasu bakoitzerako bitarteko eta tresna egokiak erabiltzeko.
- Komunikazio grafikoan sor daitezkeen arazoak konpontzeko.
- Irtenbide sortzaileak eta berritzaileak emateko proiektuaren komunikazio-beharrei erantzuteko.
- Proiektuak profesionaltasunez aurkezteko.
- Beste gai batzuetan ikasitakoak aplikatzeko.
- Gaiaren berezko hizkuntza teknikoa erabiltzeko.
- Taldean lan egiteko, norberaren ideiak emateko eta besteenak errespetatzeko.
- Proiektua egokiro kritikatzeko eta defendatzeko.

Irakasgaiaren izena: Gaitasun Emozionalak Diseinatzaile Grafikoarentzat.

Gaia: Diseinu Grafikoko Proiektuak.

Eduki blokea: Integrazioa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 3.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Beren burua hobeto ezagutzeko elementuak eta printzipioak ikasteko.
- Ezagutza teorikoak eta praktikoak, hala nola nork bere burua motibatzen beharrezko tresnak bereganatzeko.
- Lan-esparruko gatazka eta estres-egoerei ondo aurre egiteko.
- Aldaketa autogestionatua sustatzeko, helburu argiei eta baliatzen errazei helduta nagusiki.
- Laneko harremanak eta harreman sozialak hobetzeko.
- Emaidza positiboak lortzeko.
- Ikasketa-inguruan ikasitakoak aplikatzeko.
- Ikaskideekiko elkarreragina aztertzeko.
- Jarrera eta diskurtso adostailea eta erabakitzailea hartzeko.
- Oreka emozionala sustatzeko bakoitzaren temperamentutik abiatuta.

B) Deskriptoreak.

- Gaitasun emozionalen mapa.
- Adimen emozional aplikatua.
- Autoezagutza, autokontzientzia.
- Kontrol emozionala eta automotibazioa.
- Gizarte-trebetasunak.
- Errazte-printzipioak.
- Talde-dinamika.
- Oratoria.
- Komunikazio-gaitasunaren garapena.
- Erabakitzea.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Gaiaren berezko esperimentazio-lan bat egiteko.
- Nork bere burua motibatzeke.
- Gatazka- eta estres-egoerak ondo kudeatzeko.
- Aldaketa autogestionatua izateko.
- Laneko harremanak eta harreman sozialak hobetzeko.
- Ikasketa-inguruan ikasitakoak aplikatzeko.
- Norberaren eta kideen portaera aztertzeke.
- Adostasuna lortzeko eta erabaki bat hartzeko moduan elkarri eragiteko.
- Oreka emozionala sustatzeko.
- Eraitza positiboak lortu nahi izateko.

Irakasgaiaren izena: Diseinu Grafikoaren Kudeaketa.

Gaia: Diseinu Grafikoaren Kudeaketa.

Eduki blokea: Juridiko eta Ekonomikoa.

Espezialitatea: Diseinu Grafikoa.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Proiektuak kudeatzeko tresna informatikoak erabiltzeko.

- Eginkizunak eta mugarriak antolatzeko zein giza baliabideak eta bitarteko teknikoak esleitzeko.
- Egunkariak planifikatzeko eta aurrekontuak prestatzeko.
- Kudeaketan eta diseinuan erabakitzeko tresnak aplikatzeko.
- Diseinu grafikoan marketin-tresnarik ohikoenak zein diren jakiteko.
- Diseinu grafikoko enpresen marketin-politikak azaltzeko, produktuak zuzentzen dituzten merkatuen arabera.
- Diseinu grafikoko negozio bat abiarazteko zer tramite egin behar diren jakiteko.
- Diseinu grafikoa garatzen den testuinguru ekonomiko, sozial, kultural eta historikoa ezagutzeko eta ulertzeko.
- Diseinuak gizartean duen eragin positiboaz hausnartzeko eta bizi- eta ingurumen-kalitatean duen eragina aintzat hartzeko.
- Gogoeta egiteko diseinu grafikoak produkzioan nortasuna, berrikuntza eta kalitatea sortzeko gaitasunari buruz.

B) Deskriptoreak.

- Proiektuaren teoria, metodologia eta kudeaketa. Aldaketetara egokitzea. Proiektuaren etengabeko aldaketa, esperimendu- eta prestakuntza-prozesu beretik sortzen diren interesetara egokitzeko. Proiektua esperientzia gisa.
- Proiektua ikusiz kudeatzeko diagramak: eginkizunak eta mugarriak zehaztea, giza baliabideak eta bitarteko teknikoak egozte eta egutegiak planifikatzea.
- Produktua edo zerbitzua ebaluatzeko tresnak. Produktuen eta zerbitzuen bizi-zikloa: sarrera, hazkunde, heldutasuna eta gainbehera.
- Erabakitzeko tresnak.
- Merkatua eta berrikuntza. Merkatuan lehiatzeko estrategiak: lidergoa kostuetan, desberdintzea, espezializazioa.
- Prezio-politikak.
- Marketinaren tresnak diseinu grafikorako. Marketing mixa. Komunikazio-mixa.
- Ekintzailtza. Merkatuaren gabeziak eta beharrak atzematea. Merkatuaren eta artearen egoeraren azterketa.
- Diseinu grafikoaren esparruan enpresa bat eratzeko tramiteak. Administrazioa, finantzak eta zergak.
- Diseinu grafikoaren esparruan aurrekontuak egitea.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Ordena izateko, ondo antolatuta jokatzeko eta landutako gaien ezagutzan sakontzeko.
- Zenbait diziplinaren eta diziplinarteko zenbait talderen artean harremanak izateko.

- Ikerketan behatzeko, gogoetatzeko, esperimentatzeko eta arrazoitzeko.
- Diseinu grafikoaren esparruan enpresa bat eratzen bada, sorreran eta geroko funtzionamenduan zer tramite formal egin behar diren jakiteko.
- Oinarri teoriko hori jarduera profesionalean erabiltzeko, beharrezkoa baita, alde batetik, joera estetiko eta kultural nagusietara egokitzea eta, bestetik, nork bere ekarpena egitea aldaketa estetiko, sozial eta kulturalaren bidean.
- Diseinu grafikoko enpresaren marketing-mixaosatzen duten faktoreak aztertze eta enpresaren marketin-politikak eta -estrategiak bereizteko.
- Merkatuaren ezaugarri nagusiak aztertze eta, haietan oinarrituta, erabil daitezkeen marketin-politikak azaltze.
- Diseinu grafikoko enpresa baten eginkizuna zein den eta enpresaburuak zer funtzio betetzen duen jakiteko.
- Diseinu grafikoan diharduten enpresa txikiek funtsezko zer ezaugarri dituzten eta merkatuan zer elementuri esker irauten duten jakiteko.
- Etikak enpresa-munduan zer inplikazio dituen jakiteko eta portaera etikoa balio-sistemaren, kontrolaren eta antolaketa-arloko beste faktore batzuen mende dagoela ulertze.

III. ERANSKINA, AZAROAREN 20KO 238/2012 DEKRETUARENA

DISEINUKO GRADUKO TITULUAREN ZEHARKAKO GAITASUNAK

Ikasketak amaitutakoan, Diseinuko gradudunek zeharkako gaitasun hauek izan behar dituzte:

- Lana eraginkortasunez eta era motibagarrian antolatzeko eta planifikatzeko gaitasuna.
- Informazio garrantzitsua biltzeko, aztertzeko, laburtzeko eta ondo kudeatzeko gaitasuna.
- Arazoak konpontzeko eta egiten den lanaren helburuen arabera erabakitzeko gaitasuna.
- Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak eraginkortasunez erabiltzeko gaitasuna.
- Norberaren lanbidean gutxienez atzerriko hizkuntza bat ulertzeko eta erabiltzeko gaitasuna.
- Autokritika egiteko gaitasuna, norberaren lanbide-jarduera eta pertsonen arteko jokabidea kontuan hartuta.
- Talde-lanean komunikazio-trebetasunak eta kritika eraikitzailea erabiltzeko gaitasuna.
- Ideiak eta argudioak kritikoki eta ondo arrazoituta garatzeko gaitasuna.
- Diziplina anitzeko taldeetan eta kultura-testuinguru desberdinetan ondo integratzeko gaitasuna.
- Lantaldeak gidatzeko eta kudeatzeko gaitasuna.
- Lanean estetikarekiko, ingurumenarekiko eta dibertsitatearekiko balioespenean eta sentiberatasunean oinarritutako etika profesionala garatzeko gaitasuna.
- Aldaketa kulturaletara, sozialetara eta artistikoetara zein lanbide-esparruan gertatzen diren aurrerapenetara lehiakortasunik galdu gabe egokitzeko eta etengabeko prestakuntzarako bide egokiak aukeratzeko gaitasuna.
- Lanbide-jardueran bikaintasuna eta kalitatea lortu nahi izateko gaitasuna.
- Proiektuak, ideiak eta irtenbide bideragarriak sortzean ikerketa-metodologia ondo baliatzeko gaitasuna.
- Modu autonomoan lan egiteko eta lanbide-jardueran ekimena eta ekintzaile-sena zer garrantzitsuak diren aintzat hartzeko gaitasuna.
- Eskura dauden tresnak eta baliabideak arduraz erabiltzeko gaitasuna, kultura- eta ingurumen-ondarea kontuan hartuta.

Lanbide-jardueraren bidez gizartea sentiberatzen laguntzeko gaitasuna, gizartea ohar dadin zer garrantzitsua den kultura-ondarea, nolako eragina duen esparru guztietan eta nolako gaitasuna balio garrantzitsuen sorreran.

IV. ERANSKINA, AZAROAREN 20KO /2012 DEKRETUARENA

DISEINUKO GRADUKO TITULUAREN GAITASUN OROKORRAK

Ikasketak amaitutakoan, Diseinuko gradudunek gaitasun orokor hauek izan behar dituzte:

- Betebehar eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera, diseinu-proiektuak asmatzeko, planifikatzeko eta garatzeko gaitasuna.
- Irudikapenaren eta komunikazioaren adierazpen-hizkuntzak eta -baliabideak ondo erabiltzeko gaitasuna.
- Hizkuntza formalaren, hizkuntza sinbolikoaren eta funtzionaltasun espezifikoaren artean erlazioak ezartzeko gaitasuna.
- Formaren, materiaren, espazioaren, mugimenduaren eta kolorearen pertzepzioaz eta jokaeraz ikuspegi zientifikoa izateko gaitasuna.
- Teknologiaren eta artearen, ideien eta helburuen, kulturaren eta merkataritzaren artean bitartekari aritzeko gaitasuna.
- Diseinuaren alderdi historikoen, etikoen, sozialen eta kulturalen ezagutza sustatzeko gaitasuna.
- Lantaldeak antolatzeke, zuzentzeko eta/edo koordinatzeko eta diziiplina anitzeko taldeetara egokitzeke gaitasuna.
- Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko gaitasuna, funtzioetan, beharretan eta materialetan oinarritutako aukerei erantzuteko.
- Kalitatean eragina duten alderdi ez-materialez eta sinbolikoez ikertzeko gaitasuna.
- Aldaketetara eta eboluzio teknologiko industrialera egokitzeke gaitasuna.
- Bezeroei ideiak eta proiektuak jakinarazteko, arrazoi sendoak erabiliz argudiatzeko, proposamenak ebaluatzeke eta elkarrikeria bideratzeko gaitasuna.
- Arteen eta diseinuaren historian eta tradizioan sakontzeko gaitasuna.
- Diseinua zer testuinguru ekonomiko, sozial eta kulturaletan zertzen den jakiteko gaitasuna.
- Diseinua berdintasunaren eta gizarteratzearen aldeko faktore gisa balioesteko gaitasuna, baita balio kulturalen transmititzaile gisa ere.
- Prozesuak eta materialak ezagutzeko eta, sekuentzien eta bateragarritasun-mailen arabera, norberaren parte-hartzea beste profesionalekin koordinatzeko gaitasuna.
- Ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren irtenbideak aurkitzeko gaitasuna.
- Helburu pertsonalak eta profesionalak lortzeari egokitutako ikasketa-estrategiak planteatzeko, ebaluatzeke eta garatzeko gaitasuna.
- Aurrez ikusitako helburuak lortzeko beharrezko baliabideen erabilera optimizatzeke gaitasuna.
- Gaitasun kritikoa erakusteko eta ikerketa-estrategiak planteatzeko gaitasuna.

- Komunikazio-prozesuan esku hartzen duten elementuek nolako portaera duten ulertzeko, komunikazioaren bitarteko teknologikoak ondo baliatzeko eta diseinuaren prozesuetan eta produktuetan duten eragina balioesteko gaitasuna.
- Ikerketa-metodologiaren berri sakona izateko gaitasuna.
- Proiektuen produkzio-bideragarritasuna aztertzeke, ebaluatzeke eta egiaztatzeke gaitasuna, berrikuntza formala, enpresa-kudeaketa eta merkatu-eskariak erabilita horretarako oinarritzko irizpide gisa.

V. ERANSKINA, AZAROAREN 20KO 238/2012 DEKRETUARENA

DISEINU GRAFIKOA ESPEZIALITATEKO DISEINUKO GRADUKO TITULUAREN GAITASUN
ESPEZIFIKOAK

Ikasketak amaitutakoan, Diseinu Grafikoa espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako gradudunek gaitasun espezifiko hauek izan behar dituzte:

- Komunikazio-programa konplexuetarako ideiak, kontzeptuak eta irudiak sortzeko, garatzeko eta gauzatzeko gaitasuna.
- Irudikapenaren eta ikusizko komunikazioaren baliabide formalak ondo baliatzeko gaitasuna.
- Hizkuntza grafikoaren adierazpen-ahalmena ulertzeko eta erabiltzeko gaitasuna.
- Komunikazio-kodeak sortzeko prozedurak ondo baliatzeko gaitasuna.
- Informazioa antolatzeke egiturak ezartzeko gaitasuna.
- Hizkuntza formala eta sinbolikoa eta funtzionaltasun espezifikoa elkarrekin erlazionarazteko gaitasuna.
- Proiektuaren helburuetarako egokiak diren irtenbide tipografikoak zehazteko eta, hala egokituz gero, haiek sortzeko gaitasuna.
- Ikusizko komunikazioaren euskarri diren kanalak ezagutzeko eta proiektuaren komunikazio-helburuen arabera erabiltzeko gaitasuna.
- Komunikazio-prozesuaren hartzaileen jokabidea proiektuaren helburuen arabera aztertzeke gaitasuna.
- Komunikazioaren eraginkortasuna egiaztatzeke metodoak erabiltzeko gaitasuna.
- Ikusizko komunikazioaren baliabide teknologikoak ondo baliatzeko gaitasuna.
- Irudien, testuen eta soinuaren tratamendurako teknologia digitala ondo baliatzeko gaitasuna.
- Diseinu grafikoa zer testuinguru ekonomiko, sozial, kultural eta historikotan garatzen den jakiteke gaitasuna.
- Lanbide-jarduera, laneko segurtasuna eta osasuna eta jabetza intelektuala zein industrialara arautzen dituen legezeko eta arauzko esparrua ulertzeko gaitasuna.
- Diseinuaren gizarte-eragin positiboaz hausnartzeko eta bizi- eta ingurumen-kalitatearen hobekuntzan zer eragin duen eta produkzioan nortasuna, berrikuntza eta kalitatea sortzeko zer gaitasun duen aintzat hartzeke gaitasuna.

VI. ERANSKINA, AZAROAREN 20KO 238/2012 DEKRETUARENA

DISEINU GRAFIKOA ESPEZIALITATEKO DISEINUKO GRADUKO TITULUAREN LANBIDE-
PROFILA

Diseinugile grafikoa sortzaile bat da, hizkuntza grafikoa erabiltzen duena komunikabideentzat mezuak sortzeko eta askotariko edukiak komunikatzeko, zenbait euskarri erabiliz. Nagusiki, esparru hauek ditu bere jardueraren xede:

- Identitate korporatiboa eta ikusizkoa.
- Diseinu editoriala.
- Produkzio grafikoa.
- Ontzien eta bilgarrien diseinua.
- Publizitateko arte-zuzendaritza.
- Ikus-entzunezko diseinua.
- Grafismoa telebistan.
- Multimedia-diseinua.
- Elkarreragin-diseinua, web-diseinua.
- Ingurumen-diseinua: grafikoa eta espazioari aplikatutako komunikazioak.
- Material didaktikoaren diseinua.
- Ikerketa eta irakaskuntza.

VII. ERANSKINA, AZAROAREN 20KO 238/2012 DEKRETUARENA

BARNEALDEEN DISEINUA: IRAKASGAIAK ETA KREDITUAK

Gaia	Mota	Irakasgaia	Iraupena	Ects kredituak
Lehenengo maila				
Diseinuari aplikatutako zientzia	Op	Diseinuari aplikatutako zientzia	U	4
Barnealdean diseinuari aplikatutako materialak eta teknologia	Eng	Materialak	U	6
	Eng	Interiorismoaren teknologia i	U	8
Diseinu-oinarriak	Op	Diseinu-oinarriak	U	10
Irudikapen- eta komunikazio-hizkuntzak eta -teknikak	Op	Oinarrizko kolorea	U	4
	Op	Marrasketa artistikoa	U	6
	Op	Irudikapen-sistemak	U	6
	Op	Teknologia digitala	U	4
	Op	Forma eta bolumena	U	6
Arteen eta diseinuaren historia	Op	Arteen, arkitekturaren eta diseinuaren historia eta teoria	U	6
Guztira: 60				

Gaia	Mota	Irakasgaia	Iraupena	Ects kredituak
Bigarren maila				
Barnealdean diseinuari aplikatutako materialak eta teknologia	Eng	Eraikuntza i	L	5
	Eng	Eraikuntza ii	L	5
	Eng	Elektrizitate- eta komunikazio-instalazioak	L	2
	Eng	Instalazio sanitarioak	L	2
	Eng	Interiorismoaren teknologia ii	U	8
Irudikapen- eta komunikazio-hizkuntzak eta -teknikak	Op	Argazkia eta ikus-entzunezkoak	U	4
Barnealdean diseinu-proiektuak	Eng	Proiektuak i	L	9
	Eng	Proiektuak ii	L	9
Diseinuaren kudeaketa	Op	Antolamendua eta marketina	U	4
Barnealdean diseinuaren historia	Eng	Barnealdean diseinuaren historia	U	6
Diseinuaren kultura	Op	Diseinuaren kultura	U	6
Guztira: 60				

Gaia	Mota	Irakasgaia	Iraupena	Ects kredituak
Hirugarren maila				
Barnealdean diseinuari aplikatutako materialak eta teknologia	Eng	Akustika eta argiztapena	L	3
	Eng	Girotze-instalazioak	L	3
	Eng	Eraikuntza iii	L	6
	Eng	Eraikuntza iv	L	6
Barnealdean diseinu-proiektuak	Eng	Diseinu bioklimatikoa	L	2
	Eng	Kalitatearen kontrola	L	2
	Eng	Neurketak eta aurrekontuak i	L	3
	Eng	Neurketak eta aurrekontuak ii	L	3
	Eng	Araudia eta diseinua	L	2
	Eng	Proiektuak iii	L	9
	Eng	Proiektuak iv	L	9
	Eng	Segurtasuna eta osasuna	L	2
Barnealdean diseinuaren kudeaketa	Eng	Lanbide-orientazioa	U	4
	Hg	Hautazkoak	Aai	6
Guztira				60

Gaia	Mota	Irakasgaia	Iraupena	Ects kredituak
Laugarren maila				
Barnealdean diseinu-proiektuak	Eng	Diseinu eszenikoa eta ekitaldiak i	Aai	4
	Eng	Diseinu eszenikoa eta ekitaldiak ii	Aai	4
	Eng	Lanen kudeaketa eta kontrola	Aai	2
	Eng	Maketagintza birtuala	Aai	6
	Eng	Proiektua eta dokumentazioa	Aai	2
	Hg	Hautazkoak	Aai	6
Kanpo-praktikak			Aai	18
Ikasketa amaierako lana			Aai	18
Guztira: 60				

OP Oinarrizko prestakuntza.
 ENG Espezialitateko nahitaezko gaiak.
 HG Hautazko gaiak.
 U Urtekoa.
 L Lau hilekoa.
 AAI Aukera askeko irakasgaia.

VIII. ERANSKINA, AZAROAREN 20KO 238/2012 DEKRETUARENA

BARNEALDEEN DISEINUA: GAIK, DESKRIPTOREAK, GAITASUNAK ETA EBALUAZIO-IRIZPIDEAK

Lehenengo maila.

Irakasgaia: Diseinuari Aplikatutako Zientzia.

Gaia: Diseinuari Aplikatutako Zientzia.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Metodo zientifikoa erabiltzeko errealitatea hobeto ulertzeko.
- Errealitateaz gogoetatzeko, hitz egiteko eta jarrera kritikoa garatzeko.
- Naturaren azterketa sistematikoa sustatzeko.
- Behatzeko, esperimendatzeko eta arrazoitzeko.
- Planteamenduak, ekintza-planak, ebaluazio-prozesuak eta zuzenketa-jarraibideak ezartzeko ebaluazioan lortutako emaitzen ondorioz.
- Erlazioak ezartzeko zientziaren adarren eta diseinuaren artean.
- Paralelismoak ezartzeko matematikaren barruan, bai esperientziatik kanpoko giza pentsamenduaren emaitza bai errealitate fisikoaren emaitza den aldetik.
- Diziplinarteko taldeetan lan egiteko.
- Sormena sustatzeko.
- Ahalegintzeko.

B) Deskriptoreak.

- Metodo zientifikoa. Analisirako eta simulaziorako metodoak.
- Matematika eta diseinua: konpresio-sistemak eta erreferentzia-esparruak zientziarentzat.
- Zenbakizko sistemak diseinuan: bitarra, hamartarra eta hamaseitarra.
- Oreka eta proportzioa naturan, artean eta diseinuan. Urrezko proportzioa. Eskalak, neurriak eta proportzioak.
- Unitate fisikoak eta haien bihurketa.
- Fisika, kimika, artea eta diseinua: ikuspuntu paraleloak espazioaren, denboraren eta argiaren artean.
- Biologia, kimika eta diseinua. Hazkundera eta forma. Eboluzioa. Forma funtziora eta ingurunera egokitzea.

– Egonkortasuna, estatika eta oreka. Grabitate-zentroa. Materialen erresistentzia. Oinarrizko esfortzuak: konpresioa, trakzioa, flexioa, ebakitzaila, gilborda.

– Efizientzia, ekoefizientzia eta iraunkortasuna. Energia-sistema konbentzionalak eta haien ordezkioak.

– Gaiak berezko dituen ikerketa-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Landutako gaien ezagutza sakontzeko.

– Lanak eta proiektuak nola gauzatu antolatzeko.

– Diziplinen artean erlazioak ezartzeko.

– Diziplinariako lantaldeetara egokitzeko.

– Irtenbideak ematean sortzaileak izateko.

– Ikerketan behatzeko, hausnartzeko, esperimentatzeko eta arrazoitzeko.

– Planteamenduak, lan-hipotesiak, emaitzak eta ondorioak jakinarazteko.

– Taldean inplikatzeko eta konprometitzeko.

– Autonomia izateko.

– Arduratsua izateko.

Irakasgaia: Materialak.

Gaia: Barnealdean Diseinuari Aplikatutako Materialak eta Teknologia.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

– Barnealdean diseinuan erabiltzen diren materialen ezaugarriak zein diren jakiteko.

– Barnealdean diseinuan erabiltzen diren materialen ezaugarri fisikoak eta kimikoak zein diren jakiteko.

– Barnealdean diseinuan erabiltzen diren materialen ezaugarri mekanikoak zein diren jakiteko.

– Barnealdean diseinuan erabiltzen diren materialen ezaugarri termoteknikoak zein diren jakiteko.

– Barnealdean diseinuan erabiltzen diren materialen ezaugarri akustikoak zein diren jakiteko.

– Barnealdean diseinuan erabiltzen diren materialen jokaera nolakoa den jakiteko.

– Proiekturako aukeratzeko garrantzitsuak diren materialen ezaugarriak bereizten jakiteko.

– Eraikuntzako materialen berezko nomenklatura jakiteko.

- Eraikuntzan erabiltzen diren materialak zein diren jakiteko.
- Ikerketa- eta esperimentazio-metodoen berri izateko.

B) Deskriptoreak.

- Materialen ezaugarri fisikoak, kimikoak eta mekanikoak.
- Ezaugarri termoteknikoak eta akustikoak. Balantze estrategikoa.
- Materialen, produktuen eta prozesuen bizi-zikloaren azterketa. Materialen narriadura.
- Harri naturala.
- Metalak: burdina, altzairua, aluminioa, kobrea, beruna, zinka eta haien aleazioak.
- Landare-jatorriko materialak: zura eta kortxoak.
- Konglomeratzaileak: igeltsua, eskaiola, karea eta zementuak.
- Morteroak eta hormigoiak.
- Beira.
- Produktu zeramikoak.
- Material bituminosoak.
- Plastikoak.
- Pinturak, bernizak eta itsasgarriak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Materialeak materiaren eta formaren arabera dituzten esfortzu eta erantzun motak ulertzeko.
- Materialen ezaugarri fisikoak eta kimikoak ezagutzeko eta interpretatzeko, proiektuan aukeratzeko.
- Eraikuntzan erabiltzen diren materialen ezaugarri termikoak zein diren jakiteko eta interpretatzeko.
- Eraikuntzan erabiltzen diren materialen ezaugarri akustikoak zein diren jakiteko eta interpretatzeko.
- Eraikuntzan erabiltzen diren material natural nagusiak eta haien ezaugarriak eta erabilera zein diren jakiteko.
- Eraikuntzan erabiltzen diren harrizko material artifizial nagusiak eta haien ezaugarriak, erabilera eta osaera zein diren jakiteko.
- Eraikuntzan erabiltzen diren material bituminoso nagusiak eta haien ezaugarriak, erabilera eta osaera zein diren jakiteko.
- Eraikuntzan erabiltzen diren pinturak, bernizak eta itsasgarriak eta haien ezaugarriak, erabilera eta osaera zein diren jakiteko.

- Proiekturako material egokiak aukeratzeko.
- Eskura dauden ikerketa-metodoak erabiltzeko.

Irakasgaia: Interiorismoaren Teknologia I.

Gaia: Barnealdean Diseinuari Aplikatutako Materialak eta Teknologia.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 8.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Irudikapenaren eta komunikazioaren adierazpen-hizkuntzak eta -baliabideak ondo erabiltzeko.
- Bi dimentsioko irudikapenerako baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.
- Hiru dimentsioko irudikapenerako baliabide teknologikoak zein diren jakiteko.
- Objektu arkitektonikoen oinplanoak irudikatzeko hizkuntza grafikoa ondo baliatzeko.
- Objektu arkitektonikoen altxaerak irudikatzeko hizkuntza grafikoa ondo baliatzeko.
- Objektu arkitektonikoen sekzioak irudikatzeko hizkuntza grafikoa ondo baliatzeko.
- Ikusmen espaziala garatzeko.
- Neurketa-jarduera teknikoak eta orubeen zein eraikinen planoak egiteko.
- Arkitektura-hizkuntza grafikoa jakiteko eta irudikatzeko zein proiektatzeko ondo erabiltzeko.
- Irudikapen grafikoa ordenatuta, garbi eta zehatz garatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Bi eta hiru dimentsioko irudikapen grafikoa teknologia digitala erabiliz.
- Eskalan jartzea. Kontzeptua. Gauzatzeko prozesua.
- Hizkuntza grafikoa objektu arkitektonikoaren adierazpenean: oinplanoak.
- Hizkuntza grafikoa objektu arkitektonikoaren adierazpenean: altxaerak.
- Hizkuntza grafikoa objektu arkitektonikoaren adierazpenean: sekzioak.
- Objektu arkitektonikoak teknologia digitalaren bidez hiru dimentsiotan irudikatzea: hastapenak.
- Eraikuntza-xehetasunak irudikatzea: hastapenak.
- Akotazio-sistemak.
- Oinplanoen, altxaeren eta sekzioen akotazioa.
- Orubeetan eta eraikinetan planoak egiteko eta neurtzeko teknikak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektu grafikoa gauzatzean marrazketa bidezko irudikapen-sistemak erabiltzeko.

- Teknologia digitalak ondo erabiltzeko marrazteko.
- Egindako eraikinen oinplanoak irudikatzeko.
- Egindako eraikinen altxaerak irudikatzeko.
- Egindako eraikinen sekzioak irudikatzeko.
- Objektuak hiru dimentsiotan irudikatzeko teknologia digitala erabiliz.
- Ordenatuta, garbi eta zehatz akotatzeko oinplanoak, altxaerak eta sekzioak.
- Eraikinetan eta orubeetan haiek planoetan adierazteko beharrezko datuak hartzeko.
- Hartutako datuetatik abiatuta orubeak eta eraikinak lehengoratzeko.
- Irudikapen grafikoak ordenatuta, garbi eta zehatz egiteko.

Irakasgaia: Diseinu-Oinarriak.

Gaia: Diseinu-Oinarriak.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 10.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Sormen-, irudimen-, behaketa-, kritika- eta hausnarketa-gaitasunak garatzeko.
- Proiektuaren sormen-esperientzia beren kabuz balioesteko.
- Esperientzia horren beraren ondorioz, proiektua egiteko prozesua eta zorrozatasuna balioesteko.
- Diseinuaren oinarrietan (egituran, forman, kolorean, espazioan eta bolumenean) funtsatutako proiektu sortzaileak sortzeko loturak ezartzeko.
- Hainbat diziplinaren eta teknologiaren artean zubiak ezartzeko.
- Proiektuan prozesu analogikoak zein digitalak erabiltzeko.
- Proiektuaren sorreran printzipio antropometrikoak, ergonomikoak eta bionikoak aplikatzeko.
- Irudikapenaren eta komunikazioaren adierazpen-hizkuntzak eta -baliabideak ondo erabiltzeko.
- Hizkuntza formalaren, hizkuntza sinbolikoaren eta funtzionaltasun espezifikoaren artean zer erlazio dauden ulertzeko.
- Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko, funtzioetan, beharretan eta materialetan oinarritutako aukera berriei erantzuteko.

B) Deskriptoreak.

- Diseinuari buruzko oinarritzko ezagutzak: egitura, forma, kolorea, espazioa eta bolumena.
- Formaren azterketa eta konposizioa.
- Pertzepzioa eta errealitatea.

– Antropometria, ergonomia eta bionika. Eskala eta proportzioa. Erabiltzailea xede duen diseinua.

– Teoria, metodologia, ideiak eta proiektuaren sorrera.

– Diseinuaren oinarriko printzipioak proiektuetan aplikatzea.

– Sormena, irudimena eta behaketarako, kritikarako eta hausnarketarako ahalmenak sustatzeko prozesuak. Ikerketa eta autoikaskuntza.

– Proiektua esperientzia gisa. Aldaketetara egokitzea.

– Diziplinarteko proiektuak. Hizkuntzak eta baliabideak.

– Aurkeztea eta praktikan jartzea. Komunikazio-hizkuntzak eta -estrategiak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Landutako gaien ezagutza sakontzeko.

– Eginkizunak eta proiektuak gauzatzean autonomiaz, arduraz eta ondo antolatuta jokatzeko.

– Denbora kontrolatzeko.

– Lanean adierazkortasuna eta kalitatea erakusteko.

– Diziplinen artean erlazioak ezartzeko.

– Diziplinarteko lantaldeetara egokitzeko.

– Irtenbideak ematean sortzaileak izateko.

– Behatzeko, hausnartzeko, esperimentatzeko eta arrazoitzeke.

– Planteamenduak, hipotesiak, emaitzak eta ondorioak jakinarazteko.

– Taldean inplikatzeko eta konprometitzeko.

Irakasgaia: Oinarriko Kolorea.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

– Koloreak hiru dimentsio kromatikoetan oinarrituta sailkatzeko sistemak ezagutzeko eta ulertzeko.

– Fenomeno kromatikoaren, haren eraginen eta elkarrekiko erlazioen gaineko jakite objektiboa eta ñabartua lortzeko, kolorea norberaren gustua adierazteko bide bat baino zerbait gehiago dela uler dezaten.

– Kolorearen nahasketa praktikoan trebatzeko eta horretarako zer egin eta pintura eta material moten espezifikotasunak zein diren jakiteko.

- Kolorea proiektatze-prozesuko aldagai berri gisa gehitzeko eta, horretarako, koloreen ezaugarriak eta kantitateak etengabe alderatzeko, haztatzeko eta ebaluatzeko.
- Argilunaren eta balio kromatikoaren artean paralelismoak egiteko.
- Neurriaren eta formaren aldaketek pertzepzio kromatikoan duten eragina balioesteko.
- Kolorearen ondorio psikologikoak zein diren jakiteko eta kolorea adierazpen plastikorako bitarteko subjektibo gisa erabiltzeko.
- Koloreak bateratzeko.
- Gainezartze bidezko erlazio kromatikoak eta eragiten dituzten ondorio optikoak behar bezala erabiltzeko, aldi bereko irakurgarritasun- eta kontraste-faktoreak kontuan hartuta.
- Kolorearen eta formaren arteko erlazioa esperimendatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Kolorearen jatorria. Kolorea, inpresio sentsozial. Pertzepzio-prozesuak. Kolorearen sintesi sustraktiboa. Pigmentu-kolorea.
- Kolorea, zeinu. Kolorearen teoria. Koloreen bi eta hiru dimentsioko antolaketa: kolore primarioak, sekundarioak...
- Kolorearen hiru dimentsioak: ñabardura, balioa eta intentsitatea.
- Kolorearen nahasketa eta praxia: koloreen prozesua eta mekanika. Tonalitatea, distira eta argiluna bilatzea. Pinturaren aplikazioa, teknika eta tresna.
- Argilunaren eta balio kromatikoaren arteko erlazioak.
- Kolorea: adierazia eta adierazlea. Kontrasteak eta harmonia kromatikoak. Nagusitasun- eta mendetasun-patroiak. Kontrastea eta afinitatea.
- Aldiberekotasuna eta irudi iraunkorra.
- Forma eta kolorea. Koloreen eta haiek dauzkaten egituren arteko erlazioak. Geometria eta kolorea, figurazioa eta abstrakzio kromatikoak. Kolorearen seinaleak. Kolorea eta irakurgarritasuna. Koloretako diseinua.
- Konposizioa eta kolorea: masa eta pisu kromatikoak. Irudiaren eta hondoaren arteko erlazioak.
- Kolorearen psikologia. Koloreen eragin emozionala: lau temperamentuak. Kolorea eta bost zentzumenak. Koloreen sinbolismoa. Kolorearen esanahietatik ikusizko komunikaziora.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektuaren garapena ordenatzeko eta antolatzeko.
- Ikertzeko, esperimendatzeko eta lanean saiatua izateko.
- Unitate didaktiko bakoitzean planteatutako aplikazio-ariketak argi eta kalitatearekin adierazteko.
- Haiek egiteko denbora kontrolatzeko.

- Hizkuntza grafiko sortzailearen barruan kolorearekin zerikusia duten elementuak ezagutzeko, bereizteko eta erabiltzeko.
- Formaren, kolorearen eta espazioaren arteko erlazioak ulertzeko. Haien eta trazua bidez, irudikapen grafikoko problemak planteatzeko eta ebazteko gauza izan behar dute.
- Kolorearen hizkuntzak nola funtzionatzen duen sakon jakiteko eta sormenaz erantzuteko, ñabardura kromatikoen aplikazioa eta haien aldagaiak nabarmenki erabiliz.
- Ideia bat haren diseinuarekin batera funtzionarazteko eta, horretarako, teknika, haren aplikazioa eta euskarria egokitzeko eta arazo bakoitzerako teknikarik egokienak zein diren bereizteko.
- Gama kromatikoak harmonizatzeko, proiektuari optikoki egokitzen zaizkion efektuak eta sentsazioak lortzeko.
- Ikerketa- eta autokritika-gaitasuna lanaren oinarritzat hartzeko, norberak aurrera egitea bultzatzeko.

Irakasgaia: Marrazketa Artistikoa.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Marraztea jardura sortzailea eta gogoetazlea dela ulertzeko, pentsamendu-prozesu bat dela ulertzeko eta haren bidez loturak ezartzeko pentsamendu sortzailearen eta errealitate fisikoaren artean.
- Ikusizko komunikazioaren munduari aplikatutako lanaren barruan eztabaidatzeko eta ideiak zein ondorioak komunikatzeko.
- Komunikazio grafikoaren mota guztiak garatzeko beharrezko teknika- eta artisautza-prozesuak zein bitarteko teknologikoak ondo baliatzeko.
- Errealitateko gauzak esku hutsez marrazteko eta marrazkian banaka zein multzoka dauden elementuen egitura, tentsioak, keinua, mugimendua eta masa atzemateko.
- Irudikapen- eta komunikazio-prozesuaren berezko hizkuntza espezifikokoak eta adierazpen-baliabideak ondo baliatzeko eta jakiteko nola ezarri erlazioak marrazkiaren barruan hizkuntza formalaren, sinbolikoaren eta funtzionalaren artean.
- Marrazketaren denbora-prozesua kontrolatzeko konfigurazio-jardueraren hasieratik amaierara bitartean.
- Kontzentratzeko, behatzeko eta formak zein proportzioak osotasun gisa atzemateko.
- Marrazketarekin zerikusia duten ikerketa-prozesuetan ahalmen kritikoa izateko eta estrategiak planteatzeko.
- Kontzeptu plastiko batzuekiko sentiberatasuna eta ikerketa-gogoia sustatzeko. Kontzeptuok, besteak beste, hauek dira: forma, adierazpena, pertzepzioa, materia, espazioa, konposizioa eta mugimendua.

– Uneoro jakiteko nola ebaluatu eta erreakzionatu ikusizko komunikazioaren prozesuaosatzen duten alderdiek sor ditzaketen estimuluen aurrean.

B) Deskriptoreak.

- Marrazketaren kontzeptua: deskribapena eta irudikapena.
- Marrazketaren ezagutza-ereduak eta definizioak. Natura eta errealitatea.
- Marrazketa: sentiberatze-prozesua ikaskuntza grafikoaren bidean. Irudikapenetik adierazpenera.
- Esku hutsezko marrazketa. Errealitateko gauzen eta oroitutakoen marrazketa.
- Doikuntza eta marrazketa analitikoa: proportzioa. Irudikapena perspektiba axonometrikoan esku hutsez.
- Formen antolaketa: enkoadratzea eta konposizioa. Irudikapena perspektiba konikoan esku hutsez.
- Marrazketa mnemoteknikoa, sortze- eta proiektatze-prozesuaren aurreko urratsa.
- Argiluna. Gune argituak. Berezko itzalak eta errealitatetik zuzenean egindako marrazkian zabalduak.
- Materialak, teknika artistikoak eta euskarriak.
- Sentimenduen eta adierazpenaren marrazketa. Marrazketari buruzko kontzeptuzko ikuspuntua.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Zuzen doitzeko, angeluak, proportzioak eta ardatzak kontuan hartuta.
- Lan grafikoan ordena eta antolaketa erakusteko.
- Trazuan adierazkortasuna eta kalitatea izateko.
- Marrazkiak egiteko denbora zuzen kontrolatzeko.
- Adierazpen grafikorako proposamen berriak ikertzeko, nork bere unibertso grafikoa zabaltzeko.
- Forma organiko naturalak grafikoki irudikatzeko eta haien garapenean eta egiturazko eboluzioan interes berezia jartzeko.
- Inguruko objektuak grafikoki adierazteko eta interes berezia jartzeko haien ageriko zein ezkutuko lerro eta plano bidezko forma sinplifikatuaren konfigurazioan.
- Zenbait geruza grisen bidez bolumena adierazteko eta aztertze nolako eragina duen argiak formaren adierazpenean.
- Forma edo objektu bera zenbait maila ikonikotan interpretatzeko (apuntea, eskema, zirriborroa).
- Adierazpen artistikorako teknikak ikertzeko eta esperimendatzeko.

Irakasgaia: Irudikapen-Sistemak.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Irudikapenaren eta komunikazioaren adierazpen-hizkuntzak eta -baliabideak ondo erabiltzeko.
- Marrazteko materialak eta tresnak ezagutzeko.
- Geometria lauko problema nagusiak ebazteko.
- Ikusmen espaziala garatzeko.
- Hizkuntza grafikoa ezagutzeko eta irudikatzeko zein proiektatzeko erabiltzeko.
- Eskala grafikoa zer den jakiteko eta eskalan jarritakoak irudikapen eta ideiak grafikorako bitarteko gisa marrazteko.
- Irudikapen-sistemak zein diren jakiteko.
- Irudikapen-sistema diedrikoan objektuak adierazteko.
- Irudikapen-sistema diedrikoan problemak ebazteko.
- Irudikapen grafikoa ordenatuta, garbi eta zehatz garatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Marrazteko materiala: euskarriak eta tresnak. Motak eta erabilera.
- Geometria laua: poligonoak, zirkunferentziak, obaloak, elipseak eta espiralak.
- Geometria lauko problemak ebaztea.
- Irudikapen grafikoen eskala. Eskala grafikoa egitea.
- Irudikapen-sistemen hastapenak. Bistak.
- Perspektibotasun laua: homotezia, homologia, translazioa eta afinitatea.
- Geometria deskribatzailearen definizioa. Proiektzioaren kontzeptua. Proiektzio motak.
- Irudikapen-sistemak: akotatua, diedrikoa, axonometrikoa eta konikoa. Kontzeptua eta erabilgarritasuna.
- Sistema diedrikoa. Puntua, zuzena eta planoak. Paralelotasuna, perpendikularitasuna eta distantziak.
- Sistema diedrikoa. Eragiketak puntuekin, zuzenekin eta planoekin. Ebaketak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Marrazteko tresna tradizionalak behar bezala erabiltzeko.

- Teknika tradizionalekin marrazteko euskarriak ezagutzeko eta aukeratzeko.
- Poligonoak, zirkunferentziak, obaloak, elipseak eta espiralak egiteko.
- Geometria lauko problemak ebazteko.
- Eskala grafikoak egiteko.
- Irudikapen bakoitzerako eskalarik egokiena aukeratzeko.
- Objektua zehazteko irudikapen-sistema egokia aukeratzeko.
- Irudikapen-sistema diedrikoan puntuak, zuzenak eta planoak adierazteko.
- Irudikapen-sistema diedrikoan puntuekin, zuzenekin eta planoekin eragiketak egiteko.
- Irudikapen grafikoak argi, zehatz eta zorrotz egiteko.

Irakasgaia: Teknologia Digitala.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Ordenagailua erabiltzeko, proiektuak garatzeko bitartekoa baita.
- Sistema eragileen ezaugarriak zein diren eta haien sare-erabilera nolakoa den jakiteko.
- Koordenatuetan oinarritutako marrazketa bektorialeko programa teknikoak ondo erabiltzeko.
- Bezier kurbetan oinarritutako arte-aplikazio grafiko bektorialak ondo erabiltzeko.
- Programa informatikoetako funtziorik garrantzitsuenak ondo baliatzeko.
- Irudi bektorialaren alderdi teknikoak eta jatorrizko formatuak zein truke-formatuak ezagutzeko.
- Aplikazioen arteko lan-fluxua kudeatzeko.
- Artxibo digitalak antolatzeke, erabiltzaileek errazago balia ditzaten.
- Gaitasunak handitzeko kanpoko zenbait baliabide erabiltzeko.
- Bitarteko informatikoa bakoitzaren trebetasunak garatzeko erabiltzeko, egindako ikasketekin zerikusia dutenak bereziki.
- Dokumentuak hartuko dituzten bitartekoen ezaugarri espezifikoak zein diren jakiteko, konfigurazio- eta esportazio-parametroak zehazteko.
- Ikasgelako baliabideak eta materialak ondo erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

- Hardwarea, softwarea eta sistema eragileak. Jatorrizko formatuak eta artxiboen truke-formatuak.

1) Programa bektorial teknikoa.

- Lan-ingurunea. Tresnak, komandoak eta aldagaiak.
- Eredu-espazioa. Unitate eta koordenatu erlatiboak eta absolutuak.
- Objektu bakunen sorrera eta edizioa.
- Geruzak, kotak eta iragazkiak. Estiloak.

2) Programa bektorial artistikoa.

- Irudi digitala, objektu grafikoetara edo grafiko bektorialetara bideratuta.
- Irudi bektorialen sorrera eta tratamendua. Objektuen aukeraketa eta antolaketa. Geruzak.
- Tresna eta funtzio nagusiak. Marrazteko tresnak, kolorea eta pintura.
- Testua eta bitmap irudiak ingurune bektorial batean integratzea eta editatzea. Bitmap irudiaren bektorizazioa. Inportazioa, esportazioa eta biltegiatzea.
- Dokumentuak maketatzea. Zenbait programaren arteko fluxua.
- Testu eta grafikoen formatuak eta estiloak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Lanpostu bateko hardware- eta software-elementuak identifikatzeko eta haien funtzioak bereizteko.
- Sistema eragilea ondo erabiltzeko, artxiboak zuzen kudeatzeko bai sarean bai noren estazio grafikoan.
- Proiektuak egitean lan-fluxu zuzena menperatzeko, bai bana-banako mailan, bai kanpo-mailan.
- Programen ezaugarriak, funtzioak eta balioak zein diren jakiteko eta haietako tresnarik garrantzitsuenak erabiltzeko.
- Zenbait aplikaziorekin elkarreragina izateko eta, horretarako, haiek ondo erabiltzeko, haien ezaugarrien arabera.
- Zenbait artxibo-formatu erabiltzeko eta inportatzeko, esportatzeko eta azken dokumentu batean konbinatzeko.
- Azken proiektuek beren irteera-moduaren arabera zer ezaugarri tekniko izan behar dituzten jakiteko.
- Edozein proiektu grafikoren alderdi teorikoak eta prozedurazkoak zein diren ondo jakiteko.
- Proiektu grafikoak garatzeko, kontzeptuzko eta formazko planifikazio logikoa eginez.
- Kanpo-baliabideak erabiltzeko, ikasgelan azaldutako edukiak sendotzeko eta finkatzeko.
- Helburu orokorreko programak erabiltzeko: testu-prozesadorea, datu-basea, kalkulu-orriak eta abar.

Irakasgaia: Forma eta Bolumena.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Materialaren, teknikaren eta formaren elkarrekiko erlazioak eta ezaugarri optikoak zein ukimenari lotutakoak ezagutzeko eta ukimena aberasteko.
- Behaketa eta esku-esperimentazioa garatzeko, bai eta asmamena eta lan-tekniken aplikazio-prozesuen zein eraldatze-prozesuen berezko aurkikuntza ere, hainbat material erabilita.
- Formak, objektuak eta egitura espazialak gozatzeko eta sentitzeko, lanak hiru dimentsiotan egiteko.
- Teknikazko eta artisautzazko konfigurazio-metodo jakin batzuk ondo erabiltzeko, material egokia hautatuz eta haren ezaugarriak aztertuz.
- Hiru dimentsioko esparruan konfigurazio-aukerak eta -irizpideak aurkitzeko, aztertzeko eta lantzeko, nork bere gaitasunen arabera.
- Ideia sortzaileak eta haiek adierazteko aukerak aztertzeko, alderatzeko, definitzeko eta zehazteko, geroago hiru dimentsiotan lantzeko.
- Teknika- zein konfigurazio-esparruko alderdi eta esperientzia berriak zabaltzeko, materialen aldaketa formaletan eta haiei dagozkien lan- eta gauzatze-prozesuetan eta -tekniketan oinarrituta.
- Lan osoari buruzko ondorioak ateratzeko, prozesu horietan lortutako esperientzietatik, ezagutzetatik eta irizpideetatik abiatuta, geroago aplikagarriak izan daitezen proiektu berriak aberasteko, haietan txertatzeko.
- Hiru dimentsioko komunikazio mota guztiak garatzeko beharrezko teknika- eta artisautza-prozesuak zein bitarteko teknologikoak ondo baliatzeko.
- Hiru dimentsioei dagokienez, kontzeptu plastiko batzuekiko sentiberatasuna eta ikerketagogoia sustatzeko. Kontzeptuok, besteak beste, hauek dira: forma, adierazpena, pertzepzioa, materia, espazioa, konposizioa eta mugimendua.

B) Deskriptoreak.

- Materialak, haien ezaugarriak eta irudikapen-aukerak.
- Testurak: materialen izaera, forma eta kolorea.
- Besteak beste kontzeptu hauek erabilia egindako hiru dimentsioko egitura bakunak: konkaboa eta konbexua, ordena eta erritmoa, forma osagarriak, zenbait material (buztina, papera, igeltsua, poliesterrak, apar-gomak...) eta abar.
- Hiru dimentsioko diseinuaren elementuak: forma eta egitura.
- Hiru dimentsioko diseinuaren elementuak: moduluak.
- Hiru dimentsioko diseinuaren elementuak: errepikapena eta gradazioa.

- Plano seriatuak, egiturak eta errepikapena.

- Egitura poliedrikoak.

- Errotazio-solidoak.

- Objektuen konposizioa.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Materialen aukera plastikoekin esperimentatzeko eta lortutako emaitzak diseinuko proiektuetan aplikatzeko.

- Hiru dimentsioko konfiguraziorako gaitasuna izateko eta, horretarako, irudikapen-bitartekoak eta arte-hizkuntzakoak ondo erabiltzeko.

- Sentiberatasun artistikoa erabiltzeko, hiru dimentsioko proposamen formal berriak sortzeko prozesurako funtsezko elementua baita.

- Hiru dimentsioko konposizioak egitean egoera bakoitzerako teknika eta materialik egokienak ondo erabiltzeko.

- Ordena eta antolaketa ona izateko hiru dimentsioko lan plastikoan.

- Materialen erabileran adierazkortasuna eta kalitatea izateko eta haietatik ahalik eta etekin handiena ateratzeko, haien ezaugarrien arabera.

- Lanak egiteko denbora ondo kontrolatzeko.

- Hiru dimentsioko irudikapen-proposamen berriak ikertzeko, nork bere unibertso grafikoa zabal dezan.

- Hiru dimentsioko elementu solidoekin lan egiteko eta haietatik abiatuta forma berriak bilatzeko.

- Hiru dimentsioko egiturekin eta erretikulekin lan egiteko eta haietatik abiatuta proposamen berriak egiteko.

Irakasgaia: Arteen, Arkitekturaren eta Diseinuaren Historia eta Teoria.

Gaia: Arteen eta Diseinuaren Historia.

Maila: 1.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Arteekin eta diseinuarekin zerikusia duten kontzeptuak eta haiek historian zehar izan duten bilakaera jakiteko eta aztertzeko.

- Artelanak eta diseinu-lanak zer testuinguru historiko, ekonomiko, sozial eta kulturaletan garatzen diren jakiteko.

- Aro Garaikidean arteetan izandako estilo eta protagonista nagusiak zein izan diren jakiteko.

- Artearen eta diseinuaren testuinguruko alderdi historikoen, etikoen, sozialen eta kulturalen ezagutza garatzeko eta sustatzeko.
- Gaitasun kritikoa erakusteko eta ikerketa-estrategiak planteatzeko.
- Ikerketaren berezko prozedura metodologikoak ondo baliatzeko.
- Kontzeptuzko analisirako gaitasuna garatzeko.
- Norberaren ikasketa-prozesuaren emaitzak defendatzeko eta azaltzeko.
- Taldean lan egiteko jarraibideak eta estrategiak garatzeko.
- Eboluzio historikoa aztertuz ikasitako kontzeptu eta printzipio estetikoak beste gai batzuetan egin beharreko proiektuekin erlazionatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Arte eta diseinu kontzeptuak, giza jardueraren eta herriek izandako bilakaera antropologiko, kultural eta teknologikoaren emaitza.
- Arteen eta diseinuaren historia eta teoria, artelanen, diseinu-lanen eta haien guztien gizarte-funtzioaren azterketaren, interpretazioaren eta sistematizazioaren bidez.
- Artelanen eta diseinuaren egoera, haien denbora- eta espazio-testuinguruan, giza sormenaren adierazgarri eta lekukotasun gisa.
- Artistak eta diseinatzaileak historian zehar izandako garapena eta eboluzioa.
- Edertasun kontzeptuaren garapena eta bilakaera Mendebaldeko artean, kontzientzia estetikoak sortu zenetik Antzinateko arte.
- Edertasun kontzeptuaren garapena eta bilakaera Erdi Aroko arteetan.
- Edertasun kontzeptua eta haren adierazpena Errenazimentuan eta Barrokoan.
- Arteen bilakaera eta garapena XIX. mendean eta diseinuaren jatorria Industria Iraultzaren testuinguruan.
- Abangoardia artistikoaren kontzeptua eta XX. mendean izan duen garapena. Arteen bilakaera eta garapena XX. mendearen bigarren erdian, gizarte garaikideko sortze-prozesuen eta ikusizko sistema berrien azterketaren bidez.

- Gaiak berezko dituen ikerketa- eta esperimentazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Arteei eta diseinuari buruzko oinarritzko kontzeptuak jakiteko eta ulertzeko, haien adierazpide garrantzitsuenen bidez.
- Arteen eta diseinuaren esanahia historiaren ikuspuntutik ulertzeko.
- Arteak eta haiekin zerikusia duten kontzeptuak zer testuingurutan sortzen diren ezagutzeko eta ulertzeko.
- Edertasun kontzeptuak Erdi Aroan izandako garapena bereizteko eta ulertzeko.

- Arteek eta diseinuak Aro Modernoan izandako bilakaeran garrantzi handia izan zuten kontzeptuak, lanak eta egileak zein diren jakiteko eta aztertzeke.
- XIX. mendeko estiloen garrantzi historikoa ulertzeke, egungo estetikaren eta diseinuaren aurrekariak izan baitziren.
- Aro Garaikideko kontzeptu, estilo eta egilerik garrantzitsuenak bereizteke eta ulertzeke.
- Sortze-prozesuekin zerikusia duten oinarritzko ikerketa- eta esperimentazio-metodoak erabiltzeke.
- Diziplinarteko taldeetan parte hartzeke, hala nola autoikaskuntzarako behar adina baliabide izateke.
- Ikasitakoa azaltzeke eta transferitzeke.

Bigarren maila.

Irakasgaia: Eraikuntza I.

Gaia: Barnealdean Diseinuari Aplikatutako Materialak eta Teknologia.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 5.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Eraikuntzak historian zer bilakaera izan duen jakiteko.
- Eraikin bateko eraikuntza-elementuak bereizteke eta zertarako diren eta bana-banaka zein beste elementu batzuekiko erlazioan nola erantzuten duten jakiteko.
- Eraikin baten egituraren funtzionamenduaren oinarritzko alderdiak zein diren jakiteko.
- Egiturazko elementu txikiak kalkulatzeko.
- Eraikuntza-arloko terminologia jakiteko.
- Eraikuntza-prozesuetarako aukerak alderatzeko eta egokiena hautatzeko.
- Eraikuntzaren esparruan oinarri teorikoa eta praktikoa lortzeko, lanbide-jardunean erabiltzeko.
- Eraikuntza-arazoak eta -xehetasunak indarreko araudiaren arabera konpontzeko oinarritzko ezagutzak bereganatzeko.
- Eraikuntza-materialen eta -elementuen erabilerari eta aplikazioari lotutako ingurumen-alderdiak zein diren jakiteko.
- Eskura dauden informazio-bideak erabiltzeko, merkatuan dauden eraikuntza-materialez ikertzeko.

B) Deskriptoreak.

- Eraikuntzaren jatorria eta historian zehar izan duen bilakaera. Eraikuntza-sistemak ezagutzea, forma arkitektonikoak erabakitzen dituzten neurrian.
- Eraikina. Funtsezko osagaiak zein diren jakitea.

- Ekintzak eraikuntzan, eta eraikuntza-elementuen erantzuna. Egitura batean eragina duten ekintzak. Funtzioak eta portaera mekanikoa. Tipologiak. Eraikuntza-antolaketa.
- Zimenduak jartzea. Funtzioak, tipologia eta portaera mekanikoa. Presio onargarria. Tentsioen lur gaineko banaketa.
- Euste-elementu bertikalak. Murruak eta pilareak. Funtzioa, tipologia, materialak eta portaera mekanikoa.
- Euste-elementu linealak. Habeak eta zertxak. Funtzioa, tipologia, materialak eta portaera mekanikoa. Habeen eta pilareen kalkulu erraza.
- Azaleko euste-elementuak. Lauzak eta forjatuak. Kupulak eta gangak. Funtzioa, tipologia, materialak eta portaera mekanikoa.
- Habeen eta pilareen kalkulu erraza.
- Fabrika-obrak – murruak. Lurrezko murruak: adobea eta tapiala. Harrizko murruak: manposteria eta harlanduzko lana. Adreiluzko murruak. Hormigoizko blokez osatutako murruak. Terminologia. Tipologiak eta aparejuak. Geometria eta neurriak. Morteroak. Arautegia. Patologiak.
- Fabrika-obrak – arkuak. Definizioa. Elementuak. Geometria. Motak. Portaera mekanikoa. Patologiak.
- Zuinketa. Zuinketa-kontzeptu orokorrak. Erabiltzen diren tresnak eta lanabesak. Trazatzea eta gauzatzea.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Eraikuntza-terminologia zuzen erabiltzeko.
- Eraberritze-lanek eragin diezaieketen lehenagoko elementuak bereizteko.
- Eraikuntza batean eragina duten ekintza motak zein diren jakiteko.
- Edozein eraikinek dituen egiturazko elementuak bereizteko.
- Egiturei buruzko kalkulu errazak egiteko.
- Bide tradizionalak erabiliz edukiei dagozkien eraikuntza-xehetasunak konpontzeko.
- Zuinketa-teknikak aplikatzeko.
- Eraikuntza-prozesuetarako irtenbiderik egokienak erabiltzeko, barne- eta kanpo-baldintzapenak kontuan hartuta.
- Gaiak ikertzeko informazio-bideak erabiltzeko.
- Irudikapen grafikoak argi, zehatz eta zorrotz egiteko.

Irakasgaia: Eraikuntza II.

Gaia: Barnealdean Diseinuari Aplikatutako Materialak eta Teknologia.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 5.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Eraikuntzan baliatzen diren iragazgaizte-sistemak eta isolamenduak zer diren eta nola erabiltzen diren jakiteko.
- Eraikinaren ingurutzaila osatzen duten elementuei buruzko teoria eta praktika jakiteko.
- Eraikinak konpartimentutan zatitzeko eraikuntza-elementuak ondo erabiltzeko.
- Eraikin batean dauden mailen arteko komunikazioa konpontzeko.
- Eraikuntza-arloko terminologia jakiteko.
- Eraikuntza-prozesuetarako aukerak alderatzeko eta egokiena hautatzeko.
- Eraikuntzaren esparruan oinarri teorikoa eta praktikoa lortzeko, lanbide-jardunean erabiltzeko.
- Eraikuntza-arazoak eta -xehetasunak indarreko araudiaren arabera konpontzeko oinarritzko ezagutzak bereganatzeko.
- Eraikuntza-materialen eta -elementuen erabilerari eta aplikazioari lotutako ingurumen-alderdiak zein diren jakiteko.
- Eskura dauden informazio-bideak erabiltzeko, merkatuan dauden eraikuntza-materialiez ikertzeko.

B) Deskriptoreak.

- Isolamenduak. Materialak. Ezaugarriak. Aplikazio-esparruak. Gauzapena.
- Iragazgaiztea. Iragazgaizte-sistemak eta motak. Iragazgaizte-xaflak. Material bituminosoak. Iragazgaizpenaren babesa. Puntu bereziak iragazgaiztea.
- Estalkiak: definizioa. Funtzioa. Nomenklatura. Sailkapena. Zatiak eta elementuak. Motak. Iragazgaitasuna eta isolatze termikoa.
- Kanpo-itxiturak. Definizioa. Funtzioa. Motak. Iragazgaitasuna. Isolatze termikoa eta akustikoa. Kondentsazioak. Arautegia. Patologiak.
- Trenkada-multzoak. Definizioa. Mota funtzionalak. Adreiluzko fabrika-trenkadak. Igeltsu-kartoizko trenkadak. Isolatze termikoa eta akustikoa. Arautegia. Patologiak.
- Hodi bertikalak. Aireztapena. Keak eta gasak. Zaborra. Tximiniak. Patologiak.
- Kanpo-estaldura bertikal jarraituak. Motak eta aplikazioa. Araudia eta patologiak.
- Euskarriari atxikitako pieza zurrunen kanpoaldeko estaldura bertikalak. Motak eta aplikazioa. Araudia eta patologiak.
- Fatxada aireztatuak. Motak eta aplikazioa. Araudia eta patologiak.

- Zurak eta deribatuak erabiliz egindako estaldurak. Motak eta aplikazioa. Araudia eta patologiak.
- Eskailerak eta arrapalak. Definizioa. Euste-elementuak. Mailak. Estaldurak. Barandak. Saikapena. Dimentsionamendua eta trazadura. Mailen konpentsazioa. Arautegia.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Eraikuntza-terminologia zuzen erabiltzeko.
- Bide tradizionalak erabiliz edukiei dagozkien eraikuntza-xehetasunak konpontzeko.
- Isolamendu termikorako eraikuntza-irtenbideak aplikatzeko.
- Eraikuntzan baliatzen diren iragazgaizte-sistemak zein diren jakiteko eta haiek erabiltzeko.
- Eraikinaren inguratzaila zer elementuk osatzen duten jakiteko.
- Eraikinak konpartimendutan zatitzeko elementuak ongi aukeratzeko.
- Arrapalei eta eskailerei irtenbidea emateko.
- Eraikuntza-prozesuetarako irtenbiderik egokienak erabiltzeko, barne- eta kanpo-baldintzapenak kontuan hartuta.

- Gaiaz ikertzeko informazio-bideak erabiltzeko.
- Irudikapen grafikoak argi, zehatz eta zorrotz egiteko.

Irakasgaia: Elektrizitate- eta Komunikazio-Instalazioak.

Gaia: Barnealdean Diseinuari Aplikatutako Materialak eta Teknologia.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 2.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Elektrizitate- eta komunikazio-instalazioen oinarri fisikoak ulertzeko.
- Terminologia jakiteko eta zenbait instalazio motatan dauden zatiak eta elementuak bereizteko.
- Elektrizitate- eta komunikazio-instalazioetako materialek eta osagaiek zer ezaugarri dituzten eta nolako portaera duten jakiteko.
- Instalazio hauen oinarrian dagoen lege- eta araudi-esparrua ulertzeko eta indarreko arauak betetzen dituzten irtenbideak emateko.
- Barnealdean diseinu-proiektuak asmatzean eta garatzean espazioen kalitatea eta erabilera hobetzeko irizpideei jarraitzeko.
- Barnealdean diseinu-proiektuarekin bat datozen irtenbide funtzional, formal eta teknikoak sortzeko eta gauzatzeko.
- Proiektuak gauzatzeari buruzko informazioa aztertzeko, interpretatzeko, egokitze eta sortzeko.

- Metodologia eta proposamenak sektorearen berezko bilakaera teknologiko eta industrialera egokitzeko.

- Ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren irtenbideak eta ongizaterako ideia berriak aurkitzeko.

- Prozesuak ezagutzeko eta norberaren parte-hartzea beste profesionalekin koordinatzeko, sekuentzien eta bateragarritasun-mailen arabera.

B) Deskriptoreak.

- Elektrotekniaren oinarritzko kontzeptuak. Terminologia eta magnitudeak.

- Behe-tentsioko instalazio elektrikoak. Elektrifikazioa eta kargen aurreikuspena.

- Instalazio elektrikoen osagaiak eta ezaugarriak. Banaketa-sarea eta gailuak. Eguzki-energia fotovoltaikoa.

- Barne-instalazioak. Eskemak, zirkuituak eta erabilera-puntuak. Materialak eta mekanismoak. Babes-instalazioak.

- Instalazio elektrikoak pasatzeko guneak aurrez ikustea. Babes-bolumenak. Mekanismoen eta aparatuen kokapena.

- Telekomunikazio-azpiegitura komunak. Telefonía-, telebista- eta soinudun irrati-zerbitzuak. Banda zabaleko zerbitzuak.

- Komunikazio-instalazioen osagaiak eta ezaugarriak. Seinalea hartzeko, egokitzeko eta banatzeko ekipoak. Lineak eta erregistroak. Telekomunikazio-instalazioen barrutiak.

- Automatizazio-sistemen instalazioak, energiaren kudeaketa teknika eta segurtasuna. Sistema domotikoak.

- Elektrizitate- eta komunikazio-instalazioen planoen irudikapena. Sinbologia.

- Elektrizitate- eta komunikazio-instalazioetan aplikatu beharreko araudia eta erregelamenduak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Elektrotekniaren oinarritzko kontzeptuak jakiteko eta ulertzeko.

- Instalazioetan zatiak eta elementuak bereizteko eta, horretarako, terminologia egokia erabiltzeko.

- Elektrizitate- eta komunikazio-instalazioetako materialei, osagaiei eta gailuei buruzko ezagutzak bereganatzeko.

- Barnealdean diseinu-proiektu batzuetan indarreko arauak ondo interpretatzeko eta aplikatzeko.

- Proiektuaren betebeharrak funtzionalak betetzen dituzten gune egokituak eta seguruak asmatzeko eta diseinatzeko.

- Irtenbide koherenteak eta barnealdean diseinu-proiektuan integratuak sortzeko eta gauzatzeko.

- Barnealdean diseinu-proiektuaren barruan elektrizitate- eta komunikazio-instalazioei buruzko informazioa aztertzeko, interpretatzeko, egokitzeko eta sortzeko.

- Elektrizitate- eta komunikazio-instalazioen planoak diseinatzeko eta irudikatzeko.
- Merkatuan dauden sistemen eta produktuen berri izateko eta irtenbide eguneratuak eta berritzaileak aukeratzeko.
- Eraginkorrak eta ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren eta baldintza teknikoak zein arau-emaileak betetzen dituzten irtenbideak aukeratzeko.

Irakasgaia: Instalazio Sanitarioak.

Gaia: Barnealdean Diseinuari Aplikatutako Materialak eta Teknologia.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 2.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Instalazio sanitarioen oinarri fisikoak eta kimikoak ulertzeko.
- Terminologia jakiteko eta zenbait instalazio motatan dauden zatiak eta elementuak bereizteko.
- Instalazio sanitarioetako materialek eta osagaiek zer ezaugarri dituzten eta nolako portaera duten jakiteko.
- Instalazio hauen oinarrian dagoen lege- eta araudi-esparrua ulertzeko eta indarreko arauak betetzen dituzten irtenbideak emateko.
- Barnealdean diseinu-proiektuak asmatzean eta garatzean espazioen kalitatea eta erabilera hobetzeko irizpideei jarraitzeko.
- Barnealdean diseinu-proiektuarekin bat datozen irtenbide funtzional, formal eta teknikoak sortzeko eta gauzatzeko.
- Proiektuak gauzatzeari buruzko informazioa aztertzeke, interpretatzeko, egokitzeke eta sortzeko.
- Metodologia eta proposamenak sektorearen berezko bilakaera teknologiko eta industrialera egokitzeke.
- Ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren irtenbideak eta ongizaterako ideia berriak aurkitzeke.
- Prozesuak ezagutzeko eta norberaren parte-hartzea beste profesionalenarekin koordinatzeko, sekuentzien eta bateragarritasun-mailen arabera.

B) Deskriptoreak.

- Hidraulikaren oinarrizko kontzeptuak. Terminologia eta magnitudeak.
- Ur-hornidura eta hornikuntza-baldintzak. Iturgintza-instalazioen eskema orokorrak. Itzuleren aurkako babesa.
- Ur hotzeko eta ur bero sanitarioko instalazioen osagaiak eta ezaugarriak. Materialak eta hodiak. Gailuak.
- Suteetatik babesteko instalazioak. Banaketa-eskemak eta osagaiak.

- Gas-instalazioak. Banaketa-eskemak. Materialak eta osagaiak. Babes-neurriak.
- Etxeko ur beroaren produkzio-sistemak. Banako instalazioak eta instalazio zentralizatuak. Motak eta ezaugarriak. Eguzki-energia termikoa.
- Saneamendu-instalazioak. Ur motak. Huste-sistemak.
- Saneamendu-instalazioen osagaiak eta ezaugarriak. Huste-eskemak. Materialak eta osagaiak.
- Iturgintza- eta saneamendu-instalazioen planoen irudikapena. Sinbologia.
- Aplikatu beharreko araudia eta instalazio sanitarioak aurrez dimentsionatzea.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Oinarrizko hidraulika-kontzeptuak zein diren eta ur-hornikuntzarako baldintzekin zer lotura duten jakiteko eta ulertzeko.
- Instalazioetan zatiak eta elementuak bereizteko eta, horretarako, terminologia egokia erabiltzeko.
- Instalazio sanitarioetako materialei, osagaiei eta gailuei buruzko ezagutzak bereganatzeko.
- Barnealdean diseinu-proiektu batzuetan indarreko arauak ondo interpretatzeko eta aplikatzeko.
- Proiektuaren betebeharrak funtzionalak betetzen dituzten gune bizigarriak eta osasungarriak asmatzeko eta diseinatzeko.
- Irtenbide koherenteak eta barnealdean diseinu-proiektuan integratuak sortzeko eta gauzatzeko.
- Barnealdean diseinu-proiektuaren barruan instalazio sanitarioei buruzko informazioa aztertzeko, interpretatzeko, egokitzeko eta sortzeko.
- Iturgintza- eta saneamendu-instalazioen planoak diseinatzeko eta irudikatzen.
- Merkatuan dauden sistemen eta produktuen berri izateko eta irtenbide eguneratuak eta berritzaileak aukeratzeko.
- Eraginkorrak eta ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren eta baldintza teknikoak zein arau-emaileak betetzen dituzten irtenbideak aukeratzeko.

Irakasgaia: Interiorismoaren Teknologia II.

Gaia: Barnealdean Diseinuari Aplikatutako Materialak eta Teknologia.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 8.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Irudikapen teknikorako sistemen ondo erabiltzeko.
- Espazioa planoarekin erlazionatzeko eta irudikapen lauetatik abiatuta elementu espazialak deskribatzeko eta definitzeko.
- Bolumena planoan irudikapen-sistemen bidez interpretatu behar dela ulertzeko.

- Ikusmen espaziala garatzeko eta, horretarako, formak zein espazioak buruz irudikatzeko ohitura hartzeko.
- Grafikoki irudikatzeko, geometria lauari eta geometria deskriptiboari dagozkien kontzeptuetatik abiatuta.
- Irudikapen-sistemak erlazionatzeko, kokatzeko eta interpretatzeko, errealitate sozial eta industrialarekin zerikusia duten problemak ebazteko eta ulertzeko hizkuntza grafikoa diren aldetik.
- Irudikapen-sistemen oinarriak zein diren jakiteko eta ulertzeko, diseinuen, planoen eta produktu artistikoen irakurketan eta interpretazioan aplikatzeko eta formak irudikatzeko.
- Teknikaren eta artearen esparruan problema geometrikoen ebazpen arrazoituak lantzeko, planoan bezala espazioan ere.
- Metodo perspektiboen oinarriak zein diren jakiteko eta aztertzeko.
- Objektuen argia eta itzala irudikatzeko.
- Geometria deskribatzailea irudikapen grafikoaren zientzia eta marrazki teknikoaren oinarria dela ulertzeko.
- Irudikapen-sistemak [geometria deskribatzailearen barruan daude] ulertzean eta erabiltzean lortutako gaitasunak beste curriculum-gai eta esparru batzuetan proposatutako ikasketa-jardueretan erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

- Geometria proiektiboa: Perspektibotasun espazialak: homotezia, homologia, translazioa eta afinitatea.
- Geometria deskribatzailea: Sistema diedrikoa: benetako magnitudea (eraispinak, plano-aldaketak, biraketak) eta angeluak; irudi lauak.
- Geometria deskribatzailea: Sistema diedrikoa: azalera lauek mugatutako gorputz geometrikoak: poliedroak: prisma, piramidea eta erregular konbexu nagusiak: tetraedroa, kuboak eta oktaedroak: irudikapena, zuzen batekiko ebaketa, sekzio lauak, garapenak.
- Geometria deskribatzailea: Sistema diedrikoa: azalera lauek eta kurboek mugatutako gorputz geometrikoak: zilindroa, konoa: irudikapena, zuzen batekiko ebaketa, sekzio lauak, ukitze-planoak, garapenak.
- Geometria deskribatzailea: Sistema diedrikoa: azalera kurboek mugatutako gorputz geometrikoak: esfera: irudikapena, zuzen batekiko ebaketa, sekzio lauak, ukitze-planoak.
- Geometria deskribatzailea: Sistema diedrikoa: gorputz geometrikoak: beraien arteko ebaketak.
- Geometria deskribatzailea: Sistema diedrikoa: itzalak: puntua, zuzena, azalera lauak eta gorputzak.
- Geometria deskribatzailea: Sistema akotatua: oinarriak.
- Geometria deskribatzailea: Sistema akotatua: aplikazio praktikoak: estalkiak, lursailak eta bideen trazadura.
- Geometria deskribatzailea: Sistema axonometrikoa: ortogonalak eta zeiharra: oinarriak.

– Geometria deskribatzailea: Sistema axonometrikoa: ortogonal eta zeiharra: aplikazio praktikoak: irudien, itzalen eta islen irudikapena.

– Geometria deskribatzailea: Sistema konikoa: oinarriak.

– Geometria deskribatzailea: Sistema konikoa: aplikazio praktikoak: metodo perspektiboak, perspektiba praktikoa, irudien, itzalen eta islen irudikapena.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Irudikapen-sistemak erabiltzeko eta egoera bakoitzean egokiena eta erabakigarriena zein den aintzat hartzeko. Irizpide horrekin ikusi nahi da ikaslea gauza den berak aurretik diseinatu duen objektu bat irudikatzeko, horretarako irudikapen-sistema eraginkorrena erabiliz eta kontuan hartuz zer esparrurentzat den lana eta zer ezagutza grafiko dituen hartzaileak.

– Lehenago sistema batean ezagutu diren gorputzak eta objektuak beste sistema batean irudikatzeko. Irizpide horrekin ikusi nahi da ikaslea gauza den berak aurretik diseinatu duen objektu bat irudikatzeko, horretarako irudikapen-sistema eraginkorrena erabiliz eta kontuan hartuz zer esparrurentzat den lana eta zer ezagutza grafiko dituen hartzaileak.

– Hiru dimentsioko elementuak bi dimentsiotan irudikatzeko eta bi dimentsioko irudikapenetatik abiatuta hiru dimentsioko elementuak garatzeko.

– Irudikapen-sistemak puntuaren, zuzenaren eta planoaren arteko espazio-erlazioak ulertzeko erabiltzeko, hala nola forma lauaren eta bolumen soilen proiektzio egokiaren irudikapena, planteatutako problemaren definizio eta ebazpenik onenaren arabera. Horren bidez, helburua da ikustea zer ikusmen espazial duen ikasleak, hala nola zer abstrakzio-maila formei dagokienez, eta, era berean, aztertu nahi da ikasleak benetan ikasi duen ala ez zer erlazio dauden espazioko elementu bakunen eta sistema diedrikoan egiten zaien irudikapenaren artean.

– Objektuen perspektiba axonometrikoak eta konikoak egiteko, haien bista nagusien eta/edo sekzioen bidez zehaztuta, eta alderantziz, esku hutsez eta/edo delineatuz. Irizpide honen bidez, ikasleak garatutako ikusmen espaziala ez ezik, sistema diedrikoa axonometrikoarekin eta konikoarekin erlazionatzeko duen gaitasuna ere ebaluatu nahi da eta, gainera, aukera eman nahi da jakiteko zer gaitasun duen formak aztertzeko, bereziki muntaiei dagozkien kontuetan eta, oro har, barnealdeko konposizio arkitektonikoei eta forma konposatuei dagozkienetan. Aldi berean, informazioa ematen du irudikapen-sistema hauei buruz lortutako ezagutzez, bai eta marrazketa-tresnen erabileran eta esku hutsezko trazaduran lortutako abileziez eta trebetasunez ere.

– Objektu bat esku hutsez egindako funtsezko bisten zein perspektibaren bidez grafikoki zehazteko. Irizpide honen bidez, ikusi da nahi zer gaitasun duen ikasleak bolumenaren eta planoaren arteko erlazio proiektiboa adierazteko. Era berean, objektuak proportzionalki dimentsionatzeari dagokionez, ikasleak formak laburtzeko eta krokisen bidez adierazteko zer maila duen jakiteko balio du.

– Azalerez eta benetako magnitudeez ikasitakoa irudikapenean aplikatzeko, forma eta gorputz geometrikoak garatzeko eta eraldatzeko. Ikusi nahi da ikasleak gaitasuna duen azalera bat osatzen duten elementuen benetako forma eta magnitudea lortzeko haien ezaugarriak eta konfigurazioa bereiziz.

– Estalkietan eta bideen trazaduran irtenbide egokia aurkitzeko.

– Itzalak eta islak ongi egiteko.

– Marrazketa teknikoko lanak bukatzeko, baliabide grafikoak erabiliz, marrazkia argia eta garbia izan dadin eta lortu nahi zen helburua bete dezan.

Irakasgaia: Argazkia eta Ikus-entzunezkoak.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

– Argazkigintzaren funtsezko alderdiak ezagutzeko.

– Argazkigintzaren berezko eduki teorikoak, praktikoak, teknologikoak eta hizkuntzari zein tresnei dagozkienak ikasteko.

– Diseinuaren esparrutik datozen garapenak argazkigintzatik datozen beste batzuekin bateratzeko.

– Diseinu-lan txikietan argazkigintza garatzeko.

– Argazkigintza-ingurunea ulertzeko, argazkilari profesionalei argibideak emateko.

– Ikus-entzunezko produkzioaren prozesu teknikoak eta adierazpenezkoak ulertzeko eta ikasteko, mugimenduan dagoen irudiaren eta bitartekoen teknologiaren oinarri historikoetatik irudiak sortzeak berezko dituen hizkuntza eta kodeetaraino.

– Ikus-entzunezko produkzio-bitartekoak ezagutzeko eta aise erabiltzeko, bai teknikoki bai sortzeko.

– Bitartekoaren hizkuntza eta terminologia teknikoa ondo erabiltzeko.

– Ikuspuntu kritikoa izateko mugimenduan dagoen irudiaren kulturari buruz.

– Ikus-entzunezko proposamenetan ideiak originaltasunez adierazteko eta gauzatzeko.

B) Deskriptoreak.

– Oinarrizko argazkigintza-kontzeptuak, bai argazkiak ateratzean, bai produkzioaren ostean.

– Argazki-formatu digitalak eta haietan oinarritutako lana amaierako irudiaren ingurunean.

– Ikasgaia garatzeko funtsezkoak diren argazkigintzari lotutako kontzeptuak eta definizioak.

– Mezu grafikoa osatzearekin zerikusia duten argazkigintzaren alderdi teknikoak.

– Diseinuari aplikatutako lanak aztertzea eta egileak, estiloak eta teknikak ikustea.

– Irudia mugimenduan. Kontzeptua eta bilakaera historikoa.

– Ikus-entzunezko bitartekoen teknologiaren hastapenak.

– Produkzio-prozesua eta produkzio ostekoa.

– Hizkuntza, irudikatutako denboraren antolaketa eta espazio- zein denbora-antolaketa.

– Muntaketa-teknikak edizio digitalean: oinarrizko edizioa. Trantsizioak. Gainjartzeak eta gardenkiak. Audioa gehitzea. Tituluen sorrera.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Ezagutza teknikoak erakusteko irudia lortzean, bai eta sormenari lotutakoak ere hura gauzatzean.

– Hizkuntza fotografikoaren ezagutzak eta diseinuaren esparrukoak elkarri egokitzeko.

– Proposatutako ariketak egitean aldakortasuna izateko.

– Irudiaren amaierako akaberaren kalitatea, aurkezpena eta lan edo proposamen bakoitzean garatutako kontzeptu orokorra ondo zaintzeko.

– Ikasgaiarekiko eta ikasturtean landu beharreko edukiekiko jarrera positiboa izateko, beti aurrera egin nahi izateko.

– Proba objektiboen bidez teoria- eta adierazpen-mekanismoak ulertzeko eta ikasteko.

– Lanak planteatzean originaltasuna izateko.

– Ikus-entzunezko edozein lanetan ezagutza teorikoak nola baliatu jakiteko.

– Ikus-entzunezko proiektu baten faseak antolatze eta sekuentziatzeko.

– Egiazko edo alegiazko gertaera bat irudi bidez kontatzeko eta eszenaratze egokia egiteko.

Irakasgaia: Proiektuak I.

Gaia: Barnealdean Diseinu-Proiektuak.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 9.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

– Diseinu-proiektuak eta -aurreproiektuak asmatzeko eta planifikatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.

– Proiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.

– Hizkuntza formalaren eta hizkuntza sinbolikoaren artean zer erlazio dauden ulertzeko.

– Hizkuntza formalaren eta sinbolikoaren arteko erlazioak funtzionaltasun espezifikoan integratzeko.

– Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko, funtzioetan, beharretan eta materialetan oinarritutako aukera berriei erantzuteko.

– Ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren irtenbideak eta ongizaterako ideia berriak aurkitzeko.

- Giza dibertsitatearen barruan gizarteratzea eta berdintasuna sustatzeko, pertsonen ezaugarriez, trebetasunez eta mugez den bezainbatean.

- Komunikazio-prozesuaren hartzaileek nola jokatzeko duten jakiteko.
- Komunikazio-modu guztien baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.
- Ikerketaren berezko prozedura metodologikoak ondo baliatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Proiektuen eta aurreproiektuen funtsapena eta azterketa teorikoa zein praktikoa bizitegi-esparruan.

- Proiektuak egitea bizitegi-esparruan.
- Ikerketa-metodoak diseinuan.
- Proiektu-prozesua ikerketa gisa.
- Estrategia eta erabakitze-, berrikuntza- eta kalitate-irizpideak aplikatzea.
- Irudikapen- eta aurkezpen-teknikak aplikatzea, diseinuaren definizioa eta komunikazioa osoa izan dadin, diseinua ulertzeari eta onartzeari begira.

- Egungo diseinuan zer joera dauden jakitea eta aztertzea, proiektu-ikerketa egiteko.
- Lortutako emaitza eta erabilitako lan-metodoa ebaluatzea eta kritikatzeko.
- Erabilitako metodoaren ebaluazio kritikoa egitea lortutako emaitzei dagokienez.
- Gaiak berezko dituen ikerketa- eta esperimentazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektuak eta aurreproiektuak asmatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboetatik abiatuta.

- Proiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboetatik abiatuta.

- Funtzioaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.
- Adieraziaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.
- Proiektu-baldintzak betetzeko ikerketa- eta ideia-gintza-estrategiak sortzeko.
- Ingurumen-iraunkortasunaren eta giza ongizatearen ikuspuntutik egokiak diren irtenbideak bilatzeko.

- Bizitegi-esparruan berdintasunari eta gizarteratzeari bidea emateko barnealdearen diseinu-proiektuetan.

- Informazioaren hartzaileak zer ezaugarri dituen jakiteko.
- Komunikazioaren baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.

- Gaiaz ikertzeko, prozesu metodologiko egokietan oinarrituta.

Irakasgaia: Proiektuak II.

Gaia: Barnealdean Diseinu-Proiektuak.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 9.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Diseinu-proiektuak eta -aurreproiektuak asmatzeko eta planifikatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.
- Proiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.
- Hizkuntza formalaren eta hizkuntza sinbolikoaren artean zer erlazio dauden ulertzeko.
- Hizkuntza formalaren eta sinbolikoaren arteko erlazioak funtzionaltasun espezifikoan integratzeko.
- Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko, funtzioetan, beharretan eta materialetan oinarritutako aukera berriei erantzuteko.
- Ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren irtenbideak eta ongizaterako ideia berriak aurkitzeko.
- Giza dibertsitatearen barruan gizarteratzea eta berdintasuna sustatzeko, pertsonen ezaugarriez, trebetasunez eta mugez den bezainbatean.
- Komunikazio-prozesuaren hartzailak nola jokatzen duten jakiteko.
- Komunikazio-modu guztien baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.
- Ikerketaren berezko prozedura metodologikoak ondo baliatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Proiektuen eta aurreproiektuen funtsapena eta azterketa teorikoa zein praktikoa merkataritza- eta herri-esparruan.
- Proiektuak egitea merkataritza- eta herri-esparruan.
- Ikerketa-metodoak diseinuan.
- Proiektu-prozesua, ikerketa.
- Estrategia eta erabakitze-, berrikuntza- eta kalitate-irizpideak aplikatzea.
- Irudikapen- eta aurkezpen-teknikak aplikatzea, diseinuaren definizioa eta komunikazioa osoa izan dadin, diseinua ulertzeari eta onartzeari begira.
- Egungo diseinuan zer joera dauden jakitea eta aztertzea, proiektu-ikerketa egiteko.
- Lortutako emaitza eta erabilitako lan-metodoa ebaluatzea eta kritikatzeko.
- Erabilitako metodoaren ebaluazioa kritikoa egitea lortutako emaitzei dagokienez.

– Gaiak berezko dituen ikerketa- eta esperimentazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

– Proiektuak eta aurreproiektuak asmatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboetatik abiatuta.

– Proiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboetatik abiatuta.

– Funtzioaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.

– Adieraziaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.

– Proiektu-baldintzak betetzeko ikerketa- eta ideiazintza-estrategiak sortzeko.

– Ingurumen-iraunkortasunaren eta giza ongizatearen ikuspuntutik egokiak diren irtenbideak bilatzeko.

– Bizitegi-esparruan berdintasunari eta gizarteratzeari bidea emateko barnealdeak diseinu-proiektuetan.

– Informazioaren hartzaileak zer ezaugarri dituen jakiteko.

– Komunikazioaren baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.

– Gaiak ikertzeko, prozesu metodologiko egokietan oinarrituta.

Irakasgaia: Antolamendua eta Marketina.

Gaia: Diseinuaren Kudeaketa.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

– Enpresa-antolamenduaren inguruko problematikan barneratzeko eta beharrezko ezagutzak bereganatzeko, enpresak bere alderdi sozio-ekonomikoan protagonizatzen dituen ekintzak eta fenomenoak ez ezik, enpresaren inguruko gorabehera guztiak ere ulertzeko.

– Proiektuei lotutako lantaldeak antolatze, zuzentze eta koordinatze eta diziplina anitzeko taldeetara egokitzeko.

– Ideiak eta ondorioak eztabaidatzeko eta bezeroei jakinarazteko, hala nola haiek eragindako estimuluek direla eta ebaluazioa egiteko eta erreakzionatzeko.

– Prozesuak eta materialak ezagutzeko eta norberaren parte-hartzea beste profesionalenarekin koordinatzeko, sekuentzien eta bateragarritasun-mailen arabera.

– Helburu pertsonalak eta kolektiboak lortzeko ikasketa-estrategia egokiak planteatzeko, ebaluatze eta lortzeko.

– Aurrez ikusitako helburuak lortzeko beharrezko baliabideak hobetzeko.

- Diseinua zer testuinguru ekonomikotan gertatzen den jakiteko.
- Diseinua zer testuinguru sozialetan gertatzen den jakiteko.
- Diseinua zer testuinguru kulturaletan gertatzen den jakiteko.
- Joera ekonomikoak, sozialak eta kulturalak ikertzean teknologia berriak erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

– Jabetza intelektual eta industrial. Egile-eskubideak: ondarezkoak, moralak, lotutakoak, erreproduktziozkoak eta abar.

- Enpresa. Enpresa kontzeptua.
- Enpresa-sistemak.
- Enpresaren antolamendua eta ekonomia. Negozioaren identifikazioa: misioa, helburuak, ingurunearen azterketa eta produktuaren edo zerbitzuaren definizioa.
- Antolamendu-diseinuaren izaera eta egitura.
- Enpresaren ondarea.
- Kontabilitate-balantzea. Inbertsio-aukeren azterketa.
- Merkaturaz aztertzearen teknikak. Merkataritza lanketaren metodologia. Informazio-iturriak. Informazioa lortzeko metodoak. Laginketa. Landa-lana. Informazioaren tratamendua. Merkaturaren lanketaren alderdi ekonomikoak.
- Estrategiak eta ekintza-planak prestatzea: marketina, produktzioa, antolaketa, giza baliabideak, inbertsioak eta finantzaketa.
- Produktzio-ekonomiaren oinarriak. Produktzio-sistema: kontzeptua eta elementuak. Kostuak enpresan. Produktzioaren planifikazioa eta programazioa. Proiektuen ebaluazioa eta kontrola.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Jabetza intelektualari eta industrialari buruzko legearen barruan barnealdearen diseinuarekin lotura zuzena duten oinarritzko atalak zein diren jakiteko.
- Enpresaren inguruko problematikaz jabetzeko.
- Enpresaren antolamenduari buruzko oinarritzko printzipioak zein diren jakiteko.
- Enpresaren ekonomiari buruzko oinarritzko printzipioak zein diren jakiteko.
- Produktzio-ekonomiaren oinarriak zein diren jakiteko.
- Enpresarentzako estrategiak eta ekintza-planak prestatzeko.
- Merkaturaz azterketak prestatzeko.
- Gaiaz ikertzeko informazio-bideak erabiltzeko.
- Ariketa praktikoak argi, ordenarekin eta zehaztasunez egiteko.

– Ikasitakoa banan-banan edo taldean lan eginez aplikatzeko, enpresak sortzeko proiektuak garatuz, aztertutako sozietate-formuletakoren bat baliatuta hain zuzen ere.

Irakasgaia: Barnealdeen Diseinuaren Historia.

Gaia: Barnealdeen Diseinuaren Historia.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

– Barnealdeen diseinuaren testuinguru historikoa, ekonomikoa, soziala eta kulturala zein den jakiteko.

– Historian zehar izandako estilo eta diseinugilerik garrantzitsuenak zein diren jakiteko eta aztertzeke.

– Barnealdeen eta altzariaren diseinuan historian zehar izandako kontzeptu, teknika eta termino formalak eta estilistikoak jakiteko.

– Barnealdeen eta altzariaren diseinuaren aurrekariak eta jatorria zein diren jakiteko.

– Erdi Aroan interiorismoan eta altzarietan izandako estilo eta produkzioerik garrantzitsuenak bereizteko eta ezagutzeke.

– Errenazimentuan altzarietan eta barnealdeen diseinuan zer bilakaera gertatu zen jakiteko eta ulertzeke.

– Aro Modernoaren amaieran altzarietan eta interiorismoan izandako lan eta egilerik garrantzitsuenak ezagutzeke eta ulertzeke.

– Aro Garaikidean barnealdeen diseinuan eta altzarigintzan izandako bilakaera ezagutzeke eta ulertzeke.

– Barnealdeen diseinuan izandako lanik adierazgarrienetako hizkuntza formalaren, hizkuntza sinbolikoaren eta funtzionaltasun espezifikokoaren artean zer erlazio dauden ulertzeke.

– Gaiak berezko dituen ikerketa- eta esperimentazio-metodoak erabiltzeke.

B) Deskriptoreak.

– Barnealdeen diseinuaren jatorria eta aurrekariak.

– Antzinateko zibilizazioetan barnealdeen diseinuan eta altzarigintzan izandako estilorik garrantzitsuenen garapena eta bilakaera.

– Barnealdeen diseinua eta altzariak Erdi Aroko testuinguruan.

– Barnealdeen diseinuak eta altzariak Errenazimentuan izandako eboluzioa.

– Interiorismoak eta altzariak Barrokoan eta Rococoan izandako bilakaera.

– Industria Iraultzak barnealdeen diseinuan eta altzarietan gertatutako eboluzioan izandako eragina. Arts & Crafts mugimendua.

– Barnealdeen diseinua eta altzariak Modernismoan.

- Abangoardia historikoak eta gaur egungo barnealdean diseinuan eta altzarietan izan duten eragina. Bauhaus.

- Art Decó: Europako eta Amerikako dekoratzaileak.

- Arrazionalismoko maisu handiek barnealdean diseinuan eta altzarietan gertatutako eboluzioan izandako eragina.

- Barnealdean diseinua eta altzariak XX. mendearen bigarren erdian.

- Gaiak berezko dituen ikerketa- eta esperimentazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Barnealdean diseinuaren eta altzarigintzaren esanahia historiaren ikuspuntutik ulertzeko.

- Estilo, protagonista eta obrarik garrantzitsuenen bidez barnealdean diseinuak eta altzariak izandako bilakaera ezagutzeko eta ulertzeko.

- Barnealdean diseinuan eta altzarietan Aro Garaikidean izandako kontzeptu, estilo eta egilerik garrantzitsuenak zein izan ziren jakiteko eta ulertzeko.

- Egungo barnealdean diseinuan dauden estilo, joera eta protagonistarik garrantzitsuenak zein diren jakiteko eta ulertzeko.

- Sentiberatasun estetikoa eta aztertze gaitasuna garatzeko barnealdean diseinuaren eta altzarigintzaren ikerketan.

- Sintesi-gaitasuna erakusteko eta sen kritikoa izateko barnealdean diseinuaren eta altzarien azterketan.

- Diziplinarteko taldeetan parte hartzeko.

- Nork bere kasa ikasteko.

- Ikasitakoa azaltzeko eta transferitzeko.

- Sortze-prozesuekin zerikusia duten oinarritzko ikerketa- eta esperimentazio-metodoak erabiltzeko.

Irakasgaia: Diseinuaren Kultura.

Gaia: Diseinuaren Kultura.

Maila: 2.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Diseinuak kulturen betetzen duen eginkizuna ulertzeko beharrezko ezagutza teorikoak bereganatzeko.

- Ikertze metodologia ondo jakiteko.

- Diseinuaren eta gizartean duen oihartzunaren arteko dinamika ikertzeko.

- Diseinuak egungo gizarte-joeretan betetzen duen eginkizunaz ohartzeko.
- Diseinuaren eta kultura-testuinguru guztiz ugarien arteko erlazio kontingenteak aztertzeke.
- Diseinuaren kulturaren esparruan esperimendatzeko.
- Ezagut daitezkeen ereduak behar bezala kudeatzeko: erabiltzailea xede duen diseinua, giza elkarreragina eta produktu-garapena.
- Diseinu- eta berrikuntza-prozesuak ondo antolatzeke.
- Gaitasun kritikoa sustatzeko, beharrak diseinuaren bidez konpontzeari dagokionez.
- Gaitasun kritikoa sustatzeko, diseinuaren bidez beharrak sortzeari dagokionez.

B) Deskriptoreak.

- Diseinu- eta berrikuntza-prozesuak.
- Ideiak eta testuinguruak.
- Diseinu humanistikoa.
- Diseinura egindako hurbiltze semiotikoa.
- Balio estetikoa eta baliagarritasuna.
- Denborazkotasuna eta joerak.
- Diseinuari aplikatutako antropologia-oinarriak.
- Kontsumoaren soziologiaren eta kulturaren oinarriak.
- Diseinua eta demokratizazioaren erretorika.
- Ikerketa- eta esperimendazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Diseinuak kulturen betetzen duen eginkizuna aztertzeke.
- Ikertzeke metodologia aplikatzeko.
- Diseinuak testuinguru kulturean duen elkarreraginezko dinamika ulertzeke.
- Diseinuak kultura eta gizartea aldatzeke duen ahalmena aztertzeke.
- Lortutako ezagutzak diskurtso teorikoan eta grafikoan bereizteke eta baliatzeko.
- Diseinuaren kulturaren esparruan esperimendatzeko.
- Ereduak zuzen kudeatzeko.
- Diseinu-prozesuak ondo antolatzeke.
- Berrikuntza-prozesuak antolatzeke.
- Zenbait beharri diseinuaren bidez erantzutea kritikoki aztertzeke.

Hirugarren maila.

Irakasgaia: Akustika eta Argiztapena.

Gaia: Barnealdean Diseinuari Aplikatutako Materialak eta Teknologia.

Maila: 3.a.

Kreditu Kop.: 3.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Soinu- eta argi-egokitzapenaren oinarri fisikoak ulertzeko.
- Soinua egokitzeko eta zaratatik babesteko sistemak eta materialek zer terminologia eta ezaugarri dituzten eta nolako portaera duten jakiteko.
- Argiztapen-instalazioetako materialek eta osagaiek zer terminologia eta ezaugarri dituzten eta nolako portaera duten jakiteko.
- Instalazio hauen oinarrian dagoen lege- eta araudi-esparrua ulertzeko eta indarreko arauak betetzen dituzten irtenbideak emateko.
- Barnealdean diseinu-proiektuak asmatzean eta garatzean espazioen kalitatea eta erabilera hobetzeko irizpideei jarraitzeko.
- Barnealdean diseinu-proiektuarekin bat datozen irtenbide funtzional, formal eta teknikoak sortzeko eta gauzatzeko.
- Proiektuak gauzatzeari buruzko informazioa aztertzeke, interpretatzeko, egokitzeko eta sortzeko.
- Metodologia eta proposamenak sektorearen berezko bilakaera teknologiko eta industrialera egokitzeko.
- Ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren irtenbideak eta ongizaterako ideia berriak aurkitzeko.
- Prozesuak ezagutzeko eta norberaren parte-hartzea beste profesionalenarekin koordinatzeko, sekuentzien eta bateragarritasun-mailen arabera.

B) Deskriptoreak.

- Akustika arkitektonikoaren oinarrizko kontzeptuak. Terminologia eta magnitudeak.
- Soinu-egokitzapena. Soinu-eremua eta erreberberazioa. Diseinu-estrategiak eta -elementuak.
- Isolamendu akustikoa eta zaratatik babestea. Zarata motak. Mugako isolamendu-balioak.
- Eraikuntza-irtenbideak eta egokitzapen zein isolamendu akustikorako sistemak. Materialen propietate akustikoak.
- Argia eta ikusmena. Luminotekniaren oinarrizko kontzeptuak. Terminologia eta magnitudeak.
- Argi-egokitzapena. Argiztapen naturalerako eta artifizialerako estrategiak eta sistemak.
- Lanpara eta luminaria motak. Ezaugarriak eta erabilera.
- Barne-argiztapeneko proiektuak. Kalkulatzeko eta aurrez dimentsionatzeko metodoak.

Argiztapen-proiektuak planoetan irudikatzea. Sinbologia.

– Aplikatu beharreko arautegia eta energia aurrezteko arautegia. Erregulazio- eta kontrol-sistemak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Soinu- eta argi-egokitzapenaren oinarritzko kontzeptuak jakiteko eta ulertzeko.
- Soinu- eta argi-egokitzapenerako sistemak eta elementuak bereizteko eta, horretarako, terminologia egokia erabiltzeko.
- Materialei, sistemei eta gailuei buruzko ezagutzak bereganatzeko, hala nola haien ezaugarriei buruzkoak.
- Barnealdean diseinu-proiektu batzuetan indarreko arauak ondo interpretatzeko eta aplikatzeko.
- Proiektuaren eskakizun funtzionalak betetzen dituzten gune erosoak eta kalitatekoak asmatzeko eta diseinatzeko.
- Irtenbide koherenteak eta barnealdean diseinu-proiektuan integratuak sortzeko eta gauzatzeko.
- Barnealdean diseinu-proiektuaren barruan soinu- eta argi-egokitzapenari buruzko informazioa aztertze, interpretatzeko, egokitzeko eta sortzeko.
- Soinu-egokitzapenaren eta argiztapen-sistemen planoak diseinatzeko eta irudikatzeko.
- Merkatuan dauden sistemen eta produktuen berri izateko eta irtenbide eguneratuak eta berritzaileak aukeratzeko.
- Eraginkorrak eta ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren eta baldintza teknikoak zein arau-emaileak betetzen dituzten irtenbideak aukeratzeko.

Irakasgaia: Girotze-Instalazioak.

Gaia: Barnealdean Diseinuari Aplikatutako Materialak eta Teknologia.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 3.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Ingurune-egokitzapenaren eta airea girotzeko instalazioen oinarri fisikoak ulertzeko.
- Terminologia jakiteko eta ingurunea egokitzeko zenbait sistematako elementuak eta zatiak bereizteko.
- Airea girotzeko eta aireztatzeko sistemetako materialek eta osagaiek zer ezaugarri dituzten eta nolako portaera duten jakiteko.
- Instalazio hauen oinarrian dagoen lege- eta araudi-esparrua ulertzeko eta indarreko arauak betetzen dituzten irtenbideak emateko.
- Barnealdean diseinu-proiektuak asmatzean eta garatzean espazioen kalitatea eta erabilera hobetzeko irizpideei jarraitzeko.

- Barnealdean diseinu-proiektuarekin bat datozen irtenbide funtzional, formal eta teknikoak sortzeko eta gauzatzeko.
- Proiektuak gauzatzeari buruzko informazioa aztertzeko, interpretatzeko, egokitzeko eta sortzeko.
- Metodologia eta proposamenak sektorearen berezko bilakaera teknologiko eta industrialera egokitzeko.
- Ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren irtenbideak eta ongizaterako ideia berriak aurkitzeko.
- Prozesuak ezagutzeko eta norberaren parte-hartzea beste profesionalenarekin koordinatzeko, sekuentzien eta bateragarritasun-mailen arabera.

B) Deskriptoreak.

- Termodinamikaren oinarriko kontzeptuak. Terminologia eta magnitudeak.
- Ingurumen-egokitzapenaren funtsezko oinarriak. Diagrama psikrometrikoa. Diseinu-estrategiak eta -elementuak.
- Barne-airearen kalitatea. Baldintza orokorrak eta eskakizunak. Aireztatze-sistemak. Materialak eta osagaiak.
- Berokuntza-instalazioak. Motak eta ezaugarriak. Eskemak eta osagaiak.
- Bero-ponpa. Funtzionamendu-eskema. Sailkapena eta aplikazioak.
- Airearen girotzeko instalazioak Sistemen sailkapena eta ezaugarriak. Banako sistemak eta sistema zentralizatuak.
- Airearen girotzeko sistemen eskemak eta osagaiak. Materialak eta gailuak.
- Airearen barne-banaketa. Banaketa-ahoen kokapena eta ezaugarriak.
- Klimatizazio-planoen irudikapena. Sinbologia.
- Airearen girotzeko instalazioetan aplikatu beharreko araudia eta erregelamenduak. Energia-aurrezpena.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Ingurune-egokitzapenaren oinarriko kontzeptuak jakiteko eta ulertzeko.
- Airearen girotzeko instalazioen sistemak eta osagaiak bereizteko eta, horretarako, terminologia egokia erabiltzeko.
- Materialei, sistemei eta gailuei buruzko ezagutzak bereganatzeko, hala nola haien ezaugarriei buruzkoak.
- Barnealdean diseinu-proiektu batzuetan indarreko arauak ondo interpretatzeko eta aplikatzeko.
- Proiektuaren eskakizun funtzionalak betetzen dituzten guneak asmatzeko eta diseinatzeko erosotasun higrotermikoko irizpideak erabiliz.

- Irtenbide koherenteak eta barnealdean diseinu-proiektuan integratuak sortzeko eta gauzatzeko.
- Barnealdean diseinu-proiektuaren barruan ingurumen-egokitzapenari buruzko informazioa aztertzeko, interpretatzeko, egokitzeko eta sortzeko.
- Berokuntza-, aireztatze- eta klimatizazio-instalazioen planoak diseinatzeko eta irudikatzeko.
- Merkatuan dauden sistemen eta produktuen berri izateko eta irtenbide eguneratuak eta berritzaileak aukeratzeko.
- Eraginkorrak eta ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren eta baldintza teknikoak zein arau-emaileak betetzen dituzten irtenbideak aukeratzeko.

Irakasgaia: Eraikuntza III.

Gaia: Barnealdean Diseinuari Aplikatutako Materialak eta Teknologia.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Eraikinak egitean zer estaldura bertikal erabiltzen diren jakiteko.
- Eraikinak egitean zer estaldura horizontal erabiltzen diren jakiteko.
- Eraikinen inguratzailean zer arotzeria erabiltzen diren jakiteko.
- Eraikinetako barnealdean zer barne-arotzeria erabiltzen diren jakiteko.
- Eraikuntza-arloko terminologia jakiteko.
- Eraikuntza-prozesuetarako aukerak alderatzeko eta egokiena hautatzeko.
- Oinarri teorikoa eta praktikoa lortzeko eraikuntzaren esparruan, lanbide-jardunean erabiltzeko.
- Eraikuntza-arazoak eta -xehetasunak indarreko araudiaren arabera konpontzeko oinarritzko ezagutzak bereganatzeko.
- Eraikuntza-materialen eta -elementuen erabilerari eta aplikazioari lotutako ingurumen-alderdiak zein diren jakiteko.
- Eskura dauden informazio-bideak erabiltzeko, merkatuan dauden eraikuntza-materialez ikertzeko.

B) Deskriptoreak.

- Barne-estaldura bertikalak. Jarraituak. Pieza zurrinak. Malguak. Zura eta deribatuak. Akustikoak. Patologiak. Diseinu pertsonalizatuak.
- Zoladurak. Zoladura jarraituak. Hormigoizko zolak. Pieza zurrinak. Malguak. Zura eta deribatuak. Patologiak.
- Sabaiak. Estaldura jarraituak eta modularrak. Sabai aizun jarraituak eta modularrak. Pieza zurrinak. Malguak. Zura eta deribatuak. Akustikoak. Patologiak. Diseinu pertsonalizatuak.

– Pinturak, bernizak eta babesak. Aukeratzeko irizpideak. Motak. Aplikazio-moduak. Arautegia. Patologiak.

– Papereztatzea eta oihalak jartzea. Aukeratzeko irizpideak. Motak. Aplikazio-moduak. Arautegia. Patologiak.

– Zurezko kanpo-arotzeria. Ateak, leihoak eta barandak. Irekitze-sistemak. Burdineria eta osagarriak. Patologiak. Diseinu pertsonalizatuak.

– Kanpo-arotzeria metalikoa. Ateak, leihoak eta barandak. Irekitze-sistemak. Burdineria eta osagarriak. Patologiak. Diseinu pertsonalizatuak.

– Plastikozko kanpo-arotzeria. Ateak, leihoak eta barandak. Irekitze-sistemak. Burdineria eta osagarriak. Patologiak. Diseinu pertsonalizatuak.

– Barne-arotzeria. Ateak eta manparak. Motak. Irekitze-sistemak. Materialak. Burdineria eta osagarriak. Patologiak. Diseinu pertsonalizatuak.

– Beirateria. Beira motak eta beirak jartzeko moduak. Finkatzea eta zigilatzea. Beiratzatze bereziak eta apaingarriak. Hormigoi zeharrargia. Beirazko blokea. Ateak. Barne-zatiketak. Zoruak. Patologiak. Diseinu pertsonalizatuak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Eraikuntza-terminologia zuzen erabiltzeko.
- Bide tradizionalak erabiliz edukiei dagozkien eraikuntza-xehetasunak konpontzeko.
- Eraikuntza-prozesuetarako irtenbiderik egokienak erabiltzeko, barne-eta kanpo-baldintzapenak kontuan hartuta.
- Eraikuntza-sistema ezagunetan oinarrituta, irtenbide originalak hautatzeko.
- Eraikuntza-irtenbide bakoitzerako estaldura bertikalik egokienak aukeratzeko.
- Eraikuntza-irtenbide bakoitzerako estaldura bertikalik egokienak aukeratzeko.
- Eraikinak egitean zer kanpo-arotzeria mota eta zer sistema erabiltzen diren jakiteko.
- Eraikinak egitean zer barne-arotzeriako mota eta zer sistema erabiltzen diren jakiteko.
- Gaiaz ikertzeko informazio-bideak erabiltzeko.
- Irudikapen grafikoak argi, zehatz eta zorrotz egiteko.

Irakasgaia: Eraikuntza IV.

Gaia: Barnealdean Diseinuari Aplikatutako Materialak eta Teknologia.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Eraikuntzan goratzeko erabiltzen diren sistemak ezagutzeko.

- Eraispen-prozesuen arriskuak beren gain hartzeko eta kasuan-kasuan teknikarik egokienak erabiltzeko.
- Hirigintza-lanetako eraikuntza-irtenbideen berezitasunak ulertzeko.
- Diseinuaren eta eraikuntzaren arteko lotura zuzen eta banaezinaz jabetzeko.
- Eraikuntza-arloko terminologia jakiteko.
- Eraikuntza-prozesuetarako aukerak alderatzeko eta egokiena hautatzeko.
- Eraikuntzaren esparruan oinarri teorikoa eta praktikoa lortzeko, lanbide-jardunean erabiltzeko.
- Eraikuntza-arazoak eta -xehetasunak indarreko araudiaren arabera konpontzeko oinarritzko ezagutzak bereganatzeko.
- Eraikuntza-materialen eta -elementuen erabilerari eta aplikazioari lotutako ingurumen-alderdiak zein diren jakiteko.
- Eskura dauden informazio-bideak erabiltzeko, merkatuan dauden eraikuntza-materialez ikertzeko.

B) Deskriptoreak.

- Goratzeko elementuak. Igogailuak. Motak. Non jarri erabakitzeko baldintzak. Arautegia.
- Goratzeko elementuak. Plataformak eta sistema bereziak. Motak. Non jarri erabakitzeko baldintzak. Arautegia.
- Eraispenak eta lurreratzeak. Teknikak. Eraiste-faseak. Arriskuak. Babesak. Prebentzio-neurriak. Hondakinak jaso eta kudeatzea. Legedia.
- Hirigintza-lanak. Lur-mugimendua.
- Kanpo-zoladura jarraituak.
- Kanpo-zoladura modularrak. Zintarriak.
- Lorezaintza.
- Hiriko hornigarriak. Diseinu pertsonalizatuak.
- Elementu bereziak. Diseinuko puntu berezien eraikuntza-irtenbidea.
- Altzariak. Diseinuan integratutako altzarien eraikuntza-irtenbidea.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Eraikuntza-terminologia zuzen erabiltzeko.
- Deskriptoreei dagozkien eraikuntza-xehetasunei irtenbidea emateko.
- Eraikuntza-prozesuetarako irtenbiderik egokienak erabiltzeko, barne- eta kanpo-baldintzapenak kontuan hartuta.
- Eraikuntza-sistema ezagunetan oinarrituta, irtenbide originalak hautatzeko.

- Eraikuntza diseinuarekin integratzeko.
- Goratzeko sistemak proiektuan integratzeko.
- Eraispen-metodo egokiak agintzeko.
- Hirigintza-lanetan eraikuntza-problema ebazteko.
- Gaiaz ikertzeko informazio-bideak erabiltzeko.
- Irudikapen grafikoak argi, zehatz eta zorrotz egiteko.

Irakasgaia: Diseinu Bioklimatiko.

Gaia: Barnealdeko Diseinu-Proiektuak.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 2.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren irtenbideak eta ongizaterako ideia berriak aurkitzeko.
- Ingurumenarekiko sentiberatasuna eta errespetua lortzeko diseinu bioklimatikoaren bidez, energia zentzuz erabiltzeko tresna baita.
- Diseinu- eta eraikuntza-prozesuek zer baldintzari erantzun behar dieten jakiteko, kanpoaldeko ingurune-ezaugarriei eta gizakiaren konfort-beharrei dagokienez.
- Eguzki-diseinu pasiboko estrategiak ikasteko.
- Diseinu bioklimatikoaren berezko tresnak zein diren jakiteko eta interpretatzeko.
- Ingurumen-beharrei erantzuteko eraikuntza-irtenbideak emateko proiektuari.
- Eraikuntza-prozesuei beharrezko prestazioak eskatzeko ezagutza orokorrak erdiesteko, elementuaren beraren diseinutik hasita.
- Argiztapen naturala, orientazioa, eguzkiaren eraso-angelua eta abar guneak diseinatzeko tresnatzat hartzeko.
- Egoera klimatikoak eta haien beharrak zein diren jakiteko.
- Aldaketetara eta eboluzio teknologiko industrialera egokitzeko.

B) Deskriptoreak.

- Azterketa klimatikoa diseinuan. Funtsezko parametro klimatikoak. Makroklima. Mesoklimak. Mikroklimak.
- Konfort termikoa. Giza konfortaren parametroak eta energia-eraginkortasuna. Balantze termikoa.
- Diseinu-tresnak. Konfort termikoko klimogramak. Olgyay-ren gutuna. Givoni-ren gutuna.
- Energia-eraginkortasunaren printzipioak eta estrategiak. Neguko eta udako estrategiak.

- Eraikina bere ingurunean. Forma, bolumena eta posizioa. Espazioaren funtzioa eta antolaketa.
- Eraikinaren inguratzaileko elementuak.
- Beiratzatzea. Baoen ezaugarriak, beiren energia-ezaugarriak, arotzeriak, itzala egitea baoetan, baoen geometria eta aireztapena. Sasoiko eta eguneroko zikloak.
- Opakuak. Masa termikoa. Isolamendua. Eraikuntza arinak. Geruza bakarreko itxiturak.
- Sistema mistoak. Inertzia-horma. Trombe horma. Berotegi-gunea.
- Estalkia. Ezaugarri formalak. Isolamendua. Biltegitratzea eta modulazio termikoa. Eguzki-kontrola. Beroa kanporatzeko eta airea berritzeko estrategiak.
- Argiztapen naturala. Baoak estalkietan. Argizuloak. Argi-putzuak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Printzipio bioklimatikoak diseinuan ondo aplikatzeko.
- Ingurunearen baldintzak eta giza konfortaren eskakizunak zuzen interpretatzeko proiektuari dagokionez.
- Ingurumenaren ikuspuntutik diseinu iraunkorra lortzeko beharrezko printzipio eta estrategia bioklimatikoak aukeratzeko.
- Datu bioklimatikoak lortzeko, diseinuaren berezko tresnetatik abiatuta.
- Energia aurrezteko ingurumen-kontzeptuak proiektu-prozesuan interpretatzeko eta aplikatzeko.
- Ingurumen-beharrei erantzuteko eta energia aurrezteko eraikuntza-elementuak diseinatzeko eraikinaren inguratzailerako.
- Argi naturala eta eguzki-aprobetxamendua bermatzeko eraikuntza-elementuak diseinatzeko.
- Berotzeko eta airea berritzeko estrategiak kontrolatzeko.
- Proiektua kokatuta dagoen ingurune sasoietako eta eguneroko zikloen arabera diseinu bat planteatzeko.
- Kontzeptu bioklimatikoak barnealdean diseinuan sartzeko.

Irakasgaia: Kalitatearen Kontrola.

Gaia: Barnealdean Diseinu-Proiektuak.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 2.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Eraikuntza-produktuak obran jaso direla egiaztatzeko.
- Obra batean kalitate-kontrolaren planifikazioa egiteko produktuak eta sistemak ezagutzeko eta definitzeko, dokumentuen bidez bezala saiakuntzen bidez ere.

- Gauzatze materiala zuzentzeko eta, horretarako, eraikuntza-elementuek eta instalazioek zer material dituzten eta nola jarrita dauden egiaztatzeko.
- Prozesuak ezagutzeko eta norberaren parte-hartzea beste profesionalenarekin koordinatzeko, sekuentzien eta bateragarritasun-mailen arabera.
- Kalitatearen Kontrol Plana aztertzeko, hala nola egindako kontrolaren emaitzak, obrak iraun bitartean produktuez eta sistemez bildutako dokumentazioaren erregistroa eta egindako saiakuntzen emaitza.
- Kalitatearen Kontrol Liburua aztertzeko eta gauzapearen kontrola jarraipena erabiliz dokumentatzeko ezagutzak bereganatzeko.
- Eraikuntzan kalitate-kontrola garatzeko aplikazio informatikoak erabiltzeko.
- Aldaketetara eta eboluzio teknologiko industrialera egokitzeak.
- Ikerketaren berezko prozedura metodologikoak ondo baliatzeko.
- Espazioen kalitatea zein erabilera hobetzeko irizpideak dituzten proiektuak sortzeko eta haiek garatzeko ezagutzak bereganatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Alderdi orokorrak: kalitate kontzeptua, pertsona kalitatearen funtsezko oinarri gisa eta kalitatearen zein ez-kalitatearen kostuak.
- Normalizazioa. Homologazioa. Ziurtagiriak.
- Indarreko araudia obren gauzapenean.
- Kalitate-markak eta -zigiluak.
- Egokitasun teknikoko dokumentuak.
- EE marka. Beste marka batzuk. Labela eta beste berme batzuk.
- Produktu ziurtatua.
- Erregistratutako eraikuntza-enpresa. ISO-9000 motak.
- Gauzatze-kontrolak eta fitxak. Kalitatearen kontrol-plana eta -programa (zuinketa eta obra-tokiko materialak).
- Zuinketa.
- Materialak obran hartzea.
- Kalitate-marken eta -zigiluen eskakizuna eta kontrola. Dokumentuen bidezko egiaztapena.
- Saiakuntzak eta laborategiak.
- Eraikin baterako kalitate-zigilu orokorra. Kontrol energetikoa.
- Erabileraren eta mantentzearen kalitate-kontrola.
- Eraikin-liburua.

- Aplikazio informatikoak erabiltzea, kalitate-kontrola egiteko eta beharrezko dokumentuak sortzeko.

- Ikasitakoaren integrazio orokorra. Aplikazio praktikoa.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Indarreko legedia ezagutzeko eta interpretatzeko, kalitatearen kontrol-esparruan zuzen aplikatzeko.

- Kalitatearen kontrolerako dokumentuak ondo erabiltzeko eta kalitate-prozesuak bereizteko.

- Eraikuntzako kalitate-kontrolerako erakundeak zein diren jakiteko eta haien dokumentuak interpretatzeko.

- Kalitate-marken eta -zigiluen eskakizuna eta kontrola dokumentuen bidez egiaztatzeke.

- Kalitatea kontrolatzeko planaren dokumentua proiektu-dokumentazioan sartzeko.

- Erabilera- eta mantentze-argibideak jasotzen dituen dokumentua proiektu-dokumentazioan sartzeko.

- Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko, beharretan eta gauzatze-materialetan oinarritutako aukera berriei erantzuteko.

- Kalitatearen kontrol-prozesua garatzeko beharrezko dokumentazioa eta aplikazio informatikoak ondo-ondo erabiltzeko.

- Eraikin-liburua dokumentatzeko.

Kalitatearen kontrol-arloko ezagutzak ariketa praktiko batean aplikatzeko.

Irakasgaia: Neurketak eta Aurrekontuak I.

Gaia: Barnealdean Diseinu-Proiektuak.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 3.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Proiektuen produkzio-bideragarritasuna aztertzeke, ebaluatzeke eta egiaztatzeke, berrikuntza formala, enpresa-kudeaketa eta merkatu-eskariak erabilita horretarako oinarritzko irizpide gisa.

- Proiektuaren faseei (aurreproiektuari, oinarritzko proiektuari eta gauzatze-proiektuari) dagokien aurrekontua erabiltzeko.

- Interiorismo-lan baten kostu ekonomikoa aurrez dimentsionatzeko.

- Obra bat osatzen duten kapituluak zuzen banatzeko.

- Obra-unitateak zehatz deskribatzeko.

- Obra-unitate bakoitzeko neurketa-irizpide egokia erabakitzeke.

- Neurketa-prozesua proiektuaren garapen teknikoa kontrolatzeko erabiltzeko.

- Obra-unitate baten prezioa lortzeko irizpideak erabiltzeko: prezio bakunak eta/edo osagarriak.
- Obra baten zeharkako kostuak kalkulatzeko.
- Prezio-oinarri bat sortzeko eta aldatzeko behar adina jakiteko.
- Aurrekontu bat profesionaltasunez aurkezteko.

B) Deskriptoreak.

- Irizpide orokorrak eta neurketa-unitateak.
- Neurketa-unitateak eta neurketen egoeraren antolamendua.
- Neurketa motak. Kudeaketaren, proiektuaren eta gauzapenaren aurretiazkoak.
- Fatxaden eta estalkien neurketak. Itxiturak eta elementu osagarriak, estaldurak eta aplakatuak. Obra-unitateen eragin- eta zehazte-faktoreak eta neurketa-irizpideak.
- Barnealdean neurketak. Itxiturak eta zoladurak, estaldurak, itxitura egingarriak eta beste barne-akabera batzuk. Altzariak. Obra-unitateen eragin- eta zehazte-faktoreak eta neurketa-irizpideak.
- Instalazioen neurketak. Sanitarioak, saneamendua, aireztapena, aire girotua, babesa eta abar. Obra-unitateen eragin- eta zehazte-faktoreak eta neurketa-irizpideak.
- Aurrekontuak. Motak (iritzira egindakoak, balioespenezkoak, balioespenezko xehatuak, itxiak).
- Aurrekontuko kostuen egitura. Kostu zuzenak, zeharkako kostuak, enpresa-gastu orokorrak, mozkin industrialak.
- Aurrekontuak kostuen aplikazioaren arabera. Gauzatze materialeko aurrekontua, kontratu bidezko gauzatze-aurrekontua, administrazioak jakitekoa, lizitazioak, esleipenerakoa.
- Balioespenezko aurrekontu xehatua. Neurketen egoera, 1 zein 2 zenbakiko prezio-taula, prezioen aplikazio-dokumentua.
- Prezioak banatzea. Prezio bakunak edo osagarriak, prezio konposatuak, prezioen justifikazioa.
- Prezioak lortzea. Egungo prezioen baseak kontsultatzea, prezio propioen baseak sortzea.
- Ikasitakoaren integrazio orokorra. Aplikazio-adibidea.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektuari egokitutako neurketak egiteko.
- Barnealdean proiektuari dagozkion kapituluak eta kontu-sailak zuzen sortzeko eta aplikatzeko.
- Prezioak bakunetan eta/edo osagarrietan banatzeko.
- Kontu-sail baten osaera aldatzeko, prezio bat lortzeko.
- Datu-base propioa erabiltzeko eta osatzeko.
- Zeharkako gastuak aurrekontuari aplikatzeko.
- Dokumentazioa aztertzeko eta ondo erabiltzeko.

- Proiektuaren fase bakoitzean aurrekontu motak argi eta profesionaltasunez antolatzeko.
- Obra baten aurrekontua aurrez dimentsionatzeko.

Irakasgaia: Neurketak eta Aurrekontuak II.

Gaia: Barnealdean Diseinu-Proiektuak.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 3.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Proiektu/obra bati buruzko informazioa kudeatzeko beharrezko ezagutzak bereganatzeko.
- Eskaintzak alderatzeko eta aurrekontuan aplikatzeko.
- Aurrekontuaren kostua zenbait parametroren arabera doitzeko.
- Aurrekontu bat berritzeko eta fasetan lan egiteko.
- Ziurtagirien oinarriak bereganatzeko.
- Aurrekontua garatzeko aplikazio informatikoak erabiltzeko.
- Datuak formatu digitalean sartzeko, errazago erabiltzeko.
- Partida edo obra-unitate bakoitzari dagozkion neurketak sartzeko.
- Beharrezko dokumentuak lortzeko eta inprimatzeko, proiektuaren barruan sartzeko.
- Hainbat aplikazio informatikoren artean datuak esportatzeko eta inportatzeko.

B) Deskriptoreak.

– Obra baten aurretiazko edo hasierako ebaluazio ekonomikoa. Proiektuen interpoladorea aurrez dimentsionatzea.

- Neurketen eta aurrekontuen txostenak.
- Eskaintzak alderatzea.
- Aurrekontua doitzea.
- Aurrekontu berritua.
- Ziurtagirien oinarriak. Jatorriko ziurtagiriak, bilketenak, neurketenak.
- Esleipen-koefizienteen aplikazioa.
- Atxikipenak eta balioespenak kontratua deuseztatuz gero.
- Aplikazio informatikoak erabiltzea, neurketak eta aurrekontuak egiteko eta beharrezko dokumentuak sortzeko.
- Ikasitakoaren integrazio orokorra. Aplikazio praktikoa.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektuaren balioespen ekonomiko zuzena egiteko.
- Aplikazio informatiko batean datuak zuzen sartzeko, aurrekontu bat ondo idazteko.
- Aurrekontu bateko prezioak doitzeko.
- Aurrekontu bat berritzeko.
- Proiektu baten aurrekontua ondo dokumentatzeko.
- Aurrekontuak eta neurketak egiteko beharrezko dokumentazioa eta aplikazio informatikoak ondo-ondo erabiltzeko.
- Neurketei eta aurrekontuei buruzko txostenik ohikoenak egiteko.
- Ziurtagiriak egiteko.
- Hainbat aplikazioaren artean datuak esportatzeko eta inportatzeko.
- Beharrezko txostenak inprimatzeko.

Irakasgaia: Araudia eta Diseinua.

Gaia: Barnealdean Diseinu-Proiektuak.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 2.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Komunikazio-modu guztien baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.
- Ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren irtenbideak eta ongizaterako ideia berriak aurkitzeko.
- Lege- eta araudi-esparrua ulertzeko eta indarreko arauak betetzen dituzten irtenbideak emateko.
- Norberaren parte-hartzea beste profesionalenarekin koordinatzeko, sekuentziaren eta bateragarritasun-mailen arabera.
- Araudietatik proiektuan eragina duena ateratzeko eta ateratakoa azken dokumentuan ondo adierazteko.
- Nahitaez bete beharreko araudiari buruz ikuspuntu orokorra izateko eta proiektuan aplikatzeko.
- Proiektuaren fase bakoitzari dagozkion alderdi arau-emaeen egiaztatze-fitxak ondo erabiltzeko.
- Espazioen kalitatea eta erabilera hobetzeko irizpideak dituzten proiektuak sortzeko eta garatzeko.
- Erabiltzailearen beharrak interpretatzeko eta hori dokumentazioan jasotzeko, aplikatu beharreko berme teknikoak eta legezko baldintzen barruan.

- Ezinbestean bete beharreko araudi-zerrenda bat proiektu-dokumentu gisa aurkezteko.

B) Deskriptoreak.

- Indarreko legedia Eraikuntzaren Antolamendurako Legearen garapen gisa.
- Estatu-esparruko arautegia.
- Autonomia-esparruko arautegia.
- Hirigintza-arautegia.
- Arautegi espezifikoa (jarduerak, merkataritza eta abar).
- Derrigorrezkoa ez den arautegia.
- Oinarrizko proiektu-fasea: deskribapena eta erabiliko diren fitxak.
- Gauzatzeari eta obrei dagokien proiektu-fasea: jarduketak, araudi-justifikazioak eta erabili beharreko fitxak.
- Obraren zuzendaritza-fasea.
- Ikasitakoaren integrazio orokorra. Aplikazio-adibidea.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Indarreko araudia interpretatzeko eta proiektu- eta obra-prozesuan ondo aplikatzeko.
- Fitxa egokiak ondo betetzeko, araudi-justifikazioa zuzena izan dadin.
- Eraginkorrak eta ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren eta baldintza teknikoak zein arau-emaileak betetzen dituzten irtenbideak aukeratzeko.
- Estatu-esparruko arautegia justifikatzeko.
- Autonomia-esparruko arautegia justifikatzeko.
- Udal-esparruko arautegia justifikatzeko.
- Arautegi espezifikoa justifikatzeko.
- Nahitaez bete beharreko araudi-aldaketetara egokitze.
- Araudi osoa erabiltzeko.
- Proiektu jakin batean eragina duten eta nahitaez bete behar diren arauak bereizteko eta zerrendatzeko eta proiektu-dokumentazioaren barruan sartzeko.

Irakasgaia: Proiektuak III.

Gaia: Barnealdean Diseinu-Proiektuak.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 9.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Diseinu-proiektuak eta -aurreproiektuak asmatzeko eta planifikatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.
- Proiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.
- Hizkuntza formalaren eta hizkuntza sinbolikoaren artean zer erlazio dauden ulertzeko.
- Hizkuntza formalaren eta sinbolikoaren arteko erlazioak funtzionaltasun espezifikoan integratzeko.
- Teknologiaren eta artearen, ideien eta helburuen, kulturaren eta merkataritzaren artean bitartekari aritzeko.
- Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko, funtzioetan, beharretan eta materialetan oinarritutako aukera berriei erantzuteko.
- Aldaketetara eta eboluzio teknologiko industrialera egokitzeak.
- Gaur egun sortzen diren faktore sozialak, estetikoak eta artistikoak erabiltzeko etorkizuneko joerak bideratzeko.
- Komunikazio-modu guztien baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.
- Ikerketaren berezko prozedura metodologikoak ondo baliatzeko.
- Komunikazioaren eraginkortasuna egiaztatzeak metodoak erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

- Proiektuak eta aurreproiektuak egitea azalpenezko esparruan.
- Barnealdeko proiektuak zehaztea eta egitea eta, horretarako, proiektuen ebazte-, ebaluazio- eta egiaztatze-metodologia erabiltzea.
- Estrategia eta erabakitze-, berrikuntza- eta kalitate-irizpideak aplikatzea.
- Irudikapen- eta aurkezpen-teknikak aplikatzea, diseinuaren definizioa eta komunikazioa osoa izan dadin, diseinua ulertzeari eta onartzeari begira.
- Egungo diseinuan zer joera dauden jakitea eta aztertzea, proiektu-ikerketa egiteko.
- Diziplinarteko proiektu eta aurreproiektu integratuak egitea.
- Lortutako emaitza eta erabilitako lan-metodoa ebaluatzea eta kritikatzeko.
- Erabilitako metodoaren ebaluazio kritikoa egitea lortutako emaitzei dagokienez.
- Proiektua aurkezteko eta komunikatzeko teknologia digitala.
- Gaiak berezko dituen ikerketa- eta esperimentazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektuak eta aurreproiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboetatik abiatuta.

- Funtzioaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.
- Adieraziaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.
- Ingurumen-iraunkortasunaren eta giza ongizatearen ikuspuntutik egokiak diren irtenbideak bilatzeko.
- Gaitasun sintetikoa izateko eta polaritateen artean bitartekoa izateko.
- Ikerketa- eta ideiadintza-estrategiak sortzeko, proiektu-beharrak eta -baldintzak ebazteko.
- Ebatzi beharreko baldintzen azterketari dagokionez, metodologia ondo aukeratzeko, metodologia egokia aukeratzeko.
- Komunikazio-estrategiak egiaztatze baliabide teknologikoak ondo baliatzeko eta haien bilakaeran izaten diren aldaketetara egokitze.
- Egungo joeretatik ikasteko, etorkizuneko eskakizunetarako irtenbideak proposatzeko eta aurkitzeko.
- Gaiaz ikertzeko, prozesu metodologiko egokietan oinarrituta.

Irakasgaia: Proiektuak IV.

Gaia: Barnealdeko Diseinu-Proiektuak.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 9.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Diseinu-proiektuak eta -aurreproiektuak asmatzeko eta planifikatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.
- Proiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.
- Hizkuntza formalaren eta hizkuntza sinbolikoaren artean zer erlazio dauden ulertzeko.
- Hizkuntza formalaren eta sinbolikoaren arteko erlazioak funtzionaltasun espezifikoan integratzeko.
- Teknologiaren eta artearen, ideien eta helburuen, kulturaren eta merkataritzaren artean bitartekari aritzeko.
- Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko, funtzioetan, beharretan eta materialetan oinarritutako aukera berriei erantzuteko.
- Aldaketetara eta eboluzio teknologiko industrialera egokitze.
- Gaur egun sortzen diren faktore sozialak, estetikoak eta artistikoak erabiltzeko etorkizuneko joerak bideratzeko.
- Komunikazio-modu guztien baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.
- Ikerketaren berezko prozedura metodologikoak ondo baliatzeko.

- Komunikazioaren eraginkortasuna egiaztatzeko metodoak erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

- Gune publikoen esparruan proiektuak eta aurreproiektuak egitea.
- Barnealdean proiektuak zehaztea eta egitea eta, horretarako, proiektuen ebazte-, ebaluazio- eta egiaztatze-metodologia erabiltzea.
- Estrategia eta erabakitze-, berrikuntza- eta kalitate-irizpideak aplikatzea.
- Irudikapen- eta aurkezpen-teknikak aplikatzea, diseinuaren definizioa eta komunikazioa osoa izan dadin, diseinua ulertzeari eta onartzeari begira.
- Egungo diseinuan zer joera dauden jakitea eta aztertzea, proiektu-ikerketa egiteko.
- Diziplinarteko proiektu eta aurreproiektu integratuak egitea.
- Lortutako emaitza eta erabilitako lan-metodoa ebaluatzea eta kritikatzeko.
- Erabilitako metodoaren ebaluazio kritikoa egitea lortutako emaitzei dagokienez.
- Proiektua aurkezteko eta komunikatzeko teknologia digitala.
- Gaiak berezko dituen ikerketa- eta esperimentazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektuak eta aurreproiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboetatik abiatuta.
- Funtzioaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.
- Adieraziaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.
- Ingurumen-iraunkortasunaren eta giza ongizatearen ikuspuntutik egokiak diren irtenbideak bilatzeko.
- Gaitasun sintetikoa izateko eta polaritateen artean bitartekoa izateko.
- Ikerketa- eta ideia-gintza-estrategiak sortzeko, proiektu-beharra eta -baldintzak ebazteko.
- Ebatzi beharreko baldintzen azterketari dagokionez, metodologia ondo aukeratzeko, metodologia egokia aukeratzeko.
- Komunikazio-estrategiak egiaztatzeko baliabide teknologikoak ondo baliatzeko eta haien bilakaeran izaten diren aldaketetara egokitzeke.
- Egungo joeretatik ikasteko, etorkizuneko eskakizunetarako irtenbideak proposatzeko eta aurkitzeko.
- Gaiak ikertzeko, prozesu metodologiko egokietan oinarrituta.

Irakasgaia: Segurtasuna eta Osasuna.

Gaia: Barnealdean Diseinu-Proiektuak.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 2.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Giza dibertsitatearen barruan gizarteratzea eta berdintasuna sustatzeko, pertsonen ezaugarriez, trebetasunez eta mugez den bezainbatean.
- Eraikuntza-lanean zer arrisku dauden jakiteko.
- Prebentzio-neurriak hartzeko eta lan-istripuak saihesteko.
- Segurtasun- eta osasun-arloan zer lege dauden indarrean jakiteko.
- Obraren prozesuko eragile bakoitzari zer erantzukizun dagokion jakiteko.
- Segurtasun- eta osasun-dokumentuak egiteko ereduak eta txantiloak erabiltzeko trebetasuna lortzeko.
- Obran diharduten eragile guztiak zuzentzeko eta haiekin elkarlanean aritzeko, proiektuan ikasitako segurtasun-neurriak ondo aplikatzeko.
- Segurtasun- eta osasun-arloko arautegia betetzen dela zaintzeko.
- Proiektua gauzatzeko prozesuan segurtasun- eta osasun-neurriak ezartzeko eta mantentzeko kostuaren aurrekontua egiteko.
- Ingurumenaren ikuspuntutik iraunkorrak diren irtenbideak eta ongizaterako ideia berriak aurkitzeko.

B) Deskriptoreak.

- Segurtasun- eta osasun-arloko oinarrizko kontzeptuak.
- Prebentzioari eta segurtasunari buruzko indarreko legedia.
- Istripuen prebentzioa.
- Lanbide-arriskuak (segurtasun-faktoreak, jatorri fisikoa, kimikoa edo biologikoa dutenak, lanaren ezaugarrien ondorio direnak, lanaren antolaketarenak).
- Babes-sistemak (babesteko sistema-motak, banakoa babesteko ekipoak, babes kolektiborako elementuak).
- Aldamioak.
- Material arriskutsuen tratamendua. Hondakinak.
- Segurtasun- eta osasun-azterketa egiteko prozesuan parte hartzen dutenak.
- Segurtasun- eta osasun-arloko oinarrizko azterketa.
- Segurtasun- eta osasun-koordinazioa obra egitean.

- Erantzukizunak eta aseguruak eraikuntzan.
- Beharrezko dokumentuak egiteko ereduen erabilera.
- Ikasitakoaren integrazio orokorra. Aplikazio praktikoa.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektua gauzatzeko prozesuan lanbide-arriskuak identifikatzeko.
- Taldean lan egiteko, erantzunak emateko, egoerak argudiatzeko eta iritzia eta iradokizunak entzuteko.
- Datuak prozesatzeko eta arautegi aplikagarria hautatzeko eta interpretatzeko.
- Segurtasun- eta osasun-azterketa egiteko prozesuan parte hartzen dutenak nor diren jakiteko.
- Lanbide-arriskuak aztertuta babes-neurriak eta -sistemak ondo aukeratzeko.
- Obran material arriskutsuak dauden jakiteko eta, egonez gero, ondo kudeatzeko.
- Segurtasun- eta osasun-arloko dokumentu egokiak egiteko eta lortzeko, proiektu-dokumentazioaren barruan sartzeko.
- Ikasitako segurtasun- eta osasun-arloko neurriak hartzeak zer kostu duen kalkulatzeko.
- Eraikuntzako eragileekin elkarlanean aritzeko segurtasuna eta osasuna aztertzen, bai proiektu-fasean bai gauzatze-fasean.
- Beharrezko dokumentazioa biltzean eta egitean ordena, profesionaltasuna eta garbitasuna izateko.

Irakasgaia: Lanbide-Orientazioa.

Gaia: Barnealdean Diseinuaren Kudeaketa.

Maila: 3.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Interiorismoaren enpresa-jarduera zer ekonomia- eta antolaketa-esparrutan garatzen den jakiteko.
- Lanbide-jardueraren lege- eta araudi-esparrua ulertzeko.
- Enpresako lan-segurtasunari eta -osasunari buruzko lege- eta araudi-esparrua ulertzeko.
- Jabetza intelektualaren eta industrialaren lege- eta araudi-esparrua ulertzeko.
- Norberaren enpresaren eraketa tramitatzeko.
- Enpresaren kudeaketa administratiboa, juridikoa eta fiskala egiteko.
- Enpresaren baliabide ekonomikoak kudeatzeko.
- Giza baliabideak eta Gizarte Segurantzarekiko harremanak kudeatzeko.

- Zerbitzuak emateko kontratuak idazteko.

- Obraren proiektu-, zuzendaritza- eta gauzatze-prozesuan jarduerari atxikitako arriskuak ulertzeko eta kontrolatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Lanbide-jardueraren antolaketa eta legedi espezifikoak. Elkarte profesionalak.

- Norberaren enpresa eratzeko eta kudeatzeko legezko tramiteak.

- Enpresaren kudeaketa administratiboa, juridikoa eta fiskala.

- Lanbide-jarduerarako baliabideak eta kostuak. Proiektuaren balioa. Kudeaketa ekonomikoa eta finantzarioa. Sarreraren eta gastuen kontrola.

- Giza baliabideen kudeaketa eta laneko arriskuen prebentzioa. Gizarte Segurantzaren.

- Kalitatearen kudeaketa. Eraginkortasuna eta deontologia.

- Barnealdearen diseinuari aplikatutako marketina. Merkataritza-kudeaketa eta enpresaren sustapena.

- Eragileen erantzukizuna obraren proiektu-, zuzendaritza- eta gauzatze-prozesuan. Erantzukizun-aseguruak.

- Bezeroarekiko kontratua.

- Ikerketa-metodoak eta merkatuaren kontrola.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Interiorismoaren enpresa-jarduera garatzen den ekonomia- eta antolaketa-esparrua kontrolatzeko.

- Lanbide-jardueraren lege- eta araudi-esparrua kontrolatzeko.

- Enpresako lan-segurtasunari eta -osasunari buruzko lege- eta araudi-esparrua kontrolatzeko.

- Jabetza intelektualaren eta industrialaren lege- eta araudi-esparrua kontrolatzeko.

- Enpresa eratzeko lege-alderdiak kontrolatzeko.

- Enpresa kudeatzeko lege-alderdiak kontrolatzeko.

- Enpresaren ekonomia kudeatzeko.

- Enpresaren giza baliabideak kudeatzeko.

- Enpresaren kalitate-parametroak kudeatzeko.

- Obraren proiektu-, zuzendaritza- eta gauzatze-prozesuan jarduerari atxikitako arriskuak kontrolatzeko.

Laugarren maila.

Irakasgaia: Diseinu Eszenikoa eta Ekitaldiak I.

Gaia: Barnealdean Diseinu-Proiektuak.

Maila: 4.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

– Diseinu-proiektuak eta -aurreproiektuak asmatzeko eta planifikatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.

– Proiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.

– Hizkuntza formalaren eta hizkuntza sinbolikoaren artean zer erlazio dauden ulertzeko.

– Hizkuntza formalaren eta sinbolikoaren arteko erlazioak funtzionaltasun espezifikoan integratzeko.

– Teknologiaren eta artearen, ideien eta helburuen, kulturaren eta merkataritzaren artean bitartekari aritzeko.

– Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko, funtzioetan, beharretan eta materialetan oinarritutako aukera berriei erantzuteko.

– Diseinatutako produktuaren bidez balioak transmititzeko, balio horiek tokian tokikoak izan, eskualdekoak edo nazioz gaindikoak.

– Gaur egun sortzen diren faktore sozialak, estetikoak eta artistikoak erabiltzeko etorkizuneko joerak bideratzeko.

– Komunikazio-modu guztien baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.

– Ikerketaren berezko prozedura metodologikoak ondo baliatzeko.

B) Deskriptoreak.

– Barnealdean diseinu-proiektuen funtsapena eta ikerketa teorikoa.

– Proiektuak eta aurreproiektuak egitea merkataritza-eszenografiaren esparruan.

– Barnealdean proiektuak zehaztea eta egitea eta, horretarako, proiektuen ebazte-, ebaluazio- eta egiaztatze-metodologia erabiltzea.

– Estrategia eta erabakitze-, berrikuntza- eta kalitate-irizpideak aplikatzea.

– Irudikapen- eta aurkezpen-teknikak aplikatzea, diseinuaren definizioa eta komunikazioa osoa izan dadin, diseinua ulertzeari eta onartzeari begira.

– Egungo diseinuan zer joera dauden jakitea eta aztertzea, proiektu-ikerketa egiteko.

– Diziplinarteko proiektu integratuak egitea.

– Lortutako emaitza eta erabilitako lan-metodoa ebaluatzea eta kritikatzeko.

- Erabilitako metodoaren ebaluazio kritikoa egitea lortutako emaitzei dagokienez.
- Gaiak berezko dituen ikerketa- eta esperimentazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektuak eta aurreproiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboetatik abiatuta.
- Funtzioaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.
- Adieraziaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.
- Gaitasun sintetikoa izateko eta polaritateen artean bitartekoa izateko.
- Ikerketa- eta ideia-gintza-estrategiak sortzeko, proiektu-beharrek eta -baldintzak ebazteko.
- Ebatzi beharreko baldintzen azterketari dagokionez, metodologia ondo aukeratzeko, metodologia egokia aukeratzeko.
- Kultura anitzeko balioak integratzeko eta adierazteko.
- Komunikazio-estrategiak egiaztatze baliabide teknologikoak ondo erabiltzeko.
- Egungo joeretatik ikasteko, etorkizuneko eskakizunetarako irtenbideak proposatzeko eta aurkitzeko.
- Gaiak ikertzeko, prozesu metodologiko egokietan oinarrituta.

Irakasgaia: Diseinu Eszenikoa eta Ekitaldiak II.

Gaia: Barnealdeko Diseinu-Proiektuak.

Maila: 4.a.

Kreditu kop.: 4.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Diseinu-proiektuak eta -aurreproiektuak asmatzeko eta planifikatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.
- Proiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboen arabera.
- Hizkuntza formalaren eta hizkuntza sinbolikoaren artean zer erlazio dauden ulertzeko.
- Hizkuntza formalaren eta sinbolikoaren arteko erlazioak funtzionaltasun espezifikoan integratzeko.
- Teknologiaren eta artearen, ideien eta helburuen, kulturaren eta merkataritzaren artean bitartekari aritzeko.
- Ikerketa- eta berrikuntza-estrategiak planteatzeko, funtzioetan, beharretan eta materialetan oinarritutako aukera berriei erantzuteko.

- Diseinatutako produktuaren bidez balioak transmititzeko, balio horiek tokian tokikoak izan, eskualdekoak edo nazioz gaindikoak.

- Gaur egun sortzen diren faktore sozialak, estetikoak eta artistikoak erabiltzeko etorkizuneko joerak bideratzeko.

- Komunikazio-modu guztien baliabide teknologikoak ondo baliatzeko.

- Ikerketaren berezko prozedura metodologikoak ondo baliatzeko.

B) Deskriptoreak.

- Barnealdean diseinu-proiektuen funtsapena eta ikerketa teorikoa.

- Proiektuak eta aurreproiektuak egitea antzerki-eszenografiaren esparruan.

- Barnealdean proiektuak zehaztea eta egitea eta, horretarako, proiektuen ebazte-, ebaluazio- eta egiaztatze-metodologia erabiltzea.

- Estrategia eta erabakitze-, berrikuntza- eta kalitate-irizpideak aplikatzea.

- Irudikapen- eta aurkezpen-teknikak aplikatzea, diseinuaren definizioa eta komunikazioa osoa izan dadin, diseinua ulertzeari eta onartzeari begira.

- Egungo diseinuan zer joera dauden jakitea eta aztertzea, proiektu-ikerketa egiteko.

- Diziplinarteko proiektu integratuak egitea.

- Lortutako emaitza eta erabilitako lan-metodoa ebaluatzea eta kritikatzeko.

- Erabilitako metodoaren ebaluazio kritikoa egitea lortutako emaitzei dagokienez.

- Gaiak berezko dituen ikerketa- eta esperimentazio-metodoak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektuak eta aurreproiektuak garatzeko, betebeharrak eta baldintza tekniko, funtzional, estetiko eta komunikatiboetatik abiatuta.

- Funtzioaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.

- Adieraziaren eta formaren artean zer lotura dagoen ongi ulertzeko.

- Gaitasun sintetikoa izateko eta polaritateen artean bitartekoa izateko.

- Ikerketa- eta ideia-gintza-estrategiak sortzeko, proiektu-beharra eta -baldintzak ebazteko.

- Ebatzi beharreko baldintzen azterketari dagokionez, metodologia ondo aukeratzeko, metodologia egokia aukeratzeko.

- Kultura anitzeko balioak integratzeko eta adierazteko.

- Komunikazio-estrategiak egiaztatze baliabide teknologikoak ondo erabiltzeko.

- Egungo joeretatik ikasteko, etorkizuneko eskakizunetarako irtenbideak proposatzeko eta aurkitzeko.

- Gaiaz ikertzeko, prozesu metodologiko egokietan oinarrituta.

Irakasgaia: Obraren Kudeaketa eta Kontrola.

Gaia: Barnealdean Diseinu-Proiektuak.

Maila: 4.a.

Kreditu kop.: 2.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Proiektuen produkzio-bideragarritasuna aztertzeke, ebaluatzeke eta egiaztatzeke, berrikuntza formala, enpresa-kudeaketa eta merkatu-eskariak erabilita horretarako oinarritzko irizpide gisa.
- Fasez faseko lan-metodoan trebetasuna lortzeko, obra gauzatu bitartean ziurtagiriak behar bezala egiteko.
- Ziurtagiriak emateko behar adina jakiteko.
- Ziurtagirien emate-prozesua obra kontrolatzeko erabiltzeko.
- Plangintza-grafikoak egiteko, obra-egoerak kontrolatzeko eta aurrez ikusteko, hala nola etorkizunekoei aurrea hartzeko.
- Giza dibertsitatearen barruan gizarteratzea eta berdintasuna sustatzeko, pertsonen ezaugarriez, trebetasunez eta mugez den bezainbatean.
- Antolaketa ulertzeko eta eraikuntza-eragile bakoitzak obraren prozesuan zer erantzukizun duen jakiteko.
- Obra baten berezko dokumentuak interpretatzeko.
- Proiektu bat gauzatzeko prozesuan elkarlanean aritzeko eta parte hartzeko.
- Ziurtagiriak egiteko eta obraren kontrola gauzatzeko aplikazio informatikoak erabiltzeko.

B) Deskriptoreak.

- Obraren antolaketa: obra bat sortzeko prozesua.
- Barne-antolaketako plan bat egitea.
- Obraren eguneroko aurrerapen-plana.
- Obra txikiak balioztatzea eta ordaintzea.
- Prezio kontraesankorrak.
- Hileko ziurtagiriak eta fakturak.
- Obraren planifikazioa: kontzeptuak eta elementuak.
- Irudikapen-sistemak: Gantt grafikoak, espazioa/denbora, sareak.
- Denborak eta lasaierak kalkulatzeko prozedura.
- Eraikuntza-sektoreari aplikatutako kostuen kontrola.
- Zuinketak.

- Obren likidazioa. Obrak hartzea eta berme-aldia.
- Aplikazio informatikoak erabiltzea, ziurtagiriak zein obra-kontrola egiteko eta beharrezko dokumentuak sortzeko.

- Ikasitakoaren integrazio orokorra. Aplikazio praktikoa.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Obra-faseak ondo erabiltzeko, ziurtagiriak egiteko.
- Ziurtagiriak egiteko irizpenak ematearekin batera.
- Plangintza-diagramak edo denborenak lortzeko, obra-kontrola bermatzeko.
- Nork bere erantzukizuna bere gain hartzeko eta, obra geroago egiten denean eta hura kontrolatzen denean, zer eginkizun dagozkion eta bere jarduerak zer garrantzitsuak diren jakiteko.
- Obrak kudeatzearekin eta egitearekin zerikusia duten eragileen funtzioak eta ardurak balioesteko.
- Datuak prozesatzeko eta arautegi aplikagarria hautatzeko eta interpretatzeko.
- Lanaren planifikazio pertsonala egiteko eta nor bere kasa antolatzeko.
- Lan egitean kalitatearekiko konpromisoa hartzeko.
- Talde-lanarekiko konpromisoa hartzeko, erantzunak emateko, egoerak argudiatzeko eta iritziak eta iradokizunak entzuteko.
- Ziurtagirietarako eta obra-kontrolerako beharrezko dokumentazioa eta aplikazio informatikoak ondo-ondo erabiltzeko.

Irakasgaia: Maketagintza Birtuala.

Gaia: Irudikapen- eta Komunikazio-Hizkuntzak eta –Teknikak.

Maila: 4.a.

Kreditu kop.: 6.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Infografia-bitartekoak erabiltzeko, interiorismo-proiektuen irudikapenean sakontzeko.
- Infografia-bitartekoak erabiltzeko, ideia arkitektonikoak aztertzeko eta aurkezteko.
- Diseinuaren eta interiorismo-proiektuen azterketan animazio infografikoak zer aukera dituen jakiteko.
- Hiru dimentsioko birsorkuntzarako hizkuntza informatikoa jakiteko eta aplikatzeko.
- Arkitektura-irudikapen grafikorako programa informatikoen erabileran sakontzeko.
- Infografiak zer aukera eta muga dituen jakiteko.

- Infografia-bitartekoak aukeratzeko eta erabiltzeko behar adina irizpide izateko eta lan bakoitzaren helburua lortzeko programa egokiena aukeratzeko.

- Programen artean zer komunikazio-ahalmen dagoen jakiteko.
- Merkatuko programen ezaugarriak aztertzeke eta beren arteko aldeak bereizteke.
- Ordenagailuz lagundutako marrazketarako laguntza informatikoez Interneten ikertzeke.

B) Deskriptoreak.

- Elementu arkitektonikoen modelatu infografikoa. Maketa birtuala.
- Sareko azalaren sorrera.
- 3D solidoen sorrera eta edizioa.
- Testuren eta akaberen ezagutza eta erabilera.
- Girotzeaz jakitea eta hori erabiltzea.
- Barne- eta kanpo-argiztapenerako ereduak sortzea.
- Inguratzailaren sorgailua (render) eta inprimaketak ezagutzea eta erabiltzea.
- Perspektiben inprimaketa hiru dimentsiotan.
- Irudi fotoerrealistak lortzea.
- Maketa birtual batean zeharreko ibilbideak sortzea.
- Animazioak sortzea.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Elementu arkitektonikoak prozedura informatikoen bidez modelatzeko.
 - Testurak eta akaberak aplikatzeko.
 - Girotze birtualak egiteko.
 - Barne- eta kanpo-argiztapenerako ereduak aplikatzeko.
 - Gune arkitektonikoetan kamerak jartzeko.
 - Irudi fotoerrealistak lortzeko.
 - Ibilbide birtualak sortzeko.
 - Animazioak sortzeko.
 - Lan bakoitzaren helburua lortzeko programarik egokiena aukeratzeko.
- Lanak zehaztasunez eta puntualtasunez aurkezteko.

Irakasgaia: Proiektua eta Dokumentazioa.

Gaia: Barnealdean Diseinu-Proiektuak.

Maila: 4.a.

Kreditu kop.: 2.

A) Gaitasunak.

Ikasleek honakoak egiteko gai izan behar dute:

- Proiektuaren barruko idatzizko dokumentazioa egiteko.
- Proiektuak jaso behar duen dokumentazio grafikoa bereizteko.
- Proiektuaren memoria deskribatzailea egiteko.
- Proiektuari eragiten dion hirigintza-araudia justifikatzeko.
- Hondakinen kudeaketa-azterketa egiteko.
- Kalitatearen kontrol-plana idazteko.
- Baldintza-orriak idazteko.
- Neurketak eta aurrekontuak proiektuaren idatzizko dokumentazioan barneratzeko.
- Memoriak egiteko tresna informatikoak erabiltzeko.
- Proiektua ondo-ondo zehazteko beharrezkoa den dokumentazio grafikoa aukeratzeko.
- Proiektua ondo-ondo zehazteko beharrezkoa den idatzizko dokumentazioa aukeratzeko.
- Teknologia berriak erabiltzeko proiektua egiten laguntzeko.

B) Deskriptoreak.

- Memoria deskribatzailea: objektua, sustatzailea, erredaktorea, kokapena, deskribapena, azalera, hirigintza-egokitapena, hartutako erabakiaren justifikazioa, gauzatzeko epea.
- Araudiaren justifikazio-eranskinak.
- Hondakinen kudeaketa-azterketa.
- Kalitatearen kontrol-plana edo -programa.
- Baldintza-orria: baldintza-teknikoak, orokorrak eta partikularrak.
- Neurketak eta aurrekontuak.
- Beste dokumentu batzuk: argazkiak, maketa fisikoak, maketa birtualak eta abar.
- Memoriak egiteko tresna informatikoak.
- Planoak: egoera, kokapena, hirigintza, egungo egoera, oinplanoak, sekzioak, altxatuak, instalazioak, xehetasunak eta beste.
- Proiektuaren memoria egiteko teknologia berriak.

C) Ebaluazio-irizpideak.

Ebaluazioan, ikasleek honakoak egiteko zer gaitasun duten hartuko da kontuan:

- Proiektuaren memoria deskribatzailea egiteko.
- Proiektuari eragiten dion hirigintza-araudia justifikatzeko.
- Hondakinen kudeaketa-azterketak egiteko.
- Kalitatearen kontrol-planak idazteko.
- Baldintza-orriak idazteko.
- Neurketak eta aurrekontuak proiektuaren idatzizko dokumentazioan barneratzeko.
- Memoriak egiteko tresna informatikoak erabiltzeko.
- Proiektua ondo-ondo zehazteko beharrezko dokumentuak aukeratzeko.
- Gaiaz ikertzeko informazio-bideak erabiltzeko.
- Ariketa praktikoak argi, ordenarekin eta zehaztasunez egiteko.

IX. ERANSKINA, AZAROAREN 20KO 238/2012 DEKRETUARENA

BARNEALDEEN DISEINUA ESPEZIALITATEKO DISEINUKO GRADUKO TITULUAREN
GAITASUN ESPEZIFIKOAK

Ikasketak amaitutakoan, Barnealdeen Diseinua espezialitateko Diseinuko goi-mailako arte-irakaskuntzetako gradudunek gaitasun espezifikoko hauek izan behar dituzte:

Barne-espazioak aprobeitzatzeko eta ondo erabiltzeko aukera ematen duten irtenbide funtzional, formal eta teknikoak sortzeko eta gauzatzeko gaitasuna.

Barnealdeen diseinu-proiektuak asmatzean eta garatzean produkzioen kontsumoa, kalitatea eta erabilera hobetzeko irizpideei jarraitzeko gaitasuna.

Barnealdeen proiektuen gauzapena zuzentzeko eta ziurtatzeko gaitasuna.

Proiektuak gauzatzeari buruzko informazioa aztertzeko, interpretatzeko, egokitzeko eta sortzeko gaitasuna.

Proiektua garatu eta gauzatu bitartean sortzen diren estetika-, funtzio-, teknika- eta eraikuntza-arazoak konpontzeko gaitasuna.

Hizkuntza formala eta sinbolikoa eta funtzionaltasun espezifikoa elkarrekin erlazionarazteko gaitasuna.

Barnealdeen diseinuan erabiltzen diren materialen ezaugarriak, propietate fisikoak eta kimikoak eta portaera zein diren jakiteko gaitasuna.

Barnealdeen diseinuari lotutako sektoreetan ohikoenak diren fabrikazio-, produkzio- eta manufakturatze-prozesuak ezagutzeko gaitasuna.

Metodologia eta proposamenak sektorearen berezko bilakaera teknologiko eta industrialera egokitzeko gaitasuna.

Komunikazioaren baliabide teknologikoak zein diren eta barnealdeen diseinuan zer aplikazio dituzten jakiteko gaitasuna.

Interiorismo-proiektuak garatzeari eta gauzatzeari lotutako teknologia digital espezifikoa ondo baliatzeko gaitasuna.

Barnealdeen diseinua zer testuinguru ekonomiko, sozial, kultural eta historikotan garatzen den jakiteko gaitasuna.

Interiorismoaren enpresa-jarduera zer ekonomia- eta antolaketa-esparrutan garatzen den jakiteko gaitasuna.

Lanbide-jarduera, laneko segurtasuna eta osasuna eta jabetza intelektuala zein industrialara arautzen dituen legezko eta arauzko esparrua ulertzeko gaitasuna.

Diseinuak gizartean duen eragin positiboaz hausnartzeko eta bizi- eta ingurumen-kalitatearen hobekuntzan zer eragin duen eta produkzioan nortasuna, berrikuntza eta kalitatea sortzeko zer gaitasun duen aintzat hartzeko gaitasuna.

X. ERANSKINA, AZAROAREN 20KO 238/2012 DEKRETUARENA

BARNEALDEEN DISEINUA ESPEZIALITATEKO DISEINUKO GRADUKO TITULUAREN
LANBIDE-PROFILA

Barnealdeen diseinugilea profesional bat da, gauza dena barnealdeen diseinu-obrak proiektatzeko eta gauzatzeko taldeak zuzentzeko; lanak ikertzeko, aztertzeko eta proiektatzeko; hala nola herri-administrazioekiko bitartekari zuzena izateko bere lanbide-esparruan. Nagusiki, esparru hauek ditu bere jardueraren xede:

- Etxebizitza eta habitaterako barne-guneen diseinua.
- Merkataritza- eta aisialdi-guneen diseinua.
- Administrazio-guneen diseinua.
- Kultura-, hezkuntza- eta jolas-guneen diseinua.
- Gune iragankorren diseinua.
- Etxebizitzen birgaitzea.
- Paisaia-lanak eta gune publikoen diseinua.
- Sortze-jardueren enpresa-kudeaketa.
- Garraio-sistemetako barne-guneen diseinua.
- Obren kudeaketa, neurketak, aurrekontuak eta arriskuen prebentzioa barnealdeen diseinuaren esparruan.
- Obren zuzendaritza barnealdeen diseinuaren esparruan.
- Ikerketa eta irakaskuntza.