

Titulado superior en diseño. Especialidad: Diseño gráfico

MATERIAS	ECTS
Formación Básica	70
Obligatorias de especialidad	114
Optativas	24
Prácticas Externas	12
Trabajo fin de estudios	20
TOTAL	240

Curso 1.º

MATERIA	ASIGNATURA	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES	ECTS	TIPO
Fundamentos del diseño	DISEÑO BÁSICO	CT1, CT2, CT8, CG1, CG3, CG4, CG18, CG19, CG21, CEDG1, CEDG2, CEDG3, CEDG4, CEDG5, CEDG6	Conocimientos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen. Análisis de la forma, composición y percepción. Análisis y crítica del diseño desde un enfoque multidisciplinar. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	F. B.
	PROYECTOS BÁSICOS	CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT14, CG1, CG2, CG3, CG8, CG13, CG14, CG19, CG21, CG22, CEDG1, CEDG2, CEDG3, CEDG4, CEDG5, CEDG6, CEDG8	Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto. Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica. Diseño Secuencial y Diseño Concurrente. El proyecto de diseño: forma y función. Búsqueda y análisis de documentación. El diseño como proceso creativo y de comunicación. Metodología del diseño y resolución de problemas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	F. B.
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	CT2, CG1, CG2, CG3, CG11, CG21, CEDG1, CEDG2, CEDG3, CEDG11	Geometría plana y descriptiva aplicada al diseño. La elaboración de croquis como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Herramientas informáticas específicas. Sistemas de representación aplicados a la especialidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	F. B.
	DIBUJO Y TÉCNICAS GRÁFICAS	CT1, CT4, CG2, CG3, CG4, CG21, CEDG2, CEDG3, CEDG6	El dibujo como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Técnicas instrumentales de la estructura, la expresión y la representación bidimensional. Dibujo de observación, expresión y representación. Conocimiento y análisis de las distintas técnicas de representación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	F. B.
	COLOR	CT2, CG2, CG3, CG4, CEDG2, CEDG3, CEDG6	Fundamentos y teoría del color. Color, percepción y composición aplicados al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	F. B.
	ESPACIO Y VOLUMEN	CT1, CT8, CG2, CG3, CG4, CG21, CEDG1, CEDG2, CEDG3, CEDG6	Investigación del volumen y concepción espacial. Conceptos básicos de la forma tridimensional. Volumen y espacio: percepción, descripción, representación e ideación. Lenguajes, técnicas y procedimientos para la representación tridimensional. Interpretación creativa de la forma en volumen y en el espacio. Modelado y Simulación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	F. B.
	LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES	CT4, CG2, CG5, CG10, CG20, CG21, CEDG2, CEDG3, CEDG6, CEDG11, CEDG12	La tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación en los proyectos. Representación gráfica mediante tecnología digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	F. B.

MATERIA	ASIGNATURA	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES	ECTS	TIPO
	FOTOGRAFÍA Y MEDIOS AUDIOVISUALES	CT4, CT14, CT17, CG2, CG3, CG4, CG10, CG11, CG16, CG21, CEDG2, CEDG3, CEDG6, CEDG11, CEDG12	Técnicas fotográficas. Procesos de tratamiento y elaboración de la imagen. Aplicación de la tecnología a la comunicación técnica y artística de la información. Representación gráfica mediante tecnología digital. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	F. B.
Ciencia aplicada al diseño	CIENCIA APLICADA AL DISEÑO	CT3, CT4, CT11, CT16, CT17, CG4, CG5, CG10, CG15, CG16, CG21, CEDG15	Conocimientos de física, química y matemáticas aplicados al diseño. El método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Investigación y experimentación en la ciencia aplicada al diseño. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Metodologías para la valoración del impacto medioambiental de procesos y materiales. Desarrollo sostenible y crecimiento económico. Métodos de investigación y experimentación de la ciencia aplicada al diseño sostenible.	6	F. B.
Historia de las artes y el diseño	HISTORIA DE LAS ARTES Y EL DISEÑO	CT2, CT8, CT11, CT16, CT17, CG3, CG6, CG12, CG13, CG21, CEDG15	Historia de las Artes, la Arquitectura y el Diseño. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Diseñadores y tendencias contemporáneas. Diseño, cultura y consumo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	F. B.
Inglés	INGLÉS TÉCNICO	CT5, CG2	Inglés técnico y comercial. Terminología específica aplicada a la especialidad. Terminología específica empresarial.	4	F. B.

Curso 2.º

MATERIA	ASIGNATURA	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES	ECTS	TIPO
Tipografía	TIPOGRAFÍA	CT2, CT4, CG2, CG3, CG9, CG20, CG21, CEDG2, CEDG3, CEDG4, CEDG5, CEDG7, CEDG8, CEDG12	Escritura y comunicación. Tecnología tipográfica. Historia y evolución. La caligrafía. Ortotipografía y legibilidad. Arquitectura y estilos tipográficos. Tipografía y estructura de la información. Métodos de investigación, y experimentación propios de la materia.	6	O. E.
	TIPOGRAFÍA Y MAQUETACIÓN	CT2, CT4, CG2, CG3, CG9, CG20, CG21, CEDG2, CEDG3, CEDG4, CEDG5, CEDG7, CEDG8, CEDG12	Arquitectura de la página. Macrotipografía y microtipografía. Factores funcionales, estéticos y técnicos. Autoedición y tratamiento de texto. Tipografía creativa.	6	O. E.
Tecnología aplicada al diseño gráfico	REPRODUCCIÓN E IMPRESIÓN	CT4, CT16, CG10, CG15, CG16, CG21, CEDG11, CEDG12	Reproducción e impresión. Preimpresión y tratamiento de imágenes. Técnicas de grabado. Sistemas de impresión industrial. Soportes para impresión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	8	O. E.
	TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DIGITAL I	CT4, CT7, CT12, CT14, CG5, CG10, CG16, CG20, CG21, CEDG6, CEDG11, CEDG12	Tecnología Digital: Redes y comunicaciones. Imagen digital Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	O. E.
	FOTOGRAFÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO	CT4, CT14, CT15, CT17, CG2, CG4, CG5, CG10, CG11, CG21, CEDG2, CEDG3, CEDG6, CEDG11, CEDG12	Fotografía y medios audiovisuales Técnica fotográfica. Herramientas de retoque fotográfico Aspectos técnicos de retoque y manipulación digital. Aspectos teóricos de la imagen digital. Iluminación de estudio. Fotografía publicitaria. La fotografía como representación e interpretación de la realidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	O. E.
Historia del diseño gráfico	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO	CT2, CT8, CT11, CT16, CT17, CG3, CG6, CG12, CG13, CG14, CG21, CEDG13, CEDG15	Conocimiento, análisis y significado histórico del Diseño Gráfico. La cultura visual desde la imprenta hasta la actualidad. Diseñadores, movimientos y últimas tendencias del diseño gráfico. Valoración social del diseño gráfico y su uso en los grupos emergentes de cada período. Investigación y apropiación intelectual de las diversas teorías sobre el diseño gráfico en el mundo actual. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	O. E.
Proyectos de diseño gráfico	PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO I	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT16, CG1, CG2, CG7, CG10, CG11, CG16, CG18, CG19, CG20, CG22, CEDG1, CEDG4, CEDG8, CEDG9, CEDG12	Definición y realización de proyectos en los distintos campos del diseño gráfico. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Conceptos de peso visual y movimiento. Elementos Plásticos: Aproximación a la línea, a la forma., al espacio. La Composición. Recorrido visual. Gráfica y comunicación aplicadas al espacio. Señalética. Metodología e investigación: El proceso proyectual como proceso de reflexión e investigación. Tipología general de la publicidad. Diseño publicitario. Información básica (briefing). Los medios publicitarios. La regulación publicitaria.	8	O. E.

MATERIA	ASIGNATURA	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES	ECTS	TIPO
			Medios para la gestión de marca publicidad. Identidad de producto. Símbolos, Logotipos, Isotipos o imagotipos e isologotipos o imagologotipos. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
	PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO II	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT16, CG1, CG2, CG7, CG10, CG11, CG16, CG18, CG19, CG20, CG22, CEDG1, CEDG4, CEDG8, CEDG9, CEDG12	El signo identificador. Identificadores primarios y secundarios. Definición y realización de proyectos de identidad corporativa. Programas y manuales. Identidad corporativa y de producto. La identidad y la imagen de las corporaciones. Metodología e investigación: El proceso proyectual como proceso de reflexión e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	8	O. E.
Cultura del diseño	CULTURA DEL DISEÑO	CT4, CT12, CG6, CG13, CG14, CG20, CG21, CEDG13, CEDG15	Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Fundamentos de antropología aplicados al diseño. El significado del diseño en la cultura y la sociedad contemporánea. Teoría de la información y la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	F. B.

Curso 3.º

MATERIA	ASIGNATURA	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES	ECTS	TIPO
Tecnología aplicada al diseño gráfico	TÉCNICAS DE DISEÑO AUDIOVISUAL	CT1, CT14, CT15, CG2, CG3, CG5, CG7, CG10, CG16, CG20, CG21, CEDG1, CEDG2, CEDG4, CEDG6, CEDG11, CEDG12	Conceptos e Historia del diseño audiovisual. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Conceptos e historia de la animación. Técnicas de animación. Realización de efectos básicos de animación. Preproducción, grabación y postproducción audiovisual Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	O. E.
	TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DIGITAL II	CT4, CT7, CT12, CT14, CG5, CG10, CG16, CG20, CG21, CEDG6, CEDG11, CEDG12	Comunicación multimedia. Diseño Web. El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad. Lenguajes de programación aplicados al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	O. E.
Proyectos de diseño gráfico	PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO III	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT16, CG1, CG2, CG7, CG10, CG11, CG16, CG18, CG19, CG20, CG22, CEDG1, CEDG4, CEDG8, CEDG9, CEDG12	Campañas globales. La comunicación del producto. Medios. Publicidad on line. Técnicas para generar y evaluar alternativas: Procesos de creatividad Definición y realización de proyectos de comunicación. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Metodología e investigación: El proceso proyectual como proceso de reflexión e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. El trabajo en equipos multidisciplinares. Técnicas para la visualización de ideas. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	8	O. E.
	PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO IV	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT16, CG1, CG2, CG7, CG10, CG11, CG16, CG18, CG19, CG20, CG22, CEDG1, CEDG4, CEDG8, CEDG9, CEDG12	Definición y realización de proyectos de identidad visual corporativa global. Proyectos de identidad global. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. El poder de la marca (branding emocional). Identidad corporativa y de producto. Packaging. Envase y embalaje. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. El trabajo en equipos multidisciplinares. Técnicas para la visualización de ideas. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	8	O. E.
	PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO V	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT16, CG1, CG2, CG7, CG10, CG11, CG16, CG18, CG19, CG20, CG22, CEDG1, CEDG4, CEDG8, CEDG9, CEDG12	El diseño gráfico audiovisual. Preproducción, producción y postproducción de proyectos de imagen en movimiento. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Metodología e investigación: El proceso proyectual como proceso de reflexión e investigación. Modelo del PDDP (Proceso de Desarrollo y Diseño de Producto) por Ingeniería Secuencial y Concurrente.	8	O. E.

MATERIA	ASIGNATURA	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES	ECTS	TIPO
			Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. El trabajo en equipos multidisciplinares. Técnicas para la visualización de ideas. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.		
	PROYECTOS DE DISEÑO EDITORIAL	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT16, CG1, CG2, CG7, CG10, CG11, CG16, CG18, CG19, CG20, CG22, CEDG1, CEDG4, CEDG8, CEDG9, CEDG12	Fundamentos del diseño editorial. Clasificación, productos y características. El libro y las publicaciones periódicas. Tipologías. Planificación y metodología. Estructura de la publicación. Nuevos formatos: publicaciones digitales. Diseño editorial. Componentes formales. Desarrollo de proyectos de edición. Aplicación de la tecnología digital para la realización, presentación y comunicación del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	8	O. E.
Gestión del diseño	GESTIÓN DEL DISEÑO	CT1, CT2, CT3, CT4, CT10, CT12, CT13, CT15, CG7, CG8, CG9, CG17, CG18, CG22, CEDG13, CEDG14	Propiedad intelectual e industrial. Organización y economía de empresa. El diseño en la estrategia empresarial. Responsabilidad social corporativa. Técnicas de análisis de mercado. Fundamentos de economía de producción. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Metodología y fases del Diseño. Plan de calidad.	4	F. B.
Optativas				12	OP

Curso 4.º

MATERIA	ASIGNATURA	COMPETENCIAS	DESCRIPTORES	ECTS	TIPO
Proyectos de diseño gráfico	PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO VI	CT1, CT2, CT3, CT4, CT7, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT16, CG1, CG2, CG7, CG10, CG11, CG16, CG18, CG19, CG20, CG22, CEDG1, CEDG4, CEDG8, CEDG9, CEDG12	El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Usabilidad y accesibilidad. Metodología e investigación: El proceso proyectual como proceso de reflexión e investigación. Técnicas para la visualización de ideas. Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	8	O. E.
Gestión del diseño gráfico	GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO	CT1, CT2, CT3, CT4, CT10, CT12, CT13, CT15, CG2, CG8, CG9, CG11, CG16, CG17, CG18, CG22, CEDG13, CEDG14, CEDG15	Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. Técnicas de análisis de mercado aplicadas al diseño gráfico. Comunicación y marketing del diseño gráfico. Propiedad intelectual e industrial aplicada al diseño gráfico. Traslación de los conceptos de "gestión empresarial" a organizaciones de diseño gráfico. Cliente, mercado y producto gráfico. La gestión del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	8	O. E.
Optativas				12	OP
Prácticas externas				12	
Trabajo Fin de Estudios				20	