

Asignatura:

Proyectos Básicos

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

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?