

Asignatura:

# Dibujo y Técnicas gráficas

Curso:	1º CURSO
Créditos ECTS:	6 ECTS
Duración:	SEMESTRAL
Tipo de Asignatura:	FORMACIÓN BÁSICA

## DESCRIPCIÓN:

El alumno aprenderá a expresar ideas mediante el dibujo y el manejo de diferentes técnicas plásticas, lápiz, carboncillo, tinta, rotulador, etc. Aprenderá a usar diferentes materiales y soportes como el cartón, papel, objetos...con el objetivo de dar una mayor expresividad a sus trabajos y desarrollar sus habilidades artísticas.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CEDG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEDG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEDG6. Interrelacionar los lenguajes formales y simbólico con la funcionalidad específica.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



# CARRERA OFICIAL EN DISEÑO GRÁFICO

Asignatura:

## Diseño Básico

<b>Curso:</b>	<b>1º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>FORMACIÓN BÁSICA</b>

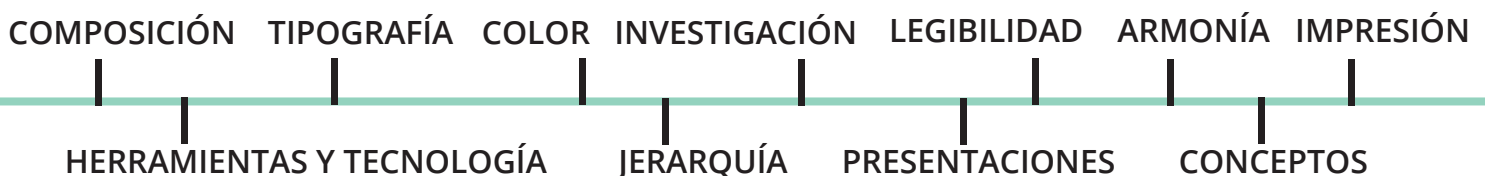
### DESCRIPCIÓN:

El alumno será capaz de analizar y componer mensajes gráficos mediante el uso de los elementos que conforman el lenguaje visual y de poner en práctica diferentes técnicas de estimulación de la creatividad.

### COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEDG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEDG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEDG5. Establecer estructuras organizativas de la información.
- CEDG6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

### ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Proyectos Básicos

<b>Curso:</b>	<b>1º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>FORMACIÓN BÁSICA</b>

## DESCRIPCIÓN:

La asignatura tiene como objetivo que el estudiante gestione y diseñe proyectos gráficos básicos. El alumno será capaz de planificar un proyecto mediante el aprendizaje de los conceptos básicos, terminología, teoría y metodología necesaria. Deberá así mismo, ser capaz de, mediante un documento o exposición, presentar dicho proyecto.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- CG14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores.
- CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- CEDG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEDG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEDG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEDG5. Establecer estructuras organizativas de la información.
- CEDG6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CEDG8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?

Asignatura:

# Sistemas de Representación

<b>Curso:</b>	<b>1º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>FORMACIÓN BÁSICA</b>

## DESCRIPCIÓN:

Dota al estudiante de los recursos necesarios para dar forma a sus ideas introduciéndolo en el lenguaje espacial como medio de expresión. Repaso de geometría plana. Introducción a la geometría descriptiva. La proyección ortogonal. Escala métricas y sistemas de acotado. El croquis. Perspectiva y axonometría como medio de expresión.

## COMPETENCIAS:

- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEDG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEDG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?

GEOMETRÍA PUNTO, RECTA, PLANO POLIGONOS, CIRCULOS ESPACIO SISTEMA DIÉDRICO

OBLICUAS, PARALELAS, PERPENDICULARES PROYECCIÓN PLANTA, ALZADO, SECCIONES ANGULOS

Asignatura:

## Color

<b>Curso:</b>	<b>1º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>4 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>FORMACIÓN BÁSICA</b>

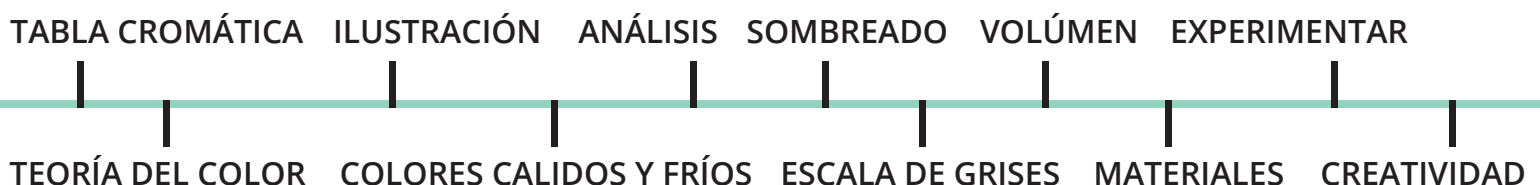
### DESCRIPCIÓN:

Introducir al alumno en el uso del color de manera expresiva y eficaz. El color como vehículo de comunicación. El alumno aprenderá a proyectar con el color las necesidades de cada uno de los diseños, analizando y comprendiendo la importancia que este tiene tanto en la parte práctica como en la teórica. Comprenderá y entenderá La teoría del color, aplicándola a diferentes ejercicios prácticos.

### COMPETENCIAS:

- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CEDG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEDG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEDG6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

### ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Espacio y Volumen

<b>Curso:</b>	<b>1º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>FORMACIÓN BÁSICA</b>

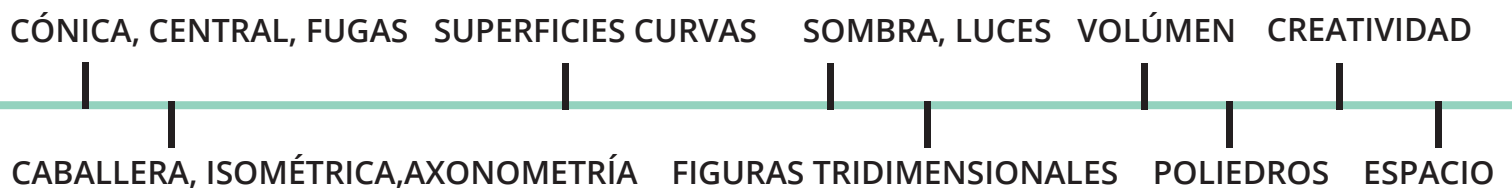
## DESCRIPCIÓN:

Dota al alumno de las herramientas necesarias para proceder, en fase de proyecto, al desarrollo del análisis y la composición plástica en dos y tres dimensiones e iniciarlo en el lenguaje básico de las relaciones entre forma y espacio que le permitirán desarrollar criterios estéticos propios. Conceptos de espacio y volumen. La línea. La representación tridimensional como instrumento de investigación espacial. El relieve. Teoría de las sombras.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEDG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEDG6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Lenguajes y Técnicas digitales

<b>Curso:</b>	<b>1º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>FORMACIÓN BÁSICA</b>

## DESCRIPCIÓN:

El alumno será capaz de planificar y realizar un proyecto digital, para ello se le introducirá al uso y el manejo de las herramientas de tratamiento de imagen (bitmap y vectorial, 2D y 3D y estáticas y dinámicas). Adobe Illustrator CC y Adobe Photoshop CC.

## COMPETENCIAS:

- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEDG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEDG6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CEDG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Fotografía y medios audiovisuales

<b>Curso:</b>	<b>1º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>4 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>FORMACIÓN BÁSICA</b>

## DESCRIPCIÓN:

Esta asignatura trata de inculcar los conocimientos básicos de la fotografía tanto en sus aspectos técnicos, es decir, desde el manejo inicial de una cámara réflex hasta el manejo de material de iluminación de estudio. También se transmiten conocimientos teóricos fotográficos, se ven los orígenes de la fotografía, los diferentes géneros fotográficos, teorías compositivas.

## COMPETENCIAS:

- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEDG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEDG6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CEDG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?





Asignatura:

# Ciencia aplicada al Diseño

<b>Curso:</b>	<b>1º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>FORMACIÓN BÁSICA</b>

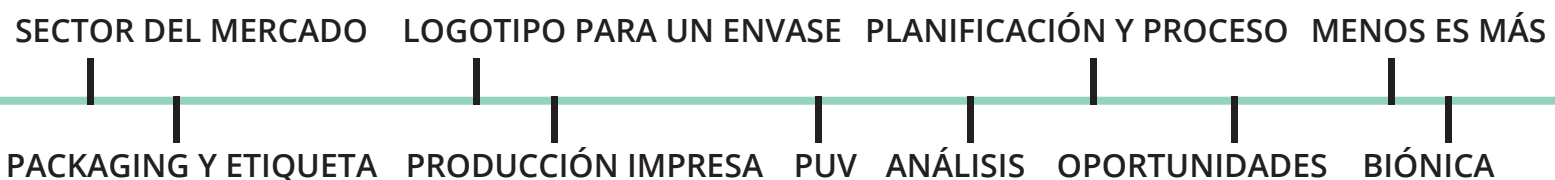
## DESCRIPCIÓN:

En esta asignatura se estudiarán conceptos teóricos sobre las ciencias, el método científico y el desarrollo sostenible. Se realizará un acercamiento teórico al ámbito científico que se reforzará con ejercicios de matemática, geometría y física simples. Por último se planteará un proyecto práctico en el cual, el alumno realizará un diseño eficiente, sostenible y visualmente atractivo. Illustrator y una práctica de packaging.

## COMPETENCIAS:

- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CT17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
- CG4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEGD15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Historia de las Artes y el Diseño

Curso:	1º CURSO
Créditos ECTS:	6 ECTS
Duración:	ANUAL
Tipo de Asignatura:	FORMACIÓN BÁSICA

## DESCRIPCIÓN:

La finalidad de esta asignatura es proporcionar al alumno los conocimientos necesarios para investigar, definir un contexto histórico en las artes en general y relacionarlo, tanto con la actualidad, como con otros momentos relevantes del pasado en ese campo, así como saber aplicar estos conocimientos en el contexto de su especialidad.

## COMPETENCIAS:

- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CT17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- CG12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- CG13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?





# CARRERA OFICIAL EN DISEÑO GRÁFICO

Asignatura:

## Inglés Técnico

Curso:	1º CURSO
Créditos ECTS:	4 ECTS
Duración:	SEMESTRAL
Tipo de Asignatura:	FORMACIÓN BÁSICA

### DESCRIPCIÓN:

El objetivo de la asignatura es introducir al alumno en el conocimiento del inglés técnico y comercial. Se profundizará en el estudio de la terminología específica de la especialidad de interiorismo.

### COMPETENCIAS:

CT5. Comprender y utilizar, al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.  
CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

### ¿QUÉ VAS APRENDER?

COMUNICACIÓN ESCRITA	TRABAJO EN EQUIPOS	TIEMPOS VERBALES	VOZ PASIVA	VERBOS
ACTIVIDADES DIDACTICAS	ORACIONES	ESTILO INDIRECTO	ESTILO, REGISTRO	PRESENTACIONES

Asignatura:

# Tipografía

<b>Curso:</b>	<b>2º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

El alumno aprenderá sobre la historia y la clasificación de las diferentes familias tipográficas y utilizará la tipografía como medio de comunicación gráfica.

## COMPETENCIAS:

- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEDG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEDG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEDG5. Establecer estructuras organizativas de la información.
- CEDG7. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- CEDG8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Tipografía y maquetación

<b>Curso:</b>	<b>2º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

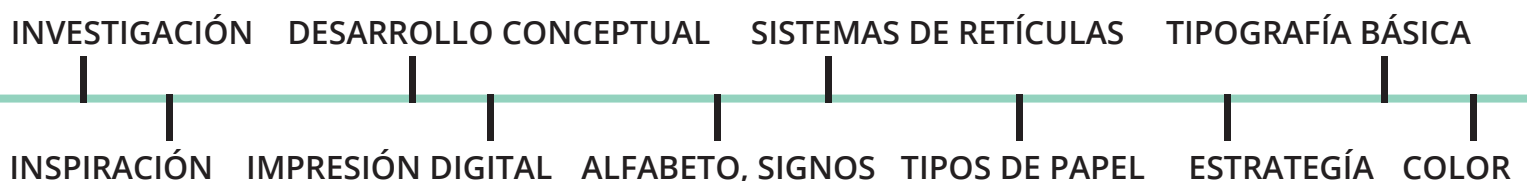
## DESCRIPCIÓN:

El alumno deberá adquirir destrezas y dominar el entorno gráfico de Adobe Indesign CC. Trabajar eficazmente con cuadrículas, retículas, páginas maestras y otras opciones de maquetación. Convertir los documentos en textos interactivos e hipertextuales. Configurar el archivo para una impresión óptima. Crear publicaciones especialmente preparadas para los nuevos soportes digitales (iPad, tablets).

## COMPETENCIAS:

- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEDG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEDG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEDG5. Establecer estructuras organizativas de la información.
- CEDG7. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- CEDG8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Reproducción e impresión

Curso:	2º CURSO
Créditos ECTS:	8 ECTS
Duración:	SEMESTRAL
Tipo de Asignatura:	OBLIGATORIA ESPECIALIDAD

## DESCRIPCIÓN:

El alumno aprenderá diferentes métodos de estampación e impresión y sus aplicaciones en el área del diseño gráfico.

## COMPETENCIAS:

CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CG21. Dominar la metodología de investigación.

CEDG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



## Asignatura:

# Técnicas de producción y Edición digital I

<b>Curso:</b>	<b>2º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

El conocimiento de la herramienta y la adquisición de destrezas en el uso del Wordpress y su gestor de contenidos (conocimientos básicos de php y html). El curso tiene como objetivo general que el alumno adquiera niveles de destreza en la realización de páginas web, posicionamiento SEO, servidores, FTP, Newsletters, etc.

## COMPETENCIAS:

- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CG5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CEDG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



## Asignatura:

# Fotografía aplicada al Diseño Gráfico

<b>Curso:</b>	<b>2º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

Se desarrollará la importancia que tiene, en la actualidad, la fotografía aplicada al diseño gráfico en la venta de producto y en la publicidad. Posteriormente el alumno profundizará en aspectos más técnicos y prácticos de la fotografía como la iluminación en estudio, el uso completo de la cámara réflex y manejo correspondiente (Adobe Photoshop...).

## COMPETENCIAS:

- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- CT17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEDG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CEDG6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CEDG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?





Asignatura:

# Historia del Diseño Gráfico

<b>Curso:</b>	<b>2º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

La finalidad de esta asignatura es dar a los alumnos los conocimientos necesarios para entender el contexto histórico en el que se ha ido desarrollando el diseño, saber relacionarlo con la actualidad y comprender el modo en que esa evolución histórica influye en la sociedad.

## COMPETENCIAS:

- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- CG12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- CG13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- CG14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- CEDG15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Proyectos de Diseño Gráfico I

<b>Curso:</b>	<b>2º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>8 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

Esta asignatura es la continuación de Proyectos Básicos de primer curso. En esta parte los alumnos aprenderán a trabajar la gráfica y el tratamiento gráfico de la información, la señalética y sus clases. Comprenderán la proporción Áurea y la serie Fibonacci. Realizaran trabajo en equipo.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- CEDG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEDG8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- CEDG9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- CEDG10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?

Asignatura:

# Proyectos de Diseño Gráfico II

<b>Curso:</b>	<b>2º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>8 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

Esta asignatura es la segunda parte de Proyectos de diseño gráfico donde todos los conocimientos adquiridos en la primera parte de la asignatura más los que se adquieran aquí enseñaran al alumnado a crear una identidad corporativa junto con su manual.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- CEDG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEDG8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- CEDG9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- CEDG10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?

Asignatura:

# Cultura del Diseño

<b>Curso:</b>	<b>2º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>FORMACIÓN BÁSICA</b>

## DESCRIPCIÓN:

Esta asignatura pretende establecer una disciplina propia centrada en el estudio de las relaciones entre los objetos de diseño, los diseñadores, la producción y finalmente el consumo. Incluyendo el marketing, la publicidad y la comercialización.

Se estudiará la marca como elemento diferenciador.

## COMPETENCIAS:

CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

CG6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG21. Dominar la metodología de investigación.

CEDG13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

CEDG15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Técnicas de Diseño Audiovisual

<b>Curso:</b>	<b>3º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

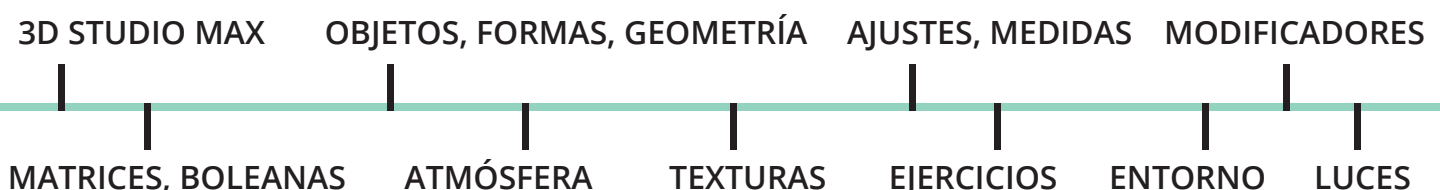
## DESCRIPCIÓN:

A lo largo de la asignatura el alumno desarrollará diversos conocimientos referentes al 3d, tales como modelado, materiales, texturas, iluminación, animación, composición, postproducción, formatos de salida, etc. Con el fin de conseguir diversas aplicaciones reales de estos conocimientos en el mundo laboral dentro del diseño gráfico. Se trabajará sobre la plataforma 3dMax.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEGD1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEGD2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CEGD4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEGD6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CEGD11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- CEGD12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



## Asignatura:

# Técnicas de producción y Edición digital II

<b>Curso:</b>	<b>3º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

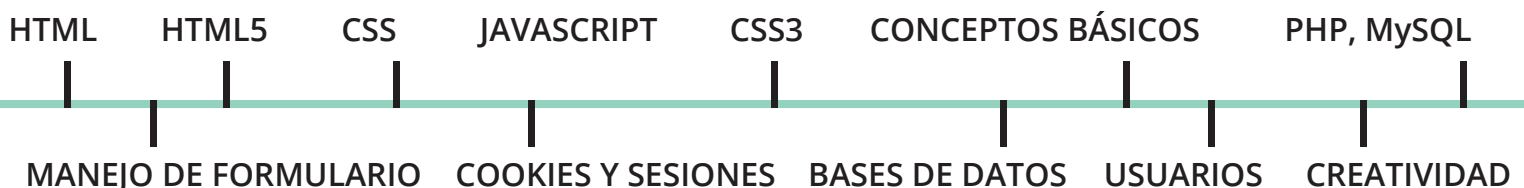
## DESCRIPCIÓN:

El alumno desarrollará proyectos profesionales en HTML, proyectos dinámicos con PHP y gestionará un CMS. Gestión de contenidos. Usabilidad y accesibilidad. Lenguajes de programación aplicados al diseño.

## COMPETENCIAS:

- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CG5.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG21. Dominar la metodología de investigación.
- CEDG6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CEDG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Proyectos de Diseño Gráfico III

<b>Curso:</b>	<b>3º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>8 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

El alumno será capaz de realizar una campaña publicitaria global y de idear la comunicación del producto en diferentes medios digitales y no digitales, publicidad online y publicidad exterior, operando con criterios de innovación y calidad.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- CEDG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEDG8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- CEDG9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- CEDG10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?

EFFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN

ROTULACIÓN

FORMATOS

AFTER EFFECTS

AUDIO

Asignatura:

# Proyectos de Diseño Gráfico IV

<b>Curso:</b>	<b>3º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>8 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

El alumno ejecutará un proyecto de identidad visual corporativa global. Elaborará un proyecto interdisciplinar integrado. El alumno ejecutará un proyecto de identidad visual global sobre un producto para su puesta en venta en el mercado. Realizará su packaging. Creará una campaña de marketing.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- CEDG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEDG8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- CEDG9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- CEDG10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Proyectos de Diseño Gráfico V

<b>Curso:</b>	<b>3º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>8 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y postproducción de proyectos de imagen. Se trabajará sobre la plataforma de Adobe After Effects CC, también conocido como el Photoshop del vídeo. Se trabajará la presentación de un producto, el diseño del mismo y la producción de su presentación.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- CEDG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEDG8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- CEDG9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- CEDG10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?

Asignatura:

# Proyectos de Diseño Editorial

<b>Curso:</b>	<b>3º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>8 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

Se diseñarán varias publicaciones impresas con sus respectivas versiones digitales, para ello se analizarán sus características formales y gráficas, además se deberá razonar la utilización de elementos como formato, tipografía y proceso de impresión.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- CEDG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEDG8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- CEDG9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- CEDG10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?

Asignatura:

# Gestión del Diseño

<b>Curso:</b>	<b>3º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>4 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>FORMACIÓN BÁSICA</b>

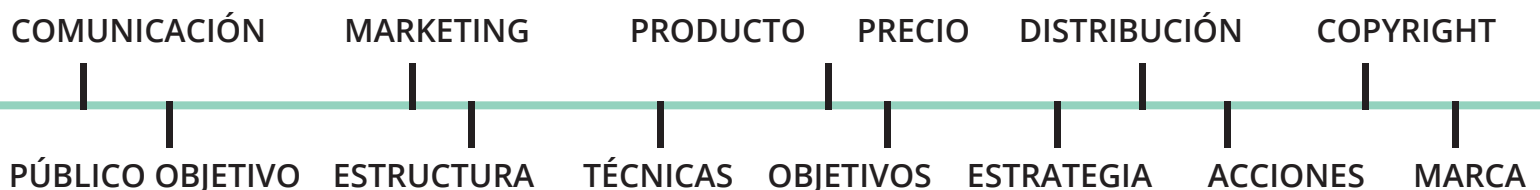
## DESCRIPCIÓN:

El objetivo básico de la asignatura es proporcionar a los alumnos una formación básica y una visión de conjunto de los aspectos fundamentales dentro del área funcional de la empresa de Dirección e Investigación Comercial, que les permita afrontar su práctica en la actividad empresarial.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- CG7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- CG17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- CEDG13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- CEDG14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Proyectos de Diseño Gráfico VI

<b>Curso:</b>	<b>4º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>8 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

El alumno trabajará en profundidad el diseño interactivo y sistemas de interacción. Trabjará la representación gráfica de la información. Elaborará proyectos interdisciplinarios integrados y proyectos multidisciplinares. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto, trabajará sobre el software After Effects.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- CEDG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- CEDG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEDG8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- CEDG9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- CEDG10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?

Asignatura:

# Gestión del Diseño Gráfico

<b>Curso:</b>	<b>4º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>8 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

## DESCRIPCIÓN:

Se trabaja en: Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. Técnicas de análisis de mercado aplicadas al diseño gráfico. Comunicación y marketing del diseño gráfico. Propiedad intelectual e industrial aplicada al diseño gráfico. Cliente, mercado y producto gráfico. La gestión del proyecto.

## COMPETENCIAS:

- CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- CT12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- CEDG13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- CEDG14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- CEDG15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

# Prácticas Externas

Curso:	4º CURSO
Créditos ECTS:	12 ECTS
Duración:	SEMESTRAL
Tipo de Asignatura:	OBLIGATORIA ESPECIALIDAD

## DESCRIPCIÓN:

Ayudar al alumno a introducirse en el mundo laboral mediante la realización de unas prácticas en las que podrá aplicar a casos reales los conocimientos adquiridos durante los años de formación en Creanavarra.

## COMPETENCIAS:

CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

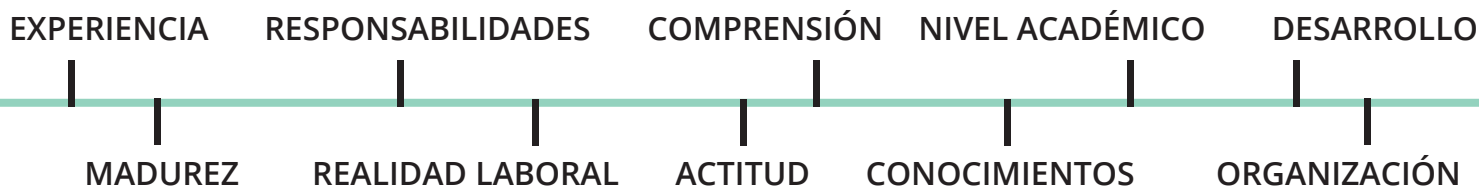
CG6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CEDG13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

CEDG15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## ¿QUÉ VAS APRENDER?



Asignatura:

## Trabajo Fin de Estudios

<b>Curso:</b>	<b>4º CURSO</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>20 ECTS</b>
<b>Duración:</b>	<b>SEMESTRAL</b>
<b>Tipo de Asignatura:</b>	<b>OBLIGATORIA ESPECIALIDAD</b>

### DESCRIPCIÓN:

Desarrollo de un proyecto final de carrera en el cual el alumno tendrá que demostrar todos los conocimientos adquiridos durante su formación.

### COMPETENCIAS:

- CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CEDG13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- CEDG15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

### ¿EN QUÉ CONSISTE?

Consiste en la realización de un proyecto original relacionado con la especialidad cursada por cada estudiante, en el que demuestre de forma integrada que ha adquirido las competencias propias del correspondiente título.