

Estructura del plan de estudios

MATERIA	ASIGNATURA	TIPO (1)/(2)	ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO											
			CRÉDITOS POR CURSO Y SEMESTRE. HORAS LECTIVAS SEMANALES											
			1.º			2.º			3.º			4.º		
			1.ER SEM	2.º SEM	HLS	1.ER SEM	2º SEM	HLS	1.ER SEM	2.º SEM	HLS	1.ER SEM	2.º SEM	HLS
Fundamentos del diseño	Lenguaje visual	FB/ TP	8	4										
	Creatividad y metodología del proyecto	FB/ TP	4	2										
	Antropometría y ergonomía	FB/T				4	-	3						
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos	FB/P	5	-	4									
	Técnicas de expresión en diseño	FB/TP	-	5	4									
	Sistemas de representación	FB/TP	8	4										
	Representación vectorial	FB/TP	7	4										
	Fotografía digital y medios audiovisuales	FB/ TP	5	3										
	Construcción tridimensional	FB/P				5	3							
Ciencia aplicada al diseño	Fundamentos científicos aplicados al diseño	FB/ T				7	3							
	Ecodiseño y sostenibilidad	FB/T				-	4	3						
Historia de las artes y del diseño	Historia del arte y la estética	FB/T	4	-	3									
	Historia del Diseño. Siglos XIX, XX y actual	FB/ T	-	4	3									
Cultura del diseño	Teoría y cultura del diseño	FB/T						6	3					
Gestión del diseño	Gestión del diseño	FB/ T						6	3					
	Inglés técnico	FB/ T				4	2							
Tipografía	Tipografía I. Composición	OE/ TP	5	-	6									
	Tipografía II. De la caligrafía al grafitti	OE/ TP	-	5	6									
	Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía	OE/ TP				8	5							

TIPO ⁽¹⁾: FB = Formación básica; OE = Obligatoria de especialidad. TIPO ⁽²⁾ T = Teórica; TP = Teórica-práctica; P = Práctica.

Estructura del plan de estudios

MATERIA	ASIGNATURA	TIPO (1)/(2)	ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO											
			CRÉDITOS POR CURSO Y SEMESTRE. HORAS LECTIVAS SEMANALES											
			1.º			2.º			3.º			4.º		
			1.ER SEM	2.º SEM	HLS	1.ER SEM	2.º SEM	HLS	1.ER SEM	2.º SEM	HLS	1.ER SEM	2.º SEM	HLS
Tecnología aplicada al diseño gráfico	Materiales, tecnología y producción gráfica	OE/ TP				8		4						
	Diseño y desarrollo web	OE/ TP							8		4			
	Fotografía aplicada al diseño	OE/P							4	-	4			
	Medios audiovisuales	OE/P							-	4	4			
	Introducción a la animación	OE/ TP										6	-	5
Historia del diseño gráfico	Historia del diseño gráfico	OE/ T				4	-	4						
	Diseño gráfico español. Andalucía	OE/ T				-	4	4						
Proyectos de diseño gráfico	Diseño Editorial y Maquetación	OE/ TP				6	-	6						
	Diseño de identidad visual	OE/ TP				-	6	6						
	Ilustración aplicada al diseño	OE/P							6		3			
	Diseño de la información	OE/ TP										4	-	4
	Diseño aplicado al envase	OE/ TP							5	-	5			
	Campaña publicitaria	OE/ TP							-	5	5			
	Diseño gráfico en movimiento	OE/ TP							8		4			
	Diseño interactivo	OE/ TP										6	-	5
	Gráfica del espacio	OE/ TP										5	-	4
	Presentación y retórica del proyecto	OE/P										3	-	3
Gestión del diseño gráfico	Diseño gráfico, innovación y empresa	OE/ TP										4	-	4
Asignaturas optativas		OP							8		4	8	-	5
Trabajo fin de estudios												-	12	5
Prácticas en empresas												-	12	25

TIPO ⁽¹⁾: FB = Formación básica; OE = Obligatoria de especialidad. TIPO ⁽²⁾ T = Teórica; TP = Teórica-práctica; P = Práctica.



ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

CONTENIDOS Y COMPETENCIAS (NUMERACIÓN REFERIDA SEGÚN EL R.D. 633/2010, DE 14 DE MAYO)

ASIGNATURA	Lenguaje visual		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño. Análisis de la imagen en la expresión y percepción.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 7, 8, 11, 15, 17, 18, 19, 20	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10

ASIGNATURA	Creatividad y metodología del proyecto		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	La creatividad. Introducción. Etimología de la creatividad, definiciones. Demanda social de la creatividad. El proceso Creativo. Natura versus cultura. Técnicas de estimulación creativa. Copias y coincidencias. Los principios básicos de la ideación. Metodología proyectual según diferentes autores. El proceso de diseño. Las ideas. El trabajo en equipo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 7, 8, 12, 13, 14	1, 3, 7, 8, 10, 11, 15, 17, 18, 19, 21	1, 4, 5, 7, 9

ASIGNATURA	Antropometría y ergonomía		
MATERIA	Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS	Concepto de antropometría, ergonomía y biónica. La dimensión humana y la proporción áurea: datos, tipos de datos y percentiles. Aplicación de tablas y datos antropométricos. Estandarización. Aspectos psicossociológicos del diseño ergonómico: funcionalidad, comodidad y placer. Usabilidad y accesibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	3, 7, 8, 11, 12, 13, 17	1, 2, 3, 4, 8, 9, 16	6, 13, 15

ASIGNATURA	Dibujo a mano alzada. Croquis y bocetos		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Dominio de la comunicación mediante el dibujo a mano alzada. Expresión de ideas, formas, dimensiones y detalles mediante el uso de técnicas informales e inmediatas de dibujo. Toma de datos y croquis a mano alzada de un objeto existente y acotación de sus dimensiones hasta quedar totalmente definido en ambos aspectos, forma y dimensión. Transmisión mediante el dibujo, de una idea, diseño o detalle del mismo que sólo existe en nuestro pensamiento.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	2, 3, 6

ASIGNATURA	Técnicas de expresión en diseño		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Toma de apuntes rápidos del natural con varias técnicas. Técnicas manuales de expresión gráfico-plásticas monocromas y a color, secas y húmedas. Técnicas aditivas y experimentales. Análisis de las formas, del espacio, de la luz y del color a través de las técnicas de expresión.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	2, 3, 6

ASIGNATURA	Sistemas de representación		
MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación bidimensional. Escalas. Geometría plana y descriptiva. Acotación. Signos, normas y convenciones en el dibujo técnico. Representación tridimensional. Perspectiva axonométrica (isométrica, caballera, militar), perspectiva cónica con un punto de fuga, con dos puntos de fuga. Secciones fugadas. Iniciación a la maqueta.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 17, 18	3, 6

ASIGNATURA	Representación Vectorial		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	1, 2, 4, 7, 10, 11, 15, 17, 19, 20	2, 3, 4, 11

ASIGNATURA	Fotografía digital y medios audiovisuales		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Fotografía: Base y fundamentos de la cámara fotográfica y la fotografía digital. Optimización y manipulación digital: el procesado y tratamiento digital, mejora y optimización de las fotografías digitales. El estudio fotográfico: iluminación artificial. Los géneros en la fotografía actual. Medios Audiovisuales: Evolución artística y técnica del medio audiovisual. Lenguaje audiovisual básico y tecnología del medio. Edición digital. Difusión audiovisual según producto, formato y medio.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 4, 6, 13, 15, 16	2, 5, 10, 15, 18	1, 4, 11, 12

ASIGNATURA	Construcción tridimensional		
MATERIA	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación		
CONTENIDOS	Análisis de la forma tridimensional: Análisis de obras u objetos tridimensionales. El proceso de abstracción artística: Síntesis, geometrización y estilización como solución a propuestas plásticas. Construcción y valoración de la forma volumétrica: el proceso de diseño y creación de formas tridimensionales. Del boceto a la obra definitiva. Técnicas y materiales de construcción tridimensional: Flexibles, rígidos, laminables, modelables. Cualidades de las superficiales de los materiales. Fabricación y uso de texturas. Moldes y vaciados sencillos. Maquetas.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 6, 8, 12, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 8, 14, 16, 18, 19	2,6

ASIGNATURA	Fundamentos científicos aplicados al diseño		
MATERIA	Ciencia aplicada al diseño		
CONTENIDOS	Ciencias básicas: Matemáticas, física y química aplicadas al diseño. Matemáticas: Aritmética, Álgebra, Trigonometría y Estadística. Física: Magnitudes físicas, Estática y Dinámica, Vectores. Propiedades físicas de los materiales. Química: magnitudes, estructura y propiedades químicas de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 8, 13	2, 3, 4, 8, 17, 18, 19, 21	8, 9, 10

ASIGNATURA	Ecodiseño y sostenibilidad		
MATERIA	Ciencia aplicada al diseño		
CONTENIDOS	Definición de ecodiseño y desarrollo sostenible. El diseño para el reciclaje y la reutilización. Buenas prácticas para un diseño sostenible. Análisis del ciclo de la vida. Las huellas ambientales (ecológica, carbono, hídrica). La responsabilidad institucional, ciudadana y industrial. Proceso y estrategias para el Ecodiseño. Proyecto y evaluación. Sistema europeo de etiquetado ecológico. Normas y tipos. Materiales sostenibles. Marco legislativo.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 11, 13, 14, 16	1, 7, 8, 9, 16	6, 8, 11, 15

ASIGNATURA	Historia del arte y la estética		
MATERIA	Historia de las artes y el diseño		
CONTENIDOS	Evolución del Arte y la Estética desde la antigüedad. Teoría del Arte y la Estética. Vanguardias históricas. Tendencias actuales del arte en un mundo global.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11, 12, 17	5, 11, 12, 19	8, 9, 13, 15

ASIGNATURA	Historia del diseño. Siglos XIX, XX y actual		
MATERIA	Historia de las artes y el diseño		
CONTENIDOS	Teoría e historia del diseño en el contexto del arte y la arquitectura. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Origen del concepto diseño (1775, Definición en la Real Cédula de creación de la Escuela Gratuitas de Diseño: Barcelona, Madrid y Zaragoza). Reales Fábricas, Revolución Industrial, Arts and Crafts y Modernismo. La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa. Consolidación del diseño. La democratización del diseño a partir del final de la 2.ª Guerra Mundial. Tendencias, diseñadores y diseñadoras, y empresas emblemáticas del diseño contemporáneo. Concepto global del diseño: piensa global y actúa local. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	8, 11,12, 17	1, 5, 6, 8, 11, 12, 13, 19, 21	8, 9, 13, 15

ASIGNATURA	Teoría y Cultura del diseño		
MATERIA	Cultura del diseño		
CONTENIDOS	El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño. Teoría de la forma y estética. Función práctica y función estética. Simbiosis y transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual. Teoría y crítica del diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local. Ética y responsabilidad social del diseñador. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 15

ASIGNATURA	Gestión del Diseño		
MATERIA	Gestión del Diseño		
CONTENIDOS	Legislación y gestión de la propiedad intelectual e industrial, patentes y marcas. Gestión y promoción de los valores culturales, sociales y personales del diseño, en relación con las actividades de construcción de identidad, patrocinio y mecenazgo. Gestión y seguimiento de marcas e identidad corporativa. Fundamentos de economía y organización de la producción. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13	3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Inglés técnico		
MATERIA	Gestión del diseño		
CONTENIDOS	Terminología anglosajona en el ámbito del diseño. Utilización del inglés en los entornos profesional y científico. Revisión de la gramática inglesa en su contexto de aplicación. Comprensión oral y conversación.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 5, 7, 9, 12, 13	2, 7, 8, 11	1, 3, 4, 9, 13

ASIGNATURA	Tipografía I. Composición		
MATERIA	Tipografía		
CONTENIDOS	Tipografía básica. Letras y caracteres: Líneas de referencia, morfología. Clasificación formal y funcional. Anatomía del carácter. Clasificaciones formal y funcional. Familias tipográficas. Tipometría. La composición básica: el ritmo tipográfico y el contrapunto. La composición de palabras y líneas de texto. La mancha tipográfica en la maquetación. Estética y tipografía. Lectura y Legibilidad. Jerarquía tipográfica. Las retículas.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 3, 7, 13	1, 2, 4, 9, 12, 18, 20	2, 3, 4, 5, 7

ASIGNATURA	Tipografía II. De la caligrafía al graffiti		
MATERIA	Tipografía		
CONTENIDOS	Fundamentos históricos de la caligrafía. Definición. Morfología de la letra. Instrumentos de caligrafía. El dibujo de las letras y su relación con las herramientas y los soportes de escritura. El ductus. El trazo caligráfico. El dibujo de la palabra. Evolución histórica a través de la caligrafía. Rotulación e industria. Los estilos de la rotulación. El diseño de letras en contextos de señalización y publicidad. Letras en nuevos soportes: el graffiti en el entorno urbano. Herramientas y nuevas tecnologías para el dibujo de letras.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 13, 16, 17	1, 2, 5, 6, 8, 9, 12, 17, 18	2, 3, 7, 13

ASIGNATURA	Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía		
MATERIA	Tipografía		
CONTENIDOS	La forma tipográfica. Proceso del diseño de tipos. Inspiración y fuentes creativas. Bocetos manuales y digitales. Diseño de formas tipográficas. Digitalización de caracteres. Diseño de letras y otros caracteres. Creación de polítipos: Anchors y classes. Espaciado. Funcionalidades tipográficas digitales. Programación tipográfica. Creación del hinting. Gestión de fuentes digitales. Aspectos legales: Propiedad intelectual en tipografía. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 13, 14, 15, 17	1, 2, 3, 5, 7, 8, 10, 12, 18, 19, 20, 21	1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 15

ASIGNATURA	Materiales, tecnología y producción gráfica		
MATERIA	Tecnología aplicada al diseño gráfico		
CONTENIDOS	El flujo de trabajo en la producción gráfica. El color en diseño gráfico. Sistemas de gestión del color. Las imágenes digitales. Modos de color y resolución. Las pruebas de color. Escanear imágenes. Preimpresión. Postscript. PDF. Ajustes de impresión. Elaboración y preparación de un arte final. La imposición. Materiales. El papel: tipos y características. Otros materiales para el diseño. Técnicas de impresión. Las tintas. Manipulados y encuadernados. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 16	1, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 18, 20, 22	8, 11, 12, 15

ASIGNATURA	Diseño y desarrollo web		
MATERIA	Tecnología aplicada al diseño gráfico		
CONTENIDOS	Lenguaje etiquetado (HTML), elementos estructurales y semánticos. Hojas de Estilo (CSS), elementos de representación. Contenidos dinámicos. Optimización de recursos para internet. Diseño y planificación del diseño Web. Usabilidad y accesibilidad. Sistemas de gestión de contenidos (CMS). Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 13, 14	1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 15, 17, 18, 20, 21, 22	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12

ASIGNATURA	Fotografía aplicada al diseño		
MATERIA	Tecnología aplicada al diseño gráfico		
CONTENIDOS	La manipulación fotográfica orientada al diseño gráfico. El fotomontaje y el collage en la fotografía. El estudio fotográfico: la portada editorial, la publicación gráfica y el cartelismo. La fotografía como estrategia creativa dentro de la Publicidad. Fotografía para diseño web. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 13, 14, 16	1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 18, 20	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 11, 12

ASIGNATURA	Medios audiovisuales		
MATERIA	Tecnología aplicada al diseño gráfico		
CONTENIDOS	Lenguaje audiovisual. Estudio de la mediación tecnológica de todos los procesos de la cadena de producción audiovisual: grabación, montaje, postproducción y difusión. Estudio de la tecnología digital multimedia y su incidencia en el modelo comunicativo audiovisual. Análisis de la convergencia de formatos y soportes audiovisuales. Desarrollo, aplicación y producción de los procesos de gestión, dirección y producción de contenidos basados en la comunicación digital y los medios interactivos: internet, soportes de movilidad, instalaciones, etc. Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14	1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 15, 18, 20	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12

ASIGNATURA	Introducción a la animación		
MATERIA	Tecnología aplicada al diseño gráfico		
CONTENIDOS	Principios de la animación. La creación de animaciones: el guión, diseño de modelos, Storyboard. Procedimientos digitales de animación. Software y dispositivos adecuados para la animación. Publicación en base a estándares. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 13, 14	1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 15, 17, 18	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12

ASIGNATURA	Historia del diseño gráfico		
MATERIA	Historia del diseño gráfico		
CONTENIDOS	Del arte gráfico al diseño. Historia del cartel: maestros franceses de fin del siglo XIX. Arts and crafts y Art Nouveau. Las vanguardias artísticas y el diseño gráfico. El diseño gráfico al servicio de las ideas políticas. Art Déco. El Diseño norteamericano tras la II Guerra Mundial. El estilo moderno en Europa. Influencia de las segundas vanguardias. Contracultura y consumo. El final del siglo XX y la sociedad de la información. Globalización y publicidad. El diseño gráfico actual. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17	1, 4, 6, 7, 12, 13, 14, 19, 21	9, 13, 15

ASIGNATURA	Diseño gráfico español. Andalucía		
MATERIA	Historia del diseño gráfico		
CONTENIDOS	El Modernismo en el diseño gráfico español. Evolución del cartel taurino. La prensa ilustrada. Cartelismo e ilustración hasta 1936. Influencia de las vanguardias artísticas. El cartel en la guerra civil. La posguerra: publicidad y propaganda. Medios de masas en la segunda mitad del siglo XX. La transición democrática. El diseño gráfico andaluz. Últimas tendencias y grandes diseñadores y diseñadoras actuales. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17	1, 4, 6, 7, 12, 13, 14, 19, 21	9, 13, 15

ASIGNATURA	Diseño editorial y maquetación		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	El mensaje de marca, las señas de identidad de la publicación. La importancia de la investigación y la planificación. Conceptos de maquetación. El libro de estilo, estableciendo pautas de diagramación. Jerarquía y maquetación. Criterios para la definición de los márgenes. Reglas fundamentales para el diseño de la caja tipográfica. La retícula tipográfica, tipos y desarrollo. Variación y transgresión, versatilidad y uniformidad en el diseño editorial. Diseñando y componiendo con tipografía, el funcionamiento del texto, legibilidad vs visibilidad. Tipos de productos editoriales: revistas, periódicos, libros, catálogos, informes anuales, folletos.... Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15

ASIGNATURA	Diseño de identidad visual		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	El estudio de los signos y de los procesos interpretativos de los signos. Posicionamiento: el valor representativo de la marca y de los demás signos de identidad. El proceso de búsqueda del naming. Claves para el diseño de identificadores. La arquitectura de marca. La importancia de la imagen de marca. Elaboración y planificación estratégica de la Identidad Corporativa. Las aplicaciones de la marca y de los demás signos de identidad. Realización e implementación de un Manual de Identidad Corporativa. Evolución y revolución de una marca. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 17, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 15

ASIGNATURA	Ilustración aplicada al diseño		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Tipos y técnicas de ilustración. El proceso y desarrollo de la ilustración. Ilustración científica, literaria y editorial, publicitaria, etc. Estilos en ilustración. Ilustración tradicional versus ilustración digital. Usos de la ilustración en diseño gráfico. Materiales y organización del trabajo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 5, 8, 15, 17, 18, 19, 21	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 12

ASIGNATURA	Diseño de la información		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Sistemas de representación gráfica de la información, de los procesos de tratamiento y filtrado de datos y su conversión en información susceptible de ser visualizada. Procesos cognitivos y perceptivos en el diseño de información. Recorrido histórico y vinculación actual a la generación de conocimiento. Metodología de los procesos y proyectos de Diseño Gráfico de la información en sus diferentes usos y aplicaciones. Diseño de gráficas: tipos de diagramas y objetivo comunicativo. Bases de Datos y sistema de representación. Nuevos soportes para infografías digitales audiovisuales y/o interactivas. Procedimientos de desarrollo a través de herramientas digitales y su vinculación con los sistemas de bases de datos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 17, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15

ASIGNATURA	Diseño aplicado al envase		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Materiales. Mercadotecnia y metodología. Métodos de etiquetado. Planteamiento del diseño. Los envases y sus productos. La función práctica y comunicacional del envase. Envases: el vendedor silencioso. El envase como estrategia de posicionamiento, potenciador del producto y de sus cualidades. El packaging sostenible. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 13, 14, 16	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 20, 22	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 15

ASIGNATURA	Campaña publicitaria		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Elementos de la comunicación publicitaria. Niveles de análisis de la imagen publicitaria, la argumentación publicitaria, tipos de estrategias publicitarias. La publicidad como función persuasora, diferentes formas de persuasión, elaboración de la estrategia y el mensaje publicitario. Estilos publicitarios. Tipología general de la publicidad. Estructura de una agencia publicitaria. Diseño estratégico. Planificación de marketing, estrategia de marketing. Estableciendo las estrategias de comunicación-propagación: el Plan de comunicación. Fase de creación de la estrategia de comunicación (publicitaria): eslogan publicitario, copy strategy, la estrategia creativa, la estrategia de medios. Planificación y realización de una campaña publicitaria. Creación del Plan de medios: análisis de las características de los medios y soportes publicitarios. Fase de control y evaluación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 14, 15, 17	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 18, 19, 21, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

ASIGNATURA	Diseño gráfico en movimiento		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Del storyboard a la pantalla. Diseño gráfico en televisión. La retícula compositiva en movimiento. Tipología de los grafismos. Creación de contenidos multimedia: cabeceras, imagen sintética, grafismo, continuidad, animaciones, efectos visuales. Herramientas para el grafismo. Tipografía en movimiento: los títulos de crédito: historia y creación. Formatos y soportes audiovisuales. Técnicas y procesos de animación. Sistema de partículas. Diseño del movimiento. La identidad corporativa en movimiento. Estética de los Motion Graphics. Forma y comunicación en el diseño de Motion Graphics. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 13, 14	1, 2, 3, 4, 5, 9, 10, 15, 18, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12

ASIGNATURA	Diseño interactivo		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	Metodologías y técnicas de diseño de sistemas interactivos. Recolección y especificación de requisitos de interacción. Modelado conceptual del sistema interactivo. Usabilidad, accesibilidad e internacionalización. Diseño de prototipos. Documentación del diseño. Desarrollo y evaluación del sistema interactivo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 13	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 15, 20, 21, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

ASIGNATURA	Gráfica del espacio		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	El proceso de diseño, desarrollo del concepto. Proyecto y ejecución. Símbolos y señalización orientadora. Rótulos luminosos y electrónicos. Diseño de establecimientos comerciales. El trabajo en equipo con decoradores y decoradoras. Diseño de exposiciones y stands. La marca en el espacio: edificios corporativos, nudos de comunicaciones, zonas urbanas o stands. Arquitectura gráfica. Logotipo, símbolo, tipografía en el espacio. Desarrollo de soluciones corporativas globales. Espacios efímeros y escaparatismo. Materiales y técnicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 20, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 15

ASIGNATURA	Presentación y retórica del proyecto		
MATERIA	Proyectos de diseño gráfico		
CONTENIDOS	El discurso y sistemas de presentación de ideas y resultados. Guión y argumentación. La retórica y la presentación de proyectos. Géneros y partes del discurso. Recursos estilísticos, materiales y tecnológicos (PDF, powerpoint, medios audiovisuales). La presentación en público: actitudes.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 8, 13, 14	1, 2, 6, 11, 19, 20	1, 2, 3, 4, 8, 11, 14, 15

ASIGNATURA	Diseño gráfico, innovación y empresa		
MATERIA	Gestión del diseño gráfico		
CONTENIDOS	Comunicación y marketing del diseño gráfico. Promoción de un producto, proyecto o empresa. El estudio de mercado. Investigación y planificación de medios. Nuevas formas de comunicación y su utilidad para la empresa. El precio y la distribución. Planificación comercial. Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. Innovación en la Empresa. Sobrevivir a los cambios. Liderazgo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15	1, 5, 7, 9, 11, 15, 19, 20, 21, 22	1, 8, 9, 10, 13, 14, 15

ASIGNATURA	Trabajo fin de Estudios		
CONTENIDOS	Elaboración de un proyecto original tutelado de carácter teórico-práctico en cualquier aspecto del mundo del diseño gráfico. Deberá contener la concepción global de los diferentes aspectos que afectan a un problema de diseño gráfico, desde la elaboración del mensaje o idea, hasta el diseño de todos los elementos que conforman el proyecto, y su implantación.		
COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 7, 8, 9, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO

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

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO

- 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- 5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- 6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- 7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- 9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- 10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- 11 Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- 13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- 15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

- 16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- 17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- 21 Dominar la metodología de investigación.
- 22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

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

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- Demostrar dominio de la metodología de investigación.
- Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO

- 1 Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- 2 Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- 3 Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- 4 Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- 5 Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
- 6 Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 7 Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- 8 Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- 9 Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- 10 Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- 11 Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- 12 Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
- 13 Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- 14 Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- 15 Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.