

## Sección I. Disposiciones generales

### CONSEJO DE GOBIERNO

**16554** *Decreto 43/2013, de 6 de septiembre, por el que se establece en las Illes Balears el plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores conducentes al título superior de diseño de las especialidades de diseño gráfico, diseño de interiores, diseño de moda y diseño de producto y se regula su evaluación*

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (de ahora en adelante LOE), establece en su artículo 45 que los estudios superiores de diseño tienen la condición de enseñanzas artísticas superiores. Dicha ley atribuye a estas enseñanzas la finalidad de proporcionar a los alumnos una formación de calidad y garantizar la cualificación del futuro profesional del diseño en los diversos ámbitos.

Por otra parte, el artículo 58 de la LOE dispone que corresponde al Gobierno de la nación definir la estructura y los contenidos básicos de estas enseñanzas, las cuales se concretaron en el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Este Real Decreto incorpora estos estudios al Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (de ahora en adelante ECTS) y asigna a cada crédito ECTS una carga de trabajo comprendida entre 25 y 30 horas. El número total de créditos para cada curso académico se estableció en 60, y la duración de cada curso académico, entre 36 y 40 semanas.

Los artículos 7.1, 8, 11, 12 y la disposición adicional séptima del Real Decreto 1614/2009 se anularon por la ejecución de diversas sentencias del Tribunal Supremo —STS de 16 de enero de 2012 por la que se estima en parte el recurso contencioso-administrativo n.º 123/2009 (BOE n.º 56, de 6 de marzo de 2012); STS de 16 de enero de 2012 por la que se estima en parte el recurso contencioso-administrativo n.º 124/2009 (BOE n.º 58, de 8 de marzo de 2012); STS de 13 de enero de 2012 por la que se estima en parte el recurso contencioso-administrativo n.º 122/2009 (BOE n.º 71, de 23 de marzo de 2012); STS de 16 de enero de 2012 por la que se estima en parte el recurso contencioso-administrativo n.º 127/2009 (BOE n.º 71, de 23 de marzo de 2012); STS de 5 de junio de 2012 por la que se estima en parte el recurso contencioso administrativo n.º 125/2009 (BOE n.º 306, de 21 de diciembre 2012), y STS de 23 de mayo de 2012 por la que se estima en parte el recurso contencioso administrativo n.º 377/2010 (BOE n.º 19, de 22 de enero de 2013). Como consecuencia de estas sentencias, se anuló para estos estudios la denominación de grado, establecida en el Real Decreto 1614/2009 —pero no la equivalencia con este nivel de estudios— y se mantuvo la denominación de estudios artísticos superiores establecida en la LOE. Esta denominación y equivalencia se mantienen en el borrador del anteproyecto de la ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), actualmente en tramitación.

El Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de grado de diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (ahora título superior de diseño), estructuró estas enseñanzas en cuatro cursos, hasta completar un total de 240 créditos. De estos, un mínimo de 60 deben corresponder a formación básica; un mínimo de 60, a formación especializada; un mínimo de 6, a prácticas externas, y un mínimo de 6, al trabajo final de estudios.

El artículo 7 del Real Decreto 633/2010 dispone que corresponde a las administraciones educativas establecer los planes de estudios de estas enseñanzas con el fin de completar los mínimos establecidos y fija los criterios que se deben seguir para ello.

Este plan de estudios pretende asegurar la formación de profesionales de nivel superior cualificados en el ámbito de las enseñanzas artísticas mencionadas, mediante la adquisición de las competencias específicas y el desarrollo de los perfiles profesionales propios de cada una de las especialidades, de acuerdo con el Real Decreto 633/2010.

En la disposición adicional tercera del Real Decreto 633/2010 se establece que el curso 2010-2011 se debía iniciar la implantación progresiva de las enseñanzas artísticas superiores de grado de diseño. Teniendo en cuenta que el citado Real Decreto se publicó en el BOE día 5 de junio de 2010, y vista la necesidad de iniciar el primer curso de los estudios superiores de diseño durante el año académico 2010-2011, se publicó, con carácter de urgencia y de manera provisional, la Orden del consejero de Educación y Cultura de 1 de octubre de 2010 por la que se establece, para el curso 2010-2011, el desarrollo curricular del primer curso de las enseñanzas artísticas superiores de grado de arte dramático, de grado de diseño y de grado de música en las Illes Balears.

Bajo esta premisa, y en virtud del Real Decreto 633/2010, se establece el plan de estudios de las especialidades de diseño gráfico, diseño de interiores, diseño de moda y diseño de producto.

También son objeto de regulación los aspectos relacionados con los requisitos de acceso, con los procedimientos de matrícula y con los criterios de evaluación, calificación, permanencia y promoción.

Por todo lo anterior, a propuesta de la consejera de Educación, Cultura y Universidades, previo informe del Consejo Escolar de las Illes

Balears, de conformidad con el artículo 19.5 de la Ley 4/2001, de 14 de marzo, del Gobierno de las Illes Balears, de acuerdo con el Consejo Consultivo de las Illes Balears y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión de día 6 de septiembre de 2013,

## **DECRETO**

### **Capítulo I** **Disposiciones generales**

#### **Artículo 1**

##### **Objeto y ámbito de aplicación**

Este decreto establece, en las Illes Balears, el plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de diseño de las especialidades de diseño gráfico, diseño de interiores, diseño de moda y diseño de producto, de acuerdo con los principios generales que rigen el Espacio Europeo de Educación Superior y de conformidad con la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación; el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, y el Real decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de grado de diseño.

#### **Artículo 2**

##### **Escuelas superiores de diseño**

1. Las enseñanzas artísticas superiores de diseño se deben cursar en las escuelas superiores de diseño, así como en los centros docentes privados autorizados para impartir estos estudios, de conformidad con los artículos 58 y 107 de la Ley Orgánica 2/2006 y el artículo 2 del Real Decreto 633/2010.

2. Asimismo, las escuelas superiores de diseño pueden impartir estudios de posgrado, que comprenden máster y doctorado, en las condiciones que determinan el Real Decreto 1614/2009 y el Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que imparten enseñanzas artísticas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

A este efecto, las escuelas superiores de diseño, mediante acuerdos con las universidades, pueden impartir estudios de doctorado en el ámbito del diseño conducentes a la obtención del título oficial de doctor o doctora, de conformidad con los requisitos establecidos en el artículo 3.4 del Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

3. La Consejería de Educación, Cultura y Universidades debe favorecer la autonomía pedagógica, organizativa y de gestión de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears para que esta ejerza las actividades docentes, investigadoras, creativas y de transferencia del conocimiento que le son propias. El funcionamiento, la organización y la participación en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears deben tener como referentes los centros educativos superiores que configuran el Espacio Europeo de Educación Superior.

4. La Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears debe fomentar y desarrollar programas de investigación y creación específicos de su ámbito y disciplina para contribuir a la innovación y la generación y transferencia del conocimiento. Uno de sus objetivos esenciales debe ser el desarrollo de la investigación, así como la formación de investigadores, dentro del marco del Espacio Europeo de Educación Superior y del Espacio Europeo de Investigación.

### **Capítulo II**

#### **Enseñanzas oficiales del título superior de diseño**

#### **Artículo 3**

##### **Finalidad de los estudios y perfil profesional**

1. Las enseñanzas artísticas superiores de diseño tienen como finalidad la formación cualificada de diseñadores capaces de comprender, definir y optimizar productos y servicios de diseño en los diferentes ámbitos; dominar los conocimientos científicos, humanísticos, tecnológicos y artísticos y los métodos y procedimientos asociados, y generar valores de significación artística, cultural, social y medioambiental en respuesta a los cambios sociales y tecnológicos que se vayan produciendo.

2. El perfil del titulado superior en diseño corresponde al de un profesional cualificado capaz de concebir, fundamentar y documentar un proceso creativo a través del dominio de los principios teóricos y prácticos del diseño y de la metodología proyectual y de integrar los diversos lenguajes, técnicas y tecnologías en la materialización correcta de mensajes, ambientes y productos significativos.

3. Para alcanzar la finalidad de los estudios y el perfil de titulado superior en diseño es necesario trabajar las cuatro capacidades



fundamentales —analizar, proyectar, ejecutar y comunicar— de un diseñador:

- a) Capacidad de analizar de manera crítica el diseño como resultado de la integración de un sistema complejo de relaciones formales, funcionales, estéticas y tecnológicas.
- b) Capacidad de proyectar las ideas utilizando la metodología adecuada.
- c) Capacidad de ejecutar un proyecto teniendo en cuenta las implicaciones de los procesos industriales y las características objetivas de los materiales que pueden intervenir.
- d) Capacidad de comunicar: leer, expresarse, describir y comprender.

Estas cuatro capacidades se concretan en las diferentes competencias transversales (anexo I), generales y específicas de las asignaturas del plan de estudios.

#### **Artículo 4**

##### **Estructura general del plan de estudios del título superior de diseño**

1. Las especialidades de las enseñanzas artísticas superiores de diseño reguladas en este decreto son las siguientes: diseño gráfico, diseño de interiores, diseño de moda y diseño de producto.
2. Tal como prevé el artículo 4 del Real Decreto 1614/2009 y de acuerdo con el sistema de transferencia de créditos europeos, regulado en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional, los resultados académicos que representan la consecución de las competencias previstas en los planes de estudios conducentes a la obtención de títulos oficiales de enseñanzas artísticas superiores se deben medir en créditos europeos.

En esta unidad de medida se integran las enseñanzas teóricas y prácticas, las tutorías y otras actividades académicas dirigidas, incluidas las horas de estudio y de trabajo que el estudiante necesita para alcanzar las competencias propias de cada una de las materias del plan de estudios.

3. Cada una de las especialidades de las enseñanzas artísticas superiores conducentes al título superior de diseño tiene una duración de cuatro cursos académicos de 60 créditos europeos cada uno, lo que supone un total de 240 créditos europeos.

#### **Artículo 5**

##### **Título superior de diseño**

1. La superación de las enseñanzas artísticas superiores de diseño da lugar a la obtención del título superior de diseño, con indicación de la especialidad correspondiente. Este título tiene carácter oficial y validez académica y profesional en todo el territorio nacional y es equivalente, a todos los efectos, al título universitario de grado.
2. El título superior de diseño permite acceder a las enseñanzas superiores oficiales de máster en los términos establecidos en el Real Decreto 1393/2007 y a las enseñanzas artísticas oficiales de máster en los términos establecidos en el Real Decreto 1614/2009.

### **Capítulo III**

#### **Acceso a los estudios artísticos superiores oficiales conducentes al título superior de diseño**

#### **Artículo 6**

##### **Requisitos académicos**

1. Para acceder a las enseñanzas artísticas superiores oficiales conducentes al título superior de diseño es necesario estar en posesión del título de bachiller o de un título equivalente, o haber superado la prueba de acceso a la universidad para mayores de veinticinco años.
2. Las personas mayores de diecinueve años que no tengan la titulación requerida pueden acceder mediante la superación de una prueba regulada por la Consejería de Educación, Cultura y Universidades, mediante la que los candidatos deben acreditar que tienen la madurez suficiente en relación con los objetivos del bachillerato, de acuerdo con el artículo 69.5 de la Ley Orgánica 2/2006.
3. En los casos recogidos en los dos puntos anteriores, los aspirantes deben superar, además, una prueba específica de acceso regulada por la



Consejería de Educación, Cultura y Universidades.

4. Pueden acceder directamente a las enseñanzas artísticas superiores de diseño sin necesidad de hacer la prueba específica de acceso las personas que estén en posesión del título de técnico superior de artes plásticas y diseño, de acuerdo con el porcentaje que establezca la Consejería de Educación, Cultura y Universidades.

#### **Artículo 7**

##### **Admisión de alumnos**

La consejera de Educación, Cultura y Universidades, mediante una orden, debe determinar los criterios por los que se debe regir la admisión de alumnos, de acuerdo con el Decreto 37/2008, de 4 de abril, por el que se establece el régimen de admisión de alumnos en los centros sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

### **Capítulo IV**

#### **Plan de estudios del título superior de diseño**

#### **Artículo 8**

##### **Objetivo general de las enseñanzas del título superior de diseño**

Los estudios del título superior de diseño tienen como objetivo general que el alumno desarrolle, de manera integrada, las competencias transversales, las competencias generales y las competencias específicas establecidas de acuerdo con el perfil profesional definido para cada una de las especialidades.

#### **Artículo 9**

##### **Organización del plan de estudios**

1. El plan de estudios de cada una de las especialidades del título superior de diseño comprende 4 cursos académicos de 60 créditos europeos cada uno, lo que supone un total de 240 créditos europeos. El número de horas por crédito europeo de estas enseñanzas es de 25. En la asignación de los créditos europeos para cada asignatura se comprenden las horas correspondientes a las clases lectivas, teóricas y prácticas, las horas de estudio, las tutorías, las horas dedicadas a la realización de seminarios, trabajos, prácticas y proyectos, y las horas exigidas para la preparación y la realización de los exámenes y las pruebas de evaluación.

2. La distribución de los 240 créditos europeos es la siguiente:

- a) Materias y asignaturas de formación básica, con un total de 74 créditos europeos, que son las que figuran en el anexo II.
- b) Materias y asignaturas obligatorias de la especialidad, que figuran en el anexo III.
- c) Itinerarios académicos y/o asignaturas optativas, con un total de 26 créditos europeos, 4 de los cuales se deben justificar, obligatoriamente, con la participación en actividades culturales, artísticas, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación en la que puedan participar los alumnos.
- d) Prácticas académicas externas, de 12 créditos europeos. Para optar a hacer prácticas formativas externas el estudiante debe haber superado, como mínimo, el 50 % de los créditos europeos correspondientes al plan de estudios de la titulación.
- e) Proyecto final de estudios, de 14 créditos europeos, que se lleva a cabo en la fase final del plan de estudios. La evaluación del proyecto final de estudios corresponde a un tribunal constituido por un presidente, un secretario y tres vocales designados por la dirección de la Escuela de Arte y Superior de Diseño.

3. Determinadas asignaturas del plan de estudios son progresivas y no se permite su matrícula mientras no se supere la anterior. Los prerrequisitos de matrícula se describen en el anexo III.

4. Con el fin de facilitar la organización docente y aprovechar más los recursos docentes disponibles, y siempre que lo permita la disponibilidad de aulas, la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears puede combinar a lo largo de todo el curso diferentes asignaturas de un mismo año académico, con independencia del semestre en el cual se imparten.

5. Las prácticas académicas externas y el proyecto final de estudios son una asignatura más del plan de estudios y se deben desarrollar de acuerdo con la guía docente correspondiente.





6. Las prácticas académicas externas son actividades de naturaleza formativa que desarrollan los estudiantes en entidades colaboradoras nacionales o internacionales, fuera de las dependencias educativas. Estas actividades son supervisadas por la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears y tienen como objetivo permitir que el estudiante aplique y complemente la formación académica, adquiera las competencias transversales, generales y específicas del título superior de diseño en un ámbito productivo real y se acerque a la realidad del mercado de trabajo donde ejercerá su actividad una vez se haya graduado.

Las prácticas académicas externas pueden ser de dos tipos:

*a) Prácticas curriculares:* son prácticas académicas externas no retribuidas de 12 créditos europeos integradas en el plan de estudios. Son una actividad de naturaleza formativa desarrollada por los estudiantes y supervisada por la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears con el objetivo de complementar su formación superior, propiciar que alcancen las competencias transversales, generales y específicas del título superior de diseño en un ámbito productivo real y acercarlos a la realidad del mercado de trabajo donde ejercerán su actividad una vez se hayan graduado.

*b) Prácticas extracurriculares:* son prácticas académicas externas consistentes en actividades de naturaleza formativa desarrolladas voluntariamente por los estudiantes durante su periodo de formación y supervisadas por la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears. Tienen el mismo objetivo que las prácticas curriculares, pero no están incluidas en el plan de estudios.

Cualquiera de las dos modalidades de prácticas académicas externas se deben llevar a cabo entre el 1 de septiembre y el 31 de agosto del curso académico en entidades colaboradoras nacionales o internacionales, sin limitaciones, deben disponer de un proyecto formativo en que se debe concretar cada práctica académica y deben estar tutorizadas.

El Real Decreto 1707/2011, de 18 de noviembre, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios (BOE n.º 297, de 10 de diciembre), se debe aplicar con carácter supletorio a las prácticas académicas externas de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears.

El estudiante puede solicitar el reconocimiento de créditos europeos por el hecho de tener experiencia laboral, profesional y/o empresarial en actividades productivas y/o de servicios, para los que debe acreditar una experiencia laboral, profesional y/o empresarial equivalente, como mínimo, a dos años a jornada completa en una actividad productiva y/o de servicios relacionada directamente con el título superior de diseño de la especialidad que cursa. Por esta experiencia, los alumnos pueden obtener el reconocimiento de un máximo de 12 créditos europeos de la asignatura Prácticas académicas externas (anexo IV).

7. La oferta de itinerarios académicos y/o asignaturas optativas es competencia de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears, previa propuesta de los departamentos. Esta oferta depende de la disponibilidad de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears y se puede modificar anualmente.

Los estudiantes pueden matricularse y examinarse de las asignaturas optativas exclusivamente durante el curso académico en que son vigentes.

8. Los premios obtenidos en concursos también se pueden reconocer como parte de los cuatro créditos europeos que los estudiantes deben justificar con la participación en actividades artísticas, culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias, de cooperación y de colaboración con la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears. El estudiante debe solicitar a la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears que reconozca estos cuatro créditos europeos.

9. Para evaluar la competencia transversal de comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito del desarrollo profesional correspondiente, antes de tramitar la expedición del título superior de diseño el estudiante debe demostrar de forma fehaciente el grado de consecución de esta competencia mediante una de estas vías:

*a) Presentando documentos acreditativos, certificados o diplomas que sean equivalentes al nivel B2 del Marco europeo común de referencia (MECR).*

*b) Superando en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears, de acuerdo con la disponibilidad que haya, o programas de movilidad internacional, un mínimo de 18 créditos europeos cursados en asignaturas contenidas en el plan de estudios que puedan ofrecerse en una lengua extranjera en régimen de inmersión lingüística.*

*c) Utilizando una lengua extranjera en el proyecto final de estudios y en la defensa pública de éste, previa consulta con el tribunal.*

El estudiante debe solicitar por escrito a la dirección de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears la consecución de la competencia transversal de conocimiento de la lengua extranjera.



## Capítulo V Evaluación y calificaciones

### Artículo 10

#### Elementos y criterios de evaluación

1. La evaluación se diferencia por asignaturas y tiene carácter integrador en relación con las competencias definidas para cada una de estas asignaturas en el plan de estudios y en las guías docentes correspondientes.

2. La evaluación de las asignaturas, que se imparten según la metodología propia del Espacio Europeo de Educación Superior, debe incorporar la evaluación individualizada, objetiva, sistemática y continua de las competencias adquiridas por el estudiante a lo largo de todo el recorrido formativo.

3. Los criterios de evaluación se deben concretar en la guía docente de la asignatura y deben valorar si el alumno:

- a) Asiste regularmente a las actividades lectivas, a las tutorías, a los seminarios y al resto de las actividades programadas.
- b) Participa regularmente en las actividades lectivas, en las tutorías, en los seminarios y en el resto de las actividades programadas.
- c) Participa en el aula de manera discursiva y argumenta el propio punto de vista razonadamente.
- d) Demuestra interés por la materia.
- e) Conoce, asimila y comprende los conceptos fundamentales de la asignatura.
- f) Demuestra y aplica correctamente los conceptos fundamentales de la asignatura en las actividades programadas.
- g) Conoce y utiliza correctamente la terminología específica de la asignatura.
- h) Conoce y utiliza correctamente los materiales, las herramientas, la tecnología y las técnicas específicas de la asignatura.
- i) Demuestra capacidad de síntesis, actitud crítica y razonamiento argumentado en las actividades programadas.
- j) Planifica correctamente el tiempo y las actividades programadas.
- k) Trabaja con pulcritud, orden y limpieza.
- l) Demuestra capacidad para expresar oralmente o por escrito conceptos o reflexiones con un hilo conductor básico y ordenado.
- m) Sigue la metodología de trabajo propuesta y cumple las normas de presentación y los plazos de entrega establecidos.
- n) Presenta correctamente las actividades programadas.
- o) Resuelve correctamente las actividades programadas.
- p) Demuestra sensibilidad artística, imaginación creativa, creatividad, innovación y originalidad en las actividades programadas.
- q) Desarrolla un estilo propio en las actividades programadas.

4. Los procedimientos y las técnicas establecidos para evaluar el nivel de adquisición y de progreso del aprendizaje de los estudiantes son los siguientes:

- a) Pruebas objetivas (verdadero/falso, elección múltiple, emparejamiento de elementos, etc.).
- b) Pruebas de respuesta breve.
- c) Pruebas de respuesta larga, de desarrollo.
- d) Pruebas orales (individuales, en grupo, presentación de temas o trabajos, etc.).
- e) Trabajos y proyectos.
- f) Informes o memorias de prácticas.



- g) Pruebas de ejecución de tareas reales o simuladas.
- h) Sistemas de autoevaluación (oral, escrita, individual, en grupo).
- i) Escalas de actitudes.
- j) Técnicas de observación (registros, listas de control, etc.).
- k) Carpeta de aprendizaje.
- l) Otros procedimientos (académicamente justificables).

La guía docente debe especificar el peso relativo de cada procedimiento y técnica de evaluación.

5. En cada curso académico se diferencian tres periodos de evaluación:

- a) El periodo de evaluación continua, que tiene lugar durante el periodo lectivo de cada semestre.
- b) El periodo de evaluación complementaria, que se ubica al final de cada semestre y en el cual se pueden programar tanto las recuperaciones de las actividades de evaluación continua no superadas o no realizadas como los exámenes o pruebas de la evaluación final.
- c) El periodo de evaluación extraordinaria, que tiene lugar al final de cada año académico y en el que se hace la recuperación de la evaluación final y durante la que también se puede programar la recuperación de las actividades de evaluación continua.

6. La calificación de estas asignaturas se debe basar en un procedimiento de evaluación continua. No obstante, esta evaluación continua se puede complementar con un procedimiento de evaluación final siguiendo estas reglas:

- a) Al menos el 50 % de la calificación final de una asignatura debe depender de un procedimiento de evaluación continua.
- b) El resto del porcentaje se puede complementar con un procedimiento de evaluación final.

7. El procedimiento de evaluación final, que sólo puede suponer como máximo el 50 % de la calificación global de la asignatura, se basa en un examen o prueba final que se debe llevar a cabo durante el periodo de evaluación complementaria. Este examen o prueba final es obligatoriamente recuperable durante el periodo de evaluación extraordinaria.

Por otra parte, y con independencia del peso que tenga en la calificación global de la asignatura, esta prueba puede utilizarse como prueba de validación en las asignaturas en las que más de la mitad de la nota final depende de actividades del estudiante que no se hacen en presencia del profesor.

8. Durante el periodo de evaluación extraordinaria, establecido al final de cada año académico, además de la recuperación de los exámenes o pruebas finales se puede hacer la recuperación de las actividades de evaluación continua no superadas o no realizadas durante el periodo lectivo de cada semestre o durante la evaluación complementaria, de acuerdo con lo que se establezca en la guía docente.

9. La obtención de los créditos europeos correspondientes a una asignatura requiere haber superado las pruebas de evaluación correspondientes.

10. La obtención del título superior de diseño requiere superar todas las asignaturas, las prácticas académicas externas y el proyecto final de estudios que constituyen el plan de estudios.

## **Artículo 11**

### **Sistema de calificaciones**

1. El nivel de aprendizaje conseguido por los estudiantes se debe expresar con calificaciones numéricas. Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las asignaturas del plan de estudios se deben calificar de acuerdo con una escala numérica del 0 al 10, con expresión de un decimal, a la que se puede añadir la calificación cualitativa correspondiente:

0,0-4,9: suspenso (SS)

5,0-6,9: aprobado (AP)



7,0-8,9: notable (NT)

9,0-10: sobresaliente (SB)

2. Se pueden otorgar menciones de matrícula de honor, en un número no superior al 5 % de los alumnos matriculados en una asignatura en el curso académico correspondiente, a los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior en 9,0. Si el número de alumnos matriculados es inferior a 20, sólo se puede conceder una matrícula de honor.
3. La media del expediente académico de cada alumno es el resultado de dividir por el número de créditos europeos totales obtenidos por el alumno la suma de los resultados de multiplicar los créditos obtenidos por el alumno por el valor de las calificaciones correspondientes.
4. El hecho de no presentarse a las pruebas de evaluación supone perder la convocatoria correspondiente y se debe hacer constar en el acta con la expresión NP (no presentado). Un no presentado no computa a efectos de calcular la media.
5. El hecho de no haber aprobado todas las asignaturas que integran el plan de estudios supone que no se evalúe ni se califique el proyecto final de estudios, circunstancia que se debe hacer constar con la expresión NE (no evaluable), pero no supone perder la convocatoria correspondiente.
6. Las asignaturas reconocidas mantienen la calificación de origen a la hora de calcular la media del expediente académico. Si es necesario, se debe calcular la media ponderada de las asignaturas que comporten el reconocimiento únicamente de una asignatura en la titulación de destino. Si alguna asignatura de origen es reconocida pero no tiene calificación, no computa a efectos de calcular la nota media del expediente y debe figurar con la expresión "apto".
7. Los créditos europeos obtenidos por reconocimiento de créditos europeos de acuerdo con lo que establece el artículo 9.6 no computan a efectos de calcular la nota media del expediente y deben figurar con la expresión "apto".

## Capítulo VI

### Matrícula, convocatorias, permanencia y promoción

#### Artículo 12

##### Matrícula ordinaria

Los alumnos de nuevo ingreso que quieran iniciar estudios artísticos superiores conducentes a la obtención del título superior de diseño en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears deben formalizar la inscripción a la prueba de acceso en los plazos pertinentes. En caso de obtener plaza, deben formalizar la matrícula en el plazo establecido.

#### Artículo 13

##### Convocatorias

1. Los alumnos disponen de un máximo de cuatro convocatorias para superar cada asignatura. Una vez agotadas, la dirección de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears, a petición del estudiante, puede autorizar con carácter excepcional y por causas debidamente justificadas una única nueva convocatoria.
2. Con el fin de no agotar las convocatorias, el estudiante puede solicitar a la dirección de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears por causas debidamente justificadas que se anule una convocatoria.
3. Se consideran causas debidamente justificadas las siguientes:
  - a) Tener trabajo.
  - b) Tener una enfermedad o discapacidad física, psíquica o sensorial sobrevenida.
  - c) Tener familiares a su cargo o cuidar de personas dependientes.
  - d) Encontrarse en otras situaciones extraordinarias.





#### **Artículo 14**

##### **Permanencia y número máximo y mínimo de créditos de la matrícula**

1. Se establecen dos tipos de régimen general de permanencia:

- a) Permanencia a tiempo completo.
- b) Permanencia a tiempo parcial.

2. La permanencia a tiempo completo implica que el estudiante se matricule, en el plazo establecido, de un curso completo, que equivale a 60 créditos europeos repartidos en dos semestres, y, en su caso, de las asignaturas pendientes de cursos anteriores, siempre que no se supere el número máximo de créditos europeos permitido para pasar de un curso a otro.

En todo caso, para garantizar la permanencia los estudiantes a tiempo completo deben aprobar como mínimo 12 créditos europeos el primer año y 36 los dos primeros años.

Los estudiantes que quieran cursar estudios a tiempo completo se pueden matricular, como máximo, de una carga lectiva total no superior a 36 créditos europeos por semestre.

En casos excepcionales, debidamente justificados y con el informe favorable de la dirección de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears, y de acuerdo con los criterios que, si procede, se hayan establecido, se podrá aceptar totalmente o parcialmente la solicitud de un estudiante para poder matricularse de una carga lectiva superior a los créditos establecidos en el apartado anterior.

Los créditos correspondientes a la matrícula de asignaturas convalidadas y reconocidas no se tienen en cuenta a la hora de calcular el número máximo de créditos de la matrícula, pero sí para calcular el número mínimo.

Los estudiantes pueden cursar un 5 % más de créditos europeos optativos. Este límite se debe calcular sobre el total de la carga lectiva del plan de estudios. Una vez que el estudiante haya solicitado el título, ya no podrá cursar créditos optativos en estos estudios.

Los estudiantes que cursen los estudios en la modalidad de dedicación a tiempo completo pueden solicitar por escrito a la dirección de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears una reversión para cursarlos a tiempo parcial a partir del segundo año académico.

3. Para poder ser considerado estudiante a tiempo parcial, el interesado debe acreditar documentalmente que se encuentra en uno de los siguientes supuestos:

- a) Trabajar con una media de dedicación equivalente, como mínimo, a la mitad de la duración máxima de la jornada ordinaria de trabajo.
- b) Estar afectado por una discapacidad física, sensorial o psíquica en un grado igual o superior al 33 %.
- c) Tener 55 años o más en la fecha de inicio del curso académico.
- d) Tener familiares a su cargo o cuidar de personas dependientes.
- e) Encontrarse en otras situaciones extraordinarias que la dirección de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears valore como determinantes para ser incorporado a la situación de dedicación al estudio a tiempo parcial.

El estudiante debe solicitar a la dirección de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears la concesión del régimen de permanencia a tiempo parcial.

Los estudiantes que hayan obtenido el régimen de permanencia a tiempo parcial se deben matricular de un mínimo de 18 y hasta un máximo de 36 de los créditos europeos que configuran el primer curso. Durante el segundo año académico se deben matricular como mínimo del resto de créditos europeos que configuran el primer curso.

Los estudiantes que hayan obtenido el régimen de permanencia a tiempo parcial deben aprobar al menos 6 créditos europeos al acabar el primer año académico y durante los dos primeros años académicos deben aprobar 24.

Durante los años académicos posteriores el estudiante a tiempo parcial puede matricularse de un máximo de 45 créditos europeos de asignaturas nuevas cada año académico.

Los estudiantes que cursen los estudios en la modalidad de dedicación a tiempo parcial pueden solicitar por escrito a la dirección de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears una reversión para cursarlos a tiempo completo a partir del segundo año académico.



Las condiciones de permanencia en los estudios se deben resolver siempre de acuerdo con el régimen vigente del estudiante.

4. En el caso de no superar el número mínimo de créditos europeos, el alumno, independientemente de la modalidad de permanencia en la cual se haya matriculado, puede dirigir una solicitud para obtener un año más de permanencia a la dirección de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears, que lo puede autorizar atendiendo situaciones especiales sobrevenidas y suficientemente justificadas.

Se consideran causas debidamente justificadas las siguientes:

- a) Tener trabajo.
- b) Tener una enfermedad o discapacidad física, psíquica o sensorial sobrevenida.
- c) Tener familiares a su cargo o cuidar de personas dependientes.
- d) Encontrarse en otras situaciones extraordinarias.

5. Si no obtiene la autorización de permanencia, el alumno, independientemente de la modalidad de permanencia de que se haya matriculado, sólo puede volver a matricularse de los mismos estudios una vez transcurridos dos años académicos. Se entiende que el derecho a reiniciar unos estudios después de dos años de haberlos tenido que abandonar se tiene una sola vez, por lo que el estudiante que tenga que abandonar unos estudios por segunda vez pierde definitivamente la posibilidad de matricularse de estos estudios en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears.

## **Artículo 15**

### **Promoción**

1. Los estudiantes en régimen de permanencia a tiempo completo sólo pueden matricularse de asignaturas del segundo curso de su titulación cuando hayan superado 44 créditos europeos del primer curso.
2. Los estudiantes en régimen de permanencia a tiempo completo sólo pueden matricularse de asignaturas de cursos posteriores al segundo cuando hayan superado 90 créditos europeos correspondientes a los dos primeros cursos de su titulación.
3. Los criterios de promoción no se aplican a los alumnos en régimen de permanencia a tiempo parcial.

## **Capítulo VII**

### **Calidad, evaluación y movilidad de los alumnos**

## **Artículo 16**

### **Suplemento europeo al título**

1. Para promover una amplia movilidad de estudiantes y titulados dentro del Espacio Europeo de Educación Superior, se debe expedir, conjuntamente con el título, el suplemento europeo al título, de conformidad con los requisitos formales que se establecen en el Real Decreto 1614/2009.
2. En caso de que el estudiante no haya cursado la totalidad de las enseñanzas conducentes al título superior de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional no se debe expedir el suplemento europeo al título, sino únicamente un certificado de estudios con el contenido del modelo del suplemento europeo al título que sea procedente.

## **Artículo 17**

### **Reconocimiento y transferencia de créditos**

1. Con el fin de hacer efectiva la movilidad del estudiante tanto dentro del territorio nacional como fuera se establece un procedimiento de reconocimiento y transferencia de créditos, de acuerdo con los criterios generales establecidos en el Real Decreto 630/2010 y en el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la educación superior.
2. Se entiende por reconocimiento de créditos la aceptación por parte de la Consejería de Educación, Cultura y Universidades de los créditos obtenidos en unas enseñanzas superiores oficiales o en enseñanzas universitarias oficiales en centros del mismo ámbito territorial o de uno

diferente que son computados a efectos de obtener el título oficial correspondiente.

3. Asimismo, la transferencia de créditos implica que en los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas artísticas superiores conducentes al título superior de diseño seguidos por cada estudiante, se deben incluir todos los créditos europeos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad en centros de enseñanzas artísticas superiores o en otros centros del Espacio Europeo de Educación Superior que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

4. Todos los créditos europeos obtenidos por el estudiante en enseñanzas artísticas superiores oficiales cursadas en cualquier comunidad autónoma, los transferidos, los reconocidos y los superados para la obtención del título correspondiente, deben ser incluidos en el expediente académico y se deben reflejar en el suplemento europeo al título.

5. El reconocimiento y la transferencia de créditos se deben solicitar a la dirección de la Escuela de Arte y Superior de Diseño en los casos que se establecen en el anexo IV.

### **Artículo 18**

#### **Participación en programas de movilidad de estudiantes y profesores**

1. La Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears debe facilitar el intercambio y la movilidad de los estudiantes, los titulados y los profesores dentro del Espacio Europeo de Educación Superior en los programas europeos existentes según su propia normativa o en los programas de carácter específico para estas enseñanzas que la Consejería de Educación, Cultura y Universidades pueda crear.

2. La Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears debe fomentar la firma de acuerdos de cooperación con instituciones y empresas para impulsar la movilidad y el intercambio de profesores, investigadores y estudiantes de estas enseñanzas.

### **Artículo 19**

#### **Calidad y evaluación del título**

1. La consejera de Educación, Cultura y Universidades debe regular los sistemas y los procedimientos de evaluación de la calidad de estas enseñanzas. Los criterios básicos de referencia deben estar definidos y regulados en el contexto del Espacio Europeo de Educación Superior. Los órganos de evaluación que se determinen reglamentariamente en el ámbito de las competencias respectivas deben diseñar y ejecutar, en colaboración con la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears, los planes de evaluación de la calidad de estas enseñanzas superiores.

2. La evaluación de la calidad de estas enseñanzas tiene como objetivo mejorar la actividad docente, investigadora y de gestión de los centros, así como fomentar la excelencia y la movilidad de estudiantes y profesores.

### **Artículo 20**

#### **Creación de nuevas especialidades**

1. La Consejería de Educación, Cultura y Universidades, vistas las propuestas de la Escuela de Arte y Superior de Diseño, puede proponer al ministerio competente en materia de educación la creación de nuevas especialidades.

2. En la propuesta de creación de una nueva especialidad se deben definir las competencias específicas, el perfil profesional correspondiente a esta especialidad, las materias obligatorias de especialidad, los contenidos y los créditos europeos correspondientes.

### **Artículo 21**

#### **Simultaneidad de especialidades**

El estudiante que curse las enseñanzas del título superior de diseño de una especialidad concreta no puede matricularse de otra especialidad.



#### **Disposición adicional primera**

##### **Organización de enseñanzas conjuntas con otras instituciones de educación superior**

La Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears, mediante acuerdos con otras instituciones de educación superior nacionales e internacionales, puede organizar enseñanzas conjuntas conducentes a la obtención de un único título superior oficial.

#### **Disposición adicional segunda**

##### **Alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo**

1. En el marco de lo que establece la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, y el Decreto 110/2010, de 15 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento para la mejora de la accesibilidad y la supresión de barreras arquitectónicas, se deben cumplir las disposiciones vigentes en materia de promoción de la accesibilidad.

2. La Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears debe adoptar las medidas oportunas para adaptar las enseñanzas a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo.

#### **Disposición adicional tercera**

##### **Formación del profesorado**

La Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Illes Balears y la Consejería de Educación, Cultura y Universidades deben promover planes de formación del profesorado relativos al conocimiento de los principios básicos, la estructura, la organización, las nuevas metodologías y los sistemas de evaluación e investigación del Espacio Europeo de Educación Superior. También deben promover la actualización y la profundización del conocimiento de las disciplinas propias del título y de las especialidades que imparten.

#### **Disposición adicional cuarta**

##### **Extinción del título superior de diseño regulado en el Real Decreto 1496/1999**

El año académico 2010-2011 se extinguió el primer curso de las enseñanzas superiores de diseño (LOGSE). El año académico 2011-2012 se extinguió el segundo curso de las enseñanzas superiores de diseño (LOGSE). El año académico 2012-2013 se extingue el tercer curso de las enseñanzas superiores de diseño (LOGSE).

#### **Disposición transitoria primera**

##### **Incorporación de alumnos procedentes de planes anteriores**

1. Los estudiantes afectados por la extinción progresiva de los estudios regulados en el Real Decreto 1496/1999, de 24 de septiembre, por el que se establecen los estudios superiores de diseño, la prueba de acceso y los aspectos básicos del currículum de estos estudios, y el Decreto 165/2003, de 12 de septiembre, por el que se establece el currículum de los estudios superiores de diseño y se regula el acceso a estas enseñanzas, se deben incorporar al nuevo plan de estudios.

2. El proyecto final de estudios de los estudios superiores de diseño establecidos de acuerdo con el plan de estudios regulado en el Real Decreto 1496/1999 se podrá llevar a cabo hasta el curso académico 2013-2014. Los alumnos que no lo superen se podrán volver a matricular en el curso 2014-2015 y se les respetará el derecho a tener dos convocatorias.

Los alumnos que, después de finalizar este curso académico, no hayan obtenido el título de acuerdo con el plan de estudios iniciado deben incorporarse al nuevo plan de estudios.

#### **Disposición transitoria segunda**

##### **Implantación del título**

Los estudiantes que, a partir del curso académico 2010-2011, hayan seguido los estudios superiores de diseño en las Illes Balears de conformidad con la Orden del consejero de Educación y Cultura de 1 de octubre de 2010 pueden titularse de acuerdo con el plan de estudios aprobado en este decreto.



#### **Disposición derogatoria única**

1. Queda derogado el Decreto 165/2003, de 12 de septiembre, por el que se establece el currículum de los estudios superiores de diseño y se regula el acceso a estas enseñanzas.
2. Queda derogada, en todo aquello que haga referencia a los estudios superiores de diseño, la Orden del consejero de Educación y Cultura de 1 de octubre de 2010 por la que se establece, para el curso 2010-2011, el desarrollo curricular del primer curso de las enseñanzas artísticas superiores de grado de arte dramático, de grado de diseño y de grado de música en las Illes Balears.
3. Igualmente, quedan derogadas todas las disposiciones de rango igual o inferior que se opongan a lo que establece este decreto.

#### **Disposición final primera** **Aplicación y desarrollo**

Se autoriza a la consejera de Educación, Cultura y Universidades a dictar todas las disposiciones que sean necesarias para aplicar y desarrollar lo que dispone este decreto.

#### **Disposición final segunda** **Referencias de género**

Todas las referencias que figuran en este decreto en que se utiliza la forma de masculino genérico se deben entender aplicables, indistintamente, a mujeres y a hombres.

#### **Disposición final tercera** **Entrada en vigor**

Este decreto entra en vigor el día siguiente al de su publicación en el *Boletín Oficial de las Illes Balears*.

Palma, 6 de septiembre de 2013

**La consejera de Educación, Cultura y Universidades**  
Joana Maria Camps Bosch

**El presidente**  
José Ramón Bauzá Díaz



**ANEXO I**  
**Competencias transversales del título superior de diseño**

Al finalizar los estudios correspondientes al título superior de diseño, en cualquiera de las especialidades, se deben haber alcanzado, como mínimo, las competencias transversales siguientes, que se deben trabajar desde todas las materias y asignaturas del plan de estudios:

- Organizar y planificar el trabajo de manera eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se lleva a cabo.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito del desarrollo profesional correspondiente.
- Hacer autocrítica del propio desarrollo profesional e interpersonal.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar ideas y argumentos de forma razonada y crítica.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional que sea sensible a la estética, al medio ambiente y a la diversidad y que los valore.
- 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 canales adecuados de formación continua.
- Buscar la excelencia y la calidad en la actividad profesional.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Usar los medios y recursos al alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Contribuir con la actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, la incidencia de éste en los diferentes ámbitos y la capacidad que tiene de generar valores significativos.



**ANEXO II**  
**Asignaturas de formación básica del plan de estudios del título superior de diseño**

Materias	Asignaturas de formación básica	Semestre			
		1º	2º	3º	4º
Fundamentos del diseño	Fundamentos del diseño	12			
	Talleres tridimensionales	8			
	Dibujo	8			
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Sistemas de representación	8			
	Gráfica digital	8			
	Imagen y sonido			4	
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos y ecológicos del diseño	8			
Historia de las artes y del diseño	Historia del arte, del diseño y de la estética	8			
	Cultura del diseño				4
Cultura del diseño	Técnicas de investigación social				2
	Gestión del diseño	Introducción a la gestión del diseño			4
	Total de créditos	30	30	8	6

Competencias y contenidos de las asignaturas de formación básica del plan de estudios del título superior de diseño

**Primer y segundo semestre (primer curso)**

**Asignatura: Fundamentos del diseño (12 créditos europeos)**

**Materia: Fundamentos del diseño**

Competencias generales:

- Concebir, planificar y desarrollar diseños de acuerdo con los requisitos y los condicionantes formales y comunicativos.
- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas a la consecución de objetivos personales y profesionales.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.



- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso de diseño.
- Dominar la metodología de investigación.

Contenidos:

Conocimientos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen. Análisis de la forma, la composición y la percepción. Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica aplicadas al diseño. Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Talleres tridimensionales (8 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

Competencias generales:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, de acuerdo con las secuencias y los grados de compatibilidad.
- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Dominar la metodología de investigación.

Contenidos:

Concepto de espacio: forma, estructura y función. Elementos expresivos del lenguaje tridimensional. Conocimientos básicos de los materiales, las técnicas y los procedimientos propios de los talleres de madera, metal, barro, moldes y otros talleres. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Dibujo (8 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

Competencias generales:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Tener una visión científica de la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Dominar la metodología de investigación.

Contenidos:

Dibujo analítico. Formas básicas. Configuración del espacio bidimensional y tridimensional. Utilización expresiva de la perspectiva. Dibujo de ideación. Formas complejas. Dibujo expresivo y de síntesis. Niveles de iconicidad. Memoria icónica. La luz: clarooscuro y teoría de sombras. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Sistemas de representación (8 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**





Competencias generales:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar la influencia de estos en los procesos y productos del diseño.
- Dominar la metodología de investigación.

Contenidos:

Proyecciones y sistemas de representación. Sistema diédrico. Posiciones de los elementos principales. Métodos. Distancias y verdaderas magnitudes. Superficies. Secciones planas. Intersecciones de superficies. Sistema diédrico aplicado: croquis, acotación, normalización y escalas de representación. Introducción al sistema de planos acotados. Fundamentos del sistema axonométrico. Axonometría ortogonal y oblicua. Fundamentos del sistema cónico. Métodos perspectivos. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Gráfica digital (8 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

Competencias generales:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Investigar los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas a la consecución de objetivos personales y profesionales.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Dominar la metodología de investigación.

Contenidos:

La sociedad de la información. Las TIC aplicadas al diseño. Introducción al software en 2D vectorial. Introducción al software en 3D. Introducción al software de mapas de bits. Intercambio de ficheros. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Fundamentos científicos y ecológicos del diseño (8 créditos europeos)**

**Materia: Ciencia aplicada al diseño**

Competencias generales:

- Tener una visión científica de la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, de acuerdo con las secuencias y los grados de compatibilidad.
- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.



- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar la influencia de estos en los procesos y productos del diseño.
- Dominar la metodología de investigación.

Contenidos:

La materia: estados y constitución. Características y propiedades generales de los materiales. Álgebra básica, ecuaciones, congruencia dimensional. Trigonometría. Geometría general: estudio de figuras y cuerpos geométricos. Polígonos y poliedros. Igualdad, identidad, translación, giro, homotecia, simetría central, simetría axial, escalas. Estadística: ordenación de un conjunto de datos, frecuencia absoluta, frecuencia relativa, porcentaje, media, mediana, moda, medidas de dispersión. Representación gráfica. La luz y el color. Conceptos físicos. Percepción ocular, neurobiología ocular y cortical, óptica sucinta, medidas fotométricas, luces. Descripciones del color, sistemas abiertos y cerrados. Análisis de las fuentes de energía: impacto medioambiental de las energías convencionales. Evaluación del potencial de las energías renovables. Exigencia de eficiencia energética. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Historia del arte, del diseño y de la estética (8 créditos europeos)**

**Materia: Historia de las artes y del diseño**

Competencias generales:

- Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Dominar la metodología de investigación.

Contenidos:

Introducción a los principales conceptos de la historia del arte, del diseño y de la estética. Desarrollo del arte y marco estético desde los orígenes hasta las culturas clásicas. Estudio de las obras del mundo medieval. Conceptos estéticos y simbólicos. Las organizaciones gremiales. Estudio del arte del Renacimiento y del barroco. Análisis de las obras y los autores más importantes. Las manufacturas reales. Estudio del arte en el mundo contemporáneo y de las manifestaciones creativas ligadas al proceso industrial. Análisis de las tendencias artísticas y de la estética desde la Ilustración hasta las vanguardias históricas del siglo xx. Artistas y obras más significativas. Nacimiento y consolidación del diseño. Estudio de las principales escuelas y líneas de pensamiento. Evolución del arte y del diseño desde la Segunda Guerra Mundial hasta hoy. Los nuevos lenguajes artísticos. Estudio de obras y de artistas relevantes. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Tercer y cuarto semestre (segundo curso)**

**Asignatura: Imagen y sonido (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

Competencias generales:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Tener una visión científica de la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, de acuerdo con las secuencias y los grados de compatibilidad.



- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar la influencia de estos en los procesos y productos del diseño.
- Dominar la metodología de investigación.

Contenidos:

Introducción a la comunicación audiovisual. Lenguajes y técnicas audiovisuales aplicados: procesos de toma de imagen (fotográfica, videográfica y auditiva), sistemas y procesos de iluminación básica, procesos de gestión y retoque de imagen, procesos de montaje/edición audiovisual. Procesos de producción audiovisual. Generaciones y nuevos sistemas de distribución. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Introducción a la gestión del diseño (4 créditos europeos)**

**Materia: Gestión del diseño**

Competencias generales:

- Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas a la consecución de objetivos personales y profesionales.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Dominar la metodología de investigación.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Contenidos:

Marco jurídico, político y económico básico. Ordenamiento jurídico español. Fuentes del derecho. El sujeto del derecho. El objeto del derecho. Macroeconomía y microeconomía. Organización y economía de empresa. Fundamentos de economía de producción. La protección jurídica en la sociedad de la información: derechos de la personalidad, propiedad intelectual y propiedad industrial. Introducción a la orientación profesional. Técnicas de análisis de mercado aplicadas a un proyecto de desarrollo personal. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Cultura del diseño (4 créditos europeos)**

**Materia: Cultura del diseño**

Competencias generales:

- Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Dominar la metodología de investigación.

Contenidos:

La cultura del diseño: diseñadores, producción y consumo. El significado del diseño en la cultura y en las sociedades contemporáneas. Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, de la estética, de la teoría de la forma, de la función y de la estructura. Fundamentos de antropología aplicados al diseño. Fundamentos de sociología y de la cultura del consumo. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Técnicas de investigación social (2 créditos europeos)**

**Materia: Cultura del diseño**





Competencias generales:

- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Dominar la metodología de investigación.

Contenidos:

Técnicas de investigación social. Fuentes primarias y secundarias. La observación. La experimentación. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.



**ANEXO III****Asignaturas de especialidad y número de créditos del plan de estudios del título superior de diseño**

Materias	Asignaturas de diseño gráfico	Semestre					
		3º	4º	5º	6º	7º	8º
Tipografía	Tipografía	6					
	Tecnología digital I	4					
	Materiales y sistemas de reproducción e impresión		6				
Tecnología aplicada al diseño gráfico	Fotografía				4		
	Tecnología digital II			6			
	Técnicas de animación				6		
	Tecnología digital III					4	
Historia del diseño gráfico	Historia del diseño gráfico	4					
	Metodología del proyecto gráfico	8					
	Envases y embalajes		6				
	Proyectos de diseño gráfico		6				
	Diseño publicitario				8		
	Gráfica de la información					4	
	Diseño editorial			6			
Proyectos de diseño gráfico	Colaboración y dirección de arte					4	
	Diseño interactivo			4			
	Diseño ambiental					4	
	Diseño audiovisual					6	
	Preproyecto final de estudios					2	
	Gestión del diseño gráfico				4		
Gestión del diseño gráfico	Gestión del diseño gráfico				4		
	Ilustración		6				
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Edición y encuadernación			4			
	Recursos lingüísticos			2			
Cultura del diseño	Optativas			8	8		10
	Proyecto final de estudios						14
	Prácticas académicas externas					12	
				30	30	30	30





Materias	Asignaturas de diseño de interiores	Semestre					
		3º	4º	5º	6º	7º	8º
	Materiales I	4					
	Materiales II		4				
	Elementos constructivos I			4			
	Elementos constructivos II				6		
Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores	Patología y rehabilitación					4	
	Ergonomía	4					
	Electrotecnia y luminotecnia		4				
	Instalaciones I			6			
	Instalaciones II				4		
	Medición y presupuestos					2	
	Historia del diseño de interiores	Historia del diseño de interiores		4			
	Proyectos I	8					
	Proyectos II		8				
	Proyectos III			8			
Proyectos de diseño de interiores	Proyectos IV				8		
	Proyectos V					8	
	Preproyecto final de estudios					2	
	Diseño de paisaje y jardines					4	
Gestión del diseño de interiores	Gestión del diseño de interiores					4	
	Dibujo por ordenador	4					
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Representación técnica		6				
	Representación digital en 3D			4			
	Simulación y modelización virtuales				4		
	Optativas			8	8		10
	Proyecto final de estudios						14
	Prácticas académicas externas					12	
					30	30	30

Materias	Asignaturas de diseño de moda	Semestre					
		3er	4º	5º	6º	7º	8º
	Hilatura	4					
Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda	Construcción textil		6				
	Estampación textil				4		

http://www.caib.es/eboibfront/pdf/es/2013/125/836692





	Procesos industriales								2
	Patronaje y confección básicos	4							
Patronaje y confección	Patronaje y confección: transformaciones		4						
	Patronaje digital I			4					
	Patronaje digital II				4				
Historia del diseño de moda	Historia del textil y de la indumentaria	4							
	Últimas tendencias del arte			2					
	Proyectos I	6							
	Proyectos II			8					
Proyectos de diseño de moda e indumentaria	Proyectos III				8				
	Proyectos IV					8			
	Proyectos V						8		
	Preproyecto final de estudios							2	
Estilismo	Estilismo I				6				
	Estilismo II						6		
Gestión del diseño de moda	Gestión del diseño de moda								4
	Dibujo de figura	4							
	Ilustración de moda I			4					
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Ilustración de moda II				4				
	Multimedia								4
	Presentación y comunicación de proyectos								4
	Optativas				8	8			10
	Proyecto final de estudios								14
	Prácticas académicas externas								12
					30	30	30	30	

Materias	Asignaturas de diseño de producto	Semestre					
		3er	4º	5º	6º	7º	8º
Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto	Materiales y tecnología I	4					
	Materiales y tecnología II		4				
	Estructuras, sistemas y recursos I			4			
	Estructuras, sistemas y recursos II				4		
	Ergonomía		4				
	Introducción a la biónica	2					
	Ecodiseño					4	

http://www.caib.es/eboibfront/pdf/es/2013/125/836692





Historia del diseño de producto	Historia del diseño industrial	4				
Proyectos de envases y embalajes	Envases y embalajes I		4			
	Envases y embalajes II			6		
Gestión del diseño de producto	Gestión del diseño de producto				4	
	Proyectos I	8				
	Proyectos II		8			
	Proyectos de productos y de sistemas	Proyectos III		8		
		Proyectos IV			8	
	Proyectos V				8	
	Preproyecto final de estudios				2	
	Dibujo industrial	4				
	Taller de modelización	4				
	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo de expresión	4			
Modelado digital			4			
Simulación y modelización				4		
Presentación y comunicación de proyectos					4	
Cultura del diseño	Sociología del consumo				2	
	Optativas		8	8	10	
	Proyecto final de estudios				14	
	Prácticas académicas externas				12	
			30	30	30	30

Competencias y contenidos de las asignaturas de la especialidad de diseño gráfico del plan de estudios del título superior de diseño

**Tercer semestre**

**Asignatura: Tipografía (6 créditos europeos)**

**Materia: Tipografía**

Competencias específicas:

- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Determinar y, si procede, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

Contenidos:

Evolución histórica de la escritura y estudio de la tipografía: familias estilísticas, tipo, cuerpo, etc. Creación y diseño de alfabetos. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

http://www.caib.es/eboibfront/pdf/es/2013/125/836692





**Asignatura: Tecnología digital I (4 créditos europeos)**

**Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Gráfica digital.

Competencias específicas:

- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

Contenidos:

Introducción y profundización en el software específico de diseño gráfico: dibujo vectorial, tratamiento de imagen, maquetación y diseño tipográfico. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Historia del diseño gráfico (4 créditos europeos)**

**Materia: Historia del diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Historia del arte, del diseño y de la estética.

Competencias específicas:

- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Conocer el contexto histórico en el cual se desarrolla el diseño gráfico.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico. Diseñadores y tendencias. Historia y desarrollo del diseño gráfico desde la aparición de la imprenta hasta la actualidad. Ámbitos de aplicación e influencia de los diferentes movimientos artísticos, con especial incidencia en el periodo del diseño moderno. El diseño gráfico en el ámbito de la cultura y la comunicación visual. Diferentes formas de producción y difusión surgidas en la sociedad de masas y en la sociedad de la información, con especial referencia a la aparición de las nuevas tecnologías. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Metodología del proyecto gráfico (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.



- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo de acuerdo con los objetivos del proyecto.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

El proceso proyectual como investigación. Estudio de la metodología y el proceso proyectual adaptados a cada proyecto. Método abierto y creativo de estructuración y configuración de mensajes gráficos y de la organización industrial de estos teniendo en cuenta la contextualización y los aspectos sociales, culturales, técnicos y funcionales. Desarrollo de pequeños proyectos de diseño. Métodos de investigación en diseño.

**Cuarto semestre**

**Asignatura: Materiales y sistemas de reproducción e impresión (6 créditos europeos)**

**Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico**

Competencias específicas:

- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.
- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

Contenidos:

Materiales, maquinaria y procesos. Soportes para la reproducción y la impresión. Evolución de los sistemas de reproducción gráfica hasta la publicación digital. Sistemas tradicionales de grabado y estampación. Sistemas industriales: imprenta, serigrafía y técnicas digitales. Producción, preimpresión y arte final. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Envases y embalajes (6 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.
- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo de acuerdo con los objetivos del proyecto.

Contenidos:

Envases y embalajes. Tipologías y materiales. Forma y función. Aspectos gráficos y comunicativos, psicológicos y de persuasión. Aspectos de uso y ergonómicos. Aspectos de protección y distribución. Procedimientos de llenado, dosificación, impresión y etiquetado. Aspectos ecológicos. Soluciones para minimizar el impacto ambiental. Normativa aplicable. Realización de proyectos de envases y embalajes. Gráfica y comunicación aplicada a los envases. Métodos de investigación en diseño.



**Asignatura: Proyectos de diseño gráfico (6 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visuales.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.
- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo de acuerdo con los objetivos del proyecto.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Análisis y diseño gráfico de la imagen global de identidad empresarial y de organismos públicos (identidad corporativa). Manual de normas y material promocional. El proyecto de diseño gráfico en general. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Ilustración (6 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de Dibujo de formación básica.

Competencias específicas:

- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.
- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.
- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

Contenidos:

Recursos comunicativos y expresivos para la creación de ilustraciones. Estudio y exploración de diferentes técnicas de ilustración. Aplicaciones prácticas de los diferentes estilos de ilustración. El tratamiento y la manipulación de las dimensiones del color. Creación de ambientes y personajes. Uso de las diferentes técnicas gráficas en propuestas creativas y funcionales aplicadas al diseño gráfico y experimentación con estas. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Quinto semestre**

**Asignatura: Tecnología digital II (6 créditos europeos)**



**Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Gráfica digital.

Competencias específicas:

- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

Contenidos:

Introducción al entorno tecnológico multimedia. Introducción al uso del software de diseño web. Lenguajes informáticos para web. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Diseño editorial (6 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la materia de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visuales.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.
- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo de acuerdo con los objetivos del proyecto.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Arquitectura gráfica: diagramación, autoedición, programas de maquetación. Desarrollo de proyectos de diseño editorial: libros, revistas, prensa, publicidad institucional y promocional y nuevos soportes. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Diseño interactivo (4 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.



- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.
- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo de acuerdo con los objetivos del proyecto.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Estudio y análisis de Internet y de las posibilidades que tiene. Importancia de la usabilidad. Carácter formal y de interfaz y características expresivas y comunicativas. Desarrollo de proyectos de diseño de páginas web, productos multimedia, comunicación interactiva (interacción, gestor de contenidos, lenguajes de programación). Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Edición y encuadernación (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

Competencias específicas:

- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visuales.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.
- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

Contenidos:

Herramientas, materiales y técnicas de encuadernación. Ediciones especiales. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Recursos lingüísticos (2 créditos europeos)**

**Materia: Cultura del diseño**

Competencias específicas:

- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

Contenidos:

Elementos de la comunicación. Intencionalidad. Funciones del lenguaje (enunciativa, expresiva, conativa, poética...). Recursos lingüísticos y literarios: recursos fonéticos, recursos semánticos, recursos de reiteración, otros recursos. Recursos lingüísticos y literarios aplicados a la publicidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Sexto semestre**

**Asignatura: Fotografía (4 créditos europeos)**

**Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Imagen y sonido.

Competencias específicas:

- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

Contenidos:

Técnicas específicas de toma de imagen, laboratorio analógico y digital y técnicas de postproducción. Estudio teórico-práctico de la fotografía, el lenguaje, los diferentes géneros y las aplicaciones profesionales en el diseño gráfico publicitario. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Técnicas de animación (6 créditos europeos)**

**Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado las asignaturas de formación básica Gráfica digital e Imagen y sonido.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.

Contenidos:

Diseño y narración secuencial. Estudio de las técnicas, los sistemas y las herramientas de animación tradicionales y digitales. Lenguaje audiovisual, narrativa y aplicaciones. Cine y televisión. Software de animación. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Diseño publicitario (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.
- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo de acuerdo con los objetivos del proyecto.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Introducción teórico-práctica a la publicidad y a la planificación estratégica. Aplicación de las herramientas fundamentales de marketing y medios de inserción y distribución. Características formales, expresivas y comunicativas. Desarrollo de campañas publicitarias de medios integrados: planificación, dirección creativa, gestión de todas las fases del proyecto. Métodos de investigación en diseño.



**Asignatura: Gestión del diseño gráfico (4 créditos europeos)**

**Materia: Gestión del diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Introducción a la gestión del diseño.

Competencias específicas:

- Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el cual se desarrolla el diseño gráfico.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

Contenidos:

Mercado, competencia y publicidad. Comunicación y marketing del diseño gráfico. Medios de comunicación y publicidad. Gestión del diseño gráfico. La gestión de empresas de diseño gráfico. Recursos, costes y organización de la actividad profesional. Aspectos legales, empresariales y financieros. La gestión y la venta de los proyectos de diseño: aspectos legales y comerciales. El valor del diseño gráfico. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Séptimo semestre**

**Asignatura: Tecnología digital III (4 créditos europeos)**

**Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Gráfica digital.

Competencias específicas:

- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

Contenidos:

Introducción al software audiovisual y de efectos especiales. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Gráfica de la información (4 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.
- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo de acuerdo con los objetivos del proyecto.



Contenidos:

Investigación, búsqueda, análisis y síntesis de información. Representación de mapas, planos, esquemas, instrucciones de uso, señalización, etc. Conceptos, funciones, acciones y objetos. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Colaboración y dirección de arte (4 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico y publicitario.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.
- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo de acuerdo con los objetivos del proyecto.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Iniciación práctica a los procesos de diseño gráfico y publicitario aplicados a otras disciplinas: metodología, tecnología, documentación, entorno y lenguaje. Desarrollo de proyectos de diseño en colaboración posible con entidades y empresas (concursos, convenios...). Proyectos sostenibles enmarcados en ámbitos de la cultura contemporánea, urbana y de tendencia. Estudio y análisis de la dirección de arte en diseño gráfico y publicidad, características formales, expresivas y comunicativas. Desarrollo de proyectos de dirección de arte en diseño y comunicación. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Diseño ambiental (4 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.





- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo de acuerdo con los objetivos del proyecto.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Diseño aplicado al espacio: entorno físico y entorno virtual. Concepción de stands y exposiciones para ferias y acontecimientos. Creación de estrategias de comunicación. Diseño para los puntos de venta. Información institucional y de empresas. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Diseño audiovisual (6 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado las asignaturas de formación básica Fundamentos del diseño e Imagen y sonido.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer y utilizar correctamente los canales que sirven de soporte a la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.
- Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo de acuerdo con los objetivos del proyecto.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Estudio teórico-práctico sobre el lenguaje audiovisual, su narrativa y sus aplicaciones al medio gráfico. Generación de imágenes en movimiento. Carácter formal, características expresivas y comunicativas. Desarrollo de proyectos de productos gráficos audiovisuales. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Preproyecto final de estudios (2 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado 160 créditos europeos del plan de estudios de la titulación.

Competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Aplicación de los métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura a una propuesta de proyecto.

**Octavo semestre**



**Asignatura: Proyecto final de estudios (14 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño gráfico**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado 160 créditos europeos del plan de estudios de la titulación.

**Prerrequisitos de evaluación:** la evaluación y la calificación del proyecto final de estudios requieren haber aprobado todas las asignaturas que integran el plan de estudios.

Competencias:

Integrar en un único trabajo las competencias transversales, generales y específicas de la titulación, adquiridas durante el proceso formativo, que acreditan la capacitación para ejercer la profesión.

Contenidos:

Concepción y desarrollo correcto de un proyecto de diseño original para el ámbito del diseño gráfico.

**Séptimo y octavo semestre (cuarto curso)**

**Asignatura: Prácticas académicas externas (12 créditos europeos)**

**Prerrequisito de matrícula:** haber superado, como mínimo, el 50 % de los créditos del plan de estudios de la titulación.

Competencias generales:

Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

Competencias específicas:

Conocer el marco económico y organizativo en que se desarrolla la actividad empresarial de las diferentes especialidades de diseño.

Contenidos:

Participación en las actividades propias de la entidad colaboradora. Apoyo a las tareas de mantenimiento, limpieza y reciclaje. Adquisición de comportamientos preventivos y de emergencia.

Competencias y contenidos de las asignaturas de la especialidad de diseño de interiores del plan de estudios del título superior de diseño

**Tercer semestre**

**Asignatura: Materiales I (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Conocer las características, las propiedades físicas y químicas y el comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- Conocer los procesos de fabricación, producción y manufactura más usuales de los diferentes productos y materiales vinculados al diseño de interiores.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

Contenidos:



Conocimiento de las características y propiedades de los materiales utilizados en el diseño de interiores. Estudio del impacto ambiental, análisis del ciclo de vida de los materiales y gestión de los residuos propios de los materiales utilizados dentro del ámbito del diseño de interiores. Normativa específica. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Ergonomía (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores**

Competencias específicas:

- Saber diseñar productos adaptados al uso humano.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Factores humanos. Aspectos anatómicos, fisiológicos y psicológicos. Dimensiones y capacidades perceptivas y del esfuerzo humano. Organización y uso de los datos ergonómicos, en especial los antropométricos, aplicados al diseño de interiores. Resolución de problemas prácticos proyectuales. Diseño para todos para favorecer la inclusión social y la igualdad dentro de la diversidad humana. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Proyectos I (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas a problemas de diseño que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores para las personas.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten una mejora en la calidad, el uso y el consumo de las producciones.
- Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se plantean durante la redacción, el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

El proceso proyectual como investigación. Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de interiores. Redacción, realización y comunicación de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Definición y realización de proyectos aplicando la metodología de resolución de problemas en proyectos de interiorismo, evaluación y verificación. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Dibujo por ordenador (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

Competencias específicas:

- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de interiores.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de interiorismo.

Contenidos:

Presentación y comunicación digital de un proyecto de diseño de interiorismo en dos dimensiones. Conocimiento práctico de los programas en 2D adecuados para la representación gráfica digital del diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Cuarto semestre**

**Asignatura: Materiales II (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Conocer las características, las propiedades físicas y químicas y el comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- Conocer los procesos de fabricación, producción y manufactura más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

Contenidos:

Conocimiento de las características y propiedades de los materiales de construcción. Nuevos materiales. Normativa específica. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Electrotecnia y luminotecnia (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se plantean durante el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Conocer los procesos de fabricación, producción y manufactura más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial del sector.

Contenidos:

Medios naturales de control ambiental: estudio de las zonas climáticas. Exigencia de eficiencia energética. Certificación energética de edificios. Instalaciones eléctricas. Iluminación natural y artificial. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Historia del diseño de interiores (4 créditos europeos)**

**Materia: Historia del diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Historia del arte, del diseño y de la estética.



Competencias específicas:

- Conocer el contexto histórico en el cual se desarrolla el diseño de interiores.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de interiores. Movimientos, diseñadores y tendencias. Conocimiento y contextualización de los marcos arquitectónicos y de la resolución de los espacios interiores a las principales etapas y culturas del pasado. Conocimiento, análisis y significado de las tendencias arquitectónicas y del interiorismo desde la revolución industrial hasta la actualidad. Estudio y desarrollo de los principales arquitectos y diseñadores y obras realizadas. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Proyectos II (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas a problemas de diseño que permitan el aprovechamiento y la utilización adecuada de espacios interiores para las personas.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten una mejora en la calidad, el uso y el consumo de las producciones.
- Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se plantean durante la redacción, el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial del sector.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Redacción, realización y comunicación de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Definición y realización de proyectos aplicando la metodología de resolución de problemas en proyectos de interiorismo, evaluación y verificación. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Representación técnica (6 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

Competencias específicas:

- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de interiores.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de interiorismo.

Contenidos:



Desarrollo e implementación de planos técnicos. Software estándar de dibujo técnico en 2D: características principales y uso de las herramientas del programa. Entorno de trabajo, presentación e impresión. Normalización: formatos, escalas, rotulación, acotación. Mediciones. Dibujos en sección. Detalles constructivos. Diagramas gráficos. Símbolos y convencionalismos gráficos del dibujo arquitectónico. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

#### **Quinto semestre**

**Asignatura: Elementos constructivos I (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que se puedan llevar a cabo a pie de obra a la hora de hacer proyectos para aprovechar y utilizar adecuadamente los espacios interiores.
- Resolver los problemas técnicos y constructivos que se plantean durante el desarrollo y la ejecución de la obra.
- Conocer los procesos de construcción, producción y manufactura más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial del sector.

Contenidos:

Conocimiento de los diferentes elementos y sistemas aplicables al proceso de construcción tradicional. Normativa específica. Utilización del lenguaje técnico específico con la terminología y los elementos gráficos propios del diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Instalaciones I (6 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización adecuada de espacios interiores.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se plantean durante el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Conocer los procesos de fabricación, producción y manufactura más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial del sector.

Contenidos:

Conocimiento de las principales instalaciones que forman parte de un edificio. Fundamentos teóricos, dimensionado básico y funcionamiento de las instalaciones de un edificio. Normativa aplicable. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Proyectos III (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas a problemas de diseño que permitan el aprovechamiento y la utilización adecuada de espacios interiores para las personas.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten una mejora en la calidad, el uso y el consumo de las producciones.
- Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se plantean durante la redacción, el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial del sector.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Redacción, realización y comunicación de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Definición y realización de proyectos aplicando la metodología de resolución de problemas en proyectos de interiorismo, evaluación y verificación. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Representación digital en 3D (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Gráfica digital.

Competencias específicas:

- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de interiores.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de interiorismo.

Contenidos:

Profundización en la presentación digital y la comunicación de un proyecto de interiorismo en tres dimensiones. Conocimiento práctico de los programas en 3D adecuados para la representación gráfica digital del diseño de interiores. Materiales y texturas. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Sexto semestre**

**Asignatura: Elementos constructivos II (6 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que se puedan llevar a cabo a pie de obra a la hora de hacer proyectos para aprovechar y utilizar adecuadamente los espacios interiores.
- Resolver los problemas técnicos y constructivos que se plantean durante el desarrollo y la ejecución de la obra.
- Conocer los procesos de construcción, producción y manufactura más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial del sector.



Contenidos:

Conocimiento de los diferentes elementos y sistemas aplicables al proceso constructivo en general. Normativa específica. Conceptos fundamentales de elasticidad y resistencia de materiales. Comportamientos, predimensionado y cálculo de estructuras. Utilización del lenguaje técnico específico con la terminología y los elementos gráficos propios del diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Instalaciones II (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización adecuada de espacios interiores.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se plantean durante el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Conocer los procesos de fabricación, producción y manufactura más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial del sector.

Contenidos:

Conocimiento de las principales instalaciones que forman parte de un edificio. Fundamentos teóricos, dimensionado básico y funcionamiento de las instalaciones de un edificio. Normativa aplicable. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Proyectos IV (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas a problemas de diseño que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores para las personas.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten una mejora en la calidad, el uso y el consumo de las producciones.
- Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se plantean durante la redacción, el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial del sector.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Redacción, realización y comunicación de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Definición y realización de proyectos aplicando la metodología de resolución de problemas en proyectos de





interiorismo, evaluación y verificación. Métodos de investigación en diseño. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados.

**Asignatura: Simulación y modelización virtuales (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

Competencias específicas:

- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de interiores.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de interiorismo.

Contenidos:

Generación de modelos geométricos realistas y conversión en imágenes en 3D estáticas. Iluminación. Generación de animaciones en 3D. Movimientos de objetos y cámaras. Cambios de formas y luces. Presentaciones de proyectos de diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Séptimo semestre**

**Asignatura: Patología y rehabilitación (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización adecuada de espacios interiores.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten una mejora en la calidad, el uso y el consumo de las producciones.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se plantean durante el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial del sector.

Contenidos:

Estudio, comprensión y análisis de las edificaciones actuales: materiales, elementos, técnicas y sistemas constructivos. Principios físicos, químicos y biológicos que originan las patologías. Identificación de las patologías más habituales, el origen y las posibles soluciones. Definición del estado de conservación y evaluación de posibles intervenciones. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Medición y presupuestos (2 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de interiores**

Competencias específicas:

Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.

Contenidos:

El valor de los elementos de un edificio. Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad. Planificación, control y presupuesto de obras: capítulos, partidas, criterios de mediciones, y bases de precios con las aplicaciones informáticas. Certificaciones. Dirección de obra y ejecución de proyectos de diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Proyectos V (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas a problemas de diseño que permitan el aprovechamiento y la utilización adecuada de espacios interiores para las personas.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten una mejora en la calidad, el uso y el consumo de las producciones.
- Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se plantean durante la redacción, el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial del sector.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Redacción, realización y comunicación de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Definición y realización de proyectos aplicando la metodología de resolución de problemas en proyectos de interiorismo, evaluación y verificación. Métodos de investigación en diseño. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados.

**Asignatura: Preproyecto final de estudios (2 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado 160 créditos europeos del plan de estudios de la titulación.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización adecuada de espacios interiores.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Aplicación de los métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura a una propuesta de proyecto.

**Asignatura: Diseño de paisaje y jardines (4 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización adecuada de espacios ajardinados.
- Concebir y desarrollar proyectos de espacios ajardinados con criterios que comporten una mejora en la calidad, el uso y el consumo de las producciones.



- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se plantean durante el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial del sector.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Conocimientos elementales de botánica. Evolución histórica del paisaje y del jardín. Diseño de elementos relacionados con la jardinería. Ejecución y mantenimiento de los jardines. Paisaje natural, rural y urbano. Ordenación del territorio. Espacios naturales protegidos. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Gestión del diseño de interiores (4 créditos europeos)**

**Materia: Gestión del diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Introducción a la gestión del diseño.

Competencias específicas:

- Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en que se desarrolla el diseño de interiores.
- Conocer el marco económico y organizativo en que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y la salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

Contenidos:

Organización y legislación específica de la actividad profesional. Código técnico de edificación. Habitabilidad, accesibilidad y supresión de barreras arquitectónicas. Ordenación del turismo. Patrimonio cultural. Normativa municipal y licencias urbanísticas. Gestión de residuos y demolición. Salud y prevención. Gestión de calidad. Marketing y comunicación aplicados al diseño de interiores. Gestión del diseño de interiores. La gestión de empresas de diseño de interiores. Recursos, costes y organización de la actividad profesional. Aspectos legales, empresariales y financieros. La gestión y la venta de los proyectos de diseño: aspectos legales y comerciales. El valor del diseño de interiores. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Octavo semestre**

**Asignatura: Proyecto final de estudios (14 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de interiores**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado 160 créditos europeos del plan de estudios de la titulación.

**Prerrequisitos de evaluación:** la evaluación y la calificación del proyecto final de estudios requieren haber aprobado todas las asignaturas que integran el plan de estudios.

Competencias:

Integrar en un único proyecto las competencias transversales, generales y específicas de la titulación, adquiridas durante el proceso formativo, que acreditan la capacitación para ejercer la profesión.

Contenidos:

Concepción y desarrollo correcto de un proyecto de diseño original para el ámbito del diseño de interiores.



**Séptimo y octavo semestre (cuarto curso)**

**Asignatura: Prácticas académicas externas (12 créditos europeos)**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado, como mínimo, el 50 % de los créditos del plan de estudios de la titulación.

Competencias generales:

Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

Competencias específicas:

Conocer el marco económico y organizativo en que se desarrolla la actividad empresarial de las diferentes especialidades de diseño.

Contenidos:

Participación en las actividades propias de la entidad colaboradora. Apoyo a las tareas de mantenimiento, limpieza y reciclaje. Adquisición de comportamientos preventivos y de emergencia.

Competencias y contenidos de las asignaturas de la especialidad de diseño de moda del plan de estudios del título superior de diseño

**Tercer semestre**

**Asignatura: Hilatura (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda**

Competencias específicas:

- Conocer las características, las propiedades y el comportamiento de los materiales utilizados en los diferentes ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufactura de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial del sector.

Contenidos:

Fibras, tintes y acabados. Estudio teórico de los diferentes tipos de fibras. Características y propiedades. Procesos de hilatura. Definición, clasificación y propiedades. Colorimetría textil. Terminología y signos de conservación textiles internacionales. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Patronaje y confección básicos (4 créditos europeos)**

**Materia: Patronaje y confección**

Competencias específicas:

Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufactura de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

Contenidos:

Conocimiento del utillaje y la maquinaria para la realización del patronaje y la confección. Técnicas de patronaje. Toma de medidas. Construcción geométrica basada en las medidas del cuerpo. Realización de las formas básicas de la mujer. Patrón base y manipulaciones. Escalado. Técnicas de confección. Tipo de costuras. Procesos básicos de confección para el desarrollo de prototipos de indumentaria. Técnicas de confección para tejidos y materiales especiales. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Historia del textil y de la indumentaria (4 créditos europeos)**

**Materia: Historia del diseño de moda**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Historia del arte, del diseño y de la estética.

Competencias específicas:

- Conocer el contexto histórico en el cual se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Conocimiento y contextualización de la evolución histórica de la indumentaria, de los tejidos y de sus técnicas decorativas en las principales etapas y culturas del pasado. Conocimiento, análisis y significado de las tendencias en la creación y el diseño de moda desde la revolución industrial hasta la actualidad. Estudio y desarrollo de los principales modistos y diseñadores y de las piezas más significativas. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Proyectos I (6 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de moda e indumentaria**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionantes materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial del sector.
- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación metodológicas y estéticas.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se plantean durante el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Analizar los estudios de mercado y la incidencia de estos en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

El proceso proyectual como investigación. Psicología del consumo. Sociología del consumo. Sociología de las tendencias. Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual. Color y tendencias. Siluetas, creación de volúmenes con maniquí (*moulage*). Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Dibujo de figura (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Dibujo.

Competencias específicas:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación del diseño de moda.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

Contenidos:

Aspectos anatómicos, disposición y proporciones del cuerpo humano. Esqueleto y musculación de mujer, hombre y niño. Equilibrio y



movimiento. El escorzo. Los cánones de proporciones. Variaciones y adaptaciones. El canon de moda. Estudio detallado y expresividad de la cabeza, del rostro y de sus partes. Análisis y estructura de las extremidades. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

#### Cuarto semestre

##### **Asignatura: Construcción textil (6 créditos europeos)**

##### **Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda**

Competencias específicas:

- Conocer las características, las propiedades y el comportamiento de los materiales utilizados en los diferentes ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufactura de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial del sector.

Contenidos:

Estudio de las principales estructuras textiles. Características, propiedades y aplicaciones. Diferentes tipos de tejidos. Tejidos técnicos. Criterios éticos, tecnología, biotecnología, CAD. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

##### **Asignatura: Patronaje y confección: transformaciones (4 créditos europeos)**

##### **Materia: Patronaje y confección**

Competencias específicas:

- Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufactura de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se plantean durante el desarrollo y la ejecución del proyecto.

Contenidos:

Técnicas de confección, patronaje y escalado. Interpretación de diseños. Siluetas y creación de volúmenes con maniquí (*moulage*). Confección de glassilla. Manipulaciones. Técnicas de confección para tejidos y materiales especiales. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

##### **Asignatura: Últimas tendencias del arte (2 créditos europeos)**

##### **Materia: Historia del diseño de moda**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Historia del arte, del diseño y de la estética.

Competencias específicas:

Conocer el contexto sociocultural y económico en el cual se desarrollan las últimas tendencias artísticas y saberlo relacionar con el mundo de la moda actual.

Contenidos:

Estudio y contextualización de las tendencias artísticas desde la segunda mitad del siglo xx hasta nuestros días. Análisis de las principales manifestaciones artísticas de las segundas vanguardias, las tendencias postmodernas y el fenómeno más actual de las nuevas tecnologías relacionadas con el arte. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

##### **Asignatura: Proyectos II (8 créditos europeos)**

##### **Materia: Proyectos de diseño de moda e indumentaria**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionantes materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial del sector.
- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación metodológicas y estéticas.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se plantean durante el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Analizar los estudios de mercado y la incidencia de estos en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de moda. Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Mujer. Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la comprensión, la fabricación y la aceptación del producto final. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Ilustración de moda I (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Dibujo.

Competencias específicas:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación del diseño de moda.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

Contenidos:

Dibujo de tejidos, estampados y complementos. Representación de contornos, formas y pliegues que afectan al ajuste y la composición finales de la ropa. La figura humana en movimiento. El figurín de moda. Técnicas, materiales y métodos para ilustrar ideas de moda. Dinámica y herramientas de manipulación del color. Estudio de la representación y la aplicación de texturas con diferentes recursos. Aplicaciones prácticas de diferentes estilos de ilustración. Representación de figurines en diferentes contextos (pasarela, *performance*, catálogo, etc.). Creación de ambientes (urbano, natural, étnico). Plasmación e idealización de la vida real. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Quinto semestre**

**Asignatura: Patronaje digital I (4 créditos europeos)**

**Materia: Patronaje y confección**

Competencias específicas:

- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de moda e indumentaria.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.



Contenidos:

Tecnología digital aplicada al patronaje. Creación y edición de patrones. Digitalización de patrones. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Proyectos III (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de moda e indumentaria**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionantes materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial del sector.
- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación metodológicas y estéticas.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se plantean durante el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Analizar los estudios de mercado y la incidencia de estos en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de moda. Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Punto; corsetería, lencería y baño. Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la comprensión, la fabricación y la aceptación del producto final. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Estilismo I (6 créditos europeos)**

**Materia: Estilismo**

Competencias específicas:

- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación metodológicas y estéticas.
- Analizar los estudios de mercado y la incidencia de estos en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de moda e indumentaria.

Contenidos:

Concepto de estilismo. Teoría y práctica del estilismo como lenguaje. Análisis y conocimiento de los ámbitos del estilismo, función del estilista. Realización de proyectos de estilismo: fotografía de moda para editoriales de moda, catálogos, *look-book*, etc. Tipologías corporales. Búsqueda y selección de ropa, accesorios y complementos en la sala de exposiciones y en la tienda. Tendencias. Maquillaje y peluquería en fotografía. Caracterización. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Ilustración de moda II (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Dibujo.





Competencias específicas:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación del diseño de moda.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Contenidos:

Técnicas y recursos digitales en la ilustración y la presentación de moda. Uso de técnicas mixtas y collage. Utilización y dominio de programas de dibujo vectorial y de tratamiento de imágenes. Dibujo en plano de las diferentes tipologías de ropas. Visualización y renderización. Presentaciones específicas para moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Sexto semestre**

**Asignatura: Patronaje digital II (4 créditos europeos)**

**Materia: Patronaje y confección**

Competencias específicas:

- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Contenidos:

Tecnología digital aplicada al patronaje. Creación y transformación de patrones. Escalado digital de patrones. Digitalización de patrones. Intercambio de ficheros. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Proyectos IV (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de moda e indumentaria**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionantes materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial del sector.
- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación metodológicas y estéticas.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se plantean durante el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Analizar los estudios de mercado y la incidencia de estos en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de moda. Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Hombre y niño. Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la comprensión, la fabricación y la aceptación del



producto final. Desarrollo de proyectos interdisciplinarios. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Estilismo II (6 créditos europeos)**

**Materia: Estilismo**

Competencias específicas:

- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de moda e indumentaria.
- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación metodológicas y estéticas.
- Analizar los estudios de mercado y la incidencia de estos en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.

Contenidos:

Moda y comunicación: procesos. Medios de comunicación. Realización de proyectos de estilismo y diseño de vestuario: cine, teatro, televisión, ficción, etc. Ambientación e interpretación. Documentación, interpretación de la información. Imagen y caracterización de personajes. Maquillaje y peluquería. Realización de proyectos de estilismo: pasarela. *Casting* y *fitting*. Localización, conceptualización del espacio, coreografía, música, iluminación, imagen gráfica. Dirección de la pasarela, producción y ejecución. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Estampación textil (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Conocer las características, las propiedades y el comportamiento de los materiales utilizados en los diferentes ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
- Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufactura de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.
- Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial del sector.

Contenidos:

Estudio y aplicación práctica de las diferentes técnicas de estampación tradicionales y digitales sobre textiles. Serigrafía, impresión digital, estampación con rodillo, termotransferencia, por bloques, por reserva (*shibori*, *tie-dye*, batik, etc.). Diferentes materiales: pigmentos, tintes, flocajes, purpurina, etc. Experimentación técnica. Modificación o intervención sobre textil industrial. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Séptimo semestre**

**Asignatura: Procesos industriales (2 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda**

Competencias específicas:

Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufactura de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.

Contenidos:

Gestión y desarrollo de técnicas competitivas orientadas a la producción profesional. Estrategias de producción. Procesos industriales. Gestión de calidad. Análisis de los diferentes mercados productivos: sistemas de producción deslocalizada y globalizada. Subcontratación de la fabricación (*outsourcing*).

**Asignatura: Proyectos V (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de moda e indumentaria**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionantes materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- Concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
- Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial del sector.
- Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se plantean durante el desarrollo y la ejecución del proyecto.
- Analizar los estudios de mercado y la incidencia de estos en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de moda. Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Piel; bolsos y calzado. Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la comprensión, la fabricación y la aceptación del producto final. Desarrollo de proyectos interdisciplinarios. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Preproyecto final de estudios (2 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de diseño de moda e indumentaria**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado 160 créditos europeos del plan de estudios de la titulación.

Competencias específicas:

- Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionantes materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Aplicación de los métodos de investigación y experimentación de la asignatura a una propuesta de proyecto.

**Asignatura: Gestión del diseño de moda (4 créditos europeos)**

**Materia: Gestión del diseño de moda**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Introducción a la gestión del diseño.

Competencias específicas:

- Analizar los estudios de mercado y la incidencia de estos en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
- Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.



- Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el cual se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laborales y la propiedad intelectual e industrial.

Contenidos:

Gestión del diseño de moda. Gestión de proyectos de moda. Gestión de calidad. Marketing y comunicación aplicados al diseño de moda. Estrategia de marca: extensión de marca. La gestión de empresas de diseño de moda. Recursos, costes y organización de la actividad profesional. Aspectos legales, empresariales y financieros. La gestión y la venta de los proyectos de diseño: aspectos legales y comerciales. El valor del diseño de moda. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Multimedia (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado las asignaturas de formación básica Gráfica digital e Imagen y sonido.

Competencias específicas:

- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de moda e indumentaria.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Contenidos:

Herramientas multimedia para el diseño de moda. Intercambio de ficheros. Representación de modelos y piezas.

**Asignatura: Presentación y comunicación de proyectos (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

Competencias específicas:

- Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bidimensional y tridimensional.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Relacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de moda e indumentaria.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

Contenidos:

Aplicación de las técnicas de presentación académicas y profesionales del proyecto. Técnicas de comunicación del proyecto. Introducción al lenguaje visual. Construcción de mensajes. Técnicas de comunicación verbales y no verbales. Preparación para la presentación pública de los proyectos, presentación oral y audiovisual mediante la utilización de los recursos informáticos.

**Octavo semestre**

**Asignatura: Proyecto final de estudios (14 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de productos y de sistemas**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado 160 créditos europeos del plan de estudios de la titulación.

**Prerrequisitos de evaluación:** la evaluación y la calificación del proyecto final de estudios requieren haber aprobado todas las asignaturas que integran el plan de estudios.

Competencias:



Integrar en un único trabajo las competencias transversales, generales y específicas de la titulación, adquiridas durante el proceso formativo, que acreditan la capacitación para ejercer la profesión.

Contenidos:

Concepción y desarrollo correcto de un proyecto de diseño original para el ámbito del diseño de moda.

#### **Séptimo y octavo semestre (cuarto curso)**

**Asignatura: Prácticas académicas externas (12 créditos europeos)**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado, como mínimo, el 50 % de los créditos del plan de estudios de la titulación.

Competencias generales:

Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

Competencias específicas:

Conocer el marco económico y organizativo en que se desarrolla la actividad empresarial de las diferentes especialidades de diseño.

Contenidos:

Participación en las actividades propias de la entidad colaboradora. Apoyo a las tareas de mantenimiento, limpieza y reciclaje. Adquisición de comportamientos preventivos y de emergencia.

Competencias y contenidos de las asignaturas de la especialidad de diseño de producto del plan de estudios del título superior de diseño

#### **Tercer semestre**

**Asignatura: Materiales y tecnología I (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Conocer las características, las propiedades físicas y químicas y el comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

Contenidos:

Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales. Resistencia. Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño de producto. Desarrollo de productos. Técnicas de transformación y conformación. Tratamientos de acabado de las superficies. Tecnología digital aplicada al diseño de producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Introducción a la biónica (2 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto**

Competencias específicas:

Analizar modelos y sistemas naturales y las aplicaciones de estos al diseño de productos y sistemas.

Contenidos:

Análisis de las formas y los sistemas naturales. Analogías en el mundo artificial. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.



**Asignatura: Proyectos I (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de productos y de sistemas**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes, con las relaciones y los requisitos estructurales, organizativos, funcionales, expresivos y económicos definidos en el proyecto.
- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, las destrezas y los procedimientos adecuados.
- Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- Valorar la dimensión estética en relación con el uso y la funcionalidad del producto e integrarla.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

El proceso proyectual como investigación. Fundamentación y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Definición, realización y comunicación de proyectos de productos y de sistemas, de acuerdo con los factores de uso, expresivos, ergonómicos, estéticos, técnicos, tecnológicos, productivos, sociales, económicos, culturales, ambientales y de mercado que configuran el entorno del producto. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Taller de modelización (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Talleres tridimensionales.

Competencias específicas:

- Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- Dominar los recursos de la representación tridimensional.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, de acuerdo con las secuencias y los grados de compatibilidad.

Contenidos:

Modelos físicos: volumétricos, estructurales, funcionales, ergonómicos y para presentación. Materiales, procesos y acabados. Ensayos.

**Asignatura: Dibujo industrial (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Sistemas de representación.

Competencias específicas:

- Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de productos, servicios y sistemas.



- Dominar los recursos gráficos de la representación bidimensional.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

Contenidos:

Desarrollo e implementación de planos de fabricación y de montaje. Planos de conjunto, subconjuntos y despieces. Software estándar de dibujo técnico en 2D: características principales y uso de las herramientas del programa. Entorno de trabajo, presentación e impresión. Normalización: formatos, escalas, rotulación, acotación, cortes, secciones, roturas, mediciones y acabados superficiales. Signos establecidos y representaciones convencionales. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Cuarto semestre**

**Asignatura: Materiales y tecnología II (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Conocer las características, las propiedades físicas y químicas y el comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

Contenidos:

Estudio específico de los materiales sintéticos obtenidos por polimerización y de los materiales compuestos. Clasificación. Proceso de producción. Técnicas de transformación. Resistencia mecánica y a los agentes externos. Ciclo de vida y reciclaje. Bioplásticos. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Dibujo de expresión (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Dibujo.

Competencias específicas:

Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

Contenidos:

Profundización en el estudio de los medios, los procesos, las técnicas y los métodos gráficos en combinación con los digitales. Estudio y análisis de los elementos y los conceptos representativos, expresivos, comunicativos e interactivos de la materia, la forma, el color, el espacio y el movimiento. Dibujo y diseño. Creación del espacio plástico y análisis de la adecuación a diferentes planteamientos proyectuales. Memoria icónica. Las teorías perceptivas. Ilusiones y fenómenos ópticos. Dibujo de estudio o boceto y dibujo expresivo. Métodos compositivos y comunicativos. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Ergonomía (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto**

Competencias específicas:

- Saber diseñar productos adaptados al uso humano.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:



Factores humanos. Aspectos anatómicos, fisiológicos y psicológicos. Dimensiones y capacidades perceptivas y del esfuerzo humano. Organización y uso de los datos ergonómicos, en especial las antropométricas, aplicadas al diseño de producto. Resolución de problemas prácticos proyectuales. Diseño para todos para favorecer la inclusión social y la igualdad dentro de la diversidad humana. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Historia del diseño industrial (4 créditos europeos)**

**Materia: Historia del diseño de producto**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Historia del arte, del diseño y de la estética.

Competencias específicas

- Analizar críticamente el diseño y su papel en un determinado marco contextual y, desde la historia, colaborar en la consecución de una sociedad plural que quiere alcanzar un diseño para todos en una realidad actual y cotidiana.
- Conocer el contexto histórico en el cual se desarrolla el diseño de producto.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y valorar la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de producto. Diseñadores y tendencias. La creación objetual como hecho cultural. La realidad material como proceso e interpretación de los valores de las obras que la configuran. El diseño industrial como tarea estrechamente vinculada a las profundas transformaciones y cambios de mentalidad que, en un proceso continuo, configuran el marco contemporáneo. Propuestas significativas y trascendencia de éstas. El discurso verde y social. El diseño y la participación de éste en los nuevos referentes culturales. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Proyectos II (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de productos y de sistemas**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes, con las relaciones y los requisitos estructurales, organizativos, funcionales, expresivos y económicos definidos en el proyecto.
- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, las destrezas y los procedimientos adecuados.
- Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- Valorar la dimensión estética en relación con el uso y la funcionalidad del producto e integrarla.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas de acuerdo con los factores de uso, expresivos, ergonómicos, estéticos, técnicos, tecnológicos, productivos, sociales, económicos, culturales, ambientales y de mercado que configuran el entorno del producto. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Presupuestos y análisis de viabilidad. Gestión de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Métodos de investigación en diseño.



#### Quinto semestre

**Asignatura: Estructuras, sistemas y recursos I (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Saber proponer formas estructuralmente coherentes con la resistencia de los materiales y de los sistemas estructurales.
- Conocer y comprender el funcionamiento de los mecanismos y sistemas básicos y saberlos aplicar de forma eficiente.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

Contenidos:

Elasticidad y resistencia de materiales. Análisis de la forma resistente y estudio de los sistemas estructurales aplicables al diseño de productos. Software de cálculo y simulación. Sistemas de multiplicación y transmisión de fuerzas. Mecanismos y sistemas básicos. Sistemas eléctricos, hidráulicos, neumáticos, etc. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Envases y embalajes I (4 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de envases y embalajes**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, las destrezas y los procedimientos adecuados.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Conocer las características, las propiedades físicas y químicas y el comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.
- Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de producto.

Contenidos:

Envases y embalajes. Tipologías y materiales. Forma y función. Aspectos gráficos y comunicativos, psicológicos y de persuasión. Aspectos de uso y ergonómicos. Aspectos de protección y distribución. Procedimientos de llenado, dosificación, impresión y etiquetado. Aspectos ecológicos. Soluciones para minimizar el impacto ambiental. Normativa aplicable. Gráfica y comunicación aplicada a los envases. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Proyectos III (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de productos y de sistemas**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes, con las relaciones y los requisitos estructurales, organizativos, funcionales, expresivos y económicos definidos en el proyecto.
- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, las destrezas y los procedimientos adecuados.
- Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.



- Valorar la dimensión estética en relación con el uso y la funcionalidad del producto e integrarla.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas de acuerdo con los factores de uso, expresivos, ergonómicos, estéticos, técnicos, tecnológicos, productivos, sociales, económicos, culturales, ambientales y de mercado que configuran el entorno del producto. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Presupuestos y análisis de viabilidad. Gestión de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Modelado digital (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Gráfica digital.

Competencias específicas:

- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de producto.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de diseño de producto.

Contenidos:

Comunicación de un proyecto de producto en tres dimensiones. Conocimiento práctico de los programas en 3D adecuados para la representación gráfica digital del diseño de producto. Modelado de superficies y generación de objetos sólidos. Materiales y texturas. Iluminación. Simuladores de movimiento. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Sexto semestre**

**Asignatura: Estructuras, sistemas y recursos II (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

- Saber proponer formas estructuralmente coherentes con la resistencia de los materiales y de los sistemas estructurales.
- Conocer y comprender el funcionamiento de los mecanismos y sistemas básicos y saberlos aplicar de forma eficiente.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

Contenidos:

Elasticidad y resistencia de los materiales. Análisis de la forma resistente y estudio de los sistemas estructurales aplicables al diseño de productos. Software de cálculo y simulación. Sistemas de multiplicación y transmisión de fuerzas. Mecanismos y sistemas básicos. Recursos y estandarización. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Envases y embalajes II (6 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de envases y embalajes**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, las destrezas y los procedimientos adecuados.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Conocer las características, las propiedades físicas y químicas y el comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.
- Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

Contenidos:

Envases y embalajes. Tipologías y materiales. Forma y función. Aspectos gráficos y comunicativos, psicológicos y de persuasión. Aspectos de uso y ergonómicos. Aspectos de protección y distribución. Procedimientos de llenado, dosificación, impresión y etiquetado. Aspectos ecológicos. Soluciones para minimizar el impacto ambiental. Normativa aplicable. Realización de proyectos de envases y embalajes. Gráfica y comunicación aplicadas a los envases. Métodos de investigación en diseño.

**Asignatura: Proyectos IV (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de productos y de sistemas**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con las relaciones y los requisitos estructurales, organizativos, funcionales, expresivos y económicos definidos en el proyecto.
- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, las destrezas y los procedimientos adecuados.
- Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- Valorar la dimensión estética en relación con el uso y la funcionalidad del producto e integrarla.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas de acuerdo con los factores de uso, expresivos, ergonómicos, estéticos, técnicos, tecnológicos, productivos, sociales, económicos, culturales, ambientales y de mercado que configuran el entorno del producto. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Presupuestos y análisis de viabilidad. Gestión de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Procesos y técnicas de modelización y prototipado. Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Métodos de investigación en diseño. Desarrollo de proyectos interdisciplinarios.

**Asignatura: Simulación y modelización (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

Competencias específicas:



- Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de producto.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de diseño de producto.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, de acuerdo con las secuencias y los grados de compatibilidad.

Contenidos:

Control numérico con ordenador (torneado y fresado). Digitalización e impresión en 3D (ingeniería inversa y prototipado rápido). Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

### Séptimo semestre

**Asignatura: Ecodiseño (4 créditos europeos)**

**Materia: Materiales y tecnología aplicados al diseño de producto**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos científicos y ecológicos del diseño.

Competencias específicas:

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

Contenidos:

Ecodiseño industrial. Tecnologías sostenibles. Normativa y condiciones. Ciclos de vida de los materiales, de los productos y de los procesos. Residuos como recursos. Desmaterialización de productos. Energías alternativas. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Gestión del diseño de producto (4 créditos europeos)**

**Materia: Gestión del diseño de producto**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Introducción a la gestión del diseño.

Competencias específicas:

- Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el cual se desarrolla el diseño de producto.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laborales y la propiedad intelectual e industrial.

Contenidos:

Gestión del diseño de productos. Gestión de proyectos de producto. Gestión de calidad. Marketing y comunicación aplicada al diseño de productos. La gestión de empresas de diseño de productos. Recursos, costes y organización de la actividad profesional. Aspectos legales, empresariales y financieros. La gestión y la venta de los proyectos de diseño: aspectos legales y comerciales. El valor del diseño de productos. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Asignatura: Proyectos V (8 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de productos y de sistemas**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Fundamentos del diseño.

Competencias específicas:

- Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes, con las relaciones y los requisitos estructurales, organizativos, funcionales, expresivos y económicos definidos en el proyecto.
- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, las destrezas y los procedimientos adecuados.
- Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- Valorar la dimensión estética en relación con el uso y la funcionalidad del producto e integrarla.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Conocer los procesos para la producción y el desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas de acuerdo con los factores de uso, expresivos, ergonómicos, estéticos, técnicos, tecnológicos, productivos, sociales, económicos, culturales, ambientales y de mercado que configuran el entorno del producto. Aplicación de estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Presupuestos y análisis de viabilidad. Gestión de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Procesos y técnicas de modelización y prototipado. Realización de proyectos en los diferentes campos de la especialidad. Métodos de investigación en diseño. Desarrollo de proyectos interdisciplinarios.

**Asignatura: Proyecto final de estudios (2 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de productos y de sistemas**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado 160 créditos europeos del plan de estudios de la titulación.

Competencias específicas:

- Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, la incidencia que tiene en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y la capacidad de generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Contenidos:

Aplicación de los métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura a una propuesta de proyecto.

**Asignatura: Presentación y comunicación de proyectos (4 créditos europeos)**

**Materia: Lenguajes y técnicas de representación y comunicación**

Competencias específicas:

- Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bidimensional y tridimensional.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y las aplicaciones de estos al diseño de producto.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y la ejecución de proyectos de diseño de producto.

Contenidos:

Aplicación de las técnicas académicas y profesionales de presentación del proyecto. Técnicas de comunicación del proyecto. Introducción al lenguaje visual. Construcción de mensajes. Técnicas de comunicación verbales y no verbales. Preparación para la presentación pública de



proyectos, presentación oral y audiovisual mediante la utilización de recursos informáticos.

**Asignatura: Sociología del consumo (2 créditos europeos)**

**Materia: Cultura del diseño**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado la asignatura de formación básica Cultura del diseño.

Competencias específicas:

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

Contenidos:

Psicología del consumo. Sociología del consumo. Sociología de las tendencias. Métodos de investigación y experimentación propios de la asignatura.

**Octavo semestre**

**Asignatura: Proyecto final de estudios (14 créditos europeos)**

**Materia: Proyectos de productos y de sistemas**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado 160 créditos europeos del plan de estudios de la titulación.

**Prerrequisitos de evaluación:** la evaluación y la calificación del proyecto final de estudios requieren haber aprobado todas las asignaturas que integran el plan de estudios.

Competencias:

Integrar en un único trabajo las competencias transversales, generales y específicas de la titulación, adquiridas durante el proceso formativo, que acreditan la capacitación para ejercer la profesión.

Contenidos:

Concepción y desarrollo correcto de un proyecto de diseño original para el ámbito del diseño de producto.

**Séptimo y octavo semestre (cuarto curso)**

**Asignatura: Prácticas académicas externas (12 créditos europeos)**

**Prerrequisitos de matrícula:** haber superado, como mínimo, el 50 % de los créditos del plan de estudios de la titulación.

Competencias generales:

Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

Competencias específicas:

Conocer el marco económico y organizativo en que se desarrolla la actividad empresarial de las diferentes especialidades de diseño.

Contenidos:

Participación en las actividades propias de la entidad colaboradora. Apoyo a las tareas de mantenimiento, limpieza y reciclaje. Adquisición de comportamientos preventivos y de emergencia.



**ANEXO IV****Reconocimiento y transferencia de créditos**

1. Reconocimiento de créditos para la obtención del título superior de diseño a partir de títulos de técnico superior de artes plásticas y diseño o equivalentes.

<b>Título de graduado en artes aplicadas y oficios artísticos</b>	26 créditos europeos de asignaturas optativas.
---	--

<b>Ciclos formativos de grado superior de artes plásticas y diseño (LOGSE)</b> <b>Familia profesional: cerámica artística</b> <b>Especialidad: cerámica artística</b>	26 créditos europeos de asignaturas optativas.
---	--

<b>Ciclos formativos de grado superior de artes plásticas y diseño (LOGSE)</b> <b>Familia profesional: artes aplicadas al libro</b> <b>Especialidad: edición de arte</b>	<b>Materias/asignaturas</b>	<b>Créditos europeos</b>
	Asignaturas optativas	26
	Diseño gráfico: Diseño editorial	6
	Diseño gráfico: Edición y encuadernación	4

<b>Ciclos formativos de grado superior de artes plásticas y diseño (LOGSE)</b> <b>Familia profesional: diseño gráfico</b> <b>Especialidad: fotografía artística</b>	<b>Materias/asignaturas</b>	<b>Créditos europeos</b>
	Asignaturas optativas	26
	Formación básica: Imagen y sonido	4
	Diseño gráfico: Fotografía	4
	Diseño gráfico: Técnicas de animación	6

<b>Ciclos formativos de grado superior de artes plásticas y diseño (LOGSE)</b> <b>Familia profesional: diseño gráfico</b> <b>Especialidad: ilustración</b>	<b>Materias/asignaturas</b>	<b>Créditos europeos</b>
	Asignaturas optativas	26
	Formación básica: Dibujo	8
	Formación básica: Sistemas de representación	8
	Formación básica: Gráfica digital	8
	Diseño gráfico: Fotografía	4
	Diseño gráfico: Técnicas de animación	6
	Diseño gráfico: Ilustración	6
	Diseño de moda: Dibujo de figura	4

<b>Ciclos formativos de grado superior de artes plásticas y diseño (LOGSE)</b> <b>Familia profesional: joyería de arte</b> <b>Especialidad: joyería artística</b>	26 créditos europeos de asignaturas optativas.
---	--





<b>Ciclos formativos de grado superior de artes plásticas y diseño (LOGSE)</b> <b>Familia profesional: diseño industrial</b> <b>Especialidad: mobiliario</b>	Materias/asignaturas	Créditos europeos
	Asignaturas optativas	26
	Formación básica: Dibujo	8
	Formación básica: Sistemas de representación	8

<b>Ciclos formativos de grado superior de artes plásticas y diseño (LOGSE)</b> <b>Familia profesional: diseño industrial</b> <b>Especialidad: modelismo y maquetismo</b>	Materias/asignaturas	Créditos europeos
	Asignaturas optativas	26
	Formación básica: Dibujo	8
	Formación básica: Sistemas de representación	8
	Diseño de producto: Taller de modelización	4

<b>Ciclos formativos de grado superior de artes plásticas y diseño (LOGSE)</b> <b>Familia profesional: artes aplicadas a la indumentaria</b> <b>Especialidad: modelismo de indumentaria</b>	Materias/asignaturas	Créditos europeos
	Asignaturas optativas	26
	Formación básica: Dibujo	8

<b>Ciclos formativos de grado superior de artes plásticas y diseño (LOGSE)</b> <b>Familia profesional: diseño de interiores</b> <b>Especialidad: mobiliario</b>	Materias/asignaturas	Créditos europeos
	Asignaturas optativas	26
	Formación básica: Dibujo	8
	Formación básica: Sistemas de representación	8

<b>Ciclos formativos de grado superior de artes plásticas y diseño (LOGSE)</b> <b>Otras familias y especialidades</b>	26 créditos europeos de asignaturas optativas.
--	--

<b>Ciclos formativos de grado superior de artes plásticas y diseño (LOE)</b>	26 créditos europeos de asignaturas optativas.
--	--

<b>Ciclos formativos de grado superior de formación profesional (LOGSE)</b>	26 créditos europeos de asignaturas optativas.
---	--

http://www.caib.es/eboibfront/pdf/es/2013/125/836692







<b>Ciclos formativos de grado superior de formación profesional (LOE)</b>	26 créditos europeos de asignaturas optativas.
---	--

2. Reconocimiento de créditos para la obtención del título superior de diseño de la misma especialidad a partir del título de diseño (LOGSE).

Para obtener el título superior de diseño, además de demostrar de forma fehaciente la competencia transversal en lengua extranjera, el estudiante debe cursar las asignaturas Preproyecto final de estudios (2 créditos europeos), Proyecto final de estudios (14 créditos europeos) y Prácticas académicas externas (12 créditos europeos), y 30 créditos europeos a partir de un plan de adaptación propuesto por el centro educativo entre todas las asignaturas del plan de estudios de la especialidad a la cual opta, excepto las asignaturas de formación básica y las asignaturas optativas.

3. Reconocimiento de créditos para la obtención del título superior de diseño, de una especialidad diferente, a partir del título de diseño (LOGSE).

<b>Título de diseño</b> <b>Especialidad: diseño gráfico (LOGSE)</b>	Materias/asignaturas	Créditos europeos
	Formación básica	74
	Asignaturas optativas	26
	Diseño de moda: Multimedia	4
	Diseño de producto: Modelado digital	4

<b>Título de diseño</b> <b>Especialidad: diseño de interiores (LOGSE)</b>	Materias/asignaturas	Créditos europeos
	Formación básica	74
	Asignaturas optativas	26
	Diseño de producto: Ergonomía	4

<b>Título de diseño</b> <b>Especialidad: diseño de moda (LOGSE)</b>	Materias/asignaturas	Créditos europeos
	Formación básica	74
	Asignaturas optativas	26

<b>Título de diseño</b> <b>Especialidad: diseño de producto (LOGSE)</b>	Materias/asignaturas	Créditos europeos
	Formación básica	74
	Asignaturas optativas	26
	Diseño de interiores: Ergonomía	4

4. Reconocimiento de créditos para la obtención del título superior de diseño, de una especialidad diferente, a partir del título superior de diseño.

En todo caso se reconocerán los 74 créditos europeos de formación básica, 26 créditos europeos de asignaturas optativas y la competencia transversal en lengua extranjera.

http://www.caib.es/eboibfront/pdf/es/2013/125/836692





Título superior de diseño Especialidad: diseño gráfico	Materias/ asignaturas	Créditos europeos
	Diseño de interiores: Representación digital en 3D	4
	Diseño de interiores: Simulación y modelización virtuales	4
	Diseño de moda: Multimedia	4
	Diseño de moda: Presentación y comunicación de proyectos	4
	Diseño de producto: Envases y embalajes I	4
	Diseño de producto: Modelado digital	4
	Diseño de producto: Presentación y comunicación de proyectos	4

Título superior de diseño Especialidad: diseño de interiores	Materias/ asignaturas	Créditos europeos
	Diseño de producto: Ergonomía	4
	Diseño de producto: Simulación y modelización	4

Título superior de diseño Especialidad: diseño de moda	Materias/ asignaturas	Créditos europeos
	Diseño de producto: Presentación y comunicación de proyectos	4

Título superior de diseño Especialidad: diseño de producto	Materias/ asignaturas	Créditos europeos
	Diseño gráfico: Envases y embalajes	6
	Diseño de interiores: Ergonomía	4
	Diseño de interiores: Simulación y modelización virtuales	4
	Diseño de moda: Presentación y comunicación de proyectos	4

5. Reconocimiento de créditos para la obtención del título superior de diseño a partir de otras titulaciones superiores de carácter oficial que integran el Espacio Europeo de Educación Superior.

<b>Enseñanza superior de carácter oficial</b>	26 créditos europeos de asignaturas optativas.
---	--

6. Reconocimiento de créditos por el hecho de haber realizado actividades formativas no integradas en el plan de estudios del título superior de diseño.

Actividades artísticas, culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias, de cooperación y de colaboración con la Escuela de Arte y Superior de Diseño	Créditos europeos
25 horas de actividad presencial acreditadas documentalmente	1
Se estudiará caso por caso el reconocimiento de otras actividades a petición del interesado.	

Premios obtenidos en concursos	Créditos europeos
Premio local, regional o autonómico	0,5
Premio nacional o internacional	1

http://www.caib.es/eboibfront/pdf/es/2013/125/836692



Se estudiará caso por caso el reconocimiento de otras actividades a petición del interesado.

7. Reconocimiento de créditos europeos por el hecho de tener experiencia laboral, profesional y/o empresarial en actividades productivas y/o de servicios.

Los estudiantes que puedan acreditar una experiencia laboral, profesional y/o empresarial equivalente, como mínimo, a dos años a jornada completa en una actividad productiva y/o de servicios relacionada directamente con el título superior de diseño de la especialidad que cursan podrán obtener el reconocimiento de hasta 12 créditos europeos de la asignatura Prácticas académicas externas.

8. Transferencia de créditos para la obtención del título superior de diseño a partir de enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad en centros de enseñanzas artísticas superiores o en otro centro del Espacio Europeo de Educación Superior que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

8.1. Transferencia de créditos de las enseñanzas que figuran en la Orden del consejero de Educación y Cultura de 1 de octubre de 2010 por la que se establece, para el curso 2010-2011, el desarrollo curricular del primer curso de las enseñanzas artísticas superiores de grado de arte dramático, de grado de diseño y de grado de música en las Illes Balears (BOIB n.º 148, de 14 de octubre) en el plan de estudios publicado en este Decreto.

Orden del consejero de Educación y Cultura de 1 de octubre de 2010		Asignaturas reconocidas del título superior de diseño (LOE)	
Asignaturas de formación básica	Créditos europeos	Asignaturas de formación básica	Créditos europeos
Diseño básico I	6	Fundamentos del diseño	12
Diseño básico II	6		
Talleres tridimensionales I	4	Talleres tridimensionales	8
Talleres tridimensionales II	4		
Expresión gráfica I	4	Dibujo	8
Expresión gráfica II	4		
Representación técnica	4	Sistemas de representación	8
Geometría del espacio	4		
Fundamentos científicos y ecológicos del diseño I	4	Fundamentos científicos y ecológicos del diseño	8
Fundamentos científicos y ecológicos del diseño II	4		
Historia del arte, del diseño y de la estética I	4	Historia del arte, del diseño y de la estética	8
Historia del arte, del diseño y de la estética II	4		
Taller de gráfica digital I	4	Gráfica digital	8
Taller de gráfica digital II	4		
Total de créditos de los estudios	60	Total de créditos reconocidos	60

8.2. Transferencia de créditos en el caso de estudiantes del título de diseño (LOGSE) afectados por la extinción progresiva del plan de estudios que se incorporan al nuevo plan de estudios.

Título de diseño (LOGSE)	Título superior de diseño (LOE)
<b>Asignaturas</b>	<b>Asignaturas de formación básica reconocidas</b>
Diseño básico	Fundamentos del diseño
Modelado	Talleres tridimensionales
Dibujo I y Dibujo II	Dibujo
Sistemas de representación	Sistemas de representación
Matemáticas y Física y química	Fundamentos científicos y ecológicos del diseño
Historia del arte y del diseño	Historia del arte, del diseño y de la estética
Teoría del diseño	Cultura del diseño





Introducción a la infografía (diseño gráfico) o Medios informáticos (diseño de interiores) o Medios informáticos (diseño de moda) o Medios informáticos (diseño de producto)	Gráfica digital
	Imagen y sonido
Ciencias sociales y marketing para el diseño gráfico y Práctica profesional y legislación para el diseño gráfico, o Ciencias Sociales y marketing para el diseño de interiores y Práctica profesional y legislación para el diseño de interiores, o Ciencias Sociales y marketing para el diseño de moda y Práctica profesional y legislación para el diseño de moda, o Ciencias Sociales y marketing para el diseño de productos y Práctica profesional y legislación para el diseño de productos	Introducción a la gestión del diseño y Técnicas de investigación social

El reconocimiento de las asignaturas de especialidad se estudiará caso por caso.

8.3. Transferencia de créditos para la obtención del título superior de diseño a partir de enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad en centros del Espacio Europeo de Educación Superior que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

El reconocimiento de las asignaturas se estudiará caso por caso, de acuerdo con la normativa en vigor.

