

Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital

CORRECCIÓ d'errades de l'Ordre 5/2022, de 27 d'abril de 2022, de la Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital, per la qual s'estableix i autoritza el pla d'estudis conduent a l'obtenció del títol de grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Fotografia, Audiovisuals i Disseny, de l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Orihuela. [2022/4579]

Advertit un error material en la publicació en el *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana* número 9331, del dia 4 de maig de 2022, de l'Ordre 5/2022, de 27 d'abril, de 2022, de la Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital, per la qual s'estableix i autoritza el pla d'estudis conduent a l'obtenció del títol de grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny, especialitat de Disseny Gràfic, itinerari Fotografia, Audiovisuals i Disseny, de l'Escola d'Art i Superior de Disseny d'Orihuela, pertoca, de conformitat amb el que es disposa en l'article 109.2 de la Llei 39/2015, d'1 d'octubre, corregir-lo tal com segueix:

1. En el primer paràgraf del preàmbul, on diu:

«El Reial decret 633/2010, de 14 de maig, pel qual es regula el contingut bàsic dels ensenyaments artístics superiors de disseny establits en la Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'educació, modificada per la Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre, determina en l'article 4.2 que les especialitats dels ensenyaments artístics superiors de disseny són les següents: Gràfic, Producte, Interiors i Moda.»;

Ha de dir:

«El Reial decret 633/2010, de 14 de maig, pel qual es regula el contingut bàsic dels ensenyaments artístics superiors de grau de disseny establits en la Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'educació, modificada per la Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre, determina en l'article 4.2 que les especialitats dels ensenyaments artístics superiors de disseny són les següents: Gràfic, Producte, Interiors i Moda.»

2. En el últim paràgraf del preàmbul, on diu:

«Per tot el que s'ha exposat, d'acord amb el Consell de Direcció de l'Institut Superior d'Ensenyaments Artístics de la Comunitat Valenciana, informat el Consell Oriolà d'Universitats i de Formació Superior d'acord amb la proposta de la directora general d'Universitats de 22 de febrer de 2021, i en exercici de les atribucions conferides per la disposició final primera del Decret 48/2011, abans esmentat, i per l'article 28.e de la Llei 5/1983, de 30 de desembre, del Consell,»;

Ha de dir:

«Per tot el que s'ha exposat, d'acord amb el Consell de Direcció de l'Institut Superior d'Ensenyaments Artístics de la Comunitat Valenciana, informat el Consell Valencià d'Universitats i de Formació Superior d'acord amb la proposta de la directora general d'Universitats de 22 de febrer de 2021, i en exercici de les atribucions conferides per la disposició final primera del Decret 48/2011, abans esmentat, i per l'article 28.e de la Llei 5/1983, de 30 de desembre, del Consell,»

3. L'annex II que conté el Pla d'estudis del títol de grau d'Ensenyaments Artístics de Disseny té diversos errors, per la qual cosa, per a major claredat i seguretat jurídica, es procedeix de nou a publicar-lo íntegrament:

Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital

CORRECCIÓN de errores de la Orden 5/2022, de 27 de abril de 2022, de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital, por la que se establece y autoriza el plan de estudios conducente a la obtención del título de grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Fotografía, Audiovisuales y Diseño, de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Orihuela. [2022/4579]

Advertido error material en la publicación en el *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana* número 9331, del día 4 de mayo de 2022, de la Orden 5/2022, de 27 de abril, de 2022, de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital, por la que se establece y autoriza el plan de estudios conducente a la obtención del título de grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Fotografía, Audiovisuales y Diseño, de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Orihuela, procede, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 109.2 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, su corrección. En su virtud:

1. En el primer párrafo del preámbulo, donde dice:

«El Real decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el cual se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño establecidas en la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación, modificada por la Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, determina en el artículo 4.2 que las especialidades de las enseñanzas superiores de Diseño son las siguientes: Gráfico, Producto, Interiores y Moda.»;

Debe decir:

«El Real decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el cual 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, modificada por la Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, determina en el artículo 4.2 que las especialidades de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño son las siguientes: Gráfico, Producto, Interiores y Moda.»

2. En el último párrafo del preámbulo, donde dice:

«Por todo lo expuesto, conforme con el Consejo de Dirección del Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana, informado el Consejo Orihuelano de Universidades y de Formación Superior, de acuerdo con la propuesta de la directora general de Universidades de fecha 22 de febrero de 2021, y en ejercicio de las atribuciones conferidas por la disposición final primera del Decreto 48/2011, antes mencionado, y por el artículo 28.e de la Ley 5/1983, de 30 de diciembre, del Consell,»;

Debe decir:

«Por todo lo expuesto, conforme con el Consejo de Dirección del Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana, informado el Consejo Valenciano de Universidades y de Formación Superior de acuerdo con la propuesta de la directora general de Universidades de fecha 22 de febrero de 2021, y en ejercicio de las atribuciones conferidas por la disposición final primera del Decreto 48/2011, antes mencionado, y por el artículo 28.e de la Ley 5/1983, de 30 de diciembre, del Consell,»

3. El anexo II que contiene el Plan de estudios del título de grado de Enseñanzas Artísticas de Diseño tiene diversos errores, por lo que, para mayor claridad y seguridad jurídica, se procede de nuevo a su publicación íntegra:

«ANNEX II

Pla d'estudis del títol de grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny

Especialitat: Disseny de Gràfic
Itinerari: Fotografia, Audiovisuals i Disseny
Escola d'Art i Superior de Disseny d'Orihuela

PRIMER CURS					
<i>Matèria</i>	<i>Assignatura</i>	<i>Competències</i>	<i>Descriptors/continguts</i>	<i>ECTS</i>	<i>Tipus</i>
Fonaments del disseny	DISSENY BÀSIC	CT1, CT2, CT8, CG1, CG18, CG19, CE5	Anàlisi de la forma, composició i percepció. Coneixement, investigació i experimentació sobre l'estructura, forma, color, espai i volum en el disseny. Aplicacions a l'especialitat. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	4	FB
	PROJECTES BÀSICS	CT1, CT2, CT8, CG3, CG13, CG14, CG19, CE5	Taller d'iniciació als projectes de l'especialitat. Teoria, ideació i concepció del disseny. Antropometria, ergonomia i introducció a la biònica. Aplicat a l'especialitat. Metodologia del disseny i de resolució de problemes. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	FB
Llenguatges i tècniques de representació i comunicació	DIBUIX I TÈCNiques GRÀFIQUES	CT1, CG2, CG3, CG4, CE2, CE3	El dibuix com a mitjà d'informació, ideació i comunicació projectual. Dibuix i tècniques gràfiques per a l'anàlisi, l'expressió i la representació aplicats a l'especialitat. Color, percepció i composició aplicats al disseny. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	FB
	ESPAI I VOLUM	CT1, CT8, CG2, CG3, CG4, CE1, CE2	El volum i l'espai com a mitjans d'informació, ideació i comunicació projectual. Tècniques instrumentals per a l'anàlisi, l'expressió i la representació del volum i de l'espai aplicades a l'especialitat. Investigació, experimentació i concepció del volum i de l'espai aplicades al disseny. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	FB
	SISTEMES DE REPRESENTACIÓ	CT2, CT13, CG2, CG1, CG11, CE3, CE11	L'elaboració de croquis com a mitjà d'informació, ideació i comunicació projectual. Geometria plana i descriptiva aplicada al disseny. Sistemes de representació aplicats a l'especialitat. Eines informàtiques específiques. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	FB
	LLENGUATGES I TÈCNiques DIGITALS	CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE11, CE12	La tecnologia digital com a mitjà d'informació, ideació i comunicació projectual. Comunicació i representació gràfica mitjançant tecnologia digital aplicades a l'especialitat. Intercanvi d'arxius entre programes i sistemes. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	FB
	FOTOGRAFIA I MITJANS AUDIOVISUALS	CT14, CT15, CG2, CG4, CE8, CE10, CE11, CE12	Fotografia i mitjans audiovisuals aplicats a l'especialitat. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	FB
Ciència aplicada al disseny	FONAMENTS CIÈNTIFICS DEL DISSENY	CT3, CT4, CG4, CG5, CG10, CG15, CG16, CE8	Fonaments científics aplicats a l'especialitat. El mètode científic. Mètodes per a l'anàlisi i la simulació. Ecoeficiència i sostenibilitat. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	4	FB
Història de les arts i el disseny	FONAMENTS HISTÒRICS DEL DISSENY	CT2, CT8, CT11, CG3, CG6, CG12, CG13, CE15	Història i teories de les arts, l'arquitectura i el disseny aplicades a l'especialitat. Coneixement, anàlisi i significat històric del disseny: evolució tecnològica, tipològica i estilitica. Estils, moviments, dissenyadors i tendències contemporanis. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	FB
Gestió del disseny	DISSENY I EMPRESA	CT1, CT3, CT10, CT15, CG13, CG22, CE13, CE14	Organització i economia d'empresa. Fonaments d'economia de producció. Tècniques d'anàlisi de mercat (introducció). Propietat intel·lectual i industrial (introducció). Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	4	FB
Tipografia	TIPOGRAFIA	CT2, CT3, CG2, CG3, CE7, CE9, CE12, CE3	Esriptura i comunicació. Tecnologia tipogràfica. Història i evolució. La cal·ligrafia. Ortotipografia i llegibilitat. Arquitectura i estils tipogràfics. Tipografia i estructura de la informació. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	OE



SEGON CURS

Matèria	Assignatura	Competències	Descriptors/Continguts	ECTS	Tipus
Cultura del disseny	CULTURA DEL DISSENY	CT7, CT12, CG14, CG20, CG21, CG6, CG13, CE9	El significat del disseny en la cultura i en la societat contemporània. Teoria de la informació i de la comunicació, de la semiologia, de l'estètica, de la teoria de la forma, de la funció i de l'estructura. Fonaments d'antropologia aplicats al disseny. Fonaments de sociologia i cultura del consum. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	FB
Tecnologia aplicada al disseny	TÈCNiques DE REPRODUCCIÓ I IMPRESSIÓ	CT16, CT4, CG10, CG15, CG16, CE11, CE12	Reproducció i impressió. Preimpressió i tractament d'imatges. Tècniques d'impressió. Sistemes d'impressió industrial. Suports per a la impressió. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	OE
	TALLER FOTOGRAFIA I	CT15, CT13, CG10, CG16, CE2 CE6, CE12	Tècniques i processos de captura d'imatges. El laboratori fotogràfic tradicional: revelatge i positivació de la imatge analògica. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	OE
	EDICIÓ DIGITAL	CT1, CT3, CT4, CT13 CG1, CG10, CE1, CE11, CE12	Imatge digital. Tecnologia digital. Tècniques fotogràfiques d'edició. Postproducció-Flux de treball. Experimentació d'estils i tècniques. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	OE
	TÈCNiques DIGITALS EN DISSENY	CT3, CT7, CT10, CG7, CG10, CG16, CE11, CE12	Imatge digital. Tecnologia digital: xarxes i comunicacions. Edició i publicació electrònica. Usabilitat i accessibilitat. Comunicació multimèdia. Tècniques audiovisuals: producció i edició. Tècniques d'animació. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	EC
	TALLER D'IL·LUSTRACIÓ DIGITAL	CT2, CT3, CT4, CT8, CG2, CG3, CG4, CG18	Coneixement dels materials, tècniques i procediments de la il·lustració. La il·lustració per a eixides impreses i eixides pantalla. La il·lustració com a informació. Llenguatge mimètic, simbòlic i expressiu. La il·lustració com a informació sintètica i universal. L'experimentació d'estils i tècniques. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	EC
Història del disseny gràfic	HISTÒRIA I CULTURA DE LA IMATGE	CT17, CG6, CG12, CG19, CG21, CE13, CE15	Coneixement, anàlisi i significat històric del disseny gràfic, de la comunicació audiovisual i interactiva. Dissenyadors, moviments i tendències contemporànies. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	OE
Projecte de disseny gràfic	PROJECTES APLICATS A L'ITINERARI I	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definició i realització de projectes en els diferents camps de l'especialitat. Metodologia i investigació. Estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat. El treball en equip. Tècniques per a la visualització d'idees. Elaboració de projectes interdisciplinaris integrats. Aplicació de la tecnologia digital per a la presentació del projecte. Estratègies de presentació i tècniques de comunicació. Mètodes d'investigació en el disseny. El procés projectual com a investigació.	6	OE
	PROJECTES APLICATS A L'ITINERARI II	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definició i realització de projectes en els diferents camps de l'especialitat. Metodologia i investigació. Estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat. El treball en equip. Tècniques per a la visualització d'idees. Elaboració de projectes interdisciplinaris integrats. Aplicació de la tecnologia digital per a la presentació del projecte. Estratègies de presentació i tècniques de comunicació. Mètodes d'investigació en la fotografia. El procés projectual com a investigació.	6	OE
	PROJECTES DE DISSENY I	CT3, CT7, CT13, CG1, CG3, CG20, CE2, CE6	El signe identificador. Identificadors primaris i secundaris. Construcció del signe. Semàntica i retòrica del signe. Definició i realització de projectes d'IVC. Estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat. Tècniques per a la visualització d'idees. Aplicació de la tecnologia digital per a la presentació i comunicació del projecte. Metodologia i investigació el procés projectual com a procés de reflexió i investigació. El treball en equip.	6	OE



TERCER CURS

Matèria	Assignatura	Competències	Descriptors/Continguts	ECTS	Tipus
Història del disseny gràfic	ESTÈTICA I TENDÈNCIES CONTEMPORÀNIES DE LA IMATGE	CT11, CT12, CG6, CG12, CG14 CE13, CE15	Dissenyadors, moviments i últimes tendències de la imatge. La seua estètica. Coneixement, anàlisi i significat històric. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	4	OE
Tecnologia aplicada al disseny	TALLER DE FOTOGRAFIA II	CT1, CT3, CG10, CG15, CE11, CE12	Cicle de treball dirigit als fotomuntatges. Planificació. Metodologia per a adequar la presa fotogràfica al muntatge. Seleccions aplicades al fotomuntatge. Composició. Aïllament d'elements. Tractament d'ombres. Integració. Atmosfera. Efectes. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	EC
	ANIMACIÓ 2D	CT3, CT4, CT12 CG2, CG10, CG20	Observació i anàlisi del moviment. Metodologia de treball: de la idea a l'animació digital. Aplicació de fonaments d'animació tradicional a tècniques digitals. Animació 2D. Control del minutatge. Control del desenvolupament dels llenguatges informàtics, valorant les qualitats de precisió, associativitat i edició de diferent programari i la seua utilització per a un projecte únic. Aplicació en animacions didàctiques. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	EC
	ANIMACIÓ 3D	CT3, CT4, CT12 CG2, CG10, CG20	Observació i anàlisi del moviment. Metodologia de treball: de la idea a l'animació digital 3D. Control del minutatge. Control del desenvolupament dels llenguatges informàtics, valorant les qualitats de precisió, associativitat i edició de diferent programari i la seua utilització per a un projecte únic 3D. Aplicació en animacions didàctiques. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	OE
	DISSENY EDITORIAL APLICAT A L'ITINERARI	CT3, CT4, CT9 CG1, CG19, CE2, CE7, CE12	Disseny editorial: Tipologies. Elements estructurals, tècnics i funcionals en disseny editorial. Jerarquització de la informació. Planificació i producció de la publicació periòdica. Nous suports i llenguatges del disseny editorial. Desenvolupament de projectes d'edició. Aplicació de la tecnologia digital per a la realització, presentació i comunicació del projecte. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	OE
Projecte de disseny gràfic	PROJECTES DE DISSENY II	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definició i realització de projectes en els diferents camps de l'especialitat. Metodologia i investigació. Estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat. El treball en equip. Tècniques per a la visualització d'idees. Elaboració de projectes interdisciplinaris integrats. Aplicació de la tecnologia digital per a la presentació del projecte. Estratègies de presentació i tècniques de comunicació. Mètodes d'investigació en la fotografia. El procés projectual com a investigació.	6	OE
	PROJECTES DE COMUNICACIÓ GLOBAL	CT14, CG7, CG11, CG14, CG22, CE1, CE4, CE8	Campanyes globals. La comunicació del producte. Els nous mitjans: Comunicació Ambiental (publicitat integrada en l'espai urbà, publicitat de guerrilla. Publicitat en línia. Publicitat viral. El futur de la publicitat. Definició i realització de projectes de comunicació. Elaboració de projectes interdisciplinaris integrats. Estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat. Tècniques per a la visualització d'idees. Aplicació de la tecnologia digital per a la presentació i comunicació del projecte. Estratègies de presentació i tècniques de comunicació. Metodologia i Investigació: el procés projectual com a procés de reflexió i investigació. El treball en equips multidisciplinaris. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	OE
Gestió del disseny gràfic	GESTIÓ DEL DISSENY I MÀRQUETING	CT13, CT15, CG7, CG8, CG9, CG11, CG17, CG18, CG20, CG22, CE13, CE14, CE15	Tècniques d'anàlisi de mercat aplicat al disseny gràfic. Comunicació i màrqueting del disseny gràfic. Propietat intel·lectual i industrial aplicat al disseny gràfic. Recursos, costos i organització de l'activitat professional. El valor del disseny gràfic. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	OE
Optatives	OPTATIVES			14	EC

QUART CURS

<i>Matèria</i>	<i>Assignatura</i>	<i>Competències</i>	<i>Descriptors/Continguts</i>	<i>ECTS</i>	<i>Tipus</i>
Projecte de disseny gràfic	PROJECTES DE DISSENY GRÀFIC INTERACTIU	CT13, CG1, CG18, CG22, CG20, CE1, CE4, CE8.	El disseny interactiu. Sistemes d'interacció. Gestió de continguts. Representació gràfica de la informació. Usabilitat i accessibilitat. Tecnologia digital per a la presentació i la comunicació del projecte. Elaboració de projectes interdisciplinaris integrats. Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria.	6	OE
	PROJECTES APLICATS A L'ITINERARI III	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definició i realització de projectes en els diferents camps de l'especialitat. Metodologia i investigació. Estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat. El treball en equip. Tècniques per a la visualització d'idees. Elaboració de projectes interdisciplinaris integrats. Aplicació de la tecnologia digital per a la presentació del projecte. Estratègies de presentació i tècniques de comunicació. Mètodes d'investigació en la fotografia. El procés projectual com a investigació.	4	OE
	PROJECTES APLICATS A L'ITINERARI IV	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definició i realització de projectes en els diferents camps de l'especialitat. Metodologia i investigació. Estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat. El treball en equip. Tècniques per a la visualització d'idees. Elaboració de projectes interdisciplinaris integrats. Aplicació de la tecnologia digital per a la presentació del projecte. Estratègies de presentació i tècniques de comunicació. Mètodes d'investigació en la fotografia. El procés projectual com a investigació.	4	EC
Optatives	OPTATIVES			16	EC
Pràctiques externes	PRÀCTIQUES EXTERNES	CT6, CT9, CT15, CT11, CG7, CG11, CG17	La pràctica del disseny en un entorn professional.	12	OE
Treball fi de grau	TREBALL FI DE GRAU	CT15, CT16, CG11, CG21, CE1, CE2, CE4, CE10	Projecte de disseny gràfic que integre les competències adquirides i que acredite capacitat per a exercir la professió.	18	OE

* Tipus d'assignatura: formació bàsica (FB), obligatòria d'especialitat (OE), específica de centre (EC)

Alacant, 19 de maig de 2022.– La consellera d'Innovació, Universitat, Ciència i Societat Digital: Josefina Antonia Bueno Alonso.

* * * * *

«ANEXO II

Plan de estudios del título de grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad: Diseño de Gráfico
Itinerario: Fotografía, Audiovisuales y Diseño
Escuela de Arte y Superior de Diseño de Orihuela

PRIMER CURSO

<i>Materia</i>	<i>Asignatura</i>	<i>Competencias</i>	<i>Descriptor/Contenidos</i>	<i>ECTS</i>	<i>Tipo</i>
Fundamentos del diseño	DISEÑO BÁSICO	CT1, CT2, CT8, CG1, CG18, CG19, CE5	Análisis de la forma, composición y percepción. Conocimiento, investigación y experimentación sobre la estructura, forma, color, espacio y volumen en el diseño. Aplicaciones a la especialidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
	PROYECTOS BÁSICOS	CT1, CT2, CT8, CG3, CG13, CG14, CG19, CE5	Taller de iniciación a los proyectos de la especialidad. Teoría, ideación y concepción del diseño. Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica. Aplicado a la especialidad. Metodología del diseño y de resolución de problemas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	DIBUJO Y TÉCNICAS GRÁFICAS	CT1, CG2, CG3, CG4, CE2, CE3	El dibujo como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Dibujo y técnicas gráficas para el análisis, la expresión y la representación aplicados a la especialidad. Color, percepción y composición aplicados al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	ESPACIO Y VOLUMEN	CT1, CT8, CG2, CG3, CG4, CE1, CE2	El volumen y el espacio como medios de información, ideación y comunicación proyectual. Técnicas instrumentales para el análisis, la expresión y la representación del volumen y del espacio aplicadas a la especialidad. Investigación, experimentación y concepción del volumen y del espacio aplicadas al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	CT2, CT13, CG2, CG1, CG11, CE3, CE11	La elaboración de croquis como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Geometría plana y descriptiva aplicada al diseño. Sistemas de representación aplicados a la especialidad. Herramientas informáticas específicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES	CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE11, CE12	La tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Comunicación y representación gráfica mediante tecnología digital aplicadas a la especialidad. Intercambio de archivos entre programas y sistemas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	FOTOGRAFÍA Y MEDIOS AUDIOVISUALES	CT14, CT15, CG2, CG4, CE8, CE10, CE11, CE12	Fotografía y medios audiovisuales aplicados a la especialidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Ciencia aplicada al diseño	FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS DEL DISEÑO	CT3, CT4, CG4, CG5, CG10, CG15, CG16, CE8	Fundamentos científicos aplicados a la especialidad. El método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
Historia de las artes y el diseño	FUNDAMENTOS HISTÓRICOS DEL DISEÑO	CT2, CT8, CT11, CG3, CG6, CG12, CG13, CE15	Historia y teorías de las artes, la arquitectura y el diseño aplicadas a la especialidad. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño: evolución tecnológica, tipológica y estilística. Estilos, movimientos, diseñadores y tendencias contemporáneos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Gestión del diseño	DISEÑO Y EMPRESA	CT1, CT3, CT10, CT15, CG13, CG22, CE13, CE14	Organización y economía de empresa. Fundamentos de economía de producción. Técnicas de análisis de mercado (introducción). Propiedad intelectual e industrial (introducción). Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
Tipografía	TIPOGRAFÍA	CT2, CT3, CG2, CG3, CE7, CE9, CE12, CE3	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	OE



SEGUNDO CURSO

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptores/Contenidos	ECTS	Tipo
Cultura del diseño	CULTURA DEL DISEÑO	CT7, CT12, CG14, CG20, CG21, CG6, CG13, CE9	El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. 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 cultura del consumo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Tecnología aplicada al diseño	TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN E IMPRESIÓN	CT16, CT4, CG10, CG15, CG16, CE11, CE12	Reproducción e impresión. Preimpresión y tratamiento de imágenes. Técnicas de impresión. Sistemas de impresión industrial. Soportes para la impresión. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia	6	OE
	TALLER FOTOGRAFÍA I	CT15, CT13, CG10, CG16, CE2, CE6, CE12	Técnicas y procesos de captura de imágenes. El laboratorio fotográfico tradicional: revelado y positivado de la imagen analógica. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
	EDICIÓN DIGITAL	CT1, CT3, CT4, CT13, CG1, CG10, CE1, CE11, CE12	Imagen digital. Tecnología digital. Técnicas fotográficas de edición. Postproducción-Flujo de trabajo. Experimentación de estilos y técnicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
	TÉCNICAS DIGITALES EN DISEÑO	CT3, CT7, CT10, CG7, CG10, CG16, CE11, CE12	Imagen digital. Tecnología digital: Redes y comunicaciones. Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Comunicación multimedia. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Técnicas de animación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	EC
	TALLER De ILUSTRACIÓN DIGITAL	CT2, CT3, CT4, CT8, CG2, CG3, CG4, CG18	Conocimiento de los materiales, técnicas y procedimientos de la ilustración. La ilustración para salidas impresas y salidas pantalla. La ilustración como información. Lenguaje mimético, simbólico y expresivo. La ilustración como información sintética y universal. La experimentación de estilos y técnicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	EC
Historia del diseño gráfico	HISTORIA Y CULTURA DE LA IMAGEN	CT17, CG6, CG12, CG19, CG21, CE13, CE15	Conocimiento, análisis y significado histórico de la imagen, de la comunicación audiovisual e interactiva. Diseñadores, movimientos y tendencias contemporáneas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
Proyecto de diseño gráfico	PROYECTOS APLICADOS AL ITINERARIO I	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definición y realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Aplicación de la tecnología digital para la presentación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.	6	OE
	PROYECTOS APLICADOS AL ITINERARIO II	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definición y realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Aplicación de la tecnología digital para la presentación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Métodos de investigación de la fotografía. El proceso proyectual como investigación.	6	OE
	PROYECTOS DE DISEÑO I	CT3, CT7, CT13, CG1, CG3, CG20, CE2, CE6	El signo identificador. Identificadores primarios y secundarios. Construcción del signo. Semántica y retórica del signo. Definición y realización de proyectos de IVC. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Técnicas para la visualización de ideas. Aplicación de la tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Metodología e investigación el proceso proyectual como proceso de reflexión e investigación. El trabajo en equipo.	6	OE



TERCER CURSO

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptores/Contenidos	ECTS	Tipo
Historia del diseño gráfico	ESTÉTICA Y TENDENCIAS CONTEMPORÁNEAS DE LA IMAGEN	CT11, CT12, CG6, CG12, CG14 CE13, CE15	Diseñadores, movimientos y últimas tendencias de la imagen. Su estética. Conocimiento, análisis y significado histórico. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	OE
Tecnología aplicada al diseño	TALLER DE FOTOGRAFÍA II	CT1, CT3, CG10, CG15, CE11, CE12	Workflow dirigido a los fotomontajes. Planificación. Metodología para adecuar la toma fotográfica al montaje. Selecciones aplicadas al fotomontaje. Composición. Aislamiento de elementos. Tratamiento de sombras. Integración. Atmósfera. Efectos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	EC
	ANIMACIÓN 2D	CT3, CT4, CT12 CG2, CG10, CG20	Observación y análisis del movimiento. Metodología de trabajo: de la idea a la animación digital. Aplicación de fundamentos de animación tradicional a técnicas digitales. Animación 2D. Control del Timing. Control del desarrollo de los lenguajes informáticos, valorando las cualidades de precisión, asociatividad y edición de distintos softwares y su utilización para un proyecto único 2D. Aplicación en animaciones didácticas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	EC
	ANIMACIÓN 3D	CT3, CT4, CT12 CG2, CG10, CG20	Observación y análisis del movimiento. Metodología de trabajo: de la idea a la animación digital 3D. Control del Timing. Control del desarrollo de los lenguajes informáticos, valorando las cualidades de precisión, asociatividad y edición de distintos softwares y su utilización para un proyecto único 3D. Aplicación en animaciones didácticas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
	DISEÑO EDITORIAL APLICADO AL ITINERARIO	CT3, CT4, CT9 CG1, CG19, CE2, CE7, CE12	Diseño editorial: Tipologías. Elementos estructurales, técnicos y funcionales en diseño editorial. Jerarquización de la información. Planificación y producción de la publicación periódica. Nuevos soportes y lenguajes del diseño editorial. 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.	6	OE
Proyecto de diseño gráfico	PROYECTOS DE DISEÑO II	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definición y realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Aplicación de la tecnología digital para la presentación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Métodos de investigación de la fotografía. El proceso proyectual como investigación.	6	OE
	PROYECTOS DE COMUNICACIÓN GLOBAL	CT14, CG7, CG11, CG14, CG22, CE1, CE4, CE8	Campañas globales. La comunicación del producto. Los nuevos medios: el Ambient Media (publicidad integrada en el espacio urbano, publicidad de guerrilla. Publicidad online. Publicidad viral. El futuro de la publicidad. Definición y realización de proyectos de comunicación. Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Técnicas para la visualización de ideas. Aplicación de la tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Metodología e Investigación: el proceso proyectual como proceso de reflexión e investigación. El trabajo en equipos multidisciplinares. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
Gestión del diseño gráfico	GESTIÓN DEL DISEÑO Y MARKETING	CT13, CT15, CG7, CG8, CG9, CG11, CG17, CG18, CG20, CG22, CE13, CE14, CE15	Técnicas de análisis de mercado aplicado al diseño gráfico. Comunicación y marketing del diseño gráfico. Propiedad intelectual e industrial aplicado al diseño gráfico. Recursos, costes y organización de la actividad profesional. El valor del diseño gráfico. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
Optativas	OPTATIVAS			14	EC

CUARTO CURSO

<i>Materia</i>	<i>Asignatura</i>	<i>Competencias</i>	<i>Descriptores/Contenidos</i>	<i>ECTS</i>	<i>Tipo</i>
Proyecto de diseño gráfico	PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO INTERACTIVO	CT13, CG1, CG18, CG22, CG20, CE1, CE4, CE8.	El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
	PROYECTOS APLICADOS AL ITINERARIO III	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definición y realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Aplicación de la tecnología digital para la presentación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Métodos de investigación de la fotografía. El proceso proyectual como investigación.	4	OE
	PROYECTOS APLICADOS AL ITINERARIO IV	CT13, CG1, CG11, CG20, CG22, CE1, CE4, CE8	Definición y realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Elaboración de proyectos interdisciplinarios integrados. Aplicación de la tecnología digital para la presentación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación. Métodos de investigación de la fotografía. El proceso proyectual como investigación.	4	EC
Optativas	OPTATIVAS			16	EC
Prácticas externas	PRÁCTICAS EXTERNAS	CT6, CT9, CT15, CT11, CG7, CG11, CG17	La práctica del diseño en un entorno profesional.	12	OE
Trabajo fin de grado	TRABAJO FIN DE GRADO	CT15, CT16, CG11, CG21, CE1, CE2, CE4, CE10	Proyecto de diseño gráfico que integre las competencias adquiridas, y que acredite capacitación para ejercer la profesión.	18	OE

* Tipo de asignatura: Formación Básica (FB), Obligatoria de Especialidad (OE), Específica de Centro (EC)

Alicante, 19 de mayo de 2022.– La consellera de Innovación, Universidad, Ciencia y Sociedad Digital: Josefina Antonia Bueno Alonso.

